

5.7k 

- **SOCIEDADE HIPERCONNECTADA,  
REDES, MITOS E  
COMPETÊNCIAS:**

**UMA NOVA MEDIAÇÃO DE CIDADANIA**

---

00:00

Regina Celia Baptista Belluzzo  
Vânia Cristina Pires Nogueira Valente  
Organização



2022



5.7k 

- **SOCIEDADE HIPERCONNECTADA,  
REDES, MITOS E  
COMPETÊNCIAS:**

**UMA NOVA MEDIAÇÃO DE CIDADANIA**

---

00:00

Regina Celia Baptista Belluzzo  
Vânia Cristina Pires Nogueira Valente  
Organização



2022



2022 by Editora e-Publicar  
Copyright © Editora e-Publicar  
Copyright do Texto © 2022 Os autores  
Copyright da Edição © 2022 Editora e-Publicar  
Direitos para esta edição cedidos à Editora e-Publicar pelos autores.

**Editora Chefe**

Patrícia Gonçalves de Freitas

**Editor**

Roger Goulart Mello

**Diagramação**

Roger Goulart Mello

Dandara Goulart Mello

**Projeto gráfico e Edição de Arte**

Patrícia Gonçalves de Freitas

**Revisão**

As organizadoras

Todo o conteúdo do livro, dados, informações e correções são de responsabilidade exclusiva dos autores. O download e compartilhamento da obra são permitidos desde que os créditos sejam devidamente atribuídos aos autores. É vedada a realização de alterações na obra, assim como sua utilização para fins comerciais.

A Editora e-Publicar não se responsabiliza por eventuais mudanças ocorridas nos endereços convencionais ou eletrônicos citados nesta obra.

**Conselho Editorial**

Victor Freitas de Azeredo Barros - [vfbarros@dsi.uminho.pt](mailto:vfbarros@dsi.uminho.pt)

Departamento de Sistemas de informação

Escola de Engenharia - Universidade do Minho (Portugal)

Fabício Mendonça - [fabriciomendonca@gmail.com](mailto:fabriciomendonca@gmail.com)

Departamento de Computação

Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF - MG (Brasil)

Daniele Achilles - [daniele.achilles@unirio.br](mailto:daniele.achilles@unirio.br)

Departamento de Estudos e Processos Biblioteconômicos

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO - RJ (Brasil)

Meri Nadia Marques Gerlin - [merinadia@hotmail.com](mailto:merinadia@hotmail.com)

Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas

Universidade Federal do Espírito Santo – UFES - ES (Brasil)

Marcos Américo - [marcos.americo@unesp.br](mailto:marcos.americo@unesp.br)

Departamento de Comunicação Social

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP – SP (Brasil)



2022

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

S678 Sociedade hiperconectada, redes, mitos e competências [livro eletrônico] : uma nova mediação de cidadania / Organizadoras Regina Celia Baptista Belluzzo, Vânia Cristina Pires Nogueira Valente. – Rio de Janeiro, RJ: e-Publicar, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5364-022-1

DOI 10.47402/ed.ep.b202211540221

1. Redes sociais. 2. Sociedade da informação. 3. Tecnologia da informação. I. Queiroz, José Flávio Ramos de.

CDD 303.4833

**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

**Editora e-Publicar**

Rio de Janeiro – RJ – Brasil  
contato@editorapublicar.com.br  
www.editorapublicar.com.br



2022



## **PREFÁCIO**

### **APRENDENDO A VIVER EM UMA SOCIEDADE HIPERCONECTADA**

**José Moran**

Foi professor de Novas Tecnologias na USP.  
Hoje é pesquisador de projetos educacionais inovadores.  
Suas ideias estão no blog [Educação Transformadora](http://www2.eca.usp.br/moran)<sup>1</sup>

Fiquei em estado de choque quando descobri, em 1988, que podia pesquisar em tempo real bibliotecas de outros países e comunicar-me instantaneamente com pessoas diferentes do mundo inteiro. Tinha acabado de defender minha tese de doutorado, na Universidade de São Paulo, escrita em máquina de escrever. A Internet causou um impacto profundo na minha visão de mundo e imaginei como seria aprender e viver quando a sociedade estivesse conectada nas próximas décadas. Isso me levou a cocriar o Projeto Escola do Futuro, para ter uma percepção mais precisa de como seria a Escola num mundo digital. Percebemos que todos poderíamos ser produtores e consumidores, aprender a qualquer hora, em qualquer hora e no ritmo de cada um; aprender sozinhos e em grupo, de casa ou num campus físico, em modelos semipresenciais (híbridos) ou totalmente online.

Foi comovente acompanhar projetos de experimentação em Ciências onde os estudantes de várias escolas compartilhavam os resultados do crescimento de sementes de plantas semana a semana. Escolas conectadas compartilhando experiências e projetos em tempo real. Experimentei com os estudantes várias formas de ensinar e aprender ativamente, em modelos híbridos e a distância nos últimos vinte e cinco anos.

O mundo foi se conectando cada vez mais, embora de forma desigual. Do campo, fomos para as cidades e agora vivemos em redes. Podemos replicar a maior parte das atividades da nossa vida em diferentes plataformas e aplicativos: Comunicar-nos, comprar, trabalhar remotamente, fazer consultas médicas, tomar decisões colegiadas em diversas instâncias. As redes estão concentradas em poucas grandes empresas globais, que utilizam algoritmos “inteligentes” para orientar pessoas e organizações nos diferentes processos de decisão.

Este livro, que tenho a honra de prefaciar, analisa as múltiplas dimensões desta sociedade hiperconectada em redes complexas, que afetam todas as dimensões de cada pessoa e da sociedade como um todo. Mostra os avanços, mas também alguns mitos e contradições.

---

<sup>1</sup> [www2.eca.usp.br/moran](http://www2.eca.usp.br/moran)

Somos produtores e consumidores, mas nos tornamos muito dependentes do celular, de sermos vistos, da quantidade de visualizações e curtidas. Construimos redes de colaboração e de participação democrática, ao mesmo tempo que nos isolamos em bolhas ideológicas, que polarizam e reforçam o contato com os que pensam de forma semelhante. É Impressionante a força de grupos internacionais e nacionais que distorcem as informações, invadem plataformas digitais, roubam dados, chantageiam empresas e pessoas.

O livro conecta a sociedade em rede com a necessidade da gestão pessoal e social das competências, principalmente da competência em informação e da competência midiática. O desenvolvimento de competências é o tema central da educação hoje: aprender a ser pessoas com valores, visão crítica, autonomia, colaboração e resiliência crescentes ao longo da vida nos espaços pessoais, profissionais e sociais.

O digital favorece tanto a educação mais convencional, centrada na transmissão de conteúdos, como a aprendizagem mais ativa dos estudantes, em ambientes personalizados, de intensa experimentação e compartilhamento. O desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais começa a ser mais enfatizado e também saber transitar na cultura digital, ter domínio de aplicativos e linguagens que ampliem as possibilidades de aprender em diferentes, espaços, tempos e de múltiplas formas. Metodologias ativas e modelos flexíveis se integram com as tecnologias e mídias digitais, ampliando a mobilidade, ubiquidade, flexibilidade, personalização, compartilhamento, criatividade, realidade virtual e aumentada, plataformas adaptativas - o que favorece inúmeras possibilidades de combinações, arranjos, itinerários, atividades e a transformação da cidade/mundo em uma plataforma rica de aprendizagens.

Já sabíamos, há muito tempo, que a educação escolar precisava mudar. Agora constatamos o tamanho do desafio que temos pela frente. Num mundo hiperconectado podemos aprender em espaços formais (escolas/universidades) e informais, em redes e comunidades ao longo da vida. Percebemos que podemos aprender de múltiplas formas, em diferentes espaços físicos e digitais, síncronos e assíncronos; sozinhos, em grupo e com mentoria.

A educação escolar precisa ser desenhada em um mundo muito mais híbrido, hiperconectado. Ela começa pela escola, mas vai muito além dela. Os modelos curriculares uniformes, de sequência linear não fazem o menor sentido numa sociedade com amplo acesso às informações, às redes sociais e comunidades e em que cada pessoa precisa resolver problemas complexos de forma rápida e eficiente. Hoje podemos redesenhar as melhores

combinações possíveis na integração de espaços, tempos, metodologias, para oferecer as melhores experiências de aprendizagem à cada estudante de acordo com suas necessidades.

Abre-se um mundo de possibilidades, oportunidades e desafios. O limite é nossa mente estreita, nosso precário desenvolvimento humano, nossa dificuldade de entender-nos, de trabalhar juntos e principalmente nossa desigualdade econômico-social-digital profunda, que não oferece as mesmas oportunidades para os que mais as necessitam.

O acesso individual e familiar ao mundo e às competências digitais constituem um direito fundamental do século XXI, assim como ter água, esgoto e energia. Ensinar e aprender hoje sem o digital é privar os estudantes e cidadãos de imensas oportunidades de desenvolvimento de competências, habilidades, atitudes e valores para poder tomar melhores decisões em todas as dimensões das suas vidas. Quanto mais estamos conectados, mais importante torna-se o desenvolvimento da empatia, do acolhimento, da escuta ativa, do estabelecimento de vínculos emocionais e de compartilhar experiências e saberes.

## SUMÁRIO

PARTE I - ASPECTOS INTRODUTÓRIOS (PARTICIPAÇÃO DOCENTE).....	12
<b>Capítulo 1</b> .....	<b>13</b>
A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA E A HIPERCONNECTIVIDADE: DAS ORIGENS E CARACTERÍSTICAS ÀS REDES SOCIAIS - NOVAS DEMANDAS, FORMAS DE RELAÇÕES HUMANAS E COMPETÊNCIAS .....	13
DOI 10.47402/ed.ep.c202211831221	Regina Celia Baptista Belluzzo Vânia Cristina Pires Nogueira Valente
PARTE II – RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES (PARTICIPAÇÃO DOCENTE E DISCENTE)	76
<b>Capítulo 2</b> .....	<b>77</b>
EDUCAÇÃO EM VALORES E MÍDIAS SOCIAIS: PERSPECTIVAS PARA O EXERCÍCIO DA CIDADANIA PLENA .....	77
DOI 10.47402/ed.ep.c202211842221	Carolina Vitória de Oliveira Correia Alves Cynthia Neves Blasques Martins Fernando Jorge de Castro Ramos Juliana de Araujo Cubas da Silva Ronaldo Garcia Almeida Maria da Graça Mello Magnoni
<b>Capítulo 3</b> .....	<b>93</b>
DESAFIOS PARA A DEMOCRACIA E CIDADANIA SOB O ENFOQUE DAS REDES SOCIAIS .....	93
DOI 10.47402/ed.ep.c202211853221	Camila Cristina de Oliveira Moreno Suely Maciel Geovana Carolina de Oliveira Luana Cristina Gonçalves Simões Michele Letícia Custódio Renan Takeshi Yasuoka
<b>Capítulo 4</b> .....	<b>112</b>
DO ANÁLOGICO AO DIGITAL: O EXERCÍCIO CIDADÃO EM UMA SOCIEDADE HIPERCONNECTADA POR REDES .....	112
DOI 10.47402/ed.ep.c202211864221	Pablo Ricardo Monteiro Dias Paulo Henrique Ferreira Nascimento Daniela de Carvalho Guedes Bombini Valmor Nivaldo Santos Osvando José de Morais



<b>Capítulo 5</b> .....	127
COMPETÊNCIA DA INFORMAÇÃO NA ERA DA RECOMENDAÇÃO: UM ESTUDO ACERCA DO PROCESSO INFORMACIONAL DECISÓRIO NAS ORGANIZAÇÕES .....	127
DOI 10.47402/ed.ep.c202211875221	Henrique Pachioni Martins Thiago Seti Patricio André Luis Orlandi Fávaro Marcos Antônio Martuchi
<b>Capítulo 6</b> .....	147
O ATIVISMO E AS REVOLUÇÕES DA HISTÓRIA TECNOLÓGICA, COMUNICACIONAL E DIGITAL.....	147
DOI 10.47402/ed.ep.c202211886221	Carla Gonçalves Távora David Gustavo Pompei Helerson de Almeida Balderramas Ketlyn Tainah Repinski da Silva Sérgio Carlos Portari Júnior Antônio Carlos Sementille Célia Maria Retz Godoy dos Santos Eduardo Martins Morgado Francisco Rolfsen Belda
<b>Capítulo 7</b> .....	165
O PAPEL DA TECNOLOGIA NA CONSTRUÇÃO DE NOVOS CENÁRIOS DE APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE PANDEMIA .....	165
DOI 10.47402/ed.ep.c202211897221	Daniel Sebastian Flores Trujillo José Rubens Leal de Oliveira Rosseto Marcelo Setsuo Hashimoto Renata Pires Quaresma Thainan Honorato Fidalgo Célia Maria Retz Godoy dos Santos Maria da Graça Mello Magnoni Vânia Cristina Pires Nogueira Valente
<b>Capítulo 8</b> .....	177
PERSPECTIVAS LEGAL E SOCIAL DA COLETA E USO DE DADOS PESSOAIS NAS MÍDIAS DIGITAIS: UM ESTUDO DE CASO DO GRUPO FACEBOOK .....	177
DOI 10.47402/ed.ep.c202211908221	Dhebora Souza Umbelino Silva Lucas Arantes Zanetti Luciana Galhardo Batista Simon Luciane de Fatima Giroto Rosa Rodrigo Malcolm de Barros Moon Antonio Francisco Magnoni

<b>Capítulo 9</b> .....	201
CULTURA DA CONEXÃO, CIDADANIA E APRENDIZAGEM AO LONGO DA VIDA....	201
<b>DOI 10.47402/ed.ep.c202211908221</b>	Carina Cristina do Nascimento Danielli Santos Silva Ewerton Silva Bermejo Marcelo Salvador Celestino Regina Célia Baptista Belluzzo Vânia Cristina Pires Nogueira Valente
<b>Capítulo 10</b> .....	226
COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS, FAKE NEWS E DESINFORMAÇÃO: ANÁLISE DE NOTÍCIAS SOBRE VACINA DO SITE “FATO OU FAKE” NO CONTEXTO DA PANDEMIA DA COVID-19.....	226
<b>DOI 10.47402/ed.ep.c2022119210221</b>	Andressa Algayer da Silva Moretti Bianca Giordana Zaniratto Henrique Campos Mercez dos Santos Juliana Gabriela Spadoto de Barros Maria Fernanda Kulaif Ubaid Aguinaldo Robinson de Souza Francisco Machado Filho João Pedro Albino Juliano Maurício de Carvalho Regina Celia Baptista Beluzzo
<b>Capítulo 11</b> .....	248
NOVAS EPISTEMOLOGIAS PARA PENSAR A EDUCAÇÃO NA ERA DIGITAL .....	248
<b>DOI 10.47402/ed.ep.c2022119311221</b>	Débora Martins Lopes Elaine Garcia Fernanda França Gatto Luciana Marostica Tiago Negrão de Andrade Dorival Campos Rossi Juarez Tadeu de Paula Xavier Osvando José de Moraes
<b>PARTE III– CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	266



**PARTE I - ASPECTOS INTRODUTÓRIOS  
(PARTICIPAÇÃO DOCENTE)**



## Capítulo 1

### A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA E A HIPERCONNECTIVIDADE: DAS ORIGENS E CARACTERÍSTICAS ÀS REDES SOCIAIS - NOVAS DEMANDAS, FORMAS DE RELAÇÕES HUMANAS E COMPETÊNCIAS<sup>2</sup>

Regina Celia Baptista Belluzzo  
Vânia Cristina Pires Nogueira Valente

#### 1 INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea caracteriza-se por intensas transformações que se encontram inseridas em múltiplos contextos, o que traz consigo grandes desafios para os cidadãos e para as comunidades. Nesse contexto de mudanças que são ágeis e impulsionadas por um novo paradigma tecnológico cria-se um novo cenário com ambientes desconhecidos e que se traduzem em uma “Sociedade em Rede (CASTELLS, 2019).


A primeira rede da qual alguém faz parte é a *família*, onde todos os nós são familiares e se comunicam, trocam experiências para o bem comum. Outra rede na qual toda pessoa se integra ou deve se integrar é a *escola*, pois nela, também há a comunicação e a troca de experiências formando uma rede um pouco mais abrangente.

Desse modo, as pessoas vão, ao longo da vida, fazendo parte de várias redes: *de amigos*, *profissionais*, *associações*, etc. e todas acabam se interligando por meio de um ou mais nós, até chegarem a compor uma rede maior que é a sociedade.

A “Sociedade em Rede” preconizada por Castells (2000) foi considerada por esse autor como sendo uma forma específica de estrutura social e sendo uma característica da Era da Informação. Para ele, essa forma de sociedade é composta por arranjos organizacionais de seres humanos nas relações de produção e consumo, experiência e poder, em conformidade com a representação significativa com as questões de ordem cultural. Vale lembrar que essa composição existe a partir da agregação de valor à informação e conhecimento que passaram a ser considerados fatores de relevância e centro das mudanças sociais em curso.

---

<sup>2</sup> Este capítulo apresenta sistematização do conteúdo que foi abordado em Disciplina ministrada no 1º semestre de 2021 para os alunos do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologias (Mestrado e Doutorado) -PPGMiT da UNESP-FAAC-Bauru, intitulada como “**Sociedade hiperconectada, redes, mitos e competências: uma nova mediação de cidadania**”.



Tem importância salientar o que devemos entender como sendo uma estrutura social - forma como a sociedade se organiza, compreendendo principalmente as relações complexas e constantes que se interligam e se sobrepõem, como essas relações são estabelecidas entre as pessoas por meio dos papéis sociais que assumem.

Além disso, é possível afirmar que estrutura social tem a ver com a expectativa do comportamento entre os indivíduos, os quais assumem papéis sociais e possuem status sociais, fatos que nos permitiriam organizar nossas vidas enquanto atores sociais. Isso significa que há uma expectativa para o papel social exercido pelo pai, pela mãe, pelo filho, pelo professor, pelo policial, enfim, por todos aqueles que estão na sociedade e interagem o tempo todo através das relações sociais. Tais relações, a priori, são regidas pelas normas sociais.

Precisamos considerar que se as expectativas das normas sociais são importantes, por outro lado, essas mesmas normas podem ser alteradas pelos atores sociais em seu cotidiano. Isso significa que os papéis sociais podem mudar. Se aqueles tipos de relações sociais que caracterizam uma sociedade não existissem, conseqüentemente aquela sociedade não seria a mesma. Uma sociedade rural, como aquela que predominava no feudalismo, tinha relações peculiares. Com as transformações econômicas e políticas ocorridas com o despontar da sociedade industrial, o campo também mudou.

Outro ponto importante é pensar que vários aspectos fazem parte da estrutura social, dentre eles as relações de parentesco, uma vez que dizem respeito às relações sociais propriamente ditas. Grosso modo, as relações de parentesco são marcadas por um modelo de relação familiar, modelo esse que marca um padrão de funcionamento da família, importante instituição social que exerce sua função na vida social.

Dessa forma, para se pensar em estrutura social, também devemos considerar a ideia de função social, a qual diz respeito à relação entre uma ação social e o sistema no qual essa ação está inserida. Em outras palavras, a função social é dada pelo resultado (conseqüência ou expectativa) da ação de um indivíduo (comportamento) em relação às outras pessoas que fazem parte de uma sociedade. Assim, as ações possuem funções sociais dentro de uma estrutura social. As funções sociais servem para atender às necessidades do homem que vive em sociedade. Não podemos pensar apenas nas funções sociais das ações dos homens, mas também na função social que determinados costumes ou práticas possuem dentro da sociedade. Há um sistema de interações que garante a estrutura social, no qual cada ação social, cada prática, cada costume, assume uma função. Em linhas gerais, uma análise da sociedade não deve prescindir

desses conceitos tão importantes à compreensão da realidade social – estrutura, função e instituições sociais, tentando-se apreender as características e as peculiaridades de cada época, de cada contexto. Assim, ao estudarmos as estruturas sociais, é preciso examinar como ocorrem as variações das formas básicas de relações sociais. Dessa maneira, é preciso estudar tanto a adaptação social em transformações, como a continuidade social. Todos os atores sociais têm importância no atual cenário deste século, porém, devem ter uma visão de mundo para além do século passado.

Convém ressaltar que o poder da rede está relacionado com o conceito de globalização e as bases que formaram esse novo sistema, sendo que a característica principal dessa nova forma de poder reside no fato da imposição de regras para convivência na rede. Entretanto, destaca-se que o homem não muda de um dia para o outro e todo processo de mudança gera um estado transicional, ou seja, um período em que o velho e o novo convivem gerando conflitos, angústias e, em alguns casos, o caos. Essa é uma fase fluida e um território de ninguém, na qual o pensamento tradicional vai perdendo força e gerando instabilidade social até que uma nova forma de pensar possa conduzir ao progresso social e novamente à ordem, segundo a opinião de Vicente (2005).

Em síntese, em tempos de Internet das coisas, roupas e objetos inteligentes, Big Data, Computação nas nuvens, Inteligência Artificial. Vivencia-se a reconfiguração das relações sociais e suas estruturas de poder, da economia e da educação num fluxo e refluxo contínuos das interfaces de mediação da informação e comunicação. Novas lógicas, novas semânticas e novas leis emergem para uma nova ordem social onde tem importância a comunicação dos atores em rede (PASSARELLI, 2014, p.232).

Dentre as novas estruturas sociais na sociedade hiperconectada destacam-se as chamadas redes sociais e que será o nosso primeiro recorte, com o qual vamos iniciar com um pouco de história.

## **2 AS REDES SOCIAIS: CONCEITOS, TIPOLOGIA E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS**

É sabido que o envolvimento das pessoas em redes sociais existe a partir do que se conhece da história da humanidade. Mas, pode-se dizer que os primeiros relatos de serviços que possuem características de sociabilizar dados surgem no ano de 1969, com o desenvolvimento da tecnologia *dial-up* e o lançamento do *CompuServe* — um serviço comercial de conexão à internet em nível internacional muito propagado nos EUA.

Outro passo importante nessa evolução foi o envio do primeiro *email*, em 1971, sendo seguido sete anos mais tarde pela criação do *Bulletin Board System* (BBS), um sistema criado por dois entusiastas de Chicago para convidar seus amigos para eventos e realizar anúncios pessoais. Essa tecnologia usava linhas telefônicas e um modem para transmitir os dados.

Os anos seguintes, até o início dos anos de 1990, foram marcados por um grande avanço na infraestrutura dos recursos de comunicação. Contudo, o fato mais marcante desse período foi quando a *America Online* (AOL), em 1985, passou a fornecer ferramentas para que as pessoas criassem perfis virtuais nos quais podiam descrever a si mesmas e criar comunidades para troca de informações e discussões sobre os mais variados assuntos. Anos mais tarde (mais precisamente 1997), a empresa implementou um sistema de mensagens instantâneas, o pioneiro entre os *chats* e a inspiração dos *messengers* que utilizamos agora. O ano de 1994 marca a quebra de paradigmas e mostra ao mundo os primeiros traços das redes sociais com o lançamento do *GeoCities*. O conceito desse serviço era fornecer recursos para que as pessoas pudessem criar suas próprias páginas na web, sendo categorizadas de acordo com a sua localização (TECMUNDO, 2012).

Por volta dos anos 2000, a internet teve um aumento significativo de presença no trabalho e na casa das pessoas. Com isso, as redes sociais trouxeram consigo uma imensa massa de usuários e a partir desse período uma infinidade de serviços foram surgindo.

Mas, o que seriam essas redes que envolvem atores e conexões? Alguns conceitos podem auxiliar a compreendê-las. Assim, para Marteletto (2001, p.72) constituem “[...] um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados. Além disso, outro conceito descreve que as redes sociais são disponibilizadas *online* e são consideradas como “serviços baseados na *web* e que permitem aos usuários estabelecer relacionamentos, compartilhar a informação, coordenar ações e, de modo geral, manter-se em contato” (ORIHUELA, 2008, p.2). Para Tomaél, Alcará; Di Chiara (2005, p. 94) “é uma estrutura não-linear, descentralizada, flexível, dinâmica, sem limites definidos e auto-organizável, estabelece-se por relações horizontais de cooperação”. Ainda, essas autoras seguem afirmando que:

Como um espaço de interação, a rede possibilita, a cada conexão, contatos que proporcionam diferentes informações, imprevisíveis e determinadas por um interesse que naquele momento move a rede contribuindo para a construção da sociedade e direcionando-a (TOMAÉL, ALCARÁ; DI CHIARA, 2005, p. 94-95).



Essas redes possuem alguns componentes, destacando-se: Nós – objetos/pessoas que se unem e se entrelaçam pela interconexão. Estrutura, que não é hierárquica e sim horizontalizada. Função, possibilitar o uso social e coletivo em um momento de pensamento-linguagem-ação. Finalidade, permitir absoluta dependência de todos os nós entre si, possibilitando falar em compartilhamento, em coletividade de iguais. Dinâmica - comportamentos coletivos que podem ser observados numa determinada rede social e que geram os fluxos da rede em movimento. Considerando esses componentes, de acordo com Vermelho, Velho e Bertoncello (2015, p.876):

Na rede, o que se tem é uma continuidade de linhas que se cruzam e se entrelaçam, passando pelos nós, criando ligações entre eles, e essa dependência entre todas as linhas da rede objetivada pelos nós constitui a própria essência da rede. Não existe rede se não houver linhas fortemente interconectadas. O que caracteriza a rede é a absoluta dependência de todos os nós entre si (VERMELHO, VELHO; BERTONCELLO, 2015, p.876).

As redes podem ser formais ou informais, lícitas ou ilícitas e os nós são representados por indivíduos ou grupo de indivíduos. São consideradas como sendo o ponto de convergência entre a informação e a construção do conhecimento. As relações produzidas pelas redes são apresentadas e interpretadas de acordo com a realidade, com o seu entorno e são influenciadas pelo contexto onde se inserem.

Para Tomael, Alcará e Di Chiara (2005, p.5) a interação constante ocasiona mudanças estruturais e, quando “[...]a troca é a informação, a mudança estrutural que pode ser percebida é a do conhecimento, quanto mais informação trocamos com o ambiente que nos cerca, com os atores da nossa rede, maior será nossa bagagem de conhecimento, maior será nosso estoque de informação[...]”.

A cooperação é a postura a ser adotada para o compartilhamento da informação e do conhecimento, mediante o uso de múltiplos recursos, valorizando o lado humano e a tecnologia com o objetivo do aprendizado e da cidadania. Por que a rede social admite uma grande quantidade de perfis distintos? Existem serviços de trocas entre amigos ou entre amigos dos amigos, existem aqueles que se apoiam em comunidades que possuem gostos, interesses ou preferências em comum, existem plataformas que permitem compartilhar produções dos próprios membros ou de outros mundos virtuais compartilhados, como também aquelas em que os interesses comuns e a troca de informações constituem o foco das relações.

Mas, qual seria o objetivo das redes sociais? Conectar pessoas, proporcionar interação entre elas em tempo real, possibilitar o entretenimento e a ampliação de contatos profissionais. Segundo Patel (2019), estudioso das redes e das mídias, enquanto nas redes sociais o foco

principal é a interação entre as pessoas, as mídias sociais têm como objetivo compartilhar informação e conteúdo.

Agora vamos nos deter um pouco sobre a tipologia dessas redes de que estamos tratando. Desse modo, de acordo com Recuero (2007) e Patel (2019) temos, em síntese:

- Redes centradas na interação – formadas mediante interação social mútua ou reativa. Nelas existe o sentimento de pertencimento, ou seja, “sentir-se parte de” por meio das trocas de comunicação. Geram grande volume de informações, suporte, trocas sociais e fortalecem os laços. Decorrem delas:

- Redes centradas na identidade - formadas pelo pertencimento à rede social, tendo custo mínimo para as pessoas que se integram, tendo todos os valores da rede disponíveis. Mas, essa associação ou integração à rede é motivada pelo processo de identificação entre o usuário e o grupo – criando-se uma identidade de elo entre si. Podem ser consideradas redes de muitos atores com conexões mais fracas e pouca reciprocidade.

- Rede social de relacionamento = são as mais utilizadas e têm como objetivo aproximar as pessoas e criar laços entre elas. Ex. *Facebook*.

- Rede social de entretenimento = são voltadas para divulgação de conteúdo, que podem gerar relacionamentos, mas cujo valor principal está nessa oferta. Ex. *YouTube*.

- Rede social profissional = serve para ampliar a visibilidade profissional por meio da internet e existem redes sociais voltadas exclusivamente para isso. Ex. *LinkedIn*.

- Rede social de nicho ou segmentada = é voltada para públicos mais específicos. Ex. *TripAdvisor*.

Pode-se destacar, ainda, que nas redes sociais existe a cooperação, porém, também podem existir conflitos porque são dois processos associados às dinâmicas das redes sociais na internet. Enquanto na cooperação diversos usuários se unem em prol de um objetivo comum, no conflito os usuários discordam em algum ponto. Entretanto, convém lembrar que ainda que pareçam conceitos divergentes, cooperação e conflito não se opõem, mas sim se complementam. Para que haja cooperação entre participantes de uma determinada rede social, é preciso que essa cooperação surja em oposição a um potencial conflito entre os indivíduos, transformando riscos em oportunidades. Este é um dos nossos desafios, principalmente no que tange à comunicação na era digital.

### 3 A COMUNICAÇÃO NA ERA DIGITAL: MITOS, MEDIAÇÃO E COMPLEXIDADES

Comunicar é compartilhar significados via intercâmbio de informação. O processo de comunicação se define pela tecnologia da comunicação, pelas características dos emissores e receptores da informação, pelos seus códigos culturais de referência, pelos seus protocolos de comunicação e pelo alcance do processo. O significado só pode ser compreendido no contexto das relações sociais nas quais se processam a informação e a comunicação (CASTELLS, 2009). Começando com o alcance do processo em si mesmo, deve-se distinguir entre comunicação interpessoal (quando os emissores e receptores designados são os sujeitos da comunicação, sendo interativa - a mensagem é enviada de um para outro com *loops* de *feedback*) e a comunicação social ou de massa - o conteúdo da comunicação pode ser difundido para o conjunto da sociedade, podendo ser interativa ou unidirecional. A comunicação de massa tradicional é unidirecional (a mensagem é enviada de um para muitos, através de livros, jornais, filmes, rádio e televisão, internet) (CASTELLS, 2009).

O atual contexto é abordado aqui como resultado de alguns cenários. Do ponto de vista técnico, tem-se o surgimento da Web 2.0 em 2004, que permitiu uma maior interatividade e participação dos seus usuários, desenvolvendo ferramentas de publicação e compartilhamento das informações de forma acessível e democrática.

A Web 2.0 surgiu a partir do melhoramento da primeira Web (web 1.0 – caracterizada por ser estática), e mudou o formato até então de “somente leitura”, para a “leitura e escrita”. Foi ela que permitiu a criação, por exemplo, da *Wikipédia*, dos *Blogs*, do jornalismo participativo e das primeiras redes sociais (PRIMO, 2007; CHOUDHURY, 2014).

Com essa nova possibilidade, de escrita e leitura, há exigência de novos modelos culturais e comportamentais e, portanto, as novas práticas se legitimam sob a influência das TIC. Isso beneficia a disseminação da informação e do conhecimento em virtude do surgimento e fortalecimento das redes.

Primeiramente, nas sociedades orais, a transmissão da informação era feita sempre de forma contextualizada, pois a fala transmitia a informação no mesmo contexto em que ela era produzida. Após o surgimento da escrita, porém, os textos separaram a informação do seu contexto de produção, uma vez que estes podiam ser lidos em outras épocas e em outros lugares que não os de sua produção. A escrita assim criou também ‘mensagens universais’, que

preservavam o sentido da informação independentemente do contexto de recebimento dela, como a ciência e as religiões.

De acordo com autores como Baudrillard (1999), o cenário de fácil acesso e tráfego da informação, juntamente com a proliferação de *smartphones*, *tablets*, *notebooks* e outras ferramentas tecnológicas de comunicação, possibilitou, então, o desenvolvimento de uma sociedade global conectada o tempo todo. A vida social é crescentemente transferida do espaço físico para o espaço virtual e a nova realidade passa a ser a sua representação imagética, a sua virtualização. Gleick (2013) já dizia que a linguagem serviu como primeiro catalisador da cultura, substituindo a mera imitação, transmitindo o conhecimento por meio da abstração e da codificação.

Com o meio representado pelo advento da linguagem e de todas as tecnologias advindas dela – desde a própria escrita, passando pela imprensa e chegando aos computadores em rede – as informações encontraram um ambiente adequado para sua rápida fixação e propagação. De outro lado, as mentes humanas foram moldadas e equipadas com inúmeros recursos, advindos da relação de comunicação neste novo ambiente, surgindo os chamados “mitos” na comunicação.

“Se analisarmos a obra de Aristóteles, “A Poética”, podemos distinguir três significados para o mito: uma forma atenuada de intelectualidade; uma forma independente de pensamento ou de vida e ainda como um instrumento de controle social [...] Todo mito tem seu estatuto social e intelectual: todo mito tem a sua linguagem e o seu pensamento próprio” (SELEPRIN,2010, p. 2-4).

Alguns mitos relacionados às redes sociais podem ser identificados, conforme Díaz Gandasegui (2011) como sendo, em síntese:

- Adoção de uma identidade diferente –as pessoas podem se auto apresentar e omitir aspectos que no mundo físico não seria possível e realçar qualidades que poderiam não ser percebidas. Requer decodificação, a aplicação de filtros para saber com exatidão com quem ocorre a interação e a desconfiança é a única coisa disponível para verificar a veracidade da informação. O ciberespaço é um lugar em que as aparências e categorias sociais deixam de ter importância - a classe, o gênero ou a etnia não têm importância, o que parece ser uma analogia do mundo físico, onde existe a preocupação com a aparência por considerar a repercussão que causará entre aqueles que integram as redes às quais as pessoas pertencem.




• A informação é a matéria prima das redes e permite que tenham uma função social – as redes sociais tornam públicas informações que têm um caráter privado ou reservado: estado de humor, relações sentimentais, êxitos e fracassos etc. Assim é divulgada a informação quebrando as barreiras que tradicionalmente existem entre o público e o privado, adquirindo um caráter social e permitindo conexão e comunicação entre as pessoas a fim de compartilhar muita informação considerada valiosa na área comercial e de controle sobre a população.

• As redes sociais pressupõem a comunicação horizontal, rápida e com grande relevância dos elementos audiovisuais – mas, essa comunicação não substitui totalmente outras formas tradicionais nessa área, uma vez que não pode ser considerada como um meio seguro para expressar a informação confidencial ou privada.

• As redes sociais são uma alternativa aos meios de comunicação e, mediante a convergência entre si, se consolidaram como elemento importante e relevante para a sociedade - as notícias fluem em maior velocidade e são consumidas de forma mais pessoal, contendo conteúdos que se adaptam aos usuários e promovem uma maior interação, o que pode decorrer em maior possibilidade de filtragens para comprovar ou desmentir os fatos descritos. Porém, por sua vez, devido à maior velocidade de fluxo da informação, há necessidade de tempo para que as pessoas possam intervir e refletir sobre a informação que está sendo acessada.

• As redes levam à prática efetiva do hipertexto, coexistindo a palavra, a imagem e as relações entre si na mesma plataforma - isso pressupõe uma ruptura da linearidade do conteúdo e um consumo da informação mediante uma combinação de diferentes formatos, com uma estrutura adaptável às preferências dos usuários. Entretanto, isso tem influenciado todo tipo de informação que se envia e recebe porque não apenas se escreve e sim se demonstra o fato ou notícia, uma vez que as imagens têm uma capacidade de representação diferente das palavras.

• As imagens transformam tudo, simplificam as mensagens porque têm potencial para ilustrar melhor os momentos, situações e emoções e, ao mesmo tempo, podem trazer complicações para tais contextos levando a equívocos de interpretação. Assim, há necessidade de se levar em consideração que a tecnologia digital permite o compartilhamento de fotos em questão de segundos, mas, poderão ser modificadas e enviadas a outros inúmeros contatos entre os participantes das redes sociais, sem que haja tempo para reflexão da sua veracidade ou não (DÍAZ GANDASEGUI, 2011).




Por sua vez, deve-se salientar que a característica mais marcante do mundo digital é a transitoriedade, refletida por uma ação de comunicação e relacionamentos em fluxos. A evolução do meio digital tem no componente tecnológico um fator de mudança.

Atualmente, vivenciamos um momento em que os ritmos de inovação/adoção entre tecnologia e sociedade estão muito próximos entre si, refletindo uma postura de aceitação e indução a mudanças. Aqui, poderíamos caracterizar o momento como um fenômeno tipicamente de dupla mediação que deve ser analisado a partir de referenciais e do sistema de geração de ambiências e plataformas para sustentação da comunicação e mediação na era digital.

As redes têm grande relevância na sociedade em que vivemos porque ilustram tanto os benefícios sociais de comunicação e de conexão entre as pessoas, como trazem consigo problemas de privacidade e falta de confiança na veracidade das informações que nelas circulam e são compartilhadas. Elas constituem um espaço criado com a finalidade de intercâmbio de informações, algo que é considerado essencial para uma sociedade onde prevalece a economia informacional, o que implica em controle e poder (DÍAZ GANDASEGUI, 2011).

A comunicação em rede representa o mundo em movimento e mediante as relações entre pessoas, reconstruindo a estrutura social, sendo a informação o elemento de aglutinação nesse contexto, onde tem importância o processo de mediação. Para autores como Cohen (2003), esses processos de mediação existem por meio das redes que se estruturam nesses espaços plurais, tornando possível a manifestação de formas de ação coletiva e de solidariedade entre pessoas e são de grande relevância nesta sociedade.

A obra “Dos meios às mediações”, de Martín-Barbero (2013) é considerada um texto-base no que se refere à teoria sobre mediações. O autor propôs que a comunicação seja estudada a partir de processos que a atravessam, nos locais onde se dá o encontro entre meio e audiência, nos quais se estabelece a noção de realidade e a apropriação de sentidos. Para tanto, introduz o cotidiano familiar, a temporalidade social e a competência cultural como instâncias mediadoras. De acordo com Orozco Gómez (1998), isso possibilitou que os conceitos e fenômenos pudessem ser investigados com base nas interferências (palavra-chave na mediação) que neles se manifestam, tornando-se construções relacionais, dinâmicas e negociadas, ao invés de serem entendidos como verdades absolutas, fixas e deterministas.



Dentre as várias teorias sobre a mediação, é possível fazer um paralelo com a teoria social, das socializações formadoras de Berger e Luckmann (1985). Tais autores consideram que a noção de realidade é socialmente construída, sendo mediada pela linguagem, por meio dos ensinamentos dados em cada contexto social. Um membro de determinada sociedade, portanto, exterioriza sua visão de mundo a partir das instituições sociais com as quais ele teve contato ao longo de sua vida. Assim, o indivíduo começa a assumir o mundo no qual os outros já vivem, ou seja, constituir sentido por meio de definições partilhadas anteriormente. Esse processo de construção e troca contribui para a reprodução de valores, normas e condutas que determinam comportamentos e atitudes, mas que também refletem, regem, modificam ou até mesmo interpretam ideologias, inseridas dentro de um contexto que está sob mecanismos estruturados em questões sociopolíticas, econômicas e culturais.

Por fim, a mediação digital volta-se aos meios tecnológicos de comunicação que contam com uma série de recursos efetivos por meio dos quais é possível mediar a apresentação da realidade ao sujeito receptor. No entanto, na maioria das vezes, pensa-se mediação no sentido de ponte, ou ainda mais especificamente, como objeto estático, concreto, onde este objeto faz papel apenas de “transmitir de um lado para o outro” uma mensagem ou informação. Mas, em verdade, a mediação é mais que uma “ponte transmissora”. O “ato ou efeito de mediar” é considerado também com os termos “intercessão, intervenção”, o que justifica mais ainda a ideia de que a mediação deixa de ser um termo que descreve algo somente “concreto” e passa a ser um ato a ser realizado (LUFT, 2000, p. 449). Um elemento fundamental no processo de mediação é, portanto, a comunicação.

Uma questão que surge nesse cenário é: quais seriam as principais perspectivas envolvidas no processo de mediação nas redes? De acordo com Martins (2014), pesquisador dessa área, em síntese, podem ser:

- Cognitiva: enfoca a construção de conhecimento a partir da informação e o papel da educação neste processo, o que tem importância para o desenvolvimento das competências, em especial a competência em informação e midiática.
- Uso e apropriação das TIC: inclui a compreensão do fornecimento dos recursos tecnológicos, informacionais e comunicacionais e também os mediadores da relação social, e os seus “modos de uso” - uma relação da mediação.
- Significação e produção de sentidos em qualquer ambiente para a produção de conhecimento: colaborando para que os sujeitos possam se apropriar desse conhecimento,

assim como propiciar aos usuários o uso adequado das TIC, dos diversos processos do conhecimento, da produção à apropriação da informação.

- **Transferencial:** sendo a ‘mediação da informação’, responsável por promover o acesso aos conteúdos informacionais e ao conhecimento.

A interação entre a comunicação nessa era digital e os estudos de rede, por outro lado, é evidente. Desse modo, sem dúvida alguma, a comunicação representa uma grande contribuição para os estudos sobre redes porque no mundo da vida, as ações e comportamentos orientam-se pela racionalidade comunicativa em busca de consenso e do entendimento, desenvolvendo-se uma lógica de integração social.

Tem importância destacar que a rede humana produz novas formas de mediação, socialização e acesso a esse novo mundo e necessita preparar no mesmo nível o ser humano para organizar a integração às TIC, pela instrumentalidade e pelas redes globais que influenciam a forma de produzir conhecimentos, além de disseminar informação.

Processos de acesso à informação digital convivem com formas tradicionais e, nesse cenário, prevalecem nas redes, novos formatos, acessos e produção de informação e conhecimento que impactam a mediação e a socialização às comunidades. Também tem importância a necessidade do aprimoramento intelectual e moral para dar ao ser humano instrumentos que permitam minimizar as dificuldades que são impostas pelas mudanças nos padrões tecnológicos mediante o desenvolvimento educacional em abordagem transdisciplinar, visando dotar as pessoas de um perfil mediador, mais harmônico que possa contribuir para a contínua revitalização das redes.

Destaca-se que é importante, ainda, a reflexão sobre os benefícios que podem ser alcançados por meio da utilização das infinitas possibilidades que as redes sociais podem oferecer à comunicação na era digital, priorizando a exclusão vigente como meio de fortalecimento da identidade cultural da sociedade, mediante o acesso à informação e conhecimento.

Não se pode deixar de lembrar o que mencionou Pierre Lévy (1999), professor da disciplina de “Pesquisa em Inteligência Coletiva”, na Universidade de Ottawa, insistindo na importância de se educar para a complexidade do mundo, observou ele que em todo lugar para onde dirigimos nosso olhar com acuidade e perseverança suficientes, a sociedade e o mundo em que vivemos se revela complexo.

Assim, buscou-se apresentar aspectos que envolvem a complexidade digital na qual estamos inseridos e que requer uma melhor análise sobre os limites da compreensão, do discernimento, da interpretação, do pensamento crítico, além da legalidade e da ética na construção de novos pilares de conhecimento, no avanço da ciência, no desenvolvimento tecnológico, na definição de estratégias competitivas e no convívio social. O desafio está em compreender e aceitar que a comunicação na era digital traz no seu processo estrutural novas práticas de uso da informação, resultado de um processo cognitivo complexo segundo a teoria da complexidade de Edgard Morin(2000).

Para entendermos o pensamento complexo em Morin (2000), é necessário explicitar – em primeiro lugar – os conceitos de ordem e desordem. O conceito de ordem extrapola as ideias de estabilidade, rigidez, repetição e regularidade, unindo-se à ideia de interação, e não prescinde, recursivamente, da desordem, que comporta dois polos: um objetivo e outro subjetivo. O objetivo é o polo das agitações, dispersões, colisões, irregularidades e instabilidades, em suma, os ruídos e os erros. O polo subjetivo é “[...] o da imprevisibilidade ou da relativa indeterminabilidade”. (MORIN, 2000, p. 178). Além disso, esse autor também afirma que “a desordem traz consigo o acaso, ingrediente inevitável de tudo que nos surge como desordem, para o espírito, traduz-se pela incerteza” (p. 200).

Em meio à complexidade, na sociedade hiperconectada em que vivemos, para se entender a cultura existente e dominante no que tange à informação e à construção do conhecimento, é preciso que exista a criatividade para fazer frente a um processo de desinformação nas redes sociais. Assim, será esse o foco de atenção do próximo item deste capítulo.

#### **4 A CULTURA, CRIATIVIDADE E A DESINFORMAÇÃO: UMA INTER-RELAÇÃO COM A CIDADANIA E O APRENDIZADO AO LONGO DA VIDA**

As mudanças que representam a tecnologia acessível e o uso das redes sociais na cultura digital impõem novas perguntas e desafios à medida que somos produtores e consumidores de informação, segundo Cordeiro et al. (2020). A oralidade, a cultura dos meios de comunicação de massa, a cultura das mídias (entendida como a cultura do disponível), a cibercultura e a cultura do acesso coexistem e coabitam o ambiente digital, sendo a criatividade um fator de importância nesse contexto. Esses autores seguem afirmando que, atualmente, existe um desafio que reside no desenvolvimento de habilidades para transitar no fluxo de informações e lançar mão de estímulos diversos aos quais estamos expostos neste mundo hiperconectado,



sendo importante uma questão que se coloca em relação ao alcance de uma educação cidadã capaz de reposicionar as estruturas do pensamento para a compreensão deste novo mundo.

Novas contribuições teóricas surgiram, envolvendo distintos componentes considerados necessários para a ocorrência da criatividade. Até os anos 70, o objetivo era delinear o perfil do indivíduo criativo e desenvolver programas e técnicas que favorecessem a expressão criativa. Após essa data, os estudiosos voltaram sua atenção, de forma mais sistemática, para a influência de fatores sociais, culturais e históricos no desenvolvimento da criatividade.

Sob essa perspectiva, a produção criativa não pode ser atribuída exclusivamente a um conjunto de habilidades e traços de personalidade do criador, mas também sofre a influência de elementos do ambiente onde esse indivíduo se encontra inserido (HENNESSEY; AMABILE, 1988).

Mais especificamente, a abordagem individual foi substituída por uma visão sistêmica do fenômeno criatividade (FELDMAN; CSIKSZENTMIHALYI; GARDNER, 1994). Como resultado, considerando a comunicação digital e as estruturas em rede vamos nos focar nos estudos que têm sido conduzidos com o objetivo de investigar variáveis do contexto sócio-histórico-cultural que interferem na produção criativa e favorecem a expressão do comportamento criativo (GARDNER, 1993; FELDMAN, 1994; AMABILE, 1996). Assim, por exemplo, considera-se que "é mais fácil desenvolver a criatividade das pessoas mudando as condições do ambiente, do que tentando fazê-las pensar de modo criativo" (FELDMAN; CSIKSZENTMIHALYI; GARDNER, 1994, p. 1). Neste sentido, para se compreender porque, quando e como novas ideias são produzidas, é necessário considerar tanto variáveis internas quanto variáveis externas ao indivíduo. Uma das perspectivas envolve o foco sistêmico, indicando que a criatividade deve estar presente nos sistemas sociais e não apenas no indivíduo.

Desse modo, o fenômeno criatividade é construído por meio da interação entre o criador e a sua audiência, devendo ser compreendido não como um fenômeno individual, mas como um processo sistêmico" (FELDMAN; CSIKSZENTMIHALYI; GARDNER, 1994, p. 23). Considera-se que mais importante do que definir criatividade é buscar saber onde ela se encontra, ou seja, em que medida o ambiente social, cultural e histórico reconhece ou não uma produção criativa. Portanto, criatividade não é resultante do produto individual, mas de sistemas sociais que julgam esse produto.

A perspectiva de sistemas de Csikszentmihalyi (1996), propõe, pois, criatividade como um processo que resulta da intersecção de três fatores, os quais podem sintetizados como sendo:



indivíduo (bagagem genética e experiências pessoais), domínio (cultura) e campo (sistema social). O indivíduo é quem produz variações e introduz mudanças no domínio ou área de conhecimento. Com relação ao indivíduo, dois aspectos são apontados – características associadas à criatividade e *background* social e cultural. Dentre as principais características de indivíduos criativos estão a curiosidade, entusiasmo, motivação intrínseca, abertura a experiências, persistência, fluência de ideias e flexibilidade de pensamento. Entretanto, as pessoas criativas não se caracterizam por possuir uma estrutura rigidamente estabelecida, mas ajustam essas características conforme a ocasião (CSIKSZENTMIHALYI, 1996).

Em face do exposto, têm importância apresentar alguns conceitos para a compreensão da cultura, da criatividade e da desinformação. Para Santaella (2003) a cultura digital é aonde ocorre a convergência das mídias, um fenômeno distinto da convivência típica da cultura das mídias. Assim, menciona que:

[...] a convergência das mídias, **na coexistência com a cultura de massas e a cultura das mídias**, estas últimas em plena atividade, [...] tem sido responsável pelo nível de exacerbação que a produção e circulação da informação atingiu nos nossos dias e que é uma das marcas registradas da cultura digital (SANTAELLA, 2003, p.28).

Na opinião de Cordeiro et al. (2020) o diálogo entre seres culturais é o encontro de identidades coletivas fundadas em autonomias culturais, de onde estão emergindo projetos, estudos e movimentos e oferece um processo de comunicação entre seres constituídos e diferenciados por seus saberes, do intercâmbio de experiências e complementação de conhecimentos. Esses autores estão em sintonia com a perspectiva sistêmica para a existência da criatividade, inserindo-a no contexto da cultura digital que vivenciamos e na estrutura social das redes, uma ação coletiva.

Vale lembrar que o nosso processo de constituição enquanto seres socioculturais passa, necessariamente, pelo reconhecimento do lugar estratégico da comunicação na história da humanidade. Tem importância destacar que o processo de interação na cultura digital das redes promove dinâmicas comuns, concorrentes, antagônicas e complementares, emergindo os modelos comunicativos com a ascensão de plataformas digitais, redes sociais e desenvolvimento da inteligência artificial.

O contraponto disso remete à polarização, os discursos de ódio e surgimento de uma indústria da desinformação que abarca todo um sistema de produção, disseminação e gestão do caos com os mais diversos propósitos e interesses políticos e econômicos. Existe um fluxo de informações por meio de novas formas de acesso e produção de conteúdo, porém, isso tem

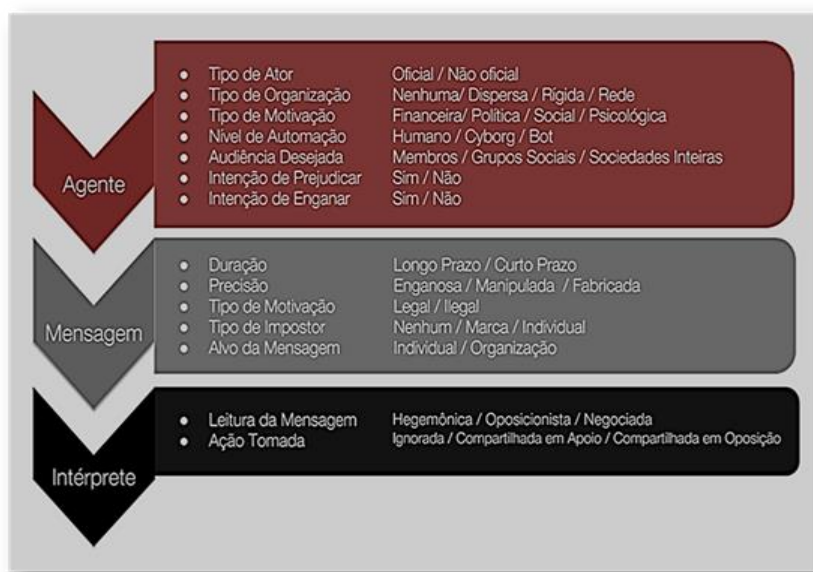
possibilitado o consumo e disseminação de informações falsas, distorcidas, manipuladas, servindo às mais diversas finalidades pessoais e institucionais.

Entretanto, há uma popularização de termos como *fake news*, ‘pós-verdade’ e ‘desinformação’ os quais têm trazido recente preocupação com a veracidade e a confiabilidade das informações disseminadas na web, as quais acabam formando opiniões e construindo pretensos conhecimentos, baseados em informações falsas ou imprecisas. A internet possibilitou maximizar a comunicação e as redes sociais fizeram emergir a disseminação da criatividade comunicativa humana, sendo que todos têm um desejo – querem acessar e compartilhar informações.

No que se refere à desinformação, a questão que surge é: o que estamos vivenciando na nossa vida na sociedade hiperconectada? A insegurança econômica, o aumento do extremismo e as mudanças culturais que vivenciamos, por sua vez, geram ansiedade e proporcionam terreno fértil para campanhas de desinformação que fomentam tensões sociais, polarização e desconfiança. Mas, o que é a desinformação? Em artigo publicado por Pinheiro e Brito (2014) encontramos que as redes digitais estão repletas de dados, verdade e mentira as quais se justapõem e se modificam a cada momento. Assim, mais do que localizar a desinformação, cabe construir sua definição, uma vez que é imprecisa, com variados trabalhos acadêmicos empregando sentidos diversos.

A título de ilustração, apresenta-se a Figura 1 com os principais elementos da desinformação.

**Figura 1 – Principais elementos da desinformação**



Fonte: [www.coe.int](http://www.coe.int) (2017)

Ainda, em Pinheiro e Brito (2014) encontramos três significados para a desinformação, que podem ser sintetizados como sendo:

- Na literatura científica brasileira - predomina amplamente a associação do termo desinformação com o estado de ignorância ou de ausência de informação. Portanto, desinformação significaria ausência de cultura ou de competência em informação, impossibilitando que o usuário localize por si mesmo a informação que necessita, não chegando, a formular suas próprias conclusões. Nesta forma de pensar a sociedade seria dividida entre informados e desinformados, estando dentre estes últimos um rol de “excluídos do acesso a bens informacionais” e tecnológicos. Em suma, sob esta óptica, desinformação consistiria em um grande conjunto de informações disponibilizadas cotidianamente, mas que não supririam o indivíduo com conhecimento necessário para participar do processo político e tomar as decisões necessárias ao progresso de sua própria vida e de seus semelhantes. Mais do que acaso, estas desinformações podem ser o fruto de um projeto de dominação política e ideológica, em que tanto as redes digitais, quanto veículos de comunicação tradicionais podem ser empregados para difundir prioritariamente tudo àquilo que confunde e desarma.

- Engano proposital - Interessante notar que, na língua inglesa, a palavra desinformação tem uma tradução mais ampla e complexa que na língua portuguesa, abarcando dois termos em sua definição que são delimitados pelo propósito de mentir, *disinformation* e *misinformation*. “*Misinformation* para denotar informações incorretas ou enganosas. *Disinformation* também são informações incorretas, mas ao contrário de *misinformation*, são falsidades conhecidas” (STAHL, 2006, p. 86 apud PINHEIRO; BRITO, 2014). Ou seja, em ambos os casos as informações são falsas, mas sua diferença repousaria no objetivo de quem disponibilizou a informação. No caso de *misinformation* o autor não saberia que repassou inverdades, ao contrário de *disinformation*, em que a falsidade já seria de conhecimento do autor antes de veicular a informação em questão. Assim, desinformar seria em consequência (através da manipulação de informações de forma voluntária, inequívoca e intencional), o resultado desejado de um processo que emprega truques específicos seja semânticos, técnicos, psicológicos; para enganar, desinformar, influir, persuadir ou controlar um objeto, geralmente com a fim de obter benefícios próprios ou para outros. Nesta perspectiva, as definições de desinformação enquanto cultura geral e informação manipulada também seriam consideradas desinformação, desde que estivessem vinculadas a um alvo em questão a ser enganado, e de forma proposital. Não obstante, existem diversos autores americanos e britânicos que consideram a superexposição à informação como um instrumento de negação de informação, e

que comporia na verdade um subcampo das operações de decepção, transcendendo a mera definição de desinformação em si mesma.

- Ruído na informação - também existe a abordagem de que até mesmo o ruído pode ser desinformação, uma vez que seja proposital. Neste olhar, informações que não agregam valor ou conhecimento, e que são disponibilizadas em fluxo ininterrupto, como ação calculada para aturdir e diluir a capacidade de processamento de um alvo em questão gerando sobrecarga cognitiva, também seriam definidas como desinformação (PINHEIRO; BRITO, 2014).

Bem, pode-se dizer que a desinformação ocorre no contexto de um setor da comunicação social em profunda transformação, com o surgimento de plataformas ativas que tem afetado jornalistas e órgãos de comunicação social, que buscam adaptar os modelos de negócio e novas formas de rentabilizar os conteúdos.

A Comissão Europeia, um organismo que analisa a informação e as novas estruturas sociais, menciona que as TIC, representadas pelas redes sociais, quando são mal utilizadas passam a ser manipuladas de forma a propagar a desinformação, tanto pelo mau uso dos recursos disponíveis, como os mecanismos baseados em algoritmos, como no comportamento dos usuários habituados em disseminar os conteúdos sem uma verificação prévia (COMISSÃO EUROPEIA, 2018).

Ainda, segundo Pinheiro e Brito (2014) a desinformação seria informação de baixo valor cultural ou utilidade, que “não supriria o indivíduo com conhecimento necessário para participar do processo político e tomar as decisões necessárias ao progresso de sua própria vida e de seus semelhantes” (PINHEIRO; BRITO, 2014, p.A05-06). Assim, consideram esses autores que para combater a desinformação, as saídas estariam relacionadas às políticas de regulação e à educação para a mídia. Afirmam, ainda, que nesse sentido é preciso considerar a confluência entre comunicação e educação, sobretudo, nas iniciativas de desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes que envolvem o acesso e uso da informação de forma inteligente, com o propósito de construção do conhecimento e apoiados na mediação de recursos tecnológicos digitais com valores de ordem ética e legal, princípios inter-relacionados à cidadania e ao aprendizado ao longo da vida.

Por outro lado, é preciso considerar também na sociedade contemporânea o que se denomina como sendo as *fake news* e sua influência no cotidiano das pessoas. São consideradas como conteúdos intencionalmente mentirosos que são lançados em sites falsos ou redes sociais com o objetivo de prejudicar uma pessoa ou um grupo. Isso é novo? Não, mas as redes sociais



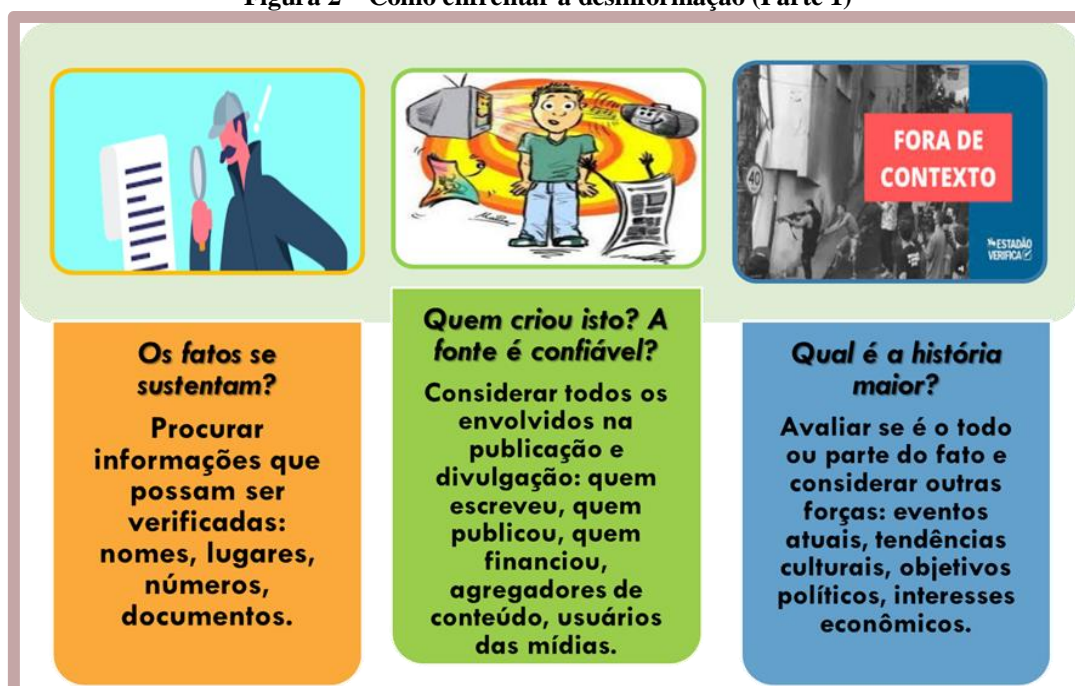
possibilitam a divulgação de forma rápida entre as pessoas. Além disso, elas podem ser apresentadas de forma tão real que é difícil distingui-las.

Para autores como Allcott e Gentzkow (2017, p. 214) este é um fenômeno considerado como sendo “artigos noticiosos que são intencionalmente falsos e aptos a serem verificados como tal, e que podem enganar os leitores”. Ele ocorre dentro de um movimento no qual os usuários das redes sociais privilegiam conteúdos que confirmam suas visões de mundo. Bounegru et al. (2017, p.8 apud DELMAZO; VALENTE, 2018, p.157) apontam essa relação como parte integrante do problema e, ainda, explicam que o foco é colocado na circulação porque conteúdos falsos e desinformação tornam-se *fake news* em virtude do alcance porque mobilizam um grande público, tais como: testemunhas, aliados, reações e partilhas, assim como oponentes para contestar, sinalizar e desmenti-los. Esses autores afirmam que:

As notícias falsas podem ser consideradas não apenas em termos da forma ou conteúdo da mensagem, mas também em termos de infraestruturas mediadoras, plataformas e culturas participativas que facilitam a sua circulação. Nesse sentido, o significado das notícias falsas não pode ser totalmente compreendido fora da sua circulação online (BOUNEGRU et al. 2017, p. 8 apud DELMAZO; VALENTE, 2018, p.157).

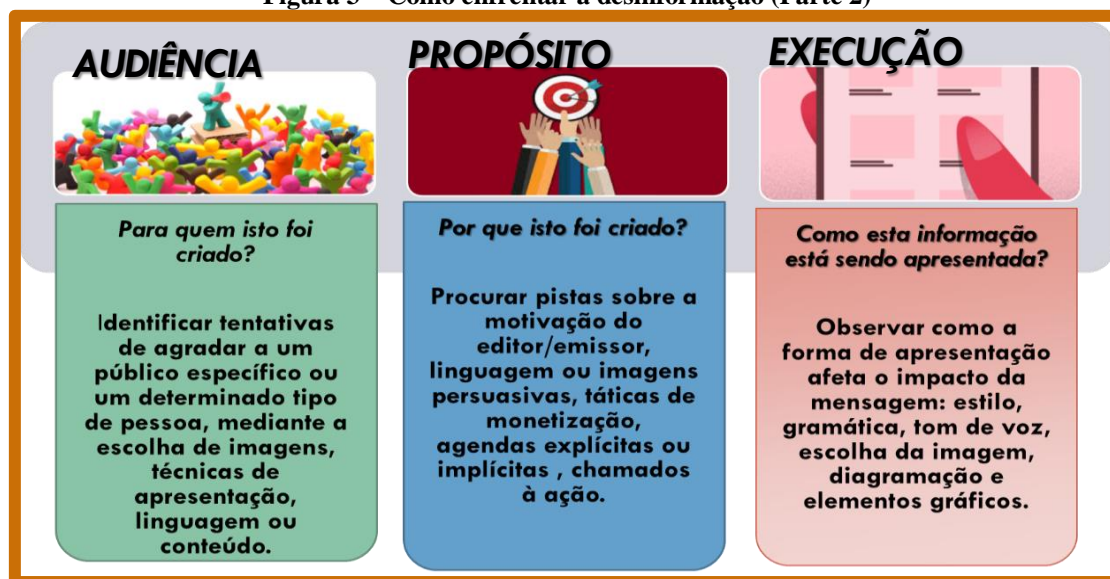
Nas Figuras 2 e 3, respectivamente, são apresentadas algumas “dicas” para fugir da desinformação que foram divulgadas pela organização EducaMídia (2021) e que descrevem os principais elementos que devem ser considerados para o enfrentamento dessa situação.

Figura 2 – Como enfrentar a desinformação (Parte 1)



Fonte: Adaptado de [https://educamidia.org.br/api/wpcontent/uploads/2020/10/FERRAMENTAS\\_Avaliando-a-informa%C3%A7%C3%A3o.pdf](https://educamidia.org.br/api/wpcontent/uploads/2020/10/FERRAMENTAS_Avaliando-a-informa%C3%A7%C3%A3o.pdf)

Figura 3 – Como enfrentar a desinformação (Parte 2)




Fonte: [https://educamidia.org.br/api/wpcontent/uploads/2020/10/FERRAMENTAS\\_Avaliando-a-informa%C3%A7%C3%A3o.pdf](https://educamidia.org.br/api/wpcontent/uploads/2020/10/FERRAMENTAS_Avaliando-a-informa%C3%A7%C3%A3o.pdf)

Ressalta-se que a Organização das Nações Unidas (ONU, 2017) publicou documento denominado “Declaração Conjunta sobre Liberdade de Expressão e *Fake News*, Desinformação e Propaganda”, assinado pelo relator especial para a Liberdade de Opinião e Expressão, David Kaye, além de outros representantes de organismos internacionais. Esse documento relata a necessidade de se buscar soluções em planos legais nacionais que possam, sob a justificativa de combater as notícias falsas, violar a liberdade de expressão, sendo que a imposição de restrições deve respeitar os limites dos parâmetros da legislação internacional. Os intermediários (ex: *Facebook* e *Youtube*) não devem ser responsabilizados a não ser que interfiram no conteúdo ou se recusem a cumprir decisões relativas a ele. Vale lembrar também que essa Declaração menciona que os Estados membros, por seu lado, não devem filtrar os conteúdos ou recorrer a bloqueios de aplicações, portais e *web-sites* como um todo, além de defender também que o papel dos governos e parlamentos é promover um ambiente de respeito à liberdade de expressão, plural e diversidade na mídia em âmbito nacional e mundial (ONU, 2017).

Se precisamos buscar caminhos que tragam soluções é possível traduzi-los num único termo – o desenvolvimento da competência em informação e midiática. Em todos os níveis, da educação básica à universitária e, ainda, nos programas que envolvem o aprendizado ao longo da vida, passando por diversos outros grupos sociais, considerando-se que a evolução das possibilidades de interação, conexão e comunicação digitais ocorre num ritmo próprio e não paralelo aos processos formais de educação e de trabalho, tais possibilidades criam, também,





um *status* de liberdade de expressão que ultrapassa a discussão sobre quem produz informação e segue na direção de quem tem acesso e controle da informação nas sociedades. A formação em fluxo contínuo é força que pode aproximar as diferenças que se fazem presentes no nosso cotidiano e que envolvem: níveis de cognição, de acesso e uso de informação e das funcionalidades digitais, pensamento crítico e reflexivo, além de engajamento cidadão.

## 5 INFORMAÇÃO, COMUNICAÇÃO E COMPETÊNCIAS

A informação é uma dimensão da existência humana, algo que estabelece uma convivência social e que, em última análise, alimenta e movimenta as redes sociais e permite a geração e o compartilhamento do conhecimento.

A geração de conhecimento é uma reconstrução das estruturas mentais do indivíduo realizada por meio de suas competências cognitivas, ou seja, é uma modificação em seu estoque mental de saber acumulado, resultante de uma interação com uma forma de informação. Essa reconstrução pode alterar o estado de conhecimento do indivíduo, aumentando seu estoque de saber acumulado sedimentando saber já estocado, ou porque ainda reformula saber anteriormente estocado.

Com a ênfase na relação da informação e do conhecimento, modificou-se a importância relativa da gestão dos estoques de informação passando seu foco para a ação de informação na coletividade. Além disso, a necessidade de disseminação da informação com vistas ao bem estar comum conduz os estudos para a compreensão do processo de construção e compartilhamento de conhecimento.

Vale lembrar que os processos de disseminação da informação, construção de conhecimento e o compartilhamento do conhecimento estão em transformação nos âmbitos da agilidade e amplitude com as TIC e a era digital.

A mudança gerada pela evolução tecnológica é acompanhada de desafios sociais que exigem soluções inovadoras para o bem-estar coletivo. Portanto, pode-se dizer que as relações mediadas pelas TIC, alicerçadas pela rede digital Internet, têm contribuído para que se alcance pessoas e ações as mais diversas.

A interação homem-máquina reflete em um novo modo de desenvolvimento social, centrado na informação e comunicação aceleradas. Isso traz consigo a emergência de competências como meio de criação de conhecimento. Esse cenário evidencia o crescente desafio para os temas atuais.

Nas relações sociais, nas práticas informacionais e comunicacionais, o homem trabalha no mundo das representações. Segundo Latour (2000, p.26).” A informação não é apenas um signo, mas uma relação estabelecida entre dois espaços, o primeiro que se torna uma periferia e o segundo que se torna um centro [...]” É nesses espaços que ocorre a produção da informação que permite resolver de maneira prática, a contradição entre a presença num espaço e ausência deste espaço. Esse autor, ainda mencionou que a produção da informação ocorre mediante os processos de seleção, extração e redução, conforme sintetizados a seguir:

- Seleção – compreende a determinação das exigências de informação, sendo preciso determinar a informação necessária com foco em um problema e a situação que o envolve.
- Extração - obtenção da informação necessária com exploração de ambientes e/ou fontes onde a informação necessária pode ser encontrada mediante as abordagens: uma de natureza humana e a outra com apoio das TIC.
- Redução – compreende o uso de novas linguagens e também das TIC a fim de possibilitar uma melhor assimilação da informação pelos usuários/receptores.

Os produtores de informação estão limitados pelas competências contextuais e cognitivas das pessoas que se acham inseridas em realidades muito diferentes na sociedade em que vivemos.

Regina Marteleto, desde 1994, já dizia que a informação é uma prática, num contexto sociocultural de produção de discursos, representações e valores que informam cada existência, fornecendo a cada sujeito um modelo de competência (cognitiva, discursiva, comunicacional) para dirigir sua vida, para se relacionar com os outros, com a sociedade. Desse modo, considerou essa autora, que toda informação é uma forma de veiculação e expressão ancorada nas diferentes visões de mundo das pessoas derivadas das experiências de vida diferentes e contraditórias, mas também nas competências cognitivas, discursivas e comunicacionais.

Jacques Délors mencionou, em 2003, em seu relatório “A educação do século XXI” que não basta que cada qual acumule no começo da vida uma determinada quantidade de informação e conhecimento de que se possa abastecer indefinidamente. É necessário estar à altura de aproveitar e explorar ao longo da vida, todas as ocasiões de atualizar, aprofundar e enriquecer esses conhecimentos e de se adaptar a um mundo em mudança (DÉLORS,2003).

As redes exigem processos competentes para atingir um funcionamento eficaz, o que envolve a necessidade das pessoas distinguirem competências técnicas das relacionais e sociais,

saber comunicar a informação disponível e de interesse conforme planejado. Todas as potencialidades das redes sociais – desenvolvimento social, interação entre sujeitos com interesses semelhantes, compartilhamento de informação e construção de conhecimento etc., acham-se interligadas com o desenvolvimento de competências.

Estamos novamente com a necessidade de (re)invenção. A necessidade é a mãe da invenção, já dizia Platão. Nesse momento em que o mundo se apresenta como sendo volátil, incerto, complexo e ambíguo, de fato, pode-se considerar que ele estava certo porque “a necessidade tem sido a mãe da nossa reinvenção”.

A inteligência é o elemento mais importante na sociedade atual, com o surgimento de um mercado de trabalho no qual não são os anos de escolaridade ou experiência que fazem a diferença, mas, sim, a habilidade cognitiva de lidar com complexidades e abstrações. Pode-se dizer que a tecnologia aumentou o valor econômico da inteligência. Um exemplo? Quando robôs substituem trabalhadores numa fábrica, as funções exercidas pelo homem desaparecem, mas novos empregos são gerados para as pessoas que podem delinear, programar e reparar robôs. Estes novos empregos não são, necessariamente, exercidos pelas mesmas pessoas, pois, requerem mais competência cognitiva do que os empregos antigos tinham, o que nos faz concluir que a capacidade para entender e manipular a complexidade existente coloca a inteligência no estande de vendas.

A capacidade de inovação está relacionada às competências. A busca de diferenciais competitivos e a sustentabilidade das posições de mercado têm sido discutidas, sobretudo, diante de um contexto que se apresenta marcado pelo acirramento da concorrência e por constantes mudanças na dinâmica produtiva da sociedade hiperconectada. Desse modo, há necessidade do desenvolvimento de competências de sobrevivência, existência e convivência com foco na formação de identidades próprias e integradas às comunidades humanas.

Estamos falando de competências, mas o que significa isso? De modo geral a competência é entendida como saber algo ou saber fazer alguma coisa bem e envolve a mobilização de habilidades, conhecimentos, atitudes e valores. Além disso, é considerada uma construção social porque consiste na percepção que os outros têm sobre nossas ações. Essa construção nunca termina pois é um processo dinâmico complexo, de auto renovação e transformação.

A competência tem sua história no final da Idade Média, sendo que essa expressão pertencia à área jurídica e era a capacidade atribuída a alguém ou a uma instituição para apreciar

e julgar certas questões. Mais tarde, passou a ser utilizada de forma mais genérica, para qualificar a pessoa capaz de realizar determinada atividade produtiva com efetividade.

Existem inúmeras definições sobre esse tema na literatura especializada, devendo-se considerar que podem representar perspectivas teóricas até mesmo divergentes. Temos na área da educação um conceito de Philippe Perrenoud: “Uma capacidade de agir eficazmente em um tipo de situação, capacidade que se apoia em conhecimento, mas não se reduz a ele” (PERRENOUD, 1999, p.7).

Na área de administração, por sua vez, encontramos Maria Teresa Fleury e Afonso Fleury que mencionaram ser a competência “um saber agir responsável e reconhecido, o que implica em mobilizar, integrar, transferir conhecimento, recursos, habilidades que agreguem valor à organização e valor social ao indivíduo” (FLEURY; FLEURY, 2000, p. 17).

Para Durand (2000) existem três dimensões em relação às competências denominadas como ‘CHA’ que, em síntese podem ser descritas como sendo: Conhecimento (saber acumulado ao longo da vida, derivado da informação, que por sua vez, deriva de um conjunto de dados); Habilidade (relacionada ao saber como fazer algo ou à capacidade de aplicar e fazer uso inteligente e produtivo do conhecimento adquirido); e, Atitude (aspectos sociais e afetivos relacionados aos estados complexos do ser humano e que afetam o seu comportamento na escolha do curso de uma ação). Posteriormente, temos uma complementação dessas dimensões em relação às competências, com a inclusão da ‘CHAVE’, denominação dada por Macareno e Damiano (2008) e que insere a questão dos Valores (princípios ou crenças relativas a tipos de estrutura ou a modelos de comportamento desejáveis que orientam a vida em sociedade e estão a serviço de interesses individuais e coletivos) e Entorno ( deveres e direitos das pessoas em assumir ações que protejam e melhorem o bem-estar do contexto social, na medida em que elas procuram atingir seus próprios interesses e os coletivos).

O inglês John Passmore (apud CARVALHO, 2013), foi um dos primeiros a discutir a questão da formação em grandes capacidades ou competências relacionadas ao pensamento crítico. Esse autor demonstrou que, para desenvolver pensamento crítico não era suficiente apenas obter informações sobre um tema, como tampouco apresentar a habilidade de aplicar um método de análise. Entretanto, considerou também que a posse dessas informações pode ser necessária e frutífera, mas, não é suficiente.

Falamos de competência e habilidade. Existem diferenças ou são a mesma coisa? Argumenta-se que toda competência é composta por um conjunto de habilidades e de

conhecimentos, sendo que a habilidade está ligada a atributos relacionados não apenas ao saber-conhecer, mas ao saber-fazer, saber-conviver e ao saber-ser. Já a competência é a coordenação desse saber-fazer, saber-conviver e saber-ser com conhecimento, atitude e julgamento para produzir benefícios concretos individual e coletivamente.

As competências pressupõem: operações mentais, capacidades para usar as habilidades, emprego de atitudes, adequadas à realização de atividades e conhecimentos, enquanto as habilidades estão associadas a: ação física ou mental que indica a capacidade adquirida, compreendendo, por exemplo: identificar variáveis, compreender fenômenos, relacionar informações, analisar situações-problema, sintetizar, julgar, correlacionar e manipular dados e informações e TIC. Além disso, as habilidades podem ser consideradas tanto inatas como de aprendizado e as competências são desenvolvidas mediante a geração do conhecimento.

A questão central do desenvolvimento de competência na sociedade contemporânea não é mais apenas o acesso à informação, mas o uso da informação para fazer o quê? Tem importância refletir sobre essa questão porque tanto o acesso, a apropriação e o uso da informação são considerados como o principal indicador de competitividade entre os indivíduos, organizações e nações.

Portanto, compreender o acesso e uso das tecnologias na gestão e organização da informação em suas dimensões científica, tecnológica, industrial, mercadológica, estratégica e social é fator fundamental onde o ambiente digital e suas mudanças se apresenta como importante desafio na Sociedade em Rede.

### **5.1 Acesso e uso da informação e a construção do conhecimento**

Inicia-se, este subtema, com uma contribuição de Ladislau Dowbor pesquisador que atua nas áreas de mudança tecnológica, economia dos recursos humanos, economia regional e urbana, planejamento educacional e economia internacional. Desse modo, ele afirma: “[...] quando o conhecimento se torna um elemento chave de transformação social, a própria importância da educação muda qualitativamente. Deixa de ser um complemento, e adquire uma nova centralidade no processo [...] buscar, selecionar e usar informações são atitudes primárias na vida” (DOWBOR, 2013, p.42).

Com efeito, estamos vivendo em época de ênfase na informação, assim como a presença das revistas, telejornais e internet, onde é preciso estarmos sempre informados. Mas é importante lembrar que informação não é conhecimento. O conhecimento envolve o estabelecimento de relações entre informações isoladas. E, desse modo, se pensarmos neste



sentido, muito do que é chamado de conhecimento é apenas informação desconectada: conceitos vazios, para serem memorizados e esquecidos.

Convém lembrar que a informação apresenta vários conceitos e inúmeros significados e o seu entendimento torna-se comprometido, seja no âmbito do senso comum, seja nos espaços acadêmicos ou científicos. No entanto, há consenso no entendimento de que a informação é peça-chave para o auxílio das atividades humanas, as quais estão relacionadas com as tarefas do cotidiano – na lide diária que envolve o comércio, a política, as relações interpessoais etc. – como também com pesquisas técnico-científicas.

A informação precisa ter sentido e significado. Mas, como identificar isso? Depende de como a informação é percebida (credibilidade, influência, relevância, validade, objetividade, confiabilidade, consistência, agregação de valor). Além disso, depende, ainda, de como a informação é oferecida (forma, acessibilidade, completeza, seletividade, tempo, flexibilidade, interatividade, interpretabilidade, suficiência).

Portanto, é possível afirmar que a informação é um conjunto de dados organizados que fazem sentido e que sempre referenciam um acontecimento, um fato ou um fenômeno, que no seu contexto tem um determinado significado para o receptor, cujo fim é reduzir a incerteza ou criar e incrementar conhecimento sobre alguma coisa anterior.

Para melhor compreensão do que apresentamos como reflexão inicial, vamos abordar alguns conceitos. Assim, para Aldo Barreto, reconhecido pesquisador da Ciência da Informação, a informação é constituída de estruturas simbolicamente significantes com a competência e a intenção de gerar conhecimento no indivíduo, em seu grupo e na sociedade (BARRETTO, 2006).

Por sua vez, Carlos Alberto Ávila Araújo, professor da Universidade Federal de Minas Gerais, insere as redes sociais e sua dinâmica na sociedade atual:

“[...] o modelo de informação “social” entende que informação é uma construção (algo é informativo num momento, em outro já não é mais; tem relevância para um grupo, mas não para outro; e assim sucessivamente). E mais, é uma construção conjunta coletiva – ou melhor, intersubjetiva. O que é informação não é produto de uma mente única, isolada, mas construído pela interação dos vários sujeitos e pelo campo de intervenção resultante de suas diversas práticas” (ARAUJO, 2010, p. 97).

Segundo Jaime Robredo, professor da Universidade de Brasília,

A informação é suscetível de ser registrada (codificada) de diversas formas; duplicada e reproduzida *ad infinitum*; transmitida por diversos meios; medida e quantificada; adicionada a outras informações; organizada, processada e reorganizada segundo diversos critérios; recuperada quando necessário segundo regras preestabelecidas (ROBREDO, 2003, p. 9).



Outro conceito sobre a informação e sua transferência é ofertado por Rogério Bazi, da Pontifícia Universidade Católica (Campinas), ao mencionar que:

A produção, a organização e o controle dos estoques de informação, para uso imediato ou futuro, são imprescindíveis para que se efetive a transferência da informação. Contudo, para que esses estoques (armazenados nos museus, bibliotecas, bases de dados, arquivos, etc.) sejam acessados, é preciso que o receptor os ative (BAZI, 2007, p. 4).

O que significam, em especial, esses conceitos de Robredo (2003) e Bazi (2007) é que os estoques são considerados repositórios estáticos e os recursos informacionais que se encontram armazenados em seu interior passam por ações de processo e organização a fim de que sejam passíveis de recuperação por parte dos usuários frente às suas necessidades. Embora configurados em um modelo estático, os estoques informacionais transformam-se em fluxos dinâmicos quando aliados a atos de comunicação, como por exemplo, na dinâmica das redes sociais. Desse modo, isso significa que não basta promover a informação e o conhecimento. Deve haver preocupação com a condição de acesso em vários aspectos: TIC, locais onde ocorrerão os acessos, condições daqueles que tendem a acessar, a questão econômica, a ética e legalidade e, ainda, a inclusão social e digital.

Este último aspecto tem importância porque a inclusão social e digital serve para garantir que todas as pessoas, independente de classe social, etnia, religião ou poder econômico, possam usufruir das potencialidades e benefícios das TIC, acessando e usando a informação para criar conhecimento.

Entretanto, é bom lembrar também que a inclusão social e digital, para acontecer, precisa de instrumentos básicos, que são: dispositivo para conexão, acesso à rede e o domínio das ferramentas e a competência para o uso da informação de forma inteligente, pois não basta apenas o cidadão possuir um simples computador conectado à internet para que ele seja considerado um incluído social e digital.

Nesta era digital, pode-se afirmar que a moeda forte de troca é a informação, acessível e universal. Independente da natureza da informação, a tecnologia necessária para transportá-la, editá-la ou armazená-la será a mesma e deverá estar disponível em todo o mundo.

O acesso à informação possibilita à sociedade acompanhar e cobrar a disponibilização e implementação dos direitos constitucionais presentes nas Cartas Magnas de todos os países.

Quanto ao acesso às tecnologias e à internet, o Brasil apresenta um cenário heterogêneo, com regiões onde o índice de inclusão é extremamente elevado, contrastando com a situação

de cidades que não apresentam sequer saneamento básico e fornecimento de energia elétrica. É um cenário de grandes paralelos e contrastes.

Nesse contexto, a inclusão de forma coesa no país é dificultada, sobretudo, pela falta de investimento em programas que solidifiquem a base da sociedade – educação e saúde.

Para ilustrar o cenário, o Brasil estava, em 2012, em 72º no ranking global de taxa de acesso às tecnologias da informação, segundo o índice Integrado de Telefonia, Internet e Celular, entretanto, estava entre os dez países do mundo com maior número de população desconectada.

A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - Tecnologia da Informação e Comunicação (PNAD Contínua TIC) que foi divulgada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e noticiada pela Agência Brasil (2020), mostrou que uma em cada quatro pessoas no Brasil não possuía acesso à internet. Em números totais, isso representava cerca de 46 milhões de brasileiros que não acessavam a rede. Entretanto, o uso do celular para acessar a internet cresceu no Brasil. Os aparelhos são o principal meio de acesso à rede no país, usados por quase todos os brasileiros. Isso quer dizer que, de alguma forma, há acesso à informação, às tecnologias da informação e à inclusão, mas não é uma posição desejável para países de potencial econômico (AGÊNCIA BRASIL, 2020). Porém, em pesquisa mais recente, com 32 países considerados emergentes, a *Pew Research Center* (PRC-USA) apresentou um *ranking* onde o Brasil foi colocado em 7º lugar por haver alcançado 75% de uso da internet.

Um outro aspecto de importância que é preciso colocar é que “as pessoas não podem fazer escolhas reais, em qualquer área de suas vidas, se não estiverem bem informadas. Por isso, o acesso à informação é requisito fundamental para o exercício pleno dos direitos e liberdades do homem e da consolidação da democracia”. (QUINTANILHA; CETRA; REIS, 2013, p. 8).

No Brasil, temos a Lei nº 12.527, sancionada em 18 de novembro de 2011(LAI), regulamenta o direito constitucional de acesso dos cidadãos às informações públicas e é aplicável aos três poderes da União, dos estados, do Distrito Federal e dos municípios. A principal diretriz que rege a disponibilização de informações é que a publicidade e a transparência das informações é a regra e o sigilo é a exceção. A LAI prevê as informações classificadas por autoridades como sigilosas e os dados pessoais como exceções à regra de acesso. As entidades privadas sem fins lucrativos também são obrigadas a dar publicidade às informações referentes ao recebimento e à destinação dos recursos públicos por elas recebidos.

Em suma, é possível afirmar que o acesso à informação é fundamental para a construção do conhecimento, para a participação em sociedade e para a ampliação de oportunidades na sociedade hiperconectada.

Abordando o conhecimento e sua construção a partir do acesso e uso da informação, pode-se salientar que a palavra conhecimento tem origem no latim, da palavra *cognoscere*, que significa "ato de conhecer". E conhecer, também vem do latim, e advém do mesmo radical "gno", presente na língua latina e no grego antigo, da palavra "gnose", que significa conhecimento, ou "gnóstico", que é aquele que conhece. (DICIONÁRIO ESCOLAR, 2021).

Em 1999, Morin, ao se reportar sobre a construção do conhecimento, partiu da premissa de que o conhecimento é, ao mesmo tempo, atividade (enquanto cognição) e produto dessa atividade, estabelecendo-se vínculo entre a construção do conhecimento e as múltiplas possibilidades oferecidas pela sociedade hiperconectada como ambiente de produção, disseminação, organização e acesso à informação. Isso significa que a construção de conhecimento tem estreita relação com a sociedade que recorre predominantemente às tecnologias da informação e comunicação para troca de informações em formato digital, suportando a interação entre indivíduos e entre estes e instituições, recorrendo a práticas e métodos em construção permanente. Percebe-se, assim, a condição das TIC para a constituição da própria Sociedade da Informação, evidenciando as trocas de informações entre os sujeitos como o grande atributo desta sociedade em questão. Aparentemente, há um consenso sobre as possibilidades proporcionadas por essa dita “nova sociedade” – com a construção de novos conhecimentos e, ainda, as novas formas de se relacionar e interagir em um mundo totalmente global.

É importante destacar que construir conhecimento na sociedade hiperconectada requer atenção a dois fatores:

- O primeiro diz respeito à condição da informação no atual momento enquanto insumo básico para a construção do conhecimento, sendo que os usuários da informação estão cada vez mais expostos a um imensurável fluxo informacional, que chega a seu alcance de todo lugar e de toda forma, quase em tempo real.
- E o segundo é a ansiedade gerada em relação ao acesso, validação, relevância, credibilidade e pertinência da informação, sendo que John Naisbitt, na introdução do livro “Ansiedade de Informação” (apud WURMAN, 2003, p. 31) já dizia que a informação é uma obsessão, a qual deve ser estruturada e reestruturada, a fim de que as pessoas consigam

encontrar seu significado. Essa “ansiedade de informação é o resultado da distância cada vez maior entre o que compreendemos e o que achamos que deveríamos compreender. É um buraco negro que existe entre dados e conhecimento e ocorre quando a informação não nos diz o que queremos ou precisamos saber”, na opinião de Naisbitt.

A condição de acesso remoto e em tempo real define todo o processo na construção de conhecimento porque vivenciamos:

- Uma sociedade na qual a informação e o conhecimento constituem insumos básicos e rapidez, eficiência, credibilidade e eficácia norteiam o fazer do conhecimento.
- Há necessidade de circular as informações para todos os tipos de público a fim de possibilitar a construção de conhecimentos necessários para que se verifiquem mudanças efetivas no entorno.


A condição para que o conhecimento venha a ser gerado, portanto, passa pela compreensão que o indivíduo apresenta de uma dada informação. Desse modo, pode-se dizer que qualquer conhecimento novo, nesse sentido, pode se configurar somente se não houver esse tipo de compreensão da informação, em que, frente a uma incerteza ou a um problema é buscada para acrescentar novas reflexões à imagem do mundo que cada um mantém.

Pode-se dizer que o processo de construção do conhecimento configura-se como um aspecto recorrente no cotidiano dos usuários de informação, considerando-se o propósito de gerar mudanças significativas nos variados segmentos das sociedades, seja em um sentido prático, seja por um viés acadêmico. Assim, para que esse processo possa se efetivar, leva-se em conta a interdependência existente entre informação e produção do conhecimento, em razão de que um não prescinde do outro.

Vamos enunciar agora alguns conceitos que explicam melhor essa relação entre a informação e o conhecimento.

Nair Kobashi e Maria de Fátima Tálamo, ambas pesquisadoras da Universidade de São Paulo, em 2003, afirmaram que “[...] a sociedade organiza seus estoques de informação e estabelece estratégias específicas para colocá-los em ação, para transformá-los em fluxo, tendo em vista um único objetivo: que o sujeito os capture, promovendo a ação de conhecer” (KOBASHI; TÁLAMO, 2003, p. 9).

Jaime Robredo, à mesma época também mencionou que “A conversão da informação em conhecimento, sendo este um ato individual, requer a análise e a compreensão da



informação, as quais requerem, por sua vez, o conhecimento prévio dos códigos de representação dos dados e dos conceitos transmitidos num processo de comunicação ou gravado num suporte material” (ROBREDO, 2003, p.12).

Desse modo, não é demais lembrar que estamos em uma nova era, onde a informação flui a velocidades e em quantidades inimagináveis e o conhecimento tem a necessidade de estar em permanente estado de organização. Além disso, o conhecimento é parte do desenvolvimento social. Portanto, deve ser compreendido, até mesmo no senso comum, como a contínua geração de novos conhecimentos enquanto fator para alavancar todas as esferas que compõem as sociedades.

Por sua vez, quando os estoques de informação, sob essa perspectiva, são acionados, podem exercer o papel de intermediários para a construção do conhecimento, uma vez que se destacam como agentes na transferência de recursos informacionais, promovendo a socialização do conhecimento à sociedade em geral.

A informação, portanto, é colocada como elemento essencial na sociedade, em especial por estar intrinsecamente associada às TIC e aos recursos digitais inovadores, sendo fator indispensável ao desenvolvimento das pessoas em suas particularidades, no sentido de que, ao acessar e apreender a informação, elas somam novos conhecimentos ao seu repertório prévio de experiências.

Nesse sentido, no momento em que o conhecimento de cada pessoa aumenta seus próprios conhecimentos anteriores, ocorre a conformação de uma coletividade melhor preparada e com competência para ser protagonista para as mudanças sociais e do exercício da cidadania. Daí a importância da informação e da construção de conhecimento para a sociedade em que vivemos.

Então, é importante destacar também as competências e sua inter-relação com a cidadania. Por que refletirmos sobre isso?

Bem, por considerar que as competências estão inter-relacionadas com a cidadania devido à necessidade das pessoas agirem pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Diversas iniciativas, como já vimos, vêm sendo empreendidas para que o acesso à informação deixe, cada vez mais, de se constituir em obstáculo ao desenvolvimento de pessoas

e países. Ao mesmo tempo, novas ponderações surgem: quantos indivíduos realmente se encontram qualificados para recuperar e selecionar, dentre a enorme quantidade de informações disponíveis, aquelas que são realmente relevantes e vão permitir a construção do conhecimento por meio das redes sociais?

Para ilustrar esse cenário, apoiamo-nos nos resultados de uma pesquisa sobre como o analfabetismo funcional influencia a relação com as redes sociais no Brasil, divulgada por Fajardo (2018) colaboradora da BBC News Brasil. Para essa pesquisa foram entrevistadas 2.002 pessoas entre 15 e 64 anos de idade, residentes em zonas urbanas e rurais de todas as regiões do país. O grupo de analfabetos funcionais foi considerado como sendo aquele que reúne os analfabetos absolutos, que assinam o nome com dificuldade, mas conseguem eventualmente ver preços de produtos, conferir troco, ligar para um número de telefone e identificar um ônibus pelo nome; e os rudimentares, que só leem o suficiente para localizar informações explícitas em um texto curto, sabem somar dezenas, mas não conseguem identificar qual operação matemática é necessária para resolver um problema, por exemplo. De acordo com a pesquisa, entretanto, mesmo com suas dificuldades, os analfabetos funcionais são usuários frequentes das redes sociais. Entre eles, 86% usam *WhatsApp*, 72% são adeptos do *Facebook* e 31% têm conta no *Instagram*. A falta de repertório dos analfabetos funcionais, contudo, faz com que o acesso a essas plataformas seja mais limitado. "Essas pessoas não vão tirar proveito das redes sociais para conseguir informações, garantir direitos, porque não conseguem discernir conteúdos" (FAJARDO, 2018, *on line*).

É interessante salientar que os dados da pesquisa retratam que entre os analfabetos funcionais, 12% enviam mensagens escritas e escrevem comentários em publicações do *Facebook*, 14% leem mensagens escritas e 13% curtem publicações. Para efeito de comparação, entre os que têm nível de alfabetização proficiente, 44% enviam mensagens escritas, 43% escrevem comentários em publicações, 47% leem mensagens escritas e curtem publicações.

O primeiro passo é garantir que as pessoas, independentemente de seus níveis de leitura, compreendam que a desinformação pode vir por diferentes canais, incluindo imagens manipuladas e vídeo e se espalhar rapidamente.

Pollyana Ferrari (apud FAJARDO, 2018) acredita que um trabalho de conscientização tem importância, mas, só virá com o amadurecimento do uso das redes sociais, que ainda é recente no Brasil - tem 14 anos -, além de educação. Ela cita o caso de Portugal, que oferece aulas de letramento em mídias digitais nas escolas de educação básica desde os anos 90. "A



pessoa não vai deixar de ver um vídeo e compartilhar, o brasileiro acredita muito no grupo do *WhatsApp* da família, seja para o bem ou para o mal. As pessoas têm direito de ter um celular, pode ter mais risco de cair em golpes e receber vírus, mas vai aprender usando. Mas não há o que fazer, a responsabilidade é dos governos, das empresas, de treinar, formar, o trabalho é coletivo e de 'formiguinha'" (FERRARI apud FAJARDO, 2018, *on-line*).

Fajardo (2018) mencionou, ainda, que a professora Ferrari lembrou que, até pela dificuldade de interpretação de texto, as mensagens falsas se propagam mais por mensagens em áudio. "Muita gente acredita nas *fakes news* porque não tem bagagem, não tem senso crítico, quando há uma escolaridade precária, a pessoa fica muito mais manipulável. Somos um país pobre, de baixa escolaridade, a gente saiu da TV aberta, mas houve um deslocamento para as redes sociais sem nenhuma capacidade de discernimento. Numa sociedade democrática com baixa escolaridade, a manipulação de informação é mais fácil de acontecer", explicou, ainda, Pollyana Ferrari.

A educação de pessoas para o desenvolvimento de competências é fundamental para o alcance dos objetivos globais de maior igualdade e equidade entre os povos, isso porque educar significa empoderar o indivíduo para uma cidadania ativa e produtiva no meio social.

Aqueles que continuam seus processos de ensino e aprendizagem têm maior acesso à informação e à construção do conhecimento, são capazes de protegerem sua saúde, de garantirem a sua seguridade social, de intervirem politicamente em suas comunidades e de acompanharem os processos tecnológicos da informação e da comunicação, exercendo sua participação cidadã de forma ativa e plena. A UNESCO, desde 1997, já estabelecia que a educação “[...] Engloba todo o processo de aprendizagem formal ou informal, onde as pessoas [...] desenvolvem suas habilidades, enriquecem seu conhecimento e aperfeiçoam suas qualificações técnicas e profissionais, direcionando-as para a satisfação de suas necessidades e as de sua sociedade”. (UNESCO, 1997, p. 19-20).

Diante do exposto, pode-se destacar que:

- A garantia da inserção dos cidadãos de maneira plena na sociedade, além de garantir uma cidadania ativa, é fundamental para o desenvolvimento humano.
- Fomentar o desenvolvimento das competências sob a ótica da aprendizagem ao longo da vida é crucial para garantir a busca da equidade e da justiça social, em conjunto com a manutenção da democracia e da dignidade humana.

Nesse contexto de competências e cidadania, destaca-se a Competência em Informação e Midiática, que será o nosso objeto de atenção a seguir.

## **6 COMPETÊNCIA EM INFORMAÇÃO E MIDIÁTICA: UMA SITUAÇÃO BORDERLAINE E SEUS DESAFIOS**


Para efetuar uma abordagem aos temas “Competência em Informação e Competência Midiática” devemos nos perguntar sobre o que eles nos levam a pensar inicialmente. Nossa resposta está em salientar que, certamente, a educação, o conhecimento e a sociedade em rede fazem parte do nosso cotidiano, e que os cidadãos de todo o mundo devem preparar-se para manejar de forma eficiente e eficaz competências e habilidades específicas que são consideradas indispensáveis para o aprendizado ao longo da vida.

De acordo com diretrizes da UNESCO (2011) essas competências compreendem a habilidade para usar os recursos das TIC, incluindo o uso e a produção de mídias digitais, o acesso, processamento e a recuperação da informação, a participação em redes sociais para a criação e o compartilhamento do conhecimento e um conjunto de habilidades profissionais envolvendo os meios digitais. Além disso, também englobam a preocupação de usar a informação de forma ética no contexto social/virtual em que vivemos, respeitando os usuários da informação, individual ou coletivamente.

Portanto, como cidadãos globais no mundo contemporâneo, devemos utilizar a informação de forma eficaz e eficiente, além de promover o exercício da cidadania ativa e compartilhada no novo paradigma informacional e comunicacional que caracteriza a nossa sociedade hiperconectada.

Para facilitar a aquisição de competências, ainda em 2008, a UNESCO publica os padrões de competência em TIC para educadores no manual *Teacher training curricula for media and information literacy* (UNESCO, 2009; WILSON et al. 2013), e que foi atualizado em 2009 e 2013, propondo a *Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores* (WILSON et al. 2013) para promover a igualdade de acesso à informação, ao conhecimento, à mídia e aos sistemas de informação livres, independentes e pluralistas. A proposta reúne os seguintes conceitos, em síntese:

- A competência em informação como sendo (mobilização de conhecimentos, habilidades e atitudes relacionadas com o universo informacional, capacidade de leitura e escrita, busca e uso da informação, organização e manipulação de dados, visando à produção de novas informações e conhecimentos, sua disseminação, preservação e reuso futuro).



- A competência midiática, por sua vez, compreendendo (convergência de conhecimentos, habilidades e atitudes em relação ao uso e compreensão dos meios e processos de comunicação de massa, que ocorre em estados avançados de desenvolvimento da sociedade).

Para Dudziak (2003, p. 28), a CoInfo é o “[...] processo contínuo de internalização de fundamentos conceituais, atitudinais e de habilidades necessário à compreensão e interação permanente com o universo informacional e sua dinâmica, de modo a proporcionar um aprendizado ao longo da vida”.

Apresentamos também um conceito para a Competência em Informação (CoInfo), em artigo elaborado em colaboração com duas outras pesquisadoras Maria do Carmo Kobayashi e Glória Georges Feres, onde é mencionado que essa competência “compreende um conjunto de comportamentos, habilidades e ações que envolvem o acesso e uso da informação de forma inteligente, tendo em vista a necessidade da construção do conhecimento e a intervenção na realidade social” (BELLUZZO; KOBAYASHI; FERES, 2009).

Vitorino e Piantola (2011) a veem como uma arte a partir das dimensões técnica, estética, ética e política, conforme se descreve no Quadro 1.

**Quadro 1 – Dimensões da Competência em Informação**

Dimensão técnica	Dimensão estética	Dimensão ética	Dimensão política
<p>Corresponde ao meio de ação no contexto da informação.</p> <p>Consiste em habilidades adquiridas para identificar, avaliar e usar a informação de que precisamos.</p> <p>Relaciona-se à ideia de que a pessoa competente em informação é aquela capaz de acessar com assertividade e dominar as novas tecnologias.</p>	<p>Compreende a criatividade sensível.</p> <p>Refere-se à capacidade de compreender, relacionar, ordenar, configurar e ressignificar a informação.</p> <p>Relaciona-se com a experiência interior, individual e única de cada pessoa ao lidar com os conteúdos de informação e sua maneira de expressá-la e agir sobre ela no âmbito coletivo.</p>	<p>Refere-se ao uso responsável da informação.</p> <p>Compreende a realização do bem comum.</p> <p>Relaciona-se às questões de apropriação e uso da informação, tais como: propriedade intelectual, direitos autorais, acesso à informação e preservação da memória global.</p>	<p>Compreende o exercício da cidadania.</p> <p>Relaciona-se à participação das pessoas nas decisões e nas transformações referentes à vida em sociedade.</p> <p>Refere-se à capacidade de ver além da superfície do discurso.</p> <p>Considera-se que a informação é produzida a partir de (e em) um contexto social específico.</p>


Fonte: Adaptado de Vitorino e Piantola (2011, p. 109)

Também denominada como: *alfabetización informacional* (ALFIN); *information literacy* (IL); letramento informacional; competência informacional; competência infocomunicacional; literacia informacional, literacia da informação, competência em informação etc., essa competência é adquirida ao longo da vida e possibilita resistir ao cenário de desinformação e *fake news*, bem como o indivíduo se promover como um cidadão que consegue selecionar criticamente aquelas informações que são importantes para si.

E as origens dessa competência? A expressão *information literacy* foi apresentada pela primeira vez, em 1974, pelo norte-americano Paul Zurkowski, então Presidente da *Information Industry Association* em proposta dirigida à *National Commission on Libraries and Information Science*, por considerar a necessidade de adoção, por parte dos Estados Unidos, dessa competência como instrumento de acesso à informação.

Segundo Bernadete Campello (2003) em 1976, o termo apresenta diferentes perspectivas - fator de emancipação política ou relacionado à questão da cidadania e responsabilidade social no que diz respeito ao uso competente da informação

Nos anos de 1980 - recebeu a influência da tecnologia da informação, configurando-se uma ênfase instrumental e restrita para a *information literacy* (SANTOS, 2011). Nos anos de 1990 – essa foi uma época foi marcada pela busca de fundamentação teórica e metodológica para o desenvolvimento de programas dessa competência, em todo o mundo e em várias



organizações. Destaca-se a publicação do livro *Information Power* (1998) que auxiliou a assimilação do conceito de competência em informação pela classe bibliotecária (CAMPELLO, 2003).

Pode-se dizer que ainda existem algumas questões terminológicas que envolvem esse tema, sendo que a literatura especializada não é unânime a respeito de seu significado e tradução. Porém, por recomendação da UNESCO para a tradução do termo em inglês para o português do Brasil (HORTON JR. et al., 2013) adota-se “Competência em informação”, inclusive neste capítulo. Já a sigla ‘CoInfo’ foi recomendada e acordada na Carta de Marília (2014) para que não houvesse mais confusões com outras siglas brasileiras e de outros países ao se fazer menção a essa competência.

Atualmente, o movimento da competência em informação, inclui-se, dentre as capacidades, o processo de busca e de avaliação crítica da informação, compreendendo a preocupação com o acesso e uso da informação para a construção do conhecimento e aplicação à realidade, além de envolver questões sociais mais amplas como o exercício da cidadania e o aprendizado ao longo da vida.

Existem alguns conhecimentos que são inerentes à essa competência: características e natureza da informação considerada necessária. É importante ressaltar o fato de que intensos fluxos de informação são identificados ao longo de todas as decisões que precisam ser tomadas. A começar pela identificação de problemas ou de oportunidades, verifica-se que ambos fundamentam-se em condições internas e/ou externas que devem ser conhecidas por meio de relatos, comunicações, notícias, enfim, pela informação que necessitamos. Isso é realizado mediante diferentes tipos de recursos e de fontes de informação, que vamos buscar para acessar a informação que consideramos ser necessária para resolver nosso problema ou as oportunidades que intentamos alcançar.

Por isso, precisamos identificar com maior clareza as vantagens e desvantagens de usar os recursos e fontes de informação que estão disponíveis e ao nosso alcance. Além disso, tem importância conhecer também os critérios de valorização da informação e das fontes que consultamos em termos de confiabilidade, precisão, veracidade, atualização, legalidade, ética etc. Vale lembrar que toda ciência é uma atividade social determinada por condições históricas e socioeconômicas. Desta forma a sociedade da informação necessita de uma ciência que estude as propriedades da informação e os processos de sua construção, comunicação e uso (LE COADIC, 1996).

Na sequência, tem importância destacar o conhecimento de normas e diretrizes de comunicação da informação. E, ainda, se existe a aplicabilidade da informação à realidade onde nos inserimos. Desse modo, para Santos (2017) com relação aos conhecimentos contextuais da competência em informação, temos a seguinte síntese:

- Devemos atentar à Estratégia, finalidade, objetivos de acesso e uso da informação, para que seja possível encontrar a informação necessária com a especificidade que precisamos. Aqui a definição da estratégia de busca é fundamental. Se vamos usar base dados, por exemplo, precisamos identificar as palavras-chave adequadas, além de saber identificar a finalidade (informação apenas estatística, biografias completas de alguém ou apenas saber quais os trabalhos que publicou um autor durante um período etc., os objetivos e principalmente qual o uso que faremos com a informação obtida.

- Área da Atuação, tem importância porque precisamos saber se vamos trabalhar com uma única área ou se vamos precisar estabelecer inter-relações entre áreas.

- Os Tipos de Informação também têm muito a ver com o contexto onde se situa a informação necessária que identificamos anteriormente.

- Além disso, também têm relação com os Processos que envolvem a necessidade da informação. Por que precisamos daquela informação, daquele tipo de informação, em determinado período, se estamos fazendo uma pesquisa bibliográfica ou uma revisão sistemática de literatura para um trabalho acadêmico?

- Outro aspecto é conhecer também as Diretrizes e Políticas gerais de informação na sociedade a fim de estabelecer inter-relação com a ética, legalidade e não incorrerem em plágios, por exemplo.

- Por último, saber quais são os Agentes envolvidos nos processos relacionados à necessidade da informação. Atualmente, por exemplo nossas necessidades de informação estão envolvendo a epidemia de Covid 19 e precisamos de muitas informações científicas e factuais sobre a vacinação, seus benefícios etc.

E quanto às Habilidades de CoInfo? Segundo Santos (2017) compreendem principalmente e de forma sintetizada:

- Encontrar a informação a partir da identificação da necessidade da mesma e da definição e execução de uma estratégia de busca.



• Organizar a informação mediante ações de resumo, indexação ou estruturação da informação (gestão da informação).

• Criar a informação como produtores de informação por meio de ações de aquisição, análise, interpretação, edição, armazenamento etc.

• Utilizar a informação com agregação de valor.

• Compartilhar a informação mediante o uso de estratégias e meios adequados.

E as Atitudes e valores de CoInfo? Pode-se dizer que são, em síntese:

• Uso ético e legal da informação em diferentes recursos e para a solução de problemas.

• Entender que o uso efetivo da informação não deve ser apenas individual.

• Analisar os *gaps* da informação de modo individual e as necessidades de capacitação.

• Uso das TIC para o acesso e uso inteligente da informação.

• Agregar valor ao compartilhamento da informação e avaliar o risco de não acessar e usar a informação (SANTOS, 2017).

A competência em informação tradicionalmente, envolve algumas concepções mencionadas por Christine Bruce, pesquisadora australiana muito reconhecida na área e que esteve presente como convidada especial no ‘IV Seminário de Competência em informação’, realizado em 2014 na UNESP de Marília. Assim, temos o seguinte, em resumo:

• Baseada nas tecnologias da informação – aprendizado das TIC para a recuperação e comunicação da informação na sociedade de conexões em rede.

• Baseada em fontes de informação – conhecimento de fontes e habilidade de acessá-las de forma independente ou mediada por intermediário.

• Baseada na informação como processo – preocupando-se com as estratégias aplicadas pelos usuários ao se defrontar com situações novas e complexas.

• Baseada no controle da informação – o usuário deve ser capaz de realizar conexões entre a informação, os projetos e os recursos tecnológicos e eletrônicos, permitindo encontrar e gerenciar a informação relevante, a fim de possibilitar a reutilização da informação.

• Baseada na construção do conhecimento – foco central é o uso crítico e inteligente da informação para a geração de uma nova base pessoal de conhecimento.

• Baseada na extensão do conhecimento- uso da informação para gerar novas ideias ou soluções criativas e sua aplicabilidade social.

• Baseada no saber – utilização sábia da informação em benefício da coletividade, com a adoção de valores em relação ao conhecimento gerado e a consequente emissão de juízos, tomada de decisões e pesquisa *in continuum*.

Mas, o que é ser competente em informação? Segundo outra pesquisadora americana Rader (1990,1991) compreende o que segue:

- Levar uma vida produtiva, saudável e plena, em uma sociedade democrática.
- Aceitar pragmaticamente a natureza das mudanças e transformações sociais.
- Assegurar um futuro melhor para as novas gerações.
- Encontrar a informação apropriada para a resolução de problemas pessoais e profissionais.
- Ser competente em relação à expressão escrita e à informática.

Para identificar a competência em informação foram estabelecidos padrões e indicadores internacionais, a saber:

• Em 2000, a *Association of College and Research Library* (Associação de Bibliotecas Universitárias e de Pesquisa) - ACRL, publicou o *Information Literacy Standards for Higher Education* (Padrões de competência em informação para a educação de nível superior, tradução nossa), estabelecendo diretrizes para a competência em informação no ensino superior nos Estados Unidos.

• Catts; Lau (2008) também estabeleceram a importância da utilização de indicadores para a avaliação da Competência em Informação, em documento intitulado *Towards in information literacy indicators* e que foi publicado pela UNESCO.

• A *International Federation of Libraries Association* (IFLA), organismo ligado à UNESCO e à ONU, também apresentou indicadores e padrões nessa direção, os quais são reproduzidos na sequência:

## I - Acesso à informação

### *Necessidade da informação (Padrão 1)*

- 1 Definição do assunto
- 2 Decisão do foco/objeto.
- 3 Definição da informação.
- 4 Início do processo de busca.

### *Localização da informação (Padrão 2)*

- 1 Identificação e seleção de fontes.
- 2 Desenvolvimento de estratégias de busca.
- 3 Acesso às fontes selecionadas.
- 4 Seleção da informação obtida.

### *Avaliação crítica da informação e das suas fontes (Padrão 3)*

- 1 Leitura, análise, seleção e interpretação da informação relevante
- 2 Comparação do novo conhecimento com o conhecimento anterior para determinar a característica da informação.

### *Organização da informação (Padrão 4)*

- 1 Arranjo e organização da informação utilizando esquemas ou estruturas diversas.

## II – Uso da informação

### *Utilização efetiva da informação para alcançar um objetivo ou resultado (Padrão 5)*

- 1 Descoberta de novos meios de comunicar, apresentar e usar a informação.
- 2 Aprendizado/ internalização da informação como um conhecimento pessoal.

### *Comunicação e uso ético e legal da informação (Padrão 6)*

- 1 Compreensão do uso ético da informação.
- 2 Respeito às questões de ordem legal no uso da informação.
- 3 Utilização de forma e estilos apropriados.

Fonte: Adaptado de IFLA (1989)

- No Brasil, foram lançados, em 2003, os padrões nacionais desenvolvidos com base naqueles internacionais já mencionados, como resultado de pesquisa para o pós-doutorado, desenvolvida junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar-Eixo Temático em Política e Gestão Educacional (UNESP-Araraquara) e publicados inicialmente em Belluzzo;

Kerbaux (2004). Uma versão modificada e atualizada foi apresentada em Belluzzo (2007). Esses padrões e indicadores foram validados em várias pesquisas de mestrado e doutorado no país. Apresenta-se no quadro 2 um exemplo desse documento.


**Quadro 2 - Exemplo do padrão 1 de Belluzzo (2007)**

<b>PADRÃO 1 – A pessoa competente em informação determina a natureza e a extensão da necessidade de informação</b>
<b>Indicador de Desempenho</b>
1.1 Define e reconhece a necessidade de informação
<b>Resultados Desejáveis</b>
<b>1.1.1 Identifica um tópico de pesquisa ou outra informação necessária</b>
<b>1.1.2 Formula questões apropriadas baseado na informação necessária ou tópico de Pesquisa</b>
<b>1.1.3 Usa fontes de informação gerais ou específicas para aumentar o seu conhecimento sobre o tópico de Pesquisa</b>
<b>1.1.4 Modifica a informação necessária ou o tópico de pesquisa para concluir o foco sob controle.</b>
<b>1.1.5 Identifica conceitos e palavras-chave que representam a informação necessária ou o tópico de pesquisa/questão.</b>
<b>Indicador de Desempenho</b>
<b>1.2 Identifica uma variedade de tipos e formatos de fontes de informação potenciais</b>
<b>Resultados Desejáveis</b>
<b>1.2.1 Identifica o valor e as diferenças de potencialidades de fontes em uma variedade de formatos (documentos impressos e eletrônicos, pessoas, instituições, etc.)</b>
<b>1.2.2 Identifica o propósito e o tipo de informação a que se destinam as fontes</b>
<b>1.2.3 Diferencia fontes primárias e secundárias, reconhecendo o seu uso e a sua importância para cada área específica etc.</b>

Fonte: Belluzzo (2007, p.95-96)

Existem também vários modelos que são recomendados para o desenvolvimento da CoInfo em ambientes de natureza vária. Assim, vamos proceder a uma síntese dos principais e que são encontrados na literatura especializada internacional: a abordagem do *Big Six Skills*, desenvolvido por Eisenberg e Berkowitz (1990); ciclo de pesquisa (MCKENZIE, 1999), o modelo de Alberta (OBERG, 1999), os Sete Pilares da Competência em Informação (SCONUL..., 2011), o modelo de Kuhlthau (1999); *The Organized Investigator-Circular Model* (LOERTSCHER, 2003) e muitos outros. A maioria dos modelos de CoInfo são similares e, em geral, abrangem etapas do método científico, porém, de forma não linear.

A CoInfo é necessária para a compreensão de novas demandas ocupacionais e informacionais, de acordo com o trabalho e o pensamento em redes humanas e tecnológicas. Portanto, é preciso um maior compartilhamento da informação com o objetivo da produção e aplicação de novos conhecimentos aos processos de inovação e desenvolvimento humano e social. Requer também o aprendizado do uso de infraestrutura tecnológica e a existência de instrumentos de busca da informação em ambientes eletrônicos, o que precisa de um elo com a Competência midiática.



Essa competência tem importância quando tratamos do ambiente virtual, espaço natural das redes sociais na Internet, espaço de intercâmbio de informações para o trabalho, a pesquisa e o entretenimento.

Para autores como Ferrés e Piscitelli (2015) a competência midiática está relacionada ao objetivo de contribuir para o desenvolvimento da autonomia pessoal de cidadãos, bem como o seu compromisso social e cultural, abrangendo tanto a maneira como os conteúdos midiáticos são consumidos, quanto o modo como são produzidos. Portanto, não é uma simples substituição de perspectivas contra os efeitos dos meios, mas uma ferramenta de empoderamento, em que o sujeito é parte ativa do processo comunicativo, sendo capaz de interpretar de forma autônoma e crítica o fluxo, o valor e as consequências da mídia. De modo geral, compreende fatores tais como: o incentivo ao pensamento crítico; a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades criativas voltadas para a produção; e a capacidade de acessar, analisar e criar os conteúdos mais diversos.

Essa competência envolve o domínio de conhecimentos, habilidades e atitudes relacionadas a dimensões básicas, a partir das quais são elaborados os indicadores. Estes indicadores estão relacionados, em cada caso, com o âmbito de participação das pessoas que recebem mensagens e interagem com elas (âmbito de análise) e das pessoas que produzem mensagens (âmbito de expressão) (FERRÉS; PISCITELLI, 2015, p.8). Assim, temos essas principais dimensões e seus indicadores sintetizados no quadro 3.



Quadro 3 – Principais dimensões e indicadores de competência midiática

Dimensões		
1 Linguagem	2 Tecnologia	3 Ideologia
Indicadores		
Interpretar, avaliar, analisar, compreender e correlacionar diversos códigos, formatos e gêneros midiáticos, além de produzir e ressignificar conteúdos a partir de diversos modos de representação e produção de sentido	Interagir, compreender, manusear, de maneira eficaz, aparatos tecnológicos (computadores, softwares, redes sociais etc.) além de explorar recursos ligados à arquitetura operacional e à comunicação multimodal e multimídia a partir de suas especificidades.	Dialogar com a curadoria, revisão e autoavaliação do próprio consumo midiático, além de avaliar, interpretar e identificar (individualmente ou coletivamente) o êxito e os efeitos das produções midiáticas em diferentes âmbitos (cultural, social, cognitivo, estético e sensorial).

Dimensões		
4 Produção e Difusão	5 Ideologia e Valores	6 Estética
Indicadores		
Conhecer as características e fases dos processos de produção, técnicas de programação, distribuição e compartilhamento ligados aos conteúdos individuais, coletivos, populares, corporativos e públicos, além de executar tarefas de maneira colaborativa, gerenciar a própria identidade online e off-line e compreender questões de direitos autorais, datificação e políticas de governança do ecossistema digital.	Avaliar, analisar reconhecer os conteúdos, considerando seus recortes culturais e sociais, identificando os estereótipos (gênero, raça, etnia, classe social, religião etc.) e os mecanismos de manipulação, além de elaborar e modificar os conteúdos midiáticos comprometidos com a cidadania, transmitindo valores e colaborando com a melhoria da sociedade.	Relacionar e identificar referências intertextuais, explorando novas camadas interpretativas e produzir conteúdos pautados na criatividade e na originalidade.

Fonte: Ferrés; Piscitelli (2015, p.8)

Vale lembrar que no contexto de convergência de mídias e da sociedade em rede em que estamos inseridos, o estudo sobre a comunicação midiática adquire relevância tanto em termos de consumo e práticas culturais quanto de produção criativa por parte dos indivíduos.

De um lado, o crescimento da informação e a melhoria da qualidade na busca e no seu uso são cada vez mais difíceis, e, de outro, a identificação, o acesso, a seleção e o uso da informação para a produção do conhecimento e da inovação adquirem cada vez maior importância, por serem ferramentas inerentes à vida profissional e à prática da cidadania, inseridas na sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem.

Mas, e quanto às origens da competência midiática? De acordo com os autores Câmara e Borges, da Universidade Federal da Bahia, as competências em ambientes digitais não são



um conjunto de capacidades “pensadas em laboratório” ou ditadas por especialistas. Ao contrário, elas emergem da prática cultural popular – no ator de “blogar”, nas compras online, nas redes sociais digitais – na qual esses processos cotidianos se desenvolvem e conformam novas competências (CÂMARA; BORGES, 2011).

A história mostra que os conceitos e iniciativas para o desenvolvimento da competência em mídia (*media literacy*) e da competência em informação (*information literacy*) evoluíram separadamente. A educação para a mídia foi mencionada pela primeira vez em 1960 e a CoInfo uma década mais tarde, em 1974.

O tema competência midiática tem início a partir de iniciativas da Unesco relacionadas com a educação para as mídias e tem sido impulsionada também pelos estudos financiados pela Comissão Europeia, sintetizadas como segue:

- **A primeira iniciativa da Unesco** foi a *Declaração de Grünwald*, em 1982, que impulsionou o desenvolvimento de ações no campo da educação para as mídias, considerando que, uma vez que o consumo de mídia aumenta dia a dia, a educação em mídia prepararia para a cidadania responsável.

- **A segunda iniciativa** foi a Conferência *New Directions in Media Education*, Toulouse em 1990, que sistematizou e propôs uma definição mais precisa do campo, o que representou uma oportunidade de aprendizado sobre a competência midiática, sua natureza e situação em diferentes países, inclusive abriu uma aproximação com as atividades realizadas nos Estados Unidos, onde a competência midiática ganhava impulso.

- **Em 1999** foi organizada a *Conferência Educating for the Media and the Digital Age* em Viena, que apresentou um novo olhar sobre a educação para as mídias no contexto do desenvolvimento tecnológico e da nova era da comunicação, considerando em suas recomendações que a educação para a mídia faz parte do direito básico de todos os cidadãos, em todos os países do mundo, à liberdade de expressão e ao direito à informação e é fundamental para construir e sustentar a democracia. (RECOMMENDATIONS, 1999, p.1).

- **Em âmbito português e latino-americano**, foi divulgada a Declaração de Braga no Congresso Nacional sobre Literacia, Media e Cidadania realizado na Universidade do Minho, em Portugal, em 2011. O documento enfatiza que “a educação para um uso esclarecido e crítico da mídia é uma dimensão autónoma da educação para a cidadania”.

Em 2011, a Unesco lançou o livro *Media and Information Literacy: curriculum for teachers*. Uma versão em português foi publicada em 2013, em parceria com a Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM) (WILSON et al. 2013).

Ressaltamos também a tradução para o português do documento *Marco de Avaliação Global da Alfabetização Midiática e Informacional* (UNESCO, 2016) que fornece ferramentas para os gestores de políticas públicas desenvolverem estratégias e ações concretas para garantir a aquisição de competências midiáticas e informacionais a todos os cidadãos.

Desse modo, temos atualmente uma proposta de união da Competência em Informação com a Competência Midiática como “pré-condições do desenvolvimento sustentável e ajudará a garantir que todos se beneficiem da Declaração Universal dos Direitos Humanos, particularmente da liberdade de expressão e do acesso à informação.” (UNESCO, 2016).

Mais recentemente, a alfabetização midiática e informacional (AMI) ou competência em informação e midiática (CIM) tem sido apontada como elemento fundamental para o pleno exercício da cidadania em sociedades democráticas. O conceito tem se destacado como resultado das demandas urgentes de uma sociedade muito conectada e saturada pelas mídias e informações instantâneas. O empoderamento das pessoas por meio da competência em informação e midiática passou a ser, portanto, pré-requisito importante para o acesso equitativo à informação e ao conhecimento, e promoção da mídia livre e plural (UNESCO, 2016).

E quanto às questões terminológicas? Existem algumas terminologias que são utilizadas, porém, Independente da expressão adotada, *Mídia and Information Literacy* - MIL ou *Alfabetização Midiática e Informacional* – AMI ou ainda *Competência em Informação e Midiática* – CIM ou mesmo *Competência em Informação e em Mídia* - é certo que o conceito é um só nessas diferentes designações reforçando a natureza multidisciplinar e multifacetada desta disciplina ou área de conhecimento.

É interessante ressaltar que se atualmente a Internet representa a maximização da liberdade de acesso e uso da informação, as responsabilidades também se ampliam, conforme já tratamos: a capacidade de se usar eficientemente mecanismos de busca, considerando um ambiente de hiper informação; o discernimento entre informação relevante e maliciosa, incorreta ou incompleta; a compreensão das inter-relações entre os fatos; a organização de informação dispersa para construir sentido; o entendimento de que o conteúdo disponível hoje pode não estar amanhã.

Portanto, pode-se considerar uma vez mais o que mencionaram Câmara e Borges(2011) assegurando que devemos ver o desenvolvimento da competência em informação e midiática como sendo uma parte de um processo social atual, no qual indivíduos e organizações estão sendo confrontados com a necessidade de empregar um conjunto de habilidades e competências que são consideradas como requisitos para usar diferentes tipos de informação, serviços e produtos, bem como para poder interagir socialmente através dos meios eletrônicos.

Considerando, desse modo, essa importância da competência em informação e a competência midiática, no cenário global a UNESCO (2016) recomenda a necessidade de relacionar as duas competências, a competência em informação (CoInfo) e a competência midiática - nomeando como competência em informação e midiática.

A estratégia da UNESCO é reuni-las como um conjunto de competências – conhecimentos, habilidades e atitudes – necessárias para a vida e para o trabalho - denominando-as como sendo “Alfabetização Midiática e Informacional (AMI)”, ou como utilizamos “Competência em informação e midiática” (CIM). Essa estratégia é pioneira por duas razões: porque reconhece a tendência atual de convergência entre rádio, TV, internet, jornais, livros, arquivos digitais e bibliotecas em uma única plataforma em redes digitais e porque foi desenhada para professores visando capacitar milhões de jovens no tema nos países-membros da UNESCO em todo o mundo (UNESCO, 2016). A título de ilustração, é importante salientar que a UNESCO criou as chamadas 5 Leis da AMI. São elas:

- Lei 1 – Informação, comunicação, bibliotecas, mídia, tecnologia, internet e outras formas provedoras de informação são para uso no engajamento cívico, crítico e desenvolvimento sustentável. São iguais em estatura e nenhuma é mais relevante que a outra ou deve ser tratada como tal.
- Lei 2 – Todo cidadão é um criador de informação/conhecimento e tem uma mensagem. Ele deve ser empoderado a acessar informações/conhecimentos novos e a se expressar. AMI é para todos – homens e mulheres igualmente – e um elo com os direitos humanos.
- Lei 3 – Informação, conhecimento e mensagem são sempre de valor neutro, ou sempre independentemente de preconceitos. Qualquer conceituação, uso ou aplicação da AMI deve tornar essa verdade transparente e compreensível a todos os cidadãos.

- Lei 4 – Todo cidadão quer saber e entender informação, conhecimento ou mensagem novos, assim como comunicar-se, mesmo se ele/ela não está ciente, admite ou expressa que ele/ela quer. Seus direitos, entretanto, nunca devem ser comprometidos.
- Lei 5 – Alfabetização informacional e midiática não é adquirida de uma só vez. São experiências e processos vividos e dinâmicos. Ela é completa quando incluir conhecimento, competências e atitudes: quando cobre o acesso, avaliação, uso, produção e comunicação de conteúdos de informação, midiático e tecnológico.



Existem diferentes vertentes que compreendem a competência em informação e midiática. Destacam-se alguns exemplos na Figura 4, os quais foram mencionados por Wilson et al. (2013) em literatura internacional.

**Figura 4- Principais vertentes da Competência em Informação e Midiática**



**Fonte: Adaptado de Wilson et al. (2013)**

A competência em informação e midiática permite que as pessoas sejam capazes de construir uma linguagem de busca explícita e mais direcionada; consigam identificar fontes prováveis, filtrem e avaliem a qualidade das informações, requerendo novas habilidades no uso de TIC. Além disso, possibilita conhecer como acessar diferentes sistemas (endereços na Internet, redes sociais, aplicativos etc.), possuindo habilidades de especificação ou



generalização de conceitos para o refinamento de buscas, além de apresentar também condições de efetuar leituras não lineares e hipertextuais e conhecer as diferentes formas de apresentação e comunicação dos seus resultados (listas de discussão, *blogs*, etc.).

Essas competências, incluem a capacidade de encontrar e utilizar a informação, porém, implicam em ir além dessas dimensões, pois, compreendem também aspectos, tais como: a comunicação, a colaboração e o trabalho em rede, considerando que envolvem também questões como a consciência social na era hiperconectada que se vivencia, o conhecimento da segurança e governança da informação e a criação de nova informação para gerar novo conhecimento.

Assim, o seu domínio implica na fluidez com a Tecnologia da informação e da Comunicação (TIC), com os métodos de pesquisa, a lógica, na reflexão crítica, o discernimento e a racionalidade, isto porque a informação continuará sendo uma massa de dados indiferenciados até que todas as pessoas tenham igualdade de oportunidades para tratá-la com discernimento e espírito crítico, analisá-la, selecionar seus diferentes elementos e incorporar aqueles que acreditem sejam mais significativos para a construção de conhecimento.

Uma representação da Competência em Informação e Midiática é apresentada na Figura 5.



Figura 5- Representação da Competência em Informação e Midiática (CIM)



Fonte: Adaptado do Modelo Circular de Pesquisa de Loertscher (2003)

No contexto brasileiro, a discussão sobre o papel das mídias e a consequente necessidade de estudos e pesquisas sobre o desenvolvimento de competência em informação e midiática tem se dado de maneira um tanto dispersa e não conta com o apoio de políticas públicas específicas como é o caso, por exemplo, das iniciativas adotadas no âmbito da União Europeia.

As áreas da comunicação, informação e educação no Brasil começam a despertar para a importância dos estudos da competência em informação e midiática, mas, ainda existe a necessidade do desenvolvimento de pesquisas e aplicações que venham a trazer a melhor compreensão da importância da criação de espaços de aprendizagem voltados à solução de lacunas existentes. É nesse contexto que está emergindo a inovação social e seus impactos em meio à sociedade hiperconectada.

## 7 OS IMPACTOS DA INOVAÇÃO SOCIAL: TENDÊNCIAS E PERSPECTIVAS SOCIAIS RUMO AO FUTURO.

Inovação é uma palavra de ordem em uma sociedade dinâmica, pois, para atingir resultados diferentes, é preciso realizar ações diferentes. As organizações e os responsáveis pelas políticas existentes sabem que não podem ignorar algumas das questões mais urgentes de nossos tempos – como, por exemplo, a crescente desigualdade social, as mudanças climáticas e a epidemia mundial de doenças.

Apesar de tanto se falar em inovação, esse termo ainda é confundido com “invenção”. Estes termos não são sinônimos, a saber: inventar é desenvolver um produto ou tecnologia nova e inovar é aplicar, de forma diferente, produtos ou tecnologia já existentes em novos processos ou modelos organizacionais.

Inovação Social tem características diferentes da inovação “convencional” ou em geral, pois traz novas formas de cooperação e colaboração entre os envolvidos. Como resultado, os processos, métricas, modelos e métodos utilizados na inovação comercial ou tecnológica nem sempre são diretamente aplicáveis no campo social (MURRAY et al., 2010). O Quadro 4 apresenta as principais diferenças nesses tipos de inovação.

**Quadro 4- Principais diferenças entre Inovação em geral e Inovação Social**

	INOVAÇÃO em geral	INOVAÇÃO SOCIAL
Objetivo	Maximização de lucros	Melhoria da qualidade de vida
Valor	Econômicos	Bem-estar social
Lócus	Empresa/organizações	Comunidades
Processo	Metodologias consolidadas (diminuição de custos, aumento de produtividade)	Em construção...
Proteção	Sigilo empresarial	Ampla disseminação

Fonte: Adaptado de Juliani et al. (2014)

As ações de inovação social têm como objetivo, entre outros, resolver problemas sociais, melhorar a qualidade de vida das pessoas, promover a inclusão social e empoderar os atores envolvidos. Todo domínio social, ou seja, bem comum já estabelecido, começou a partir de uma inovação social. Há pouco mais de cem anos não existiam benefícios como os sistemas públicos de saúde, transporte coletivo, sistemas de comunicação popularizados, poder de voto às mulheres e crédito bancário popular.

Ações humanitárias tem, cada vez mais, tomado proporções globais. Em 2015, foram estabelecidos pela Organização das Nações Unidas (ONU) 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), para a construção e implementação de políticas públicas que visam guiar a

humanidade até 2030. Este conjunto, com 169 metas, também conhecido como “Agenda 2030”, é uma continuidade dos 8 Objetivos de Desenvolvimento do Milênio (ODM) que deveriam ser alcançados até 2015. Desenvolvimento sustentável significa realizar inovações de modo a atender as necessidades do presente sem comprometer a capacidade de gerações futuras de fazerem o mesmo. Para isso é necessário promover o crescimento econômico e a inclusão sem que isso esgote ou danifique o meio ambiente.

Podem ser considerados gatilhos ou inspirações para ações de inovação social as crises decorrentes de desastres naturais, acidentes e pandemias, gestão econômica ineficiente, baixo desempenho em serviços oferecidos à população, surgimento de novas tecnologias e a constatação de novas demandas sociais.

A espiral da Figura 6 elenca um caminho possível para o desenvolvimento de inovação social com seis estágios.

**Figura 6 – Processo para a inovação social – uma possibilidade**



**Fonte: Adaptado de Murray, Caulier-Grice e Mulgan (2010, p. 11)**

Os seis passos são descritos e sintetizados a seguir:

**1 Necessidade** – identificação dos fatores que demandam uma inovação social, envolvendo a causa do problema social e não apenas as consequências. Busca-se elaborar perguntas que contribuam para a delimitação do problema social. Aqui são definidos os objetivos.

**2 Propostas** - levantamento das possíveis soluções para o problema social a partir das percepções e experiências relacionadas a casos existentes. Nesta etapa é definida a metodologia a ser seguida.

3 **Protótipos** – realização de testes-pilotos, ensaios, protótipos a aplicação prática da ideia identificada como solução com a participação dos atores e seus pontos de vista.

4 **Manutenção** - é quando a ideia, já implementada, se torna prática cotidiana. Isto envolve aprimorar os processos, ou simplificá-las, e identificar fluxos de renda para garantir a sustentabilidade financeira de longo prazo da empresa, empresa social ou caridade, que levará a inovação adiante. No setor público, isso significa identificar orçamentos, equipes e outros recursos como a legislação. Esta é a etapa de avaliação.

5 **Difusão** - definem-se os meios pelos quais a inovação irá ganhar novos territórios, seja por meio da transferência de conhecimentos para outras organizações ou por meio do crescimento e reprodução da organização portadora da inovação social.

6 **Mudança Sistêmica** - envolve a interação de movimentos sociais, modelos de negócios, leis e regulamentos, dados e infraestruturas e formas novas de pensar e fazer. É a etapa de consolidação da inovação social.

Os atores envolvidos nos processos de inovação social são: os titulares da ideia ou catalizadores, os financiadores, os desenvolvedores, apoiadores ou polinizadores e os usuários ou beneficiários da inovação social.

A abrangência de uma inovação pode ser determinada pelas transformações que ela causa na sociedade. O Quadro 5 apresenta algumas questões propostas por Buckland e Murillo (2013) para a análise da Inovação Social. Ao responder as indagações faz-se uma análise dos quesitos: impacto, colaboração, sustentabilidade, tipo de inovação e escalabilidade.

**Quadro 5 - Variáveis para análise da Inovação Social**

Impacto	Resolveu o problema abordado? Atingiu transformação social?
Colaboração	Quais são os setores interessados? (público/privado)
Sustentabilidade	Verificação da viabilidade econômica a curto e longo prazo.
Tipo de inovação	Baseada em conceitos anteriores? Quais são as inovações?
Escalabilidade	Pode ser expandida, replicada ou multiplicada?

Fonte: Adaptado de Buckland e Murillo (2013, p. 9)

Há várias possibilidades de estruturar as inovações sociais, Santos (2012) propõe classificá-las em: centradas nos indivíduos, orientadas pelo meio ou realizadas nas empresas. O foco da inovação define os atores, seus objetivos, os processos e os resultados. Em síntese, podem ser consideradas como segue:

- As inovações centradas no indivíduo objetivam a solução de problemas sociais e os atores envolvidos são os indivíduos. Os processos neste tipo de inovação são a interação e a cooperação entre os envolvidos, desde a constatação da necessidade até a sua execução.
- As inovações orientadas pelo meio objetivam a melhoria da qualidade de vida e os atores envolvidos são os elementos da sociedade. Os processos neste tipo de inovação são a criação de novas instituições ou modificação do papel das existentes.
- As inovações realizadas nas empresas objetivam a melhoria da qualidade de vida no trabalho, a promoção do desenvolvimento pessoal e inovação tecnológica e os atores envolvidos são a direção e colaboradores. O processo neste tipo de inovação é o desenvolvimento de novas estruturas de produção.

Um termo muito utilizado em propostas de inovação é “disrupção”, mas nem sempre ele é corretamente empregado. O conceito de Inovação disruptiva ou simplesmente disrupção foi sistematizado, em 1995, pelo professor Clayton M. Christensen do curso de *Business Administration - Harvard Business School* e discorre sobre o fenômeno através do qual empresas se estabelecem no mercado oferecendo novas alternativas de produtos ou serviços. Essas inovações são geralmente mais baratas e costumam utilizar tecnologias novas para oferecer, de forma otimizada, serviços e produtos já comuns no mercado

Sendo assim, inovação trata de novos processos ou modelos organizacionais e disrupção de um novo mercado que geralmente vai no sentido oposto dos modelos tradicionais. Toda disrupção é inovadora, mas nem toda inovação é disruptiva.

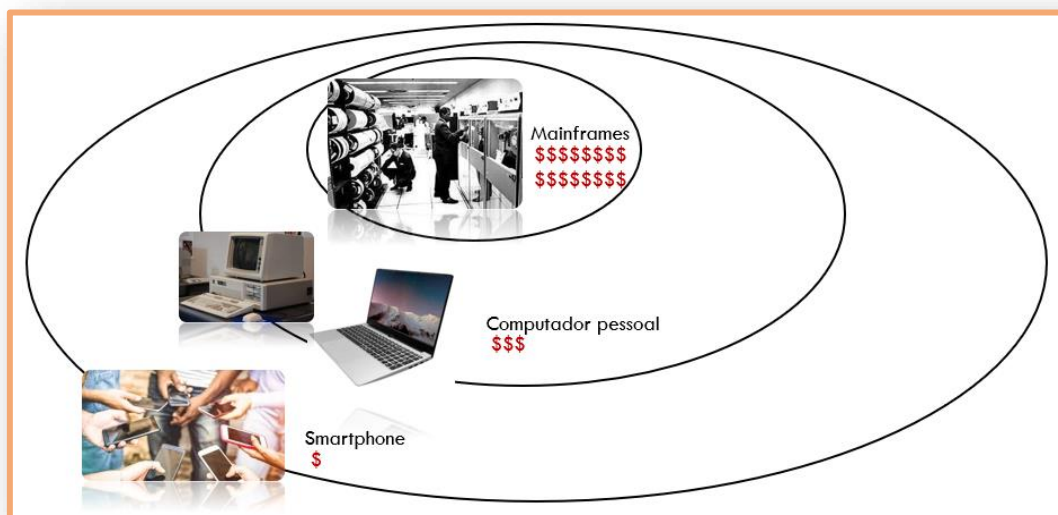
As empresas tradicionais buscam a eficiência, inovam rapidamente, produzem produtos mais sofisticados, mais complicados e mais caros e buscam inovações sustentáveis para aumentar a margem de lucro. Já, as empresas disruptivas, oferecem serviços mais simples que podem não parecer tão atraentes quanto as soluções existentes, produtos mais acessíveis, tem as margens brutas mais baixas e seus mercados-alvo são menores.

Um exemplo de inovação disruptiva são os computadores pessoais. Quando o progresso induzia os fabricantes a desenvolverem computadores (mainframes) cada vez maiores e mais potentes, conseqüentemente mais caros e com mercado reduzido, alguém foi na direção oposta desenvolvendo computadores pessoais com uma tecnologia mais barata, acessível e eficiente e com margens de lucros menores.



A Figura 7 ilustra a abrangência de mercado de equipamentos de dados digitais. Os desenvolvedores de mainframes atingem um público bem menor que os computadores pessoais, que, por sua vez, tem menos espaço que os *smartphones*.

**Figura 7 – Abrangência de mercado dos computadores**



**Fonte: Desenvolvido pelas autoras**

São características de inovações disruptivas: margem de lucro menor, com preços mais acessíveis; mercado alvo menor direcionado para um público específico e oferecimento de um produto mais simples e conveniente. Inovação disruptiva transforma produtos complicados e caros em simples e acessíveis.

Será que toda inovação precisa ser disruptiva? Apesar de ser uma tendência, a disrupção não precisa ser a força motriz de um espírito inovador, especialmente em empresas já consolidadas, pois as inovações disruptivas são movimentos de risco inerente. Nem sempre produtos mais simples e com menos funcionalidades que o comum conquista o mercado. Antes de investir na criação de um modelo de negócio disruptivo alguns questionamentos são fundamentais:

- Existe um grande grupo de pessoas que não têm acesso à solução que o seu produto oferece (por ser muito caro, muito difícil de usar sozinho ou exigir outros equipamentos)?
- Hoje, para usar esse produto ou serviço, as pessoas precisam ir a um lugar específico ou contratar pessoas específicas?
- Existe um grande público que estaria interessado na sua solução por ela ser mais barata, mesmo que seja pior do que aquilo que existe hoje no mercado?

- É realmente possível ser lucrativo, mesmo vendendo essa solução muito mais barato do que o preço oferecido pelas empresas estabelecidas?

Se alguma das respostas for sim, então há a possibilidade de uma disrupção ser indicada.

Por falar em tendências, quais são as competências necessárias para superar os desafios de viver em uma sociedade em constante evolução? Mesmo os mais resistentes às mudanças foram obrigados a sair de sua zona de conforto nesse contexto de mundo pandêmico. A partir de março de 2020, com a necessidade de isolamento social, os processos de digitalização foram acelerados consolidando a virtualização, demandando a aquisição de novas habilidades e, com isso, aumentando o contraste social.

Segundo José Manuel Moran, professor de Novas Tecnologias da USP,

As pesquisas atuais da neurociência comprovam que o processo de aprendizagem é único e diferente para cada ser humano, e que cada pessoa aprende o que é mais relevante e o que faz sentido para si, o que gera conexões cognitivas e emocionais. (MORAN, 2018).

A necessidade induz à busca do aprendizado, da aquisição das competências necessárias para o exercício da cidadania. No contexto atual, apenas a expertise técnica não basta. Mas, afinal, qual é o contexto atual?

No final dos anos 80, o *U.S. Army War College* (escola militar da Pensilvânia), classificou o mundo em “Volátil, Incerto, Complexo e Ambíguo”, criando o acrônimo VUCA:

V – *Volatility* (volátil); é a velocidade em que ocorrem as mudanças, bem como seus respectivos impactos.

U – *Uncertainty* (incerto); refere-se às dúvidas, indecisões e imprecisões típicas de um contexto no qual as informações geralmente se apresentam incompletas.

C – *Complexity* (complexo); tem a ver com a dificuldade de compreender o resultado das interações dentre as inúmeras variáveis de determinada situação, desafio ou problema.

A – *Ambiguity* (ambíguo); são os dilemas que se apresentam quando nos deparamos com caminhos diferentes numa tomada de decisão. (U.S.ARMY, 2021)

Desenvolvido, em 2018, pelo Antropólogo norte-americano Jamais Cascio, um novo acrônimo assumiu a evidência com a pandemia Covid-19, o BANI.

B – *Brittle* (frágil); sem solidez. Pessoas sentem medo de perder o emprego do dia para a noite, empresas trabalham com planejamentos menos robustos e longos e a maioria das pessoas parece compreender que tudo pode ruir a qualquer instante.

A – *Anxious* (ansioso); as incertezas do mundo VUCA se tornaram cada vez mais avassaladoras, gerando um cenário de medo, insegurança e impotência diante das mudanças.

N – *Non linear* (não linear); desconexão entre causa e efeito, é o mundo onde pequenas decisões podem trazer grandes resultados, enquanto um enorme esforço colocado numa variável importante pode gerar a total ausência de resposta.

I – *Incomprehensible* (incompreensível); as informações correm com tanta frequência e rapidez, que muitos simplesmente não sabem como agir. A capacidade de analisar os fatos e compreender o que faz ou não sentido, parece estar em crise neste momento. Pessoas e profissionais estão constantemente sem resposta (HSM, 2021).

Diante deste cenário, muitas competências são fundamentais envolvendo: habilidade de concentração, cultura da empresa remota, saber superar adversidades, adaptabilidade, possuir segurança psicológica e emocional, autogestão, autodidatismo, gestão de polaridades, tolerância social e comunicação Inclusiva. Além disso, destacam-se no cenário da inovação na sociedade hiperconectada, outras habilidades, tais como: pensamento analítico, controle de tecnologias, programação, raciocínio lógico, experiência do usuário e análise de sistemas porque têm forte relação com inovações tecnológicas. Esse esse conjunto de habilidades constituem as competências que são essenciais para áreas como *machine learning*, inteligência artificial, *big data*, *cloud computing* e muitas outras que estão em alta e cada vez mais demandando profissionais qualificados, em especial no que diz respeito à Competência em Informação e Midiática.

Empresas mundiais criam inovações que mudam o mundo, como um avião, carro ou computador. Mas, dentro do universo das inovações, podemos prever que a maioria são pequenas ou incrementais, que ocorrem no dia a dia. São as pequenas mudanças do cotidiano, que com muito planejamento, transformam empresas e suas mentalidades. Aquela ideia aplicada na rotina do trabalho e que permitiu um ganho de produtividade não deixa de ser inovação. No entanto, não basta a busca individual, pois uma sociedade é saudável quando há equilíbrio. As inovações motivadas pela empatia direcionam o mundo para um lugar que proporcionam saúde e sanidade a todos os seus cidadãos.

## REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. Um em cada quatro brasileiros não tem acesso à internet. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2020-04/um-em-cada-quatro-brasileiros-nao-tem-acesso-internet> Acesso em: 15 mar. 2021.

ALLCOTT, H.; GENTZKOW, M. Social media and fake news in the 2016 election. **Journal of Economic Perspectives**, v. 31, n.2, p. 211-236, 2017.

AMABILE, T.A. **Creativity in context**. Boulder, CO: Westview Press, 1996.

BARRETO, A. **Políticas de monitoramento da informação por compressão semântica dos seus estoques**. [S.l.: s.n.], 2006. Disponível em: <http://aldoibct.ghost.com.br/COMPRESSAO/compressaoEstoques2.pdf> . Acesso em: 2 fev. 2021.

BAUDRILLARD, J. **L'échange impossible**. Paris: Galilée, 1999.

BBC NEWS. **Como o analfabetismo funcional influencia a relação com as redes sociais no Brasil**. 20 21..Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-46177957> Acesso em: 30 mar. 2021.

BELLUZZO, R.C.B. **Construção de mapas: desenvolvendo competências em informação e comunicação**. 2.ed. ampl. rev. Bauriu: Cá Entre Nós, 2017.

BELLUZZO, R. C. B.; KOBAYASHI, M. do C. M.; FERES, G. G. Information literacy: um indicador de competência para a formação permanente de professores na sociedade do conhecimento. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 6, n. 1, p. 81–99, 2009. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1004> Acesso em: 10 mar. 2021.

BERGER, P.; LUCKMANN, T. **A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Petrópolis: Vozes, 1985.

BRASIL. LEIS E DECRETOS. **Lei nº 12.527, de 18 de novembro de 2011**. Regula o acesso a informações previsto no inciso XXXIII do art. 5º, no inciso II do § 3º do art. 37 e no § 2º do art. 216 da Constituição Federal; altera a Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990; revoga a Lei nº 11.111, de 5 de maio de 2005, e dispositivos da Lei nº 8.159, de 8 de janeiro de 1991; e dá outras providências. Brasília, novembro de 2011.

BRUCE, C. S. Las siete caras de la alfabetización en información en la enseñanza superior. **Anales de Documentación**, Murcia, Espanha, n.6, p. 289-294, 2003.

BUCKLAND, H.; MURILLO, D. **Antena de innovación social: vías hacia el cambio sistémico: ejemplos y variables para la innovación social**. Barcelona: ESADE. Instituto de Innovación Social. 2013.

CAMPELLO, B. O movimento da competência informacional: uma perspectiva para o letramento informacional. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 32, n. 3, p.28-37, set./dez. 2003.

CANALTECH. **Pew Research Center: Brasil aparece em sétimo no ranking mundial de uso da internet**. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/internet/Brasil-aparece-em-setimo-no-ranking-mundial-de-uso-da-internet/> Acesso em: 20 mar. 2021.

CARTA de Marília. In: SEMINÁRIO DE COMPETÊNCIA EM INFORMAÇÃO, 3. 2014, Marília.[Documentos produzidos]. Marília: UNESP, 2014.

CARVALHO, J. S. F. de. **Reflexões sobre educação, formação e esfera pública**. Porto Alegre: Penso, 2013.

CASTELLS, M. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza Editorial, 2009. p. 87-88.

CASTELLS, M. **Materials for an exploratory theory of the network society**. 2019. Disponível em: <https://www.google.com/search?q=CASTELLS%2C+M.+Materials+for+an+exploratory+the+ory+of+the+network+society.&oq=CASTELLS%2C+M.+Materials+for+an+exploratory+the+ory+of+the+network+society.&aqs=chrome..69i57.1530j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8> Acesso em: 24 nov. 2020.

CHOUHDURY, N. World wide web and its journey from web 1.0 to web 4.0. **International Journal of Computer Science and Information Technologies**, v. 5, n. 6, p. 8096-8100, 2014. Disponível em: <http://ijcsit.com/docs/Volume%205/vol5issue06/ijcsit20140506265.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2021.

CHRISTENSEN, C. M.; BOWER, J. L. Disruptive technologies: catching the wave. **Harvard Business Review**. 1995. Disponível em: <https://hbr.org/1995/01/disruptive-technologies-catching-the-wave>. Acesso em: 05 abr. 2021

CLOUTIER, J. **Qu'est-ce que l'innovation sociale?** Crises: ET0314. 2014.

COHEN, J. Sociedade civil e globalização: repensando categorias. **Dados**, Rio de Janeiro, v.46, n.3, p.419-459, 2003. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S001152582003000300001&script=sci\\_abstract&lng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S001152582003000300001&script=sci_abstract&lng=pt) Acesso em: 28 jan. 2021.

CORDEIRO, J.D.R. et al. Desinformação na cultura digital: reflexões a partir da democracia cognitiva e do diálogo de saberes. **Revista Observatório**, Palmas, v. 6, n. 6, p.1-22, out.-dez. 2020.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Creativity**. New York: HarperCollins, 1996.

DELMAZO, C.; VALENTE, J. C. L. Fake news nas redes sociais online: propagação e reações à desinformação em busca de cliques. **Media & Jornalismo**, p. 157-169, 2018. Disponível em: [https://impactum-journals.uc.pt/mj/article/view/2183-5462\\_32\\_11/4561](https://impactum-journals.uc.pt/mj/article/view/2183-5462_32_11/4561) Acesso em: 15 mar. 2021.

DELORS, J. **Educação: um tesouro a descobrir**. 2.ed. São Paulo:Cortez, 2003.

DICIONÁRIO escolar latino-português. Disponível em: [http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=24675](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=24675) Acesso em: 20 mar. 2021.

DÍAZ GANDASEGUI, V. Mitos y realidades de las redes sociales : información y comunicación en la Sociedad de la Información. **Prisma Social**, n. 6, p. 1-26, 2011.

DOWBOR, L. **Tecnologias do conhecimento: desafios à educação**. São Pulo, s.ed., 2013.

DUDZIAK, E. A. Information literacy: princípios, filosofia e prática. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 32, n. 1, p. 23-35, 2003.



EISENBERG, M.; BERKOWITZ, L. **Information problem-solving**. New Jersey: Ablex, 1990.

FAJARDO, V. **Como o analfabetismo funcional influencia a relação com as redes sociais no Brasil**. BBC NEWSBRASIL, 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-46177957> Acesso em: 22 mar. 2021.

FELDMAN, D.H. Creativity: dreams, insights, and transformations. In: FELDMAN, D. H., CSIKSZENTMIHALYI, M.; GARDNER, H (Orgs.). **Changing the world**. Westport, CT: Praeger, 1994. p. 103-134.

FELDMAN, D.H., CSIKSZENTMIHALYI, M.; GARDNER, H. A framework for the study of creativity. In: FELDMAN, D. H., CSIKSZENTMIHALYI, M.; GARDNER, H (Orgs.). **Changing the world**. Westport, CT: Praeger, 1994. p. 1-45.

GLEICK, J. **A informação: uma história, uma teoria, uma enxurrada**. São Paulo: Companhia das Letras. 2013.

HSM. **Mundo BANI com Jamais Cascio**. Disponível em: <https://experience.hsm.com.br/posts/mundo-bani-com-jamais-cascio> Acesso em: 20 mar. 2021.

HENESSEY, B.A.; AMABILE, T. M. The conditions of creativity. In: STERNBERG R.J. (Org.). **The nature of creativity**. New York: Cambridge University Press, 1988. p. 11-38.

HORTON JUNIOR, F. W. **Overview of information literacy resources worldwide**.

Paris: UNESCO, 2013. Disponível em: [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/news/overview\\_info\\_lit\\_resources.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/news/overview_info_lit_resources.pdf). Acesso em: 02 fev. 2021.

JULIANI, D. P. et al. Inovação social: perspectivas e desafios. **Espacios**, Santa Catarina, v. 35, n. 5, p. 23, 2014.

KUHLTHAU, C. C. Accommodating the user's information search process: challenges for information retrieval system designers. **Bulletin of the American Society for the information Science**, v. 25, n. 3, p.12-16, Feb. 1999. Disponível em: <https://asistdl.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/bult.115> Acesso em: 02 mar.2021.

LE COADIC, Y-F. **A ciência da informação**. Brasília: Briquet de Lemos, 1996.

LERNER, J. **Acupuntura urbana**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2003.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1999.

LOERTSCHER, D. V. **California Project Achievement**. Disponível em: <http://www.davidvl.org/Achieve/CAPProjectAchievement.pdf>. Acesso em 20 mar. 2021.

LUFT, C. P. **Minidicionário Luft**. São Paulo: Ática, 2000.

MACARENCO, I.; DAMIÃO, M.L.Z. **Inclusão da chave como estratégia na gestão de pessoas**. In: CONVIBRA – Congresso Virtual Brasileiro de Administração. 5. 05 a 07 de

dezembro de 2008. Disponível em: [http://www.convibra.com.br/2008/artigos/137\\_0.pdf](http://www.convibra.com.br/2008/artigos/137_0.pdf)  
Acesso em: 15 mar. 2021.

MARTELETO, R. M. Cultura da modernidade: :discursos e práticas informacionais. **Revista da Escola de Biblioteconomia da Universidade Federal de Minas Gerais**, Belo Horizonte, v.23, n.2, p.115-137, jul./dez. 1994.

MARTELETO, R. M. Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, jan./abr. 2001.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 7.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2013.

MARTINS, A. A. L. Mediação e bibliotecas públicas: uma perspectiva dialética. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.19, nº especial, p. 164-185, 2014.

MCKENZIE, J. The research cycle. **The Educational Technology Journal**, v. 9, n. 4, 1999. Disponível em: <http://questioning.org/rcycle.html> Acesso em: 25 jul. 2013.

MORAN, J. M. Metodologias ativas, uma aprendizagem profunda. In: BACICH, L. MORAN, J.(Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018, Disponível em: <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf> Acesso em: 03 mar. 2021

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF : UNESCO, 2000.

MURRAY, R.; CAULIER-GRICE, J.; MULGAN, G. **The open book of social innovation**. London, NESTA/The Young Foundation. 2010. Disponível em: <https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/The-Open-Book-of-Social-Innovation.pdf> Acesso em: 04 mar.2021.

OBERG, D. Teaching the research process: for discovery and personal growth. 1999. In: IFLA Council and General Conference. **Conference Programme and Proceedings** (65th, Bangkok, Thailand, August 20-28, 1999).Disponível em: <http://www.ifla.org/IV/ifla65/papers/078-119e.htm>. Acesso em: 20 mar. 2021.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Freedom of expression monitors issue joint “Declaration on ‘Fake News’, Disinformation and Propaganda”**. 2017. Disponível em: <https://www.ohchr.org/EN/NewsEvents/Pages/DisplayNews.aspx?NewsID=21287&LangID=E> Acesso em: 15 mar. 2021.

ORIHUELA, J. L Internet: la hora de las redes sociales. **Nueva Revista de Política, Cultura y Arte**, v.119, p. 57-62, 2008.

OROZCO GÓMEZ, G. Educação para os meios e práticas de recepção midiática. **Comunicação & Informação**, v. 1, n. 2, p. 310-319, 1998. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/65498>. Acesso em: 13 mar. 2021.

PASSARELLI, B. Mediação da informação no hibridismo contemporâneo: um breve estado da arte. **Ciência da Informação**, Brasília, v.43 n.2, p.231-240, maio/ago., 2014.

PATEL, N. **Redes sociais**: o que são, para que servem e tudo sobre elas. 2019. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/tudo-sobre-redes-sociais/>. Acesso em: 27 jan.2021.

PINHEIRO, M.M.K.; BRITO, V. de P. Em busca do significado da desinformação. **DataGramaZero, Revista de Ciência da Informação**, João Pessoa, v. 15, n. 6, p. A05-11,2014 Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/index.php/res/v/8068> Acesso em: 15 mar. 2021.

PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **E- Compós**, Brasília, v. 9, p. 1-21, 2007.

RECUERO, R. **Considerações sobre a difusão de informações em redes sociais na internet**. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2007/resumos/R0464-1.pdf> . Acesso em: 20 jan. 2021.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-moderno. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n.22, p. 23-32, dez. 2003.

SANTOS, A. C. M. Z. **O desenvolvimento da inovação social - inibidores e facilitadores do processo: o caso de um projeto piloto da ONG Parceiros Voluntários**.221f. Tese (Doutorado em Administração) Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS. 2012.

SANTOS, C.A. dos. **Competência em informação na formação básica dos estudantes da Educação Profissional e Tecnológica**. 286f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2017.

SCONUL Working Group on Information Literacy. **The SCONUL Seven Pillars of Information Literacy**. Apr. 2011. Disponível em: <https://www.sconul.ac.uk/sites/default/files/documents/coremodel.pdf> . Acesso em: 02 mar. 2021.


TECMUNDO. **A história das redes sociais**: como tudo começou. 2012. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/redes-sociais/33036-a-historia-das-redes-sociais-como-tudo-comecou.htm> Acesso em: 24 jan. 2021.

TOMAÉL, M. I.; ALCARÁ, A. R.; DI CHIARA, I. G. Das redes sociais à inovação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 34, n. 2, p. 93-104, maio/ago. 2005.

UNESCO. **ICT competency framework for teachers**, 2009. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002134/213475e.pdf> Acesso em: 15 mar. 2021.

UNESCO. **UNESCO ICT competency framework for teachers**. 2011. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002134/213475e.pdf> Acesso em: 15 mar. 2021.

U.S. ARMY SCHOOL. **Who first originated the term VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity and Ambiguity)?** Disponível em: <https://usawc.libanswers.com/faq/84869> Acesso em: 20 mar. 2021.



VERMELHO, S.C.; VELHO, A.P.M.; BERTONCELLO, V. Sobre o conceito de redes sociais e seus pesquisadores. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.41, n.4, p.863-881, out./dez. 2015.

VICENTE, K. **Homens e máquinas**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

WILSON, C. et al. **Alfabetização midiática e informacional**: currículo para formação de professores. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013.

ZURKOWSKI, P.G. **Information services environment relationships and priorities**. Washington D.C.: National Commission on Libraries, 1974. Disponível em: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED100391.pdf> Acesso em: 02 fev. 2021.

**PARTE II – RESULTADOS E  
CONSIDERAÇÕES (PARTICIPAÇÃO  
DOCENTE E DISCENTE)**



## Capítulo 2

### EDUCAÇÃO EM VALORES E MÍDIAS SOCIAIS: PERSPECTIVAS PARA O EXERCÍCIO DA CIDADANIA PLENA

**Carolina Vitória de Oliveira Correia Alves**, Graduada em Relações Públicas - Unesp Bauru, especialista em Estratégias Competitivas de Negócios: Comunicação Inovação e Liderança - Unesp Bauru, mestranda em Mídia e Tecnologia - Unesp Bauru - [carolina.vo.correia@unesp.br](mailto:carolina.vo.correia@unesp.br)

**Cynthia Neves Blasques Martins**, graduada em jornalismo pela Unesp - Bauru, Mestre e aluna especial do Doutorado em Mídia e Tecnologia - Unesp Bauru. [vida.bela@hotmail.com](mailto:vida.bela@hotmail.com)

**Fernando Jorge de Castro Ramos**, Especialista em Gestão de Pessoas e Sistemas de Informação – FIB Bauru, e Mestre e Doutorando em Mídia e Tecnologia – Unesp Bauru – [fernando.jc.ramos@unesp.br](mailto:fernando.jc.ramos@unesp.br)

**Juliana de Araujo Cubas da Silva**, Especialista em Gestão Estratégica de Negócios - UNIFIO (Ourinhos), MBA em Comunicação e Marketing em Mídias Digitais - Estácio de Sá (Rio de Janeiro), e Mestra e aluna especial do Doutorado em Mídia e Tecnologia - Unesp Bauru - [juliana.cubas@unesp.br](mailto:juliana.cubas@unesp.br)

**Ronaldo Garcia Almeida**, Especialista em Informática na Educação – UEL (Londrina), Mestre e aluno especial do Doutorado em Mídia e Tecnologia – Unesp Bauru – [ronaldo.garcia@unesp.br](mailto:ronaldo.garcia@unesp.br)

**Maria da Graça Mello Magnoni**, Professora Assistente Doutora do Departamento de Educação da Faculdade de Ciências (FC) da UNESP/Campus Bauru, Professora Coordenadora Geral do Curso de Pedagogia do IEP3 e Professora do Programa de Pós-Graduação Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC). Membro da Diretoria Executiva ARACI Cultura Indígena, da Diretoria da Associação dos Geógrafos Brasileiros, Seção Local Bauru–SP e do Comitê Editorial da Revista Ciência Geográfica. E-mail: [mgm.magnoni@unesp.br](mailto:mgm.magnoni@unesp.br)

#### 1 INTRODUÇÃO

O surgimento das mídias digitais, destacadamente a partir dos anos 2000, possibilitou a abertura para novos formatos de comunicação e de relacionamento entre pessoas, instituições e organizações, bem como motivou o estudo desses novos formatos, em tempo real, uma vez que as transformações e aprimoramento dos aparatos tecnológicos passaram a influenciar diretamente, e de forma incisiva, as relações sociais.

A disrupção social causada pela mudança do modo de vida “analógico” para o digital trouxe inúmeras oportunidades e possibilidades para as relações sociais, integrando e aproximando pessoas. Como definiu Giddens (2012, p. 104) “a disseminação da tecnologia da informação expandiu as possibilidades de contatos entre as pessoas ao redor do planeta”. Mas tal situação trouxe também as mesmas limitações encontradas nessas relações, sendo o ponto em comum a condição humana, com seus erros e acertos. Deste modo, dada a importância

significativa dessa mudança, foi e é necessário buscar formas adequadas para o melhor uso das tecnologias que proporcionem às pessoas a convivência saudável, o estreitamento dos laços, o respeito à diversidade, a aproximação e a participação social, orientada por fins em função de valores criticamente escolhidos.

A necessidade de estabelecer valores, entendidos não como um limitante cultural ou ideológico, mas como uma diretriz para a convivência social no ambiente digital configurou um espaço para o exercício do processo educacional, forçando um reposicionamento didático para o uso adequado das novas tecnologias, para o trato da informação, a partir da possibilidade de acesso.

As questões envolvendo a formação cidadã e o exercício da cidadania são fundamentais e até estabelecidas em lei, mas a sua prática requer atenção, considerando que não basta "conhecê-las", para "saber e querer utilizá-las", mas que demandam um assumir axiológico, uma posição frente à realidade.

Considere-se a dinâmica da existência humana, especialmente, no que diz respeito ao acesso e uso das informações através dos aparatos tecnológicos. A Agenda 2030 (2015), por meio do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4, estabelece uma meta para alcançar tal propósito, visando “assegurar a educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos”. Esta plataforma, aliada à outras iniciativas e campos de estudos, se observadas, oferecem trilhas para o conhecimento que resultam em ações estruturantes de alcance social.

O estudo da competência em informação, para o acesso e uso das informações e construção do conhecimento, é um desses campos. Dudziak (2003, p. 28), define o conceito de competência em informação (*information literacy*) “como o processo contínuo de internalização de fundamentos conceituais, atitudinais e de habilidades necessário à compreensão e interação permanente com o universo informacional e sua dinâmica, de modo a proporcionar um aprendizado ao longo da vida”. Ainda segundo essa autora, a competência em informação é “o processo contínuo de internalização de fundamentos conceituais, atitudinais e de habilidades necessário à compreensão e interação permanente com o universo informacional e sua dinâmica, de modo a proporcionar um aprendizado ao longo da vida”, constituindo-se assim em importante aliada na elaboração do conhecimento.

Belluzzo (2013) afirma que é necessário compreender três requisitos fundamentais em competência em informação (Coinfo):

[...] competência em informação para a cidadania: reporta-se ao uso crítico de dados e informação; competência em informação para o crescimento econômico: refere-se ao uso criativo e intensivo do conhecimento e à combinação eficiente dos serviços de informação; e a competência em informação para a empregabilidade, que se relaciona ao desenvolvimento contínuo da pessoa com estratégias necessárias para o acesso e o êxito econômico (BELLUZZO, 2013, p. 58-74).

Portanto, aprofundar o desenvolvimento de competências aponta para a capacidade de acesso, uso e essencialmente a análise crítica da informação, que é quando se configura a conversão da mesma em conhecimento.

A compreensão desses fatores é fundamental para construção da educação baseada em valores, dado que intrínsecos à vida em sociedade.


## 2 EDUCAÇÃO E FAMÍLIA

O Artigo 205 da Constituição Federal (1988) preconiza que “a educação é direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. (BRASIL, 1988). Já a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no seu artigo 53, estabelece que “a criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho”. Tais determinações, assim como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Plano Nacional de Educação, entre outras, preveem a relação da Educação como premissa para o exercício pleno da cidadania. O ECA também determina, em seu artigo 4º que:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (ECA, 1990).

Como se pode observar, existe uma estreita ligação – como não poderia deixar de ser, e não por acaso – entre família e educação (considerando o papel fundamental da escola) para a construção da cidadania, na formação de crianças, adolescentes e também de adultos.

Nesse sentido, um aspecto a ser observado detidamente é justamente essa relação escola–família, e a definição de seus papéis, como atores decisivos na articulação dessa construção. Porém, convém ressaltar que se faz necessário observar as diversas mudanças estruturais em nossa sociedade e a decorrente desigualdade social que ampliam as dificuldades na concretização dessa relação.



Seja por necessidade, limitações, comodidade ou até desconhecimento, o fenômeno que se caracteriza é a transferência de responsabilidades da educação de seus filhos, função da família, para a escola, cabendo a esta acumular funções, no que se refere ao ambiente inicial e contínuo de socialização, à transmissão de valores, significados, crenças, ideias e à história social e pessoal, na qual cada ser humano adquire e estabelece sua identidade individual e social. Como definem Polonia e Dessen, (2005, p.304), a família é uma das instituições fundamentais que emergem no desencadear dos processos evolutivos das pessoas, atuando como propulsores ou inibidores do seu crescimento social, intelectual e físico. É na família que se dá a formação e construção de cidadãos éticos e autônomos, já que essa é responsável por “uma realidade complexa a nível psicológico, sociológico, cultural, econômico, religioso e político, na sua mutabilidade e continuidade” (SILVA; FERREIRA, 2009, p. 103).

Já a instituição escolar é um espaço democrático, no qual os cidadãos se desenvolvem, aprendem a viver em sociedade e reconhecem que há direitos e deveres a serem cumpridos. A escola tem um papel dinamizador das práticas vivenciadas no seu cotidiano, trabalhando pelo bem comum, buscando, em suas ações, pensar na coletividade e no bem de todos. Aqui, a constatação do reconhecimento sobre o papel da família neste processo, seja como suporte financeiro ou psicossocial ou mesmo nas questões de vinculação e individualização do indivíduo.

Diferentemente da família, a escola exerce um papel complementar, como descreve Saviani (2008),

[...] a escola tem uma função de especificidade educativa, propriamente pedagógica, ligada à questão do conhecimento; é preciso, pois, resgatar a importância da escola e reorganizar o trabalho educativo, levando em conta o problema do saber sistematizado, a partir do qual se define a especificidade da educação escolar (SAVIANI, 2008, p.98).

Entretanto, é possível observar a transferência da responsabilidade para a escola, obrigando muitas vezes as instituições educacionais e os seus profissionais a atenderem as carências materiais mais básicas dos seus alunos, antecedendo ou impossibilitando a discussão em relação aos valores, princípios e padrões sociais de comportamento, sendo que na realidade as instituições educacionais e os profissionais da educação estão atentos em atender as necessidades materiais dos alunos, e nem sempre dão total atenção à transmissão de valores, princípios e padrões de comportamento aos alunos.

Nota-se que essa atitude tem se tornado recorrente e é responsável por transferir à instituição escolar algumas funções educacionais que antes eram exclusivas da família. Assim,

há uma cobrança da família em relação a escola e vice-versa, ocasionando sérios problemas de aprendizagem e de relacionamento social e profissional, já que em nenhuma das instâncias – família ou instituição de ensino - se consegue formar um adulto com autonomia comportamental e independência financeira, logo ao completar a sua formação na educação básica.

Tal situação é definida por Castro; Regattieri (2009):

O insucesso escolar deveria suscitar a análise de causas dos problemas que interferiram na aprendizagem, avaliando o peso das condições escolares, familiares e individuais do aluno. O que se constata é que, em vez disso, o comportamento mais comum diante do fracasso escolar é a atribuição de culpas, que geralmente provoca o afastamento mútuo (CASTRO; REGATTIERI, 2009, p.30).

Diante desse cenário, é preciso estabelecer um “acordo” de confiança e de partilha, de cooperação e de interação, onde prevaleça o objetivo maior que é a formação do indivíduo na sua completude. Para Polonia e Dessen (2005, p.305) a escola que busca conhecer os valores e crenças que são transmitidos pela família, desfrutará dos benefícios estabelecidos de maneira ordenada, entre os processos de aprendizagem e desenvolvimento. Ainda segundo essas mesmas autoras, “os meios necessários para uma relação bem-sucedida, além de levarem em conta a realidade dos pais e dos alunos, devem também levar em conta a realidade dos professores e da direção da escola. (POLONIA; DESSEN, 2005, p.307).

É claro que, como já descrito aqui, é importante considerar as diferentes realidades e possibilidades. Mas o sentido da construção de uma ambiência colaborativa é que poderá proporcionar ao indivíduo e à coletividade a dinâmica necessária para a formação cidadã.

Um aspecto a ser considerado, e que impacta diretamente nessa construção, é a utilização da tecnologia e do ambiente digital, que estabeleceram novos ritmos e conceitos de comunicação, o que leva necessariamente à compreensão dos novos espaços dialógicos, e, por consequência, à necessidade de desenvolvimento de novas competências aqui denominadas como sendo competência em informação e midiática, frente aos aparatos tecnológicos e plataformas digitais. Ou seja, bem compreendido, o espaço digital se constitui em um componente de alta relevância na constituição das relações.

Os efeitos na sociedade mundial, causados pelo advento da pandemia do coronavírus, evidenciam mais claramente a importância das competências midiáticas no trato da comunicação e das informações. Nesse sentido, Belluzzo (2007, p.41) afirma que “saber navegar na internet, buscando novas fontes de conhecimento, é uma habilidade fundamental,



uma vez que temos de estar em constante aprendizagem, sob o risco de perdermos os avanços da tecnologia”.

### 3 AS MÍDIAS SOCIAIS E O ACESSO E USO DA INFORMAÇÃO

As redes sociais existem há muito tempo – basta lembrar dos recados, escritos em pedaços de papel, trocados dentro da sala de aula no ensino regular. O envolvimento das pessoas, em formato de rede de compartilhamento e conexão existe desde os primórdios da humanidade.

Uma rede social é constituída de nós, por indivíduos que se conectam e interagem por meio de seus laços sociais, segundo a definição de Watts (2003).

Segundo Tomaél; Alcará; Di Chiara, as redes (virtuais ou não) sempre implicam no relacionamento entre pessoas, denominados atores, que possuem um determinado papel dentro de seus grupos, organizações ou comunidades. Para os autores:

As pessoas estão inseridas na sociedade por meio das relações que desenvolvem durante toda sua vida, primeiro no âmbito familiar, em seguida na escola, na comunidade em que vivem e no trabalho; enfim, as relações que as pessoas desenvolvem e mantêm é que fortalecem a esfera social. A própria natureza humana nos liga a outras pessoas e estrutura a sociedade em rede (TOMAÉL, ALCARÁ, DI CHIARA, 2005, p. 93).

Com a popularização da internet e, mais recentemente, das redes sociais digitais, novas formas de interação e de troca de informação alteraram a forma com que nos comunicamos, recebemos e concebemos informação.

Para Levy (1999) as comunidades virtuais se constituem

[...] sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais (LEVY, 1999, p. 127).

Ou seja, basta um mesmo interesse e a iniciativa de consumir determinada informação para que diferentes usuários passem a coabitar um mesmo espaço virtual e socializarem entre si.

Nesse sentido, cada vez mais o universo virtual invade nossas redes e estabelece uma situação de convívio social legítimo – e aqui é interessante observar como as pessoas trocam informações por meio de mensagens de *short message service* -SMS ou serviço de mensagens curtas) ou por aplicativos como o *WhatsApp*.

Para Castells (2006, p. 136) as redes “constituem a nova morfologia social de nossas sociedades e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os

resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura”. Nessa direção, Recuero (2010) esclarece que as interações por meio de computadores e smartphones estão possibilitando o surgimento de redes sociais com características comunitárias, uma vez que esses grupos estabelecem entre si uma interação mediada pelos instrumentos eletrônicos, mas capazes de gerar laços sociais. Da mesma forma em que as redes sociais midiaticizadas quebram as barreiras físicas e abrem espaço para conexões antes quase impossíveis, esse mesmo fenômeno traz consigo questionamentos referentes à forma como pode alterar conceitos e condutas da própria sociedade imersa nela.

Segundo Bauman (2001) a virtualização das relações sociais também contribui para o seu enfraquecimento enquanto instituições sociais, pois

A principal força motora por trás desse processo tem sido desde o princípio a acelerada ‘liquefação’ das estruturas e instituições sociais. Estamos agora passando da fase sólida da modernidade para a fase líquida. E os fluidos são assim chamados porque não conseguem manter a forma por muito tempo e a menos que sejam derramados num recipiente apertado continuam mudando de forma sob a influência até mesmo das menores forças (BAUMAN, 2003, p.55).

Quanto mais líquidas as relações, mais espaço o ambiente tem para receber influências e informações. Uma determinada informação que antes era repassada por meio de canais formais, com uma lei ou um projeto de lei, em um ambiente “mais sólido” demorava mais tempo para chegar na outra extremidade do fluxo de comunicação. Com a virtualização dos meios de comunicação, essa mesma informação percorre todo o fluxo muito mais rápido, alcançando diversos públicos com muito mais agilidade, facilitando o acesso e o consumo dessas informações.

Por outro lado, a velocidade impede que as inúmeras informações que são trocadas entre os usuários por meio de seus aparatos eletrônicos passem por crivos de análise e veracidade. Dessa forma, tem-se hoje um ambiente ‘contaminado’ com inverdades e informações que criam ruídos nos processos comunicativos.

Observa-se então, um ambiente duplo, em que por um lado, os cidadãos têm cada vez mais e mais rápido acesso às informações que dizem respeito aos seus direitos. Entretanto, quando as redes sociais estão atreladas ao conceito de cidadania, a questão não é somente sobre o acesso e a troca das informações, mas sim como é o seu uso e apropriação, uma vez que, pela velocidade, acesso e consumo, caminham de forma muito mais rápida em relação ao processo de aprendizagem e desenvolvimento de competências midiática e de informação.

#### **4 AGENDA 2030 E EDUCAÇÃO BASEADA EM VALORES: FERRAMENTAS PARA A CIDADANIA**

Como matéria-prima das sociedades mais desenvolvidas, a educação ocupa um lugar de interesse crescente, mobilizando organizações e autoridades nacionais em prol da criação de oportunidades igualitárias para uma aprendizagem de qualidade ao longo da vida e para o exercício de uma cidadania plena.

Em 2015, durante a 70ª Assembleia Geral das Nações Unidas, líderes de 193 países negociaram uma agenda de desenvolvimento elaborada com base na Declaração do Milênio e nos resultados dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio (ODM). Esta programação, chamada Agenda 2030, orienta os países sobre os enfoques para melhorar a qualidade de vida das pessoas e delineou um novo conjunto de metas a serem alcançadas durante o período 2016-2030 (AGENDA 2030, 2021).

Neste mesmo ano, o Fórum Mundial de Educação aprovou a declaração de Incheon, na Coreia do Sul, e confiou à UNESCO a liderança e coordenação da Educação 2030 no âmbito dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), a saber, o ODS 4: assegurar a educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.

Portanto, “a educação é um direito humano, um bem público e uma responsabilidade pública.” (UNESCO, 2021).

Desde o final do século passado, as transformações sociais permitiram à “sociedade da informação e do conhecimento” (CASTELLS, 1997, 2001) a incorporação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). E estas possibilitaram o aumento da velocidade de produção e disseminação de conteúdos e inovações, assim como traçaram mudanças no perfil dos atores sociais e multiplicaram exponencialmente as maneiras de aprender.

Segundo Coutinho e Lisbôa (2011, p. 5) na “sociedade da aprendizagem”, “o espaço físico da escola, tão proeminente em outras décadas, deixa de ser o local exclusivo para a construção do conhecimento e da preparação do cidadão para a vida”.

Lembrando o legado de Paulo Freire (1987), pode-se dizer que em vez de pensar ideias, a educação deve pensar a existência e, assim, exercer sua prática. Na Teoria da Ação Dialógica de Freire, os sujeitos se encontram para a transformação do mundo, não para a dominação de uns sobre os outros. Em sua obra, o renomado educador promoveu a “Pedagogia do Oprimido”

e afirmou que não é possível supor êxitos no campo econômico, sem o alicerce de um povo que se educa para civilizar-se.

Portanto, este é um tempo que pede de cada indivíduo o repensar sobre a necessidade da busca por valores, habilidades e atitudes para o enfrentamento das questões sociais, políticas, culturais, econômicas e ambientais deste século.

Para a agência da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO), o conjunto de novas atitudes atende pelo nome de “Educação para a Cidadania Global” e coloca o indivíduo como integrante da comunidade internacional, conforme Cecilia Barbieri, especialista da Unesco para América Latina e Caribe (UNESCO,2021):

Educação de qualidade é muito mais que aprender e ter boas notas na escola. Não se trata apenas de dominar competências, mas também pôr em prática o respeito à vida e à dignidade humana, o que é essencial em uma sociedade preocupada em promover a diversidade, a justiça social e a inclusão.

Assim, trazemos à tona uma referência em educação que se mostrará cada vez mais pertinente daqui para frente: a educação baseada em valores.

De acordo com o Glossário de Terminologia Curricular da Unesco (2016), valor (ou valores) refere-se ao “princípio e crença essencial, definido culturalmente, compartilhado por indivíduos e grupos, que guia e motiva atitudes, escolhas e comportamentos e servem como diretrizes amplas para a vida social.”

Para Pedro Goergen (2005, p. 989) o conceito de valor é cheio de ambiguidades e não existe unanimidade a respeito de seu sentido. Ele considera o termo como “princípios consensuados, dignos de servirem de orientação para as decisões e comportamentos éticos das pessoas que buscam uma vida digna, respeitosa e solidária numa sociedade justa e democrática.”

Segundo o autor, a relação entre moral e educação ou entre ética e pedagogia, vem sendo discutida desde o início da cultura humana. Para Platão, por exemplo, a figura de Sócrates incorpora o ideal de educador:

Os ensinamentos e as posturas edificantes do educador Sócrates se destacam sobre o fundo de contraste constituído pela imagem negativa de outro tipo de educador que é a do sofista. No seu diálogo Protágoras, Platão descreve o sofista como aquele cuja força se encontra no discurso e que manipula os conhecimentos vendendo-os aos jovens a troco de pagamento. Sócrates (Platão), ao contrário, defende a posição de que a virtude não pode ser ensinada (GOERGEN, 2005, p. 990).

Goergen menciona que os jovens percebiam que a virtude não decorre de um processo racional de explicações conceituais, mas de uma reflexão pessoal e autônoma sobre as decisões práticas corretas, mencionando que:

Para Sócrates, há uma relação intrínseca entre ética e educação, porquanto o conhecimento ético deve orientar o agir. Não sobre o educador e seus ensinamentos, mas sobre si mesmo é que o aluno deve fixar sua atenção para que aprenda a conduzir seu agir segundo a idéia de Bem. O educador não atua nem como exemplo nem como autoridade, mas como aquele que ajuda o educando a agir segundo a ideia de virtude (Bem) que se encontra em seu interior(GOERGEN, 2005, p. 990).

Devido a sua crescente importância, a UNESCO (2021) apontou quais seriam as características da educação baseada em valores:

- **Identidade coletiva:** promove o respeito e a compreensão da diversidade, mas além das diferenças culturais, religiosas, étnicas etc.
- **Pensamento crítico:** estimular a análise criativa e sistemática para identificar as diferentes perspectivas e ângulos dos problemas.
- **Cooperação:** promove a colaboração para encontrar soluções para os problemas e defender o bem coletivo.
- **Visão global:** aprofunda o conhecimento dos problemas mundiais e de valores como justiça, igualdade e dignidade.
- **Habilidades sociais:** favorece a empatia, as capacidades comunicativas, o trabalho em equipe e a interação com pessoas diferentes.

Percebe-se que, apesar de ser um objetivo difícil, criar um mundo mais sustentável e sociedades mais justas e inclusivas não é impossível de serem atingidos. Espera-se contar com a participação dos governos, instituições, empresas e de uma cidadania comprometida com o desenvolvimento da educação global.

## 5 REFLEXÕES SOBRE A CIDADANIA PLENA

Ao tratar de cidadania plena se faz importante, primeiramente, conceituar a palavra ‘cidadania’: “[...] os termos cidadão e cidadania geralmente remetem ao indivíduo pertencente a uma comunidade e portador de um conjunto de direitos e deveres” (FERREIRA; FERNANDES, 2013, p. 145). A própria Constituição Federal (BRASIL...1988) traz em seu bojo os preceitos de direitos e deveres do cidadão brasileiro. Nesse sentido, podemos considerar que tais conceitos são válidos para todos os aspectos da vida em sociedade.



Assim, ao considerar os conceitos de direitos e deveres para os espaços digitais, por exemplo, pode-se remeter à Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), que entrou em vigor em 2020:

A LGPD estabelece direitos e deveres em relação aos dados pessoais dos brasileiros. O seu maior intuito é preservar a liberdade e a privacidade dos consumidores. A lei vale para todos os que lidam com dados, portanto, contempla desde os microempreendedores individuais (MEI) até empresas multinacionais que atuam em território brasileiro. (ASSOCIAÇÃO COMERCIAL DE SÃO PAULO, 2020).

Portanto, ao tratar de dados, e das implicações de sua utilização, esta lei fortalece a necessidade do desenvolvimento de competências para ‘transitar’ (ou navegar) no ambiente digital, tendo por base o entendimento de que nele permanecem válidos os conceitos de direitos e deveres e, em última instância, o conceito de cidadania. Aprofundando-se neste espectro, tomando como exemplo, há o advento das ‘notícias falsas’, mais conhecidas como ‘*fake news*’, na pronúncia em inglês. O uso de notícias falsas é um ato que fere o conceito de cidadania e pode até se constituir em crime, uma vez que possui o poder de causar danos, por vezes irreparáveis. No Congresso Nacional tramitam projetos de lei que objetivam punir tais atos, como segue:

Alguns projetos tramitam no Congresso Nacional, visando a criminalização das ‘fake news’. Vejamos:

‘Divulgação de notícia falsa

Art. 287-A - Divulgar notícia que sabe ser falsa e que possa distorcer, alterar ou corromper a verdade sobre informações relacionadas à saúde, à segurança pública, à economia nacional, ao processo eleitoral ou que afetem interesse público relevante.

Pena – detenção, de seis meses a dois anos, e multa, se o fato não constitui crime mais grave.

§ 1º Se o agente pratica a conduta prevista no caput valendo-se da internet ou de outro meio que facilite a divulgação da notícia falsa:

Pena – reclusão, de um a três anos, e multa, se o fato não constitui crime mais grave.

§ 2º A pena aumenta-se de um a dois terços, se o agente divulga a notícia falsa visando a obtenção de vantagem para si ou para outrem’. (AMARAL, 2020).

Mediante as reflexões levantadas, fica claro que os direitos e deveres no âmbito das mídias sociais, por exemplo, devem possuir uma ótica ampla, já que os valores construídos pela educação são essenciais para a formação do cidadão pleno e que este entenda seu papel na sociedade.

Na Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU), no Objetivo Desenvolvimento Sustentável (ODS) 10, que aborda a Redução das Desigualdades, localiza-se a inclusão social, a qual podemos também entender que o uso correto e adequado das plataformas digitais possam contribuir para o alcance do mesmo: “**10.2 Até 2030, empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade,**

**sexo, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra”** (AGENDA 2030), grifo nosso.

Ao vocalizar a expressão ‘inclusão social’ e o seu significado, pode-se perguntar: mas ela realmente acontece nas instituições de ensino, nas empresas e na sociedade? As respostas, caso positivas, podem suscitar outras questões: em qual proporção? De que maneira? Com quais critérios? A complexidade das respostas passa necessariamente pelo crivo do cumprimento de direitos e deveres.

Pode-se considerar a cidadania plena, como o próprio termo indica, o exercício da cidadania em sua plenitude, em tudo e para todos, com poderes plenos e direitos plenos. Mas a realidade é diversa nesse sentido, o que não implica desconsiderar a busca por esse patamar de plenitude. Um dos possíveis caminhos seria, a partir da formulação de políticas públicas, minimizar as desigualdades sociais a fim de que todos tenham os seus direitos respeitados perante a legislação vigente. Este processo remete ao caso da construção da relação família–escola, como descrito anteriormente neste artigo. Fazer cumprir políticas públicas pertinentes à educação e ao acesso à escola, além de contribuir no processo de ensino–aprendizagem, orientando os educandos no acesso e uso inteligente da informação e das mídias em suas diversas formas de apresentação, possibilitando a construção de cidadãos críticos e participativos. Combatendo, assim, a segregação social e viabilizando a democratização de diversos espaços e serviços àqueles que deles necessitem.

## **6 PERSPECTIVAS PARA O EXERCÍCIO DA CIDADANIA**

A proposta de integração entre família e escola não se resume à participação efetiva e colaborativa dos pais na instituição de ensino. A vinculação desempenha um papel de suma importância, que é o de regulador emocional. A segurança da relação do jovem adulto com os progenitores propicia o desenvolvimento da sua autonomia no sentido da construção da identidade pessoal. Esse sentimento de segurança e de confiança em saber que a família permanece, motiva o adulto jovem a ousar, explorar, afastar-se, sentir-se livre para estabelecer outras relações, ou seja, “abrir asas e voar”.

A individuação é a necessidade do ser humano criar a sua própria identidade, sua individualidade e a sensação de estar seguro, com base nesta ligação, favorece o desenvolvimento saudável e equilíbrio psicológico.

De acordo com Silva e Ferreira (2009) os aspectos positivos do envolvimento e a participação da família no ambiente escolar são considerados ferramentas importantes para o

sucesso escolar, profissional e pessoal do discente. A educação possui caráter formal e socializador e tanto a família como a escola são essenciais na vida dos alunos.

Vale aqui ressaltar a amplitude do conceito de família, cujo debate prospera em várias esferas, ecoando no Congresso Nacional, onde são discutidos projetos de lei como o do “Estatuto da Família” e outro que defende o “Estatuto das Famílias” (no plural), este último procurando resguardar justamente a pluralidade das diversas formações familiares. Na atualidade, faz-se necessário contemplar outras configurações que têm surgido, como casais sem filhos, mães solteiras, pais solteiros, avós criando netos, órfãos, famílias “mosaico” (cujos cônjuges têm filhos fora e dentro da união) e as relações homoafetivas.

Deste modo, ao se abordar a relação entre a família e instituição de ensino, a melhoria das relações entre as partes constitui-se em um espaço de construção da identidade dos indivíduos que pode promover o desenvolvimento integral do aluno e por meio desta participação influenciar a formação de sua consciência social, crítica e profissional destes.

Percebe-se a importância das atividades não curriculares proporcionais pelas instituições de ensino, tais como: integração escola/aluno/pais ou responsáveis, reuniões escolares, orientações ministradas pela equipe pedagógica/conselho tutelar, dia da família.

Deste modo, ao se abordar a relação entre a família e instituição de ensino, a melhoria das relações entre as partes constitui-se em um espaço de construção da identidade dos indivíduos que pode promover o desenvolvimento integral do aluno e por meio desta participação influenciar a formação de sua consciência social, crítica e profissional.

Cabe ao gestor educacional e sua equipe oportunizar situações de integração com objetivo de mostrar à sociedade que a responsabilidade na formação do indivíduo não é apenas da escola, mas também da família, da comunidade, das esferas do poder público - por meio de políticas públicas e da sociedade como um todo.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como descrito na introdução deste artigo, procurou-se estabelecer um paralelo entre os vários elementos que compõem a Educação, em especial o conceito da educação baseada em valores, que resultem na formação de cidadãos e no exercício da cidadania. Passando pela célula básica e primeira, que é a família – seja qual for a forma de sua constituição – até as esferas públicas de formulação de preceitos de exercício da cidadania, procurou-se aqui, a partir das definições de direitos e deveres nelas contidas, construir um possível roteiro de entendimento

que levem ao significado de “educação em valores” e suas implicações no desenvolvimento de nossa sociedade.

As várias conexões entre diversos atores, embora tragam um cenário de complexidade, constitui um ambiente diverso e de múltiplas possibilidades. Ao trazer o tema da educação, considerando a amplitude da relação família–escola, e apontar os diversos encaminhamentos que estão sendo dados desde a ONU, por meio da Agenda 2030, passando pelo poder público em todas as suas esferas, e sua capacidade de ordenar políticas públicas a partir do entendimento das diferentes realidades, procurou-se oferecer uma contribuição e perspectivas de movimentos que promovam a cidadania.

Dentre essas perspectivas há que se considerar, em conjunto com os demais conceitos apresentados, o domínio no acesso e uso da informação e a utilização das plataformas digitais, como fator de inclusão social. A influência da família, por exemplo, no contexto educacional, especialmente no que se refere aos conceitos éticos, sociais e educacionais do discente, são essenciais na promoção, integração e participação, proporcionando uma aprendizagem colaborativa, uma vez que conectadas em múltiplas plataformas digitais, considerando o uso adequado constantemente renovado, por meio da educação midiática continuada, se tornando, assim, um facilitador do processo comunicacional e de aquisição de conhecimentos.

Portanto, projetos estruturados, seja por meio de ações diretas da sociedade civil, seja por meio de políticas públicas, são decisivos para a consolidação de uma sociedade menos desigual e mais propositiva, no contexto dos valores que ela mesma estabeleceu e venha a estabelecer, de acordo com sua própria dinâmica.

## REFERÊNCIAS

AGENDA 2030. **A Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável.** Disponível em <http://www.agenda2030.org.br/sobre/> Acesso em: 16 abr. 2021.

AMARAL, C. E. R. **Fake news é crime no Brasil?** 18 jun. 2020. Disponível em: <https://conteudojuridico.com.br/coluna/3090/fake-news-crime-no-brasil>. Acesso em: 1 jun. 2021.

ASSOCIAÇÃO COMERCIAL DE SÃO PAULO – ACSP. **LGPD: como a sua empresa deve se adequar à lei de proteção de dados?** 2020. Disponível em: <https://acsp.com.br/publicacao/s/lgpd-como-a-sua-empresa-deve-se-adequar-a-lei-de-protecao-de-dados>. Acesso em: 01 jun. 2021.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BELLUZZO, R. C. B. **Construção de mapas**: desenvolvendo competências em informação e comunicação. 2. ed. rev. e ampl. Bauru: Cá Entre Nós, 2007.

BELLUZZO, R. C. B. Competência em informação: vivências e aprendizado.

In: BELLUZZO, R. C. B.; FERES, G. G. (Orgs.). **Competência em informação**: das reflexões às lições aprendidas. São Paulo: FEBAB, 2013. p. 58-74.

BRASIL. **Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, 5 de outubro de 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 17 jun. 2021.

BRASIL. **Indicadores brasileiros para os objetivos de desenvolvimento sustentável**. Disponível em: <https://odsbrasil.gov.br/> Acesso em 04 jun. 2021.

BRASIL. Ministério da Justiça. **Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei nº. 8.069**, de 13 de julho de 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm) . Acesso em: 17 jun. 2021

CASTELLS, M. A era da informação: economia, sociedade e cultura. In: CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 9.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

COUTINHO, C. P.; LISBÔA, E. S. Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI. **Revista de Educação**. v. 17, n. 1, p. 5-22, 2011.

DUDZIAK, E. A. Information literacy: princípios, filosofia e prática. **Ciência da Informação**, Brasília, v.32, n.1, p. 23-35, jan./abr. 2003. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/123/104>. Acesso em: 19 set. 2019.

FERREIRA, G. N.; FERNANDES, M. F. L. Cidadão e Cidadania. In: GIOVANNI, G. D.; NOGUEIRA, M. A. (Orgs.). **Dicionário de políticas públicas**. v. 2. São Paulo: Fundap - Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17ed. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1987.

GOERGEN, P. Educação e valores no mundo contemporâneo. **Educação & Sociedade**. 2005, v.26, n.92, 983-1011 Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87313714013>. Acesso em: 04 jun. 2021.

INOVAÇÕES em educação. **Educação para cidadania global precisa ir além do conteúdo**. Disponível em <https://porvir.org/educacao-de-um-cidadao-global-precisa-ir-alem-conteudo/>. Acesso em: 04 jun. 2021.

LEVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34,1999.

ONU. **Os 17 Objetivos**. Disponível em: <https://sdgs.un.org/goals>. Acesso em: 04 jun. 2021.

POLONIA, A. C.; DESSEN, M. A. Em busca de uma compreensão das relações entre família escola. **Psicologia escolar e Educação**, v.9, n.2, p. 303-312, 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pee/v9n2/v9n2a12.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2021.



RECUERO, R. da C. **Comunidades virtuais em redes sociais na internet**: proposta de tipologia baseada no fotolog.com. Porto Alegre: UFRGS, 2006.

SAVIANI, D. **A pedagogia no Brasil**: história e teoria. Campinas: Autores Associados, 2008.

SILVA, S. L. R.; FERREIRA, J. A. G. Família e ensino superior: que relação entre dois contextos de desenvolvimento? **Exedra**, julho, p. 101-126, 2009. Disponível em: <http://www.exedrajournal.com/docs/01/101-126.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2021.

TOMAÉL, M. I., ALCARÁ, A. R., DI CHIARA, I. G. Das redes sociais à inovação. **Ciência da Informação**, v.34, n.2. 2006. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1094>. Acesso em: 01 jun. 2021.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **Glossário de terminologia curricular da Unesco**. No Brasil, Representação da UNESCO. IBE/2013/KPM/PI/01. 2016.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **Educação 2030 no Brasil**. Disponível em: <https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasil/expertise/education-2030-brazil>. Acesso em: 04 jun. 2021.

WATTS, D. J. **Six degrees**: the science of a connected age. New York: W. W. Norton & Company, 2003.

## DESAFIOS PARA A DEMOCRACIA E CIDADANIA SOB O ENFOQUE DAS REDES SOCIAIS

**Camila Cristina de Oliveira Moreno**, Pedagoga. Mestranda em Mídia e Tecnologia pela FAAC/Unesp. Licenciada em Pedagogia pela FAAG; Pós-graduada em Psicopedagogia clínica e institucional pela Universidade do Sagrado Coração-USC. E-mail: c.moreno@unesp.br

**Suely Maciel**, Pós-doutora em Comunicação (Universidade Autônoma de Barcelona), docente cursos de Jornalismo e Relações Públicas da UNESP, da pós-graduação em Mídia e Tecnologia e do curso de Especialização Linguagem, Cultura e Mídia. suely.maciel@unesp.br

**Geovana Carolina de Oliveira**, Publicitária. Mestranda em Mídia e Tecnologia pela FAAC/Unesp. Graduada em Comunicação social Publicidade e propaganda USC/Bauru. E-mail: geovana.c.oliveira@unesp.br

**Luana Cristina Gonçalves Simões**, Artista Visual e professora. Mestranda em Mídia e Tecnologia pela FAAC/UNESP. Licenciada em Artes Visuais Unesp/Bauru. E-mail: luana.goncalves@unesp.br

**Michele Letícia Custódio**, Jornalista. Mestranda em Mídia e Tecnologia pela FAAC/Unesp; Especialista em Gestão Empresarial e Marketing pela ESPM; Bacharel em Jornalismo pela Unesp/Bauru. Integrante do grupo de pesquisa Linguagem e Mídia Acessível (GELIMA), da Unesp. E-mail: michele.custodio@unesp.br

**Renan Takeshi Yasuoka**, Publicitário. Mestrando em Mídia e Tecnologia pela FAAC/UNESP. Bacharel em Publicidade e Propaganda pela UEMG/Frutal. Pesquisador vinculado ao Laboratório de Estudos em Comunicação, Tecnologia, Educação e Criatividade (Lecotec/UNESP) e ao e-PUBLICC - Grupo de Pesquisa em Publicização, Comunicação e Cultura (UEMG/Frutal). E-mail: renan.yasuoka@unesp.br

### 1 INTRODUÇÃO

No decorrer da evolução tecnológica, paralelamente, a sociedade foi se adaptando e evoluindo, bem como as próprias tecnologias foram se moldando a partir das necessidades que a sociedade, ao longo de sua história, exigia. A sociedade contemporânea está configurada pela conexão permanente aos meios digitais, ao mesmo tempo que oportuniza e democratiza o acesso a informações, promove a interação entre os sujeitos em tempo real e permite a livre expressão de todo cidadão, traz inúmeros desafios para uma experiência de qualidade e consciente. Tais desafios interferem diretamente no exercício pleno da cidadania e na luta pela democracia, e para tanto, o presente capítulo busca entender e explorar as redes sociais existentes ao longo da existência humana, e, conseqüentemente, a forma na qual as relações são estabelecidas e como as informações são geradas por meio das diversas mídias existentes, sendo estas digitais ou não. Foi necessário investigar os conceitos de mídia social, mídia de massa e mídia horizontal, o que permitiu adentrar na questão da informação e conhecimento, realizando uma discussão a respeito da diferença entre estes dois conceitos. Assim, foram exploradas possibilidades de como uma sociedade pode ser democrática e desenvolver a cidadania apesar da alta geração de informação do cenário contemporâneo.

Como possível solução foi explorado o papel das políticas públicas e de como estas podem ser aplicadas aos espaços culturais e museus, entendendo estes locais como lugares de memória, diversidade e capazes de transformar informação em conhecimento.

Embora as políticas públicas sejam parte crucial para a cidadania e transformação social, é fundamental que a população esteja engajada na busca pelo conhecimento e no exercício pleno de seu papel como cidadão. Em meio a sociedade hiperconectada nesta era informacional, é um desafio se manter informado diante de tanta desinformação. A democratização das redes permite que qualquer indivíduo produza e veicule qualquer tipo de conteúdo que queira disseminar. Nesse sentido, é imperativo que o cidadão esteja habilitado a buscar diversas fontes, saiba analisar e refletir sobre a informação, e para isso, a competência em informação e midiática nunca se fez tão necessária para a sociedade atual.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 Redes sociais

Uma das primeiras habilidades que o ser humano desenvolve ao nascer é a comunicação, competência essa que se torna primordial para sua existência. Como um bem coletivo entre os indivíduos, é “uma das formas primordiais na estrutura de uma rede social. Inicialmente essa configuração surge na rede social em família, seguido da escola, comunidade, amigos e ambientes de trabalho” (ALCARÁ; TOMAEL; DI CHIARA, 2005, p. 93).

Desta forma, as relações em redes sociais se desenvolvem ao longo da vida, estabelecendo em diversas áreas da existência humana, vínculos em grupos de uma mesma afinidade ou interesse. Seu conceito, constitui em “[...] um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados” (MARTELETO, 2001, p.72).

Já para, Alcará, Tomaél e Di Chiara (2005, p.94), o conceito de redes sociais “é uma estrutura não-linear, descentralizada, flexível, dinâmica, sem limites definidos e auto-organizável, estabelece-se por relações horizontais de cooperação”, configurando sentido em que as redes sociais podem ser dinamizadas e flexíveis a atuação de cada indivíduo participante.

De acordo com Marteleto (2001), outros conceitos de definição das redes são suas díspares correntes teóricas como:

Indivíduo/sociedade; ator/estrutura; abordagens subjetivistas/objetivistas; enfoques micro ou macro da realidade social, colocando cada qual a ênfase analítica em uma das partes. Por exemplo, a antropologia estrutural entende as redes como descritivas, servindo para identificar o caráter perene das organizações e dos comportamentos

sociais. Já a linha do individualismo metodológico desconstrói essa concepção, privilegiando o ponto de vista do agente que produz sentido, e as relações sociais na formação do seu agir. As redes surgem como um novo instrumento face aos determinismos institucionais (MARTELETO, 2001, p. 72).

Diante disso, a autora respalda que as redes estabelecem um panorama em relação à estrutura de uma sociedade da informação, visto que, as relações se baseiam na estrutura das ações desses atores/indivíduos/sociedade nos comportamentos de informações e dos conhecimentos das redes. Sua estrutura informacional é segmentada de acordo com seus atores, e a partir de iniciativas de grupos e comunidades que possuem as mesmas ideologias.

Conforme Marteleto (2001) exemplifica, “as motivações mais significativas para o desenvolvimento das redes estão os assuntos que relacionam os níveis de organização social-global, nacional, regional, estadual, local, comunitário” (MARTELLO, 2001, p. 73). Valendo, portanto, em uma reflexão de que uma rede social demanda de responsabilidades e consciência de seus interlocutores.

Ao longo dos séculos, a sociedade desenvolveu novos comportamentos por meio de seus marcos em Guerras Mundiais e Revoluções Industriais. Diante desses acontecimentos, surgem inovações que modificam a vida humana, como a revolução tecnológica informacional, constituída em uma sociedade em rede ou sociedade da informação por Manuel Castells (2012). Desse modo, esse autor mencionou que:

O termo sociedade da informação enfatiza o papel da informação na sociedade. Mas afirmo que informação, em seu sentido mais amplo, por exemplo, como comunicação de conhecimentos, foi crucial a todas as sociedades, inclusive à Europa medieval que era culturalmente estruturada e, até certo ponto, unificada pelo escolasticismo, ou seja, no geral uma infra-estrutura intelectual [...]. Ao contrário, o termo informacional indica o atributo de uma forma específica de organização social em que a geração, o processamento e a transmissão da informação tornam-se as fontes fundamentais de produtividade e poder devido às novas condições tecnológicas surgidas nesse período histórico (CASTELLS, 2012, p.64-65).

Sendo, portanto, a sociedade em rede ou sociedade da informação, a forma de processos de informações que são vinculadas entre todos os setores de uma sociedade diante de redes, gerenciando o poder e a cultura.

Conforme Castells e Cardoso (2005, p.16) “A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias.” De modo que, seus usuários sejam considerados atores desses processos, baseados em redes de comunicação. Para esses autores:

As redes de tecnologias digitais permitem a existência de redes que ultrapassem os seus limites históricos. E podem, ao mesmo tempo, ser flexíveis e adaptáveis graças à sua capacidade de descentralizar a sua performance ao longo de uma rede de componentes autônomos, enquanto se mantêm capazes de coordenar toda esta

atividade descentralizada com a possibilidade de partilhar a tomada de decisões. [...] a comunicação em rede transcende fronteiras, a sociedade em rede é global, é baseada em redes globais. Então, a sua lógica chega a países de todo o planeta e difunde-se através do poder integrado nas redes globais de capital, bens, serviços, comunicação, informação, ciência e tecnologia. Aquilo a que chamamos globalização é outra maneira de nos referirmos à sociedade em rede, ainda que de forma mais descritiva e menos analítica do que o conceito de sociedade em rede implica (CASTELLS, CARDOSO, 2005, p. 18).

Deste modo, segundo Castells e Cardoso(2005), a sociedade em rede é uma evolução estrutural do modelo organizacional, onde o processamento informacional ocorre por meio das tecnologias de informação, ultrapassando barreiras que até então eram limitadas. Sendo assim, os processos da interação em rede, transformam-se em redes sociais altamente produtoras de informações, gerando poder, conhecimento e conteúdos midiáticos em escala global.

## 2.2 Mídias

A mídia na forma mais estrita é especificamente referida aos meios de comunicação em massa, como jornais, revistas, rádio, televisão; não somente os que transmitem notícias imperativas, como uma novela também é uma mídia. “Com o surgimento da teleinformática as mídias passaram a ser qualquer meio de comunicação, como aparelhos, dispositivos ou auxiliares da comunicação”. (SANTAELLA, 2002, p.44-45)

Em outras palavras, mídia é todo meio que produz uma mensagem, sendo ele digital ou não. Não é vista apenas como um meio técnico, mas sim um ambiente onde estão as interações entre a tecnologia, os sujeitos e a sociedade, ultrapassando os campos da experiência humana, fazendo parte da vida desses sujeitos em suas relações diárias, suas práticas sociais, sejam elas ações individuais ou em grupo. (BARICHELLO; CARVALHO, 2013, p. 237).

O século XX foi marcado pela mídia de massa, que está baseada na difusão de conteúdo para os receptores de forma vertical, que só foi ampliada com o surgimento da internet em 1969, mas só se tornou acessível para a maior parte da população 25 anos depois. Após a virada do milênio essa forma de comunicação se tornou horizontal e interativa”. (MISKOLCI, 2011, p.13).

Assim, permitindo o compartilhamento de informações de forma ampla e interativa entre os seus usuários que têm algum interesse em comum com a informação.

Já o conceito de mídias digitais, o sociólogo Richard Miskolci (2011) compreende que:

[...] Mídias digitais são uma forma de se referir aos meios de comunicação contemporâneos baseados no uso de equipamentos eletrônicos conectados em rede, portanto referem-se – ao mesmo tempo – à conexão e ao seu suporte material. Há formas muito diversas de se conectar em rede e elas se entrecruzam diversamente



segundo a junção entre tipo de acesso e equipamento usado [...] (MISKOLCI, 2011, p.12).

As formas diversas de se conectar pode-se entender como a frequência de acesso, a velocidade de conexão, os tipos de rede e a mobilidade. Esses fatores influenciam as plataformas que o usuário escolhe. As novas “mídias horizontais permitiram o protagonismo individual, de se colocar e viver nelas, projetando modelos ou comportamentos encontrados em si, democratizando a experiência”. (MISKOLCI, 2011, p.13-14).

O conceito de mídia social ganhou força com a criação do termo *Web 2.0*, termo este criado por Tim O'Reilly (2005), que explica as transformações na web e coloca o usuário como principal integrante. Tem o papel de democratizar a informação e dar maior poder ao seu usuário, diferente do que acontecia anteriormente, com sites com pouca interação entre seus usuários.

O que ocorre na mídia social, diferente dos meios de comunicação em massa, é uma rede interativa criando uma esfera produtiva entre os seus usuários, possibilitando a eles o poder de criar, modificar e compartilhar uma mensagem com outros usuários.

Segundo dados do *We Are Social* (DIGITAL, 2021), em conjunto com Hootsuite (2021), 4,2 bilhões de pessoas no mundo usam as mídias sociais. No Brasil 160 milhões de pessoas têm acesso à internet por algum dispositivo, seja ele *mobile* ou *desktop*, isso corresponde a 75% da população, desse número 150 milhões usam as mídias sociais regularmente, chegando a ficar 3 horas e 42 minutos por dia nelas. Ainda, de acordo com a pesquisa, as mídias mais utilizadas no Brasil por usuários que estão na faixa etária entre 16 e 64 anos são: *Youtube* (96,4%), *Whatsapp* (91,7%), *Facebook* (89,8%), *Instagram* (86,3%), *Facebook Messenger* (68,5%), *Twitter* (51,6%), dentre outras. Em relação às informações que são encontradas na rede, o Brasil com 84% é o país em que mais a sua população adulta está preocupada com o que é real e *fake* quando se trata de notícias encontradas na internet.

As notícias falsas ou as *fakes* estão sendo cada vez mais disseminadas e compartilhadas nas mídias sociais, sendo firmadas como informações verdadeiras, a fim de legitimar ou contrariar um ponto de vista de uma pessoa ou grupo. De acordo com Campos (2019) entende-se que:

As Fake News têm um grande poder viral, isto é, espalham-se rapidamente. As informações falsas apelam para o emocional do leitor/espectador, fazendo com que as pessoas consumam o material “noticioso” sem confirmar se é verdade seu conteúdo. O poder de persuasão das Fake News é maior em populações com menor escolaridade e que dependem das redes sociais para obter informações. No entanto, as notícias

falsas também podem alcançar pessoas com mais estudo, já que o conteúdo está comumente ligado ao viés político. (CAMPOS, 2019)

Embora as mídias colaborem com a informação, elas também colaboram com a desinformação e cada vez mais estão sendo divulgadas em grande escala, alcançando mais pessoas, independente do seu grau de ensino, já que envolvem, na maioria das vezes, questões políticas.

As mídias sociais proporcionam a participação de atores em tomadas de decisões, graças a dispositivos tecnológicos e plataformas que permitem a aproximação entre seus usuários, “ocupando o espaço que antes era da imprensa, criando uma concepção entre espaços de opinião pública, mobilização e participação dos seus usuários”. (MEDEIROS, 2013, p. 30).

Assim dizendo, apesar de que a sua confiabilidade possa ser questionada, as mídias sociais estão sendo consideradas cada vez mais como fontes de informação, os seus usuários se colocam como criadores e disseminadores dessa informação, podendo também opinar sobre assuntos que acharem pertinentes.

### **2.3 Políticas públicas e espaços culturais**

Acerca do conhecimento, Edgar Morin (2000), dialoga a respeito da subjetividade da informação e de seu compartilhamento, sendo esta entendida de diferentes maneiras, traduções e reconstruções particulares. Sendo assim, ao refletir a ampla disseminação de informação do contexto atual contemporâneo, há uma infinidade de percepções e ideias errôneas e ao mesmo tempo assertivas. Assim, Morin (2000) completa dizendo que o conhecimento é na verdade uma tradução de outra informação, e, desse modo, esta é sempre reconstruída pelo outro que a interpreta, podendo ser a causa de erro, nas palavras do autor:

O conhecimento, sob forma de palavra, de ideia, de teoria, é o fruto de uma tradução/reconstrução por meio da linguagem e do pensamento e, por conseguinte, está sujeito ao erro. Este conhecimento, ao mesmo tempo tradução e reconstrução, comporta a interpretação, o que introduz o risco do erro na subjetividade do conhecedor (MORIN, 2000, p.20).

A partir de tantas direções possíveis dentro de uma mesma ideia, informação ou questionamento, está a necessidade do conhecer/saber científico, via de passagem dos questionamentos e, nas próprias palavras do autor, meio de detecção dos erros, ainda que não esteja totalmente imune às mudanças de perspectivas sobre suas teorias científicas. Morin (2000, p.21), destaca “a importância do papel da educação na identificação das ilusões e cegueiras”. Mas “a racionalidade traz também em seu seio uma possibilidade de erro e de ilusão quando se perverte, como acabamos de indicar, em racionalização” (MORIN,2000, p.23).

Refletindo sobre um mundo no qual a educação se vê colocada em tantos debates, discussões, desafios, novos meios, pedagogias e reflexões, qual seria exatamente a educação necessária para a sociedade do século XXI? A inclusão dos múltiplos saberes, tecnologias e ferramentas diversificadas, seria suficiente para as necessidades educacionais deste século?

Morin, (2000, p. 31) ainda continua a questionar a quantidade de fontes e as tantas causas de erros e de ilusões múltiplas e renovadas constantemente em todos os conhecimentos, qual seria a verdadeira possibilidade de conhecimento? Para esse autor, através da citação abaixo, pode-se entender que antes da informação ser transformada em conhecimento, ela passa pelo processo da incerteza, do questionamento, até o ponto no qual torna-se capaz de desintoxicar o ruído de uma informação. Portanto:

Assim como o oxigênio matava os seres vivos primitivos até que a vida utilizasse esse corruptor como desintoxicante, da mesma forma a incerteza, que mata o conhecimento simplista, é o desintoxicante do conhecimento complexo. (2000, p. 31).

A educação deve ser o apoio para o conhecimento, a questão colocada aqui é como esta deve acontecer em uma sociedade democrática, quais são os papéis individuais e coletivos dos atores sociais e das instituições nessa enorme rede de compartilhamentos. Pensando assim, pode-se compreender que a educação necessita de estratégias para definir o que é objetivo e o que é subjetivo. Desse modo, pode-se dizer que:

Devemos compreender que, na busca da verdade, as atividades auto-observadoras devem ser inseparáveis das atividades observadoras, as autocríticas, inseparáveis das críticas, os processos reflexivos, inseparáveis dos processos de objetivação (MORIN, p.86).

Em sua obra, Morin (2000, p.30), menciona a "incerteza da ação", trazendo duas opções para esta questão, na primeira existe uma aposta consciente, já na segunda, a estratégia. Esta última será refletida aqui.

O pesquisador Paulo Serra (1998, p.133), ressalta a importância de um ascender ao contexto significativo que se desenvolva no indivíduo, capacitando a transformação da informação em saber, e para isso, segundo o autor, a resposta é antiga e resumida em: educação. Além disso, esse autor ressalta a ineficiência do investimento apenas em novas tecnologias, como já aconteceu no passado. O saber necessita da reflexão e da alfabetização para o uso significativo dos meios e mídias. Assim, ele afirma:

Pode-se ainda reforçar se investimento no sistema de ensino nomeadamente na área das novas tecnologias de informação a nível de instalação de equipamentos de formação de professores de criação de disciplinas curriculares, etc. No entanto, estas medidas arriscam-se a ter o mesmo resultado das que no passado foram tomadas para lutar contra as desigualdades no acesso à cultura impressa, até porque o acesso ao

saber digitalizado exige a garantia de um conjunto de condições acrescidas relativamente ao acesso ao saber impresso (SERRA, 1998, p.140).

Ao pensar a educação significativa e o saber científico numa sociedade democrática, o conhecimento de um não pode ser imposto sobre todos, e ao mesmo tempo esse “um” não deveria ter o seu conhecimento negado, assim, é destacado aqui a necessidade de políticas públicas que desenvolvam e possibilitem este acesso à informação, de forma significativa, acessível, questionadora e, como dito acima, capaz de transformar informação em saber.

Pensar o museu como um espaço no qual esta política pública poderia acontecer, existe a possibilidade de gerar debates acessíveis, compartilhamentos e encontros capazes de gerar informações significativas.

O conceito de museu dado pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM, 2020, p.1) é: “instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade”.

O museu não detém a informação fechada, mas conserva fatos e saberes históricos que precisam ser preservados e compartilhados. O museu assim como outros espaços culturais podem funcionar como um verdadeiro transformador da informação, porém, há a necessidade da participação social nestas instituições, que seja mais que informações contidas num catálogo.

Segundo o pesquisador Nilson Alves de Moraes (2009, p.08), é necessário discutir o museu como agente social e científico, agente de cidadania e inclusão. No contexto pandêmico muitos museus observaram a necessidade da participação social através de suas redes sociais, como estes podem participar efetivamente nesse processo de educação? O museu deve ser pensado como elemento ativo na prática comunicacional. Como seria possível realizar uma comunicação de massa e mais assertiva por parte dos museus dentro de uma rede de informação tão ampla? Assim, ainda segundo esse autor, considera-se que:

Nesse novo mundo que se afirma globalizado, não existe possibilidade para uma coexistência tranquila. O museu é obrigado a fazer opções, considerar outras tradições, linguagens e concepções, considerar o coletivo e o subjetivo, que é trazido e incorporado a um novo contexto, escapando dos limites do espaço-tempo. O que era informação e gosto pessoal ou de um grupo deixa de ser a única possibilidade reconhecida de informação ou de verdade. O profissional do museu é um mediador que correlaciona objetos, acervos, registros e cultura das populações. Não é mais um funcionário que cuida de uma exposição rica em detalhes de um acervo que, em diversas ocasiões, lhe é estranho e estranho ao público de seu museu (MORAES, 2009, p.15).

Ainda, segundo Moraes (2009, p.08), ao refletir sobre a informação, esta é uma decisão política e institucional, que exige um objetivo plural e desconcentrado, assim como a

perspectiva de Morin (2000), é necessária uma estratégia na direção de produzir e revelar sentidos, levando em conta o imaginário, a experiência e as condições da informação. Assim, a informação estrutura o museu e induz políticas públicas específicas.

Moraes (2009) afirma que o museu é responsável por reunir e remeter os saberes partilhados pela sociedade, e é responsável pela mediação dos múltiplos significados com a finalidade de torná-los comum, atingindo uma rede compartilhada e uma teia relacional. Seu papel seria, então, o de negociar as identidades e as informações, promovendo mudanças e retomando também lastros de experiências, para tanto é necessária a participação de diferentes grupos sociais e que estes também transmitam informações, o museu é então responsável por estruturar as informações e produzir conhecimento.

Esse mesmo autor também questiona sobre o que é pretendido com a informação reunida. Todos os grupos envolvidos neste processo, grupos sociais e instituições, segundo o autor, buscam a visibilidade como possibilitadora de visibilidade. Para adentrar nesta questão, é possível dialogar com uma citação de Paulo Freire:

Um dos equívocos funestos de militantes políticos de prática messianicamente autoritária foi sempre desconhecer totalmente a compreensão do mundo dos grupos populares. Vendo-se como portadores da verdade salvadora, sua tarefa irrecusável não é propô-la, mas impô-la aos grupos populares (FREIRE, 2011, p.).

Assim, para haver inovação social, é necessária a mudança de um estado para outro, os atores e agentes sociais envolvidos com a produção e partilha da informação precisam de estratégias verdadeiras e capazes de estruturar os diversos saberes, é necessárias políticas públicas que possibilitem o verdadeiro acesso dos mais diversos grupos sociais e populares, e que os agentes envolvidos e responsáveis pela mediação possuam estratégias para tornar informações distintas em significantes comuns.

## **2.4 Democracia das redes: participação política e inclusão**

Um dos caminhos para a efetiva participação social nas políticas públicas e decisões nos diversos âmbitos políticos é a democracia. Segundo Grosselli (2012, p.37), a “democracia moderna teve início juntamente com a Constituição norte-americana, há aproximadamente 200 anos”. A autora ainda destaca que a ratificação e o sucesso da Constituição só foram possíveis devido a retórica e discurso popular revolucionário empregado pelos federalistas. Os pilares defendidos por eles eram: soberania, separação de poderes e a existência de um governo popular representativo. A junção dos ideais defendidos pelos federalistas mais a Carta Magna, que defendia os direitos individuais, deu origem ao que hoje chamamos de democracia moderna, adotada por diversos países, como Estados Unidos e Brasil (GROSSELLI, 2012, p. 37).



Por isso, a democracia moderna tende a ser representativa, pois, “é sem dúvida o instituto da representação e o seu adequado governo representativo, organizado em decorrência do amplo exercício das liberdades individuais” (GROSSELLI, 2012, p. 38). De acordo com essa autora, o intuito da democracia representativa é propiciar a delegação de poderes do povo para um grupo de pessoas, por meio de eleições diretas, para que eles os representem em decisões em busca do bem comum.

Grosselli (2012, p.40) menciona, ainda, que a democracia se baseia em dois pilares fundamentais:

a) o da soberania popular, segundo o qual o povo é a única fonte do poder, que se exprime pela regra de que todo o poder emana do povo; b) a participação, direta ou indireta, do povo no poder, para que este seja efetiva expressão da vontade popular; sendo que as técnicas que a democracia usa para concretizar esses princípios têm variado, e certamente continuarão a variar (GRASSELLI, 2012, p.40).

Com a inserção das novas tecnologias de comunicação e informação (TIC) no dia a dia da população, facilitou-se a troca de informações e o amplo contato em pessoas de diferentes pontos do mundo por meio das redes sociais. Essas facilidades propiciaram a formação de grupos de discussão com interesses em comum, afetando diretamente o campo político (GROSSELLI, 2012, p.125).

“As discussões políticas se dão por meio dos celulares, destacando blogueiros, youtubers e twitteiros como formadores de opinião” (NADDI, 2019, p.353). Para essa autora, o fluxo de informação deixou de ser unidirecional e passou a ser multidirecional, tornando-se, em certos momentos, até mesmo multidimensional. Sendo assim, faz-se necessário repensar a democracia sob a ótica dos avanços das tecnologias, da internet e, principalmente, das mídias sociais, que proporcionaram a ampla participação política social (NADDI, 2019, p.355).

Naddi (2019) apresenta o conceito de democracia 2.0, também conhecida como ciberdemocracia, democracia digital ou democracia eletrônica, que:

[...] é o resultado da convergência entre a política 2.0 e uma sociedade conectada. Assim, entre as oportunidades da democracia 2.0 estão: os espaços para debate político dos eleitores; a facilitação do conhecimento entre políticos e sociedade; a maior transparência informativa; a potencialização da comunicação horizontal; e a redução da burocratização pela via não oficial de comunicação (NADDI, 2019, p.356).

Por meio dessa transformação, é possível perceber uma nova forma de interação entre Estado e população por intermédio da internet. No entanto, de acordo com Naddi (2019, p.357), “com essa abertura também surgiram desafios que expõem oportunidades e lacunas para a efetiva participação cidadã na política”.

Pessoas com algum tipo de deficiência são um exemplo desse desafio, pois, “tendem a ser infoexcluídas dos meios digitais devido às dificuldades de acesso e falta de acessibilidade nos ambientes” (WAGNER; PIOVESAN; RODRIGUES, 2013, p.51). Ainda, de acordo com os autores, as redes sociais são ferramentas que possibilitam diversas formas de interação, já que possuem recursos dinâmicos, auto-explicativos e divertidos. No entanto, essas representações gráficas podem estar sendo excludentes com uma parcela da sociedade, pois “impossibilitam que as pessoas com deficiências participem destes ambientes, ou ao menos diminuam suas possibilidades de interações” (WAGNER; PIOVESAN; RODRIGUES, 2013, p.53).

Justamente por isso, para tornar possível a plena participação e inclusão de todos, faz-se necessária a criação de conteúdos acessíveis, que sejam condizentes com regras e orientações de acessibilidade para sites e redes sociais. O *World Wide Web Consortium* (W3C) publicou em 1999, as Diretrizes para Acessibilidade do Conteúdo Web, cujo objetivo é estabelecer padrões que tornem possível a inclusão e acessibilidade de qualquer pessoa na internet.

Para isso, o W3C (2012) estabeleceu quatro princípios básicos para acessibilidade: o princípio de percepção, em que os conteúdos devem ser perceptíveis ao usuário. O princípio de operação, em que todos os elementos da interface com o usuário devem ser operáveis. O princípio da compreensão, em que todo o texto deve ser compreensível e legível. E por último, o princípio da robustez, em que o conteúdo deve ser robusto o bastante para trabalhar com tecnologias atuais e futuras.

De Sousa e Siqueira (2017, p.117), por sua vez, questionam se ao conseguirem fazer pleno uso de sistemas como *Facebook*, *WhatsApp*, *Twitter* e outras redes sociais que possuam tecnologias assistivas, as pessoas com deficiência realmente estariam exercendo seus poderes de cidadania.

Mídias e redes sociais têm se mostrado lugares de interação e organização de pessoas com deficiência, sendo que o sucesso das ferramentas se deve ao “uso de APIs, *softwares* que promovem a acessibilidade no meio digital” (SOUSA; SIQUEIRA, 2017, p.120). Ainda, de acordo com essas autoras (2017, p.124), “no mundo do ciberespaço, as pessoas com deficiência já podem ser encontradas, rastreadas, classificadas por seus gostos, interesses, modos de se dizer, se quisermos, de se autorepresentar”. A comunidade de pessoas com deficiência já começa a se organizar e dar os primeiros passos para reivindicarem suas demandas e garantir o pleno usufruto de sua cidadania, participação política e acesso à informação.

## 2.5 Educação midiática e cidadania

As mudanças advindas nos campos da informação e comunicação nos últimos anos nos ambientes digitais, traz a necessidade de revisar determinados parâmetros no letramento digital, bem como desenvolver a competência de informação e midiática que se tornaram requisitos fundamentais para o processo de cidadania e democratização (KELLNER; SHARE, 2008). Com as constantes transformações das mídias, as abordagens educativas devem estar ligadas ao processo de mudanças. Anterior à era da informação, o educador Paulo Freire (1987) já defendia a importância de se oportunizar o debate em que todos possam caminhar e agir como agente transformador para o exercício da cidadania, contrário à disseminação do conformismo social. O fácil acesso às redes e meios de comunicação democratizou o acesso a todo tipo de informação, onde o cidadão deixou de ser mero espectador e passou para um papel ativo e interativo dentro das redes. Com as alterações nas relações interpessoais nos ambientes virtuais, Kellner e Share (2008) entendem como a era do prossumidor, conceituado por eles como um momento em que as pessoas não somente consomem os conteúdos midiáticos como também produzem e disseminam suas próprias ideias. Além de estar ao alcance das mãos, a informação segue um fluxo muito rápido por meio da ferramenta que permite, apenas com um clique, encaminhá-la ou compartilhá-la (OLIVEIRA, 2020).

É preciso ir além do ler o que está escrito, principalmente numa sociedade onde a quantidade de informação produzida a cada segundo é ilimitada. O trabalho voltado para o desenvolvimento de competências básicas para a troca e consumo de conteúdo é fundamental. Essa necessidade não é nova, porém, se faz cada vez mais necessário saber filtrar e dar sentido ao fluxo de informação num exercício diário, pois de acordo com Silva; Ottonicar e Yafushi (2017), trata-se de um fator de inclusão e/ou até mesmo de exclusão social dentro da sociedade hiperconectada. Para tanto, as autoras afirmam que a educação midiática é o caminho para que se possa desenvolver a habilidade de ler, ressignificar e participar do mundo, pois apenas ter acesso aos meios não garante a plena participação social. O acesso à informação é somente uma das etapas necessárias para o consumo reflexivo, pois o indivíduo precisa ser capaz de ler, interpretar e criar significados ao realizar a leitura que faz das informações disponíveis.

Embora com diferentes nomenclaturas, a competência midiática, ou alfabetização digital, traz uma abordagem voltada à necessidade do desenvolvimento de competências midiáticas, onde se cria a oportunidade para que o cidadão construa seu conhecimento ao acessar os portais e atuar nos meios digitais de forma clara e objetiva (MARTINO; MENEZES, 2012). Nesse sentido, a competência em informação (CoInfo) e a competência midiática vêm

com o papel de contribuir para o exercício da cidadania e no processo de democratização da sociedade.

A habilidade de analisar e interpretar qualquer informação permite ao indivíduo a compreensão de que textos e qualquer outra forma de veiculação de conteúdos midiáticos não são neutros e carregam opiniões características do próprio autor ao comunicar e informar. Cabendo ao sujeito a tarefa de filtrar e compreender as informações, é fundamental que ele seja competente no uso das mídias, para que saiba lidar com as demandas informacionais e as utilize para gerar oportunidades de crescimento, desenvolver e criar conhecimentos (BELLUZZO; FERES, 2015).

Já existem políticas públicas voltadas ao trabalho em competência midiática de maneira consolidada em países como Estados Unidos e Austrália, se comparados a outros países, como o Brasil. Segundo Ottonicar e Feres (2014), existem no Brasil mais esforços por parte de pesquisadores do que ações governamentais. Para essas autoras, organizações criadas para debater a temática contribuem para a popularização da discussão na sociedade. De acordo com a UNESCO (s/p, 2017), a alfabetização midiática tem a missão de “empoderar cidadãos provendo-lhes competências (conhecimento, habilidades e atitude) necessárias para engajar a mídia tradicional com as novas tecnologias”. É necessário que os sujeitos compreendam de maneira crítica a influência que as mídias exercem na democracia, pois um cidadão bem-informado possui melhores condições de conhecer e buscar direitos essenciais nas áreas da saúde, educação e benefícios sociais (CONTROLADORIA GERAL DA UNIÃO, 2011). Conforme explica Camargo (2017), o Brasil enfrenta inúmeros desafios relacionados à cidadania, como milhares de pessoas na linha da miséria, índices elevados de desemprego, analfabetismo, violência, entre outros. Nesse sentido, o setor educacional é a base para a construção de conhecimento e habilidades, da infância ao longo da vida, contribuindo também para o desenvolvimento da cidadania. O uso adequado das mídias e dos conteúdos consumidos e produzidos estimulam a participação de uma sociedade democrática. Belluzzo e Feres (2015) afirmam que é preciso visar três requisitos para que se sustente a consolidação da competência em informação e midiática: cidadania, crescimento econômico e empregabilidade. Segundo as autoras<sup>3</sup>, a cidadania abrange o uso crítico nos ambientes digitais, o crescimento econômico, a combinação entre a eficiência dos serviços de informação e uso criativo do conhecimento, e a empregabilidade que abrange o desenvolvimento do sujeito na utilização de estratégias para alcançar sucesso econômico.

O programa Educamídia (2019) afirma que educar para a informação é o caminho para formar cidadãos aptos a realizar escolhas conscientes, pois estreitam os laços com o conhecimento para aprender a aprender. O fluxo de informações potencializa as possibilidades de aprendizagem, uma vez que comunicam em tempo real, estimulam a construção do conhecimento no relacionamento com o outro, na resolução de problemas e respaldam os argumentos num diálogo.

Camargo (2017) corrobora com as ideias disseminadas por Paulo Freire (1987), onde a educação é a chave para a transformação da sociedade, transformando sujeitos em cidadãos competentes em informação, leitura e reflexão, em meios digitais ou não, e que possam avaliar a esfera informacional e contextos sociopolíticos de maneira eficaz, estimulando seu papel ativo na sociedade através da dialogicidade. O diálogo para Freire (1987) faz parte da natureza histórica do ser humano, e deve ser compreendido como um momento de oportunidade para que os indivíduos possam conhecer e refletir sobre sua realidade. O autor defende que o ensino seja de forma horizontal e pautado na promoção do diálogo, na curiosidade e posicionamento crítico. Mesmo em contextos históricos diferentes, a essência dos conceitos propostos por Freire e a competência midiática visam os mesmos objetivos.

Quando se fala em educação midiática, o pensamento a partir da palavra educação automaticamente é direcionado a crianças e adolescentes. Para Kellner e Share (2008) a educação midiática é patrimônio e direito de todo cidadão, não somente como proposta curricular, pois a proposta não é voltada para uma faixa etária específica. De acordo com Buckingham (2013), a educação midiática não se define tanto como um bloco específico de conhecimento ou um conjunto de habilidades, e sim entendida como uma estrutura de compreensões conceituais. Já o programa Educamídia (2019) afirma que a mesma pode ser entendida como um conjunto de competências a serem desenvolvidas, para que se possa ler as informações reflexivamente, bem como produzir e comunicar com responsabilidade para participar da sociedade. Tal conjunto de habilidades são importantes ao acessar, analisar, e participar de maneira crítica no campo informacional e midiático, seja material impresso ou digital. O referido programa, pensando no atual contexto da sociedade, foi criado como iniciativa do Instituto Palavra Aberta, com apoio do Google.org, com o objetivo de capacitar professores e engajar a sociedade no processo de educação midiática dos jovens. Seu currículo se ancora em três competências essenciais: Ler, Escrever e Participar. Em seus desdobramentos, as habilidades da *Leitura crítica* visam a promoção do domínio de técnicas de pesquisa, da leitura e avaliação da informação no sentido de qualidade e intenção da mesma, bem como



refletir sobre o papel das mídias, sobre o direito à comunicação e também refletir sobre as colocações não ditas. Nas habilidades visadas em *Escrever com responsabilidade*, estão a fluência digital, onde o sujeito é capaz de dominar um repertório mínimo para produzir e compartilhar, assim desenvolvendo condições de se expressar. Em *Participar ativamente*, o programa propõe habilitar os alunos na prática das interações em redes sociais, atuar no processo de combate à desinformação, e desenvolver narrativas construtivas. Apesar de apresentar desafios, o fácil acesso à informação amplia as possibilidades do processo de aprendizagem, pois a capacidade de gerir o fluxo de conexões e de conteúdos permite a construção autônoma de conhecimento.


Segundo Ochs (apud OLIVEIRA, 2020), a inclusão digital está além do acesso à tecnologia. Está muito mais ligada à qualidade da experiência construtiva no ambiente informacional e midiático, fazendo total diferença na construção do conhecimento. No contexto da hiperconectividade, tanto a competência em informação quanto a competência midiática são imperativas para a democracia participativa, pois as mudanças causadas na sociedade reconstruíram a maneira como as pessoas passaram a pensar e reestruturar o ambiente que habitam.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das transformações nas estruturas informacionais e organizacionais provenientes da sociedade da informação ou sociedade em rede, como definida por Castells (2012), trazem consigo novas formas de interações entre os indivíduos, ao proporcionar que os usuários dessas tecnologias da informação, formem grupos e relacionamentos de uma mesma afinidade ou interesse.

As mídias são grandes colaboradoras que permitem que muitas pessoas de diversos grupos e classes sociais tenham acesso à mesma informação, permitindo com que opinem e compartilhem com outras pessoas do interesse, colocando-os como principais atores da notícia em questão, criando o empoderamento que muitos buscam. Esses números de usuários só tendem a aumentar cada vez mais com o passar dos anos. Mas se não for realizado um determinado filtro dessas informações que são encontradas, elas podem ser utilizadas de forma negativa para prejudicar a imagem de uma pessoa ou de um grupo.

A transformação da informação em saber é capaz de gerar significantes, esta teoria talvez seja o modelo de construção para a educação do futuro. Por meio de políticas públicas que incentivem o acesso e a verdadeira participação e atuação social dos mais diversos grupos



da sociedade contemporânea. Os museus são instituições que possibilitam a troca dos saberes, são veículos ativos da produção de uma sociedade, passada e presente, são necessárias estratégias que possibilitem a estruturação destas informações e o compartilhamento significativo destas para todos os grupos sociais, e que estes também sejam atores ativos dentro deste processo. A inovação social se insere à medida que o museu possibilita a negociação entre informações, verdades e saberes múltiplos.

Apesar da maior parte da população mundial estar constantemente conectada em rede e ter acesso ilimitado a informações, não garante que o acesso seja uma experiência de qualidade. Na atual demanda informacional é necessário que os sujeitos sejam capazes de diferenciar notícias e conteúdos válidos daqueles que não passam do que se chama de *fake news* ou conteúdos abordados de forma rasa, antes de compartilhar ou mesmo acreditar no que está lendo. A competência em informação e midiática nesse sentido é fundamental para uma construção efetiva do conhecimento e uma experiência enriquecedora. A competência consiste no conjunto de comportamentos, habilidades, criticidade e demais ações que envolvem o uso crítico e reflexivo da informação e meios midiáticos, tendo em vista a construção do conhecimento e participar e intervir na realidade social. A transformação social parte do exercício da cidadania, da participação da população em todas as esferas.

Com a democratização das redes, não apenas o fácil acesso a qualquer tipo de informação, mas também os recursos midiáticos disponíveis, permitem a participação efetiva da população, consumindo, produzindo e compartilhando todo tipo de conteúdo. Pelas possibilidades que o campo digital oferece é necessário que a competência em informação e midiática seja apreendida por toda a população, para que sua participação não seja pautada em discursos reproduzidos de forma indiscriminada. Para tanto, o papel da educação se torna essencial para uma educação midiática, onde o trabalho reflexivo seja desenvolvido desde a educação básica, formando cidadãos conscientes da importância de sua participação na sociedade, seu poder de transformação, e de como utilizar os recursos disponíveis para seu crescimento e agir sobre sua realidade e da sociedade.

A revolução proporcionada pela disseminação das redes sociais vai além do âmbito comunicacional, afetando diretamente a política e a organização de grupos da sociedade. A ciberdemocracia é um fenômeno muito importante para entendermos o contexto atual da sociedade, sendo essencial pensarmos em como melhor aproveitá-la como uma ferramenta de luta e inclusão.

## REFERÊNCIAS

ALCARÁ, A. R.; TOMAÉL M. I.; CHIARA I. G. D. Das redes sociais à inovação. **Revista Ciência da Informação**, Brasília, v. 34, n. 2, p. 93-104, maio/ago. 2005.

BARICHELLO, E.; CARVALHO, L. Mídias sociais e digitais a partir da ideia mcluhaniana de médium- ambiência. **Matrizes**. São Paulo, ano 7, nº 1, p. 235-246, jan./jun. 2013.

BELLUZZO, R. C. B.; FERES, G. G. Competência em informação, redes de conhecimento e as metas educativas para 2021: reflexões e inter-relações. In: BELLUZZO, R. C. B.; FERES, G. G.; VALENTIM, Marta Lúcia Pomim (Orgs.). **Redes de conhecimento e competência em informação: interfaces da gestão, mediação e uso da informação/organização**. Rio de Janeiro: Interciência, 2015.

BUCKINGHAM, D. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**. 2010, 37-58. ISSN: 0100-3143. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317227078004>. Acesso em: 15 maio 2021.

CAMARGO, O. **Conceito de cidadania**: Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/cidadania-ou-estadania.htm>. Acesso em: 17 jun. 2021.

CAMPOS, L. V. **O que são fake news?**: Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/o-que-sao-fake-news.htm>. Acesso em 13 jun. 2021.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**: a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2012.

CASTELLS, M.; CARDOSO, G. (Orgs.). **A sociedade em rede**: do conhecimento à ação política. Belém: Imprensa Nacional, 2005.

CONTROLADORIA GERAL DA UNIÃO. **Acesso à informação pública**: uma introdução à Lei 12.527, de 18 de novembro de 2011. Brasília: Distrito Federal, 2011. Disponível em: <http://www.acessoainformacao.gov.br/central-deconteudo/publicacoes/cartilhaacessoainformacao.pdf>. Acesso em: 15 maio 2021.

DIGITAL 2021. **We are social**, 2021. Disponível em: <<https://wearesocial.com/digital-2021>> Acesso em: 13 jun. 2021.

EDUCAMÍDIA. **Palavra aberta**. Disponível em <<https://educamidia.org.br>>. Acesso em: 01 jun. 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo, Paz e Terra, 2011.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GROSSELLI, G. et al. **Ciberdemocracia**: (re) pensar a democracia representativa a partir das redes sociais virtuais. 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/100838>. Acesso em: 19 jun. 2021.

HOOTSUITE. **As tendências das mídias sociais em 2021 indicarão o caminho.** 2021. Disponível em: <https://www.hootsuite.com/pt/research/social-trends> Acesso em: 01 jun. 2021.

ICOM. BRASIL. **Relatório de atividades:2020.** Disponível em: [http://www.icom.org.br/wpcontent/uploads/2021/04/Relatorio\\_de\\_Atividades\\_ICOM\\_BR-2020\\_FINAL.pdf](http://www.icom.org.br/wpcontent/uploads/2021/04/Relatorio_de_Atividades_ICOM_BR-2020_FINAL.pdf) Acesso em 01 jun. 2021.

KELLNER, D.; SHARE, J. Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 29, n. 104, p. 687-715 out. 2008.

MARTELETO, R. Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, jan./abr. 2001.

MARTINO, L. M. S.; MENEZES, J. E. de O. Media literacy: competências midiáticas para uma sociedade midiaticizada. **Líbero**, São Paulo, v. 15, n. 29, p. 9-18, jun. 2012.

MEDEIROS, J. da S. Considerações sobre a esfera pública: redes sociais na internet e participação política. **TransInformação**, Campinas, v. 25, n. 1, p. 27-33 jan./abr. 2013.

MISKOLCI, R. Novas conexões: notas teórico-metodológicas para pesquisas sobre o uso de mídias digitais. **Cronos: R. Pós-Grad. CI. Soc. UFRN**, Natal, v.12, n.12, p.09-22, jul./dez. 2011.

MORAES, N. A. de. Museu, informação e políticas públicas. In: Encontro nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 13. 2012, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2012.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2000.

NADDI, B. W. M. Os desafios impostos pelas mídias sociais à democracia. **Democracia, Liderança e Cidadania na América Latina**, São Paulo, Edusp, v. 1, n. 1, p. 353-368, 2019. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4950784/mod\\_resource/content/1/Os%20desafios%20impostos%20pelas%20m%C3%ADdias%20sociais%20%C3%A0%20democracia%20aula%20209.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4950784/mod_resource/content/1/Os%20desafios%20impostos%20pelas%20m%C3%ADdias%20sociais%20%C3%A0%20democracia%20aula%20209.pdf). Acesso em: 19 jun. 2021.

O'REILLY, T. **What is web 2.0** : design patterns and business models for the next generation of software. USA, 2005. Disponível em: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em: 13 jun. 2021.

OLIVEIRA, M. V. **Na era digital, educação midiática combina com todas as disciplinas.** Disponível em: <https://porvir.org/na-era-digital-educacao-midiatica-combina-com-todas-as-disciplinas>. Acesso em: 05 de jun. 2021.

OTTONICAR, S. L. C.; FERES, G. G. Information literacy in Brazil. In: European Conference on Information Literacy. Springer International Publishing, **Anais...** 2014, p. 743-751.

SANTAELLA, L. A crítica das mídias na entrada do século XXI. In: PRADO, J. L. A. **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas.** Rio de Janeiro: Hacker Editores, 2002.

SERRA, P.J. **A Informação como utopia**. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 1998.

SILVA, R. C.; OTTONICAR, S. L. C.; YAFUSHI, C. A. P. A competência em informação e midiática voltada à cidadania: o uso da informação governamental para a participação na democracia. RDBCI: **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v.15 n.3 p.604-628 set./dez. 2017.

SOUSA, J. B. de; SIQUEIRA, J. M. Redes sociais: Tecnologias assistivas para a inclusão e a cidadania. **Periferia**, v. 9, n. 1, p. 112-129, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/periferia/article/view/28996/20721>. Acesso em: 19 jun. 2021.

UNESCO. ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). **Alfabetização midiática e informacional (AMI)**. 2017. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/pt/brasil/communication-and-information/access-to-knowledge/media-and-information-literacy/>. Acesso em: 20 maio 2021.

W3C. **Web content accessibility guidelines (WCAG) 2.0**. 2012. Disponível em: <https://www.w3.org/Translations/WCAG20-pt-br/>. Acesso em: 19 jun. 2021.

WAGNER, R.; PIOVESAN, S.; RODRIGUES, L. Acessibilidade em redes sociais: em busca da inclusão digital no Facebook. **Informática na Educação: teoria e prática**, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 51-61, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/43422/28000>. Acesso em: 19 jun. 2021.



## Capítulo 4

### DO ANÁLOGICO AO DIGITAL: O EXERCÍCIO CIDADÃO EM UMA SOCIEDADE HIPERCONECTADA POR REDES

**Pablo Ricardo Monteiro Dias**, Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, PPGMiT, FAAC, UNESP/Bauru. E-mail: mdias.pablo@gmail.com

**Paulo Henrique Ferreira Nascimento**, Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, PPGMiT, FAAC, UNESP/Bauru. E-mail: paulonas@gmail.com

**Daniela de Carvalho Guedes Bombini**, Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, PPGMiT, FAAC, UNESP/Bauru. E-mail: daniela.guedes@lfmaia.com.br

**Valmor Nivaldo Santos**, Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, PPGMiT, FAAC, UNESP/Bauru. E-mail: valmor.santos@unesp.br

**Osvando José de Moraes**, Pós-doutor em Teorias da Comunicação e Hermenêutica pela UNESP/Bauru. Doutor em Ciências da Comunicação pela USP. Professor e Pesquisador da UNESP/Bauru. E-mail: osvando.j.morais@unesp.br

#### 1 INTRODUÇÃO

Dispositivos de últimas gerações, facilitando inúmeras possibilidades de uso, controlando a agenda, saúde, finanças, localizações etc. do indivíduo por um clique ou por comando de voz; estes dispositivos apresentam facilidades para uma comunicação rápida e versátil de qualquer parte do mundo. Comunicação e tecnologias estão imbricadas, como nunca, na vida do sujeito contemporâneo que tal relação passa despercebida, como as extensões tecnológicas do homem (MCLUHAN, 1964).

É fato que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) reconfiguram constantemente o “ser” e o “estar” na sociedade. Com o processo de midiatização vivido nos últimos tempos, que tem permitido a criação ágil de novos dispositivos móveis conectados à internet, observa-se, por certo, uma forte intervenção – e, até mesmo, forjamento – das mídias (sociais) digitais às diversas realidades em que os sujeitos estão inseridos, a exemplo das relações sociopolíticas vivenciadas. A lógica por trás desses “avanços tecnológicos”, além de alterar essas práticas sociais, modificam o próprio funcionamento da sociedade e suas instituições.

Essas alterações, nas formas de sociabilidade, atingiram todas as esferas da vida humana, desde os negócios às formas de relacionamento amoroso, passando pela aprendizagem, pelo entretenimento e pelas disputas políticas. Essas novas formas de interação, que podem ser por cooperação ou mesmo por conflitos, mediadas pela internet, foram proporcionadas por sucessivas revoluções tecnológicas, principalmente pós-revolução industrial e, na ponta dessa relação tecnológica, há sujeitos que têm sua identidade social

construída a partir de como seus ambientes, sua cultura, seu conhecimento e seus laços – reais e virtuais – são constituídos.

Vive-se uma cultura da convergência (JENKINS, 2009, p.29), na qual “velhas e as novas mídias colidem” (p. 29). Para o autor, esta convergência é responsável por “transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando”. Nesse ponto, considerando a pluralidade/diversidade como um dos pilares da sociedade, na relação analógico-digital, a questão que ora se apresenta é de que maneira as redes sociais são formadas na contemporaneidade, principalmente pelas múltiplas possibilidades de uso ofertadas pelos dispositivos digitais na internet e como isso afeta o campo político.

É importante ressaltar que as redes sociais não surgiram com a internet: muito antes dessas redes as pessoas já se conectavam analogicamente, formando suas próprias redes de relacionamento; a internet apenas facilitou a criação de outra forma de relacionar-se em rede, a das redes sociais digitais. O que alterou significativamente as relações sociais.

Dado este cenário, no campo político, condicionantes e variantes das mais diversas ordens delimitam, enfraquecem ou fortalecem a atividade política e sua relação com a sociedade e podem trabalhar na construção de uma identidade coletiva fundamentada em interesses comuns e na pluralidade que se converte em singularidade já que a política é indissociável do conceito de comunidade.

As vozes, perspectivas e demandas que fazem parte do espaço público precisam da legitimidade que se concretiza pelo discurso, pela comunicação e pela interação de agentes públicos e políticos com o cidadão e a sociedade. Isso não quer dizer que essas vozes sejam frequentemente ouvidas ou que, ainda, essas demandas sejam atendidas assim que as vozes ecoam no espaço público e isso nos instiga a pensar até que ponto o processo de midiáticação política perpassa pela representatividade política e pelo atendimento de demandas sociais.

Mas, até que ponto a midiáticação ou o processo de midiaticar a política contribui ou negligencia a necessidade de se pensar o indivíduo para beneficiar o todo? Será que se trata aqui de um constructo utópico de uma relação social bilateral e uníssona? Será que as ferramentas e meios contribuem para uma singularidade social ou a polarização tão presente nos tempos atuais que distancia cada vez mais sociedade e políticos de um bem comum? Ou ainda, até que ponto as redes sociais são responsáveis por esse processo de polarização?

A ideia é levantar discussões e buscar responder, por meio de uma revisão de literatura, aos questionamentos. Não se pretende aqui elucidar toda a problemática posta, até porque ainda se está vivenciando esse processo e se caminhando a passos largos no que se relaciona aos aparatos tecnológicos, mas lentos no que se refere às competências comunicacionais. Assim, este trabalho busca provocar e fomentar mais discussões, por meio de uma análise temporal da comunicação política analógica e também à digital.

## **2 DO ANALÓGICO PARA O DIGITAL: REDESENHOS SOCIOTÉCNICOS DAS REDES SOCIAIS**

A linguagem analógica está agregada aos sentidos dos seres humanos, especula-se uma relação muito ampla dela com os períodos arcaicos da evolução geral, não se tratando então de algo recente. Antes de aprender a falar, o homem partilha com os outros o seu estado psíquico e emocional, e é por meio da linguagem que pode se referir mais facilmente à coisa que representa. Assim, para além do digital que impera nos dias atuais, é necessário que se compreenda que o analógico permitiu que as redes se constituíssem até se chegar aos dias atuais. Isto porque entende-se que toda a racionalidade se sustenta em códigos digitais e toda sensibilidade em códigos analógicos, em outras palavras, a inteligência racional se baseia em dígitos e a inteligência emocional se baseia em análogos. Uma forma se baseia na outra, têm-se dois aspectos juntos de um mesmo fenômeno: a comunicação.

Não há como se pensar as relações humanas sem a linguagem e a comunicação. Para Bordenave (2005, p.36), sem elas, o ser humano seria “um mundo fechado em si mesmo” “Pela comunicação as pessoas compartilham experiências, ideias e sentimentos. Ao se relacionarem como seres interdependentes, influenciam-se mutuamente e, juntas, modificam a realidade onde estão inseridas.” (BORDENAVE, 2005, p.36).

A invenção da internet modificou tudo aquilo que conhecíamos a respeito das formas de comunicação. Essa rede, que integra mundialmente bilhões de computadores, foi capaz de aproximar pessoas, diminuindo longas distâncias e reduzindo o tempo de transmissão de uma informação. Cartas deram lugar a e-mails. Muitos jornais e revistas passaram a ser on-line. Assim, a sociedade transformou sua maneira de se comunicar, enviando informações e trocando dados instantaneamente por meio dos celulares e computadores. Portanto, pode-se destacar que;

A transformação digital dos últimos anos gerou mudanças profundas no mercado publicitário. A tecnologia empoderou o consumidor, que agora espera que as marcas interajam com ele por meio de vários canais de comunicação e dispositivos. Ele também deseja que as marcas conheçam suas preferências, antecipem suas expectativas e o surpreendam. Graças ao digital, as empresas hoje têm acesso a bases

de dados fundamentais para que elas mantenham com seus clientes uma interação consistente e eficiente. Em um cenário de concorrência cada vez mais acirrada, o que vai fazer a diferença são essas inúmeras possibilidades que o digital oferece para as empresas se reinventarem. O mobile potencializa para outra dimensão o alcance democratizado, a incorporação nos hábitos cotidianos e a contextualização das oportunidades de uso (COELHO, 2016, s/p).

A evolução dos meios analógicos para os digitais entrou num ritmo bastante acelerado, que resultou no surgimento da televisão, do computador, do celular e, mais recentemente, dos *smartphones*. Juntamente à criação da Internet, esta série de transformações alteraram de maneira bastante significativa as relações humanas, compreendendo a atual Sociedade da Informação.

Como observado, os meios de comunicação passaram por grandes transformações, tornando-se cada vez mais tecnológicos e digitais. Com tudo isso, o processo de mundialização expandiu de maneira exponencial. Barreto Júnior (2007, p.62) destaca que “as novas relações sociais, interpessoais e culturais, decorrentes da globalização da economia, revolucionaram o capitalismo global e foram primordiais no surgimento do novo paradigma de sociedade”.

Além disso, convém destacar que:

A constante (r)evolução das TIC's impele à sociedade contemporânea experimentar o surgimento cada vez mais instantâneo de (novas) mídias que continuamente instauram (novos) fluxos de informações, mais acentuados e diversificados. Para além de um suporte por vezes quase que invisível, que converte, armazena e compartilha dados, essas mídias transformaram-se, a exemplo do que aponta Hjarvard (2012), em uma “instituição semi-independente” que ocupa lugar central na vida do indivíduo, compondo o tecido sociocultural e sendo dele um agente de transformação (MONTEIRO; MORAIS, 2020, p.64).

Para Muniz Sodré (2002), o atual regime de visibilidade atesta a presença de um novo paradigma analógico-digital, que, conseqüentemente, vai introduzir novas variáveis técnicas, econômicas e políticas, considerando que:

No âmbito das variáveis técnicas, a convergência digital reduz as barreiras materiais, permitindo a unificação da telefonia, radiodifusão, computação e imprensa escrita. Além disso, registra-se em determinados países uma tendência para a aproximação entre o campo comunicacional e toda e qualquer empresa que trabalhe com fluxo ou rede, a exemplo, da eletricidade, eletrônica e transportes. No âmbito da economia, a tendência, do lado da produção, é a fusão das indústrias setoriais, gerando conglomerados poderosos, enquanto do lado do consumo, prevê-se maior ajuste entre a oferta e a demanda (um exemplo, é a TV digital, de alta definição, que permite ao usuário montar o seu próprio programa); mas apesar dos discursos sobre o “acesso universal”, o consumo desses produtos é cada vez mais privatizado e socialmente diferenciado. Já no âmbito das políticas, na medida que a indústria da telefonia e da computação avançam sobre território tradicionalmente ocupado pela radiodifusão em circuito aberto, abrem-se as vias para o redesenho do controle político dos meios de comunicação; tais vias, entretanto, dentro do atual modelo neoliberal para a mídia, favorecem o setor privado das comunicações (SODRÉ, 2002, p.18).

Nesse contexto teórico, constata-se que essa cultura da convergência reconfigura os espaços de debate de acordo com as possibilidades de uso das ferramentas presentes nesse ambiente virtual. Desse modo, existe uma contextualização em que se destacam as mídias sociais, que trazem consigo inúmeros instrumentos e espaços para mobilização e politização.

## **2.1 Das redes às mídias sociais: novas formas de (hiper)conexão**


Como visto, as relações no campo social nos ambientes digitais demarcam uma nova e crescente tendência nas ciências sociais, sendo inegável que a tecnologia tem, cada vez mais, moldado as formas de relacionamento do homem moderno, interferindo diretamente em situações de sua vida cotidiana.

Pontua Marcondes Filho (2002) que basta estar vivo para se comunicar. O autor define a comunicação como “um ato de transmitir e trocar signos e mensagens, referindo-se mais além à circulação de bens e pessoas” (MARCONDES FILHO, 2002, p. 9), defendendo a ideia de que é, a partir da comunicação, que as pessoas se relacionam e transformam a realidade que as rodeia. O filósofo checo-brasileiro Vilém Flusser (2007) pontua que a comunicação é o artifício utilizado pelo homem para salvá-lo da “brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte”, pois, uma vez sendo o homem um animal político, um ser social, é, portanto, incapaz de viver na solidão.

É certo que as tecnologias promoveram maior demanda por informações, em que pessoas e grupos sociais distintos passaram a propagar suas ideias, ideias estas que acabam sendo alcançadas por meio da comunicação. A mídia, em especial, as sociais, tornou-se importante fonte de informação e interação, em áreas como política, ciência, cultura, dentre tantas outras, de forma a contribuir para o desenvolvimento da sociedade moderna.

Conforme apontado acima, o processo de transformação das tecnologias analógicas em processos digitais alterou o repasse de informações, mudando a direção do fluxo comunicativo e a identificação dos sujeitos que o integravam; antes caracterizado por uma linha reta em que emissor e receptor interagiam em um processo unilateral controlado, como define Di Felice (2008): “a forma analógica se exprime pelo repasse das informações procedentes de um emissor em direção a um receptor através da emissão de um fluxo unilateral distribuídos por canais e com as intervenções de ruídos” (DI FELICE, 2008, p. 44). Já no universo digital, esse processo aparentemente estável, transformou-se em um fluxo contínuo em rede, interativo e, no qual, a relação direta entre emissor e receptor é extinta, sendo substituída por uma interação que se caracteriza por fluxos informativos entre internauta e redes de comunicação.





Levy (1999, p. 47) chama atenção para o ponto de que, atualmente, muitas vezes, o termo virtual tem aparecido em direta contraposição à realidade concreta, como se fosse seu antônimo, entretanto, trata-se apenas de uma nova forma de realidade: “Em geral, acredita-se que uma coisa pode ser real ou virtual, que ela não pode, portanto, possuir as duas qualidades ao mesmo tempo”. Segundo o autor, ainda, nessas redes há a integração e interatividade – a partir da comunicação e do compartilhamento -, de sujeitos com interesses comuns, mas que dificilmente se encontrariam fora do ciberespaço.

Portanto, nossos interesses podem ser considerados parte de nós e nas redes os expressamos, com eles nos conectamos e desconectamos, encontramos pares e ímpares, e impossível não vir à tona a ideia de McLuhan (1964), diante de tamanha materialidade dos meios de comunicação a ponto de “tornarem-se extensões do homem”. É válido ressaltar que os estudos do McLuhan precederam a grande revolução tecnológica pela qual passamos hoje, mas é possível que as redes sociais fossem tidas pelo filósofo canadense como a extensão de nós mesmos, nossos sentimentos, interesses, afetos, como instrumento de exercício da cidadania.

Os sujeitos estão em constante busca por novas relações, por novos encontros e trocas de conhecimento e experiências – fato que o acesso à tecnologia e às redes sociais digitais permitiu de maneira mais intensificada nos últimos anos. Comunidades virtuais são uma “teia de relações pessoais” (RHEINGOLD, 1997) presentes no ciberespaço, formadas quando pessoas mantêm conversas sobre assuntos comuns durante um período de tempo relativamente longo, construindo laços de interesse na troca de informações, embora possa haver conflitos: entre eles, o político e o exercício cidadão.

Para Martino (2014), agrupamentos sociais construídos a partir de relações interpessoais mediadas por uma tela digital na qual estão informações sobre o grupo, as comunidades virtuais ganham força não por conta apenas da tecnologia, mas pelas intenções, vontades e conhecimentos compartilhados, sendo a interação humana o ponto de partida e a razão de ser das comunidades virtuais. A junção entre tecnologia, ação e vínculos sociais aponta para um cenário no qual as ações coletivas não podem ser apenas pensadas de maneira mais rápida, como também um maior número de pessoas pode ser agregado a essa ação, pois a velocidade e a potência dos agrupamentos aumentam também a capacidade de ser visível aos olhos de outras pessoas.

Enfim, o que se tinha em um mundo “confuso, fragmentado e desconectado”, com a sociedade hiperconectada em redes, tantas vezes ainda complexa e pulverizada, verifica-se, agora, o surgimento de novas e diferentes formas de conexão e sociabilidade, o que certamente pode levar a uma confluência de ideias e objetivos, além de mobilização política, gerando transformações sociais relevantes.

De acordo com Monteiro e Morais (2020), o ciberespaço e suas plataformas são espaços aderentes a diversas vozes que exercem influência direta na legitimação de posturas sociais, já que ali – embora não haja equivalência horizontal de posicionamento dos sujeitos – é lícito e recorrente o exercício do papel tanto de espectadores quanto o de influenciador, dos múltiplos eus e atores ali presentes, produzindo/tendo acesso e fazendo circular as mais diversas informações/conteúdos.

Assim, de acordo com os pontos de contato estabelecidos e, a partir de diferentes pontos de vistas sobre o outro/as coisas, formam-se e propagam-se diferentes juízos. “O que chama atenção nos tempos atuais é a utilização de diferentes formas de ações coletivas e a utilização de novos espaços e recursos que possibilitam aos indivíduos se (re)conhecerem em grupos, se organizarem e agirem coletivamente”. (TAVARES; PAULA, 2015, p. 210). Ainda, pode-se dizer que:

As mídias sociais parecem dar voz aos que não têm voz nas mídias tradicionais. [...] oferecem o espaço propício à manifestação colectiva das grandes massas e, sobretudo, às minorias marginalizadas. [...] As mídias sociais dão azo a espontaneidades e especificidades, de que as mídias tradicionais, enquanto servidoras de agendas e interesses bem específicos, são incapazes. Todos têm direito ao uso da palavra e, à medida que esse uso se generaliza, os usos individuais deixam de ser murmúrios que mal se ouvem e, juntando-se, ganham uma dimensão de clamor que os ouvidos mais obtusos não poderão deixar de ouvir (FIDALGO, 2016, p. 30).

Parte-se, assim, do princípio de que esta nova configuração permitida através do acesso à internet, além de possibilitar aos cidadãos mais fontes de informação do que as mídias tradicionais, possibilitam, também, engajamento e participação popular, nas quais sujeitos podem divulgar seus posicionamentos e pautar discussões – influenciando, inclusive, em decisões políticas institucionalizadas. Dessa forma, traduzem-se em importantes ambientes (e por que não ferramentas) para o efetivo exercício cidadão.

### **3 POLÍTICA EM PROCESSO: MUDIATIZAÇÃO E COMPETÊNCIAS**

Para se tratar da comunicação política, antes é preciso caracterizar o ambiente político num contexto do que é público, ou seja, antes da comunicação política, a que é emitida por agentes políticos, se faz necessário compreender a comunicação no contexto da esfera pública.

A dimensão do que é público se opõe ao que é privado e versa sobre as questões que envolvem a coletividade, as demandas dos cidadãos e, sobretudo, a atuação e a governança dos agentes políticos dentro de um sistema que, se espera, seja amplamente democrático e suas ações possam sanar problemas sociais e elevar a qualidade de vida da sociedade.

Para Habermas (1997), a condição para a formação da esfera pública é a igualdade de participação, oportunidades de acesso e poder de discussão e capacidade argumentativa para abordar problemas coletivos juntos ao sistema que os administra. O conceito de público versa sobre o que não é privado, ou seja, tudo o que é de interesse comum. “Em palavras simples, comunicação pública é a que se dá na esfera pública” (LÓPEZ, 2010, p.64). Já “a esfera pública é também um espaço intermediário entre as discussões políticas conduzidas pelos atores administrativos centrais e as conversações entre os atores cívicos periféricos” (MARQUES, 2009, p. 16).

Também, de igual forma, nos relacionamentos por interesses comuns, a comunicação entre as pessoas se efetiva acentuadamente por meio das redes sociais e pela realização destes atos de comunicação e de debate, num ambiente ‘multimídia’ que une virtualmente pessoas de diversos cantos do mundo, uma vez que estabelece a comunicação entre as pessoas por meio de computadores, através de múltiplos meios de representação, acessível de forma não linear que se constituem em redes formadas por interesses sociais, culturais, econômicos e políticos. Para Gohn (1997, p.334), “essas redes são essenciais para compreender os fatores que geram as aprendizagens e os valores da cultura política que vão sendo construídos no processo interativo.”

Matos (2006, 2009 a e b, 2011, 2013), uma das grandes referências em pesquisa na área, busca estabelecer a diferenciação do conceito de comunicação pública e comunicação política, não sendo este segundo conceito objeto de discussão neste trabalho, apesar do fato de que, segundo a autora, “abre-se, novamente, por meio do conceito de comunicação política, a possibilidade de agregar uma nova reflexão pela busca do entendimento da Comunicação Pública” (MATOS, 2009a, p. 69).

Isso não quer dizer que recorrer ao conceito de comunicação política para entender a esfera pública signifique que uma se submeta à outra ou se possa atribuir maior grau de relevância, mas a autora indica que na comunicação pública pode haver traços ou conteúdo de comunicação política, porém, o inverso não ocorre. Desta forma, podemos entender que, mesmo na comunicação pública dirigida ao atendimento das demandas da sociedade como um

todo ou de grupos específicos com demandas particulares, conteúdos de comunicação de cunho político podem ser facilmente encontrados.

Ao longo do desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e, com o crescimento e penetração das mídias sociais, desenvolveu-se também o espaço público de debate das questões importantes para a sociedade. Porém, como é permeado por interesses e não é construído sob um aspecto físico ou geográfico, esse espaço se divide e forma comunidades de compartilhamento de experiências e processos sociais que geram identificação. Por isso, as mídias sociais assumem um papel de mediação na interação entre atores políticos e grupos específicos da sociedade, o que Rubim (2002), chama de telepolítica e Marques (2016) denomina ciberpolítica, em que políticos atuam e interagem com seus seguidores na busca pela retificação de uma liderança ou de uma representatividade pretendida que é reforçada cada vez mais no processo de interação.

Antes de abordar o processo de interação na política, importa tecer um breve comentário sobre o papel da midiatização nesse cenário e como as relações e experiências dos usuários de redes sociais têm influência nas conquistas cidadãs. Entende-se a mediação, de forma geral, como o processo de intermediação entre a comunicação de sujeitos, ou seja, as ferramentas que possibilitam a troca de informações. Porém, na década de 80, Jesús Martín-Barbero constrói a argumentação de que é necessário entender também o contexto e a cultura do receptor. E, assim, apoia-se aqui no sentido de que é necessário “assumir não a prioridade dos meios, mas sim que o comunicativo está se transformando em protagonista de uma maneira muito forte”. (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 152).

Entram nesse contexto as competências comunicacionais, assim como também o discurso, as características de grupos de interesses ou do próprio indivíduo, como ainda os meios que eles utilizam para fazerem ou se sentirem partes ativas da “sociedade dos meios”, conforme aponta Fausto Neto (2008) sobre a cultura midiática: [ela] “se converte na referência sobre a qual a estrutura sociotécnica-discursiva se estabelece, produzindo zonas de afetação em vários níveis da organização e da dinâmica da própria sociedade” (FAUSTO NETO, 2008, p.93).

Essa sociedade midiatizada se baseia na técnica, na qual a utilização dos meios direciona-se para o atingimento de determinados fins. A técnica não é um mero meio, mas é um modo de revelação e manifestação conforme descreve Heidegger (1997).

A técnica é condição singular para a mídiatização da política que cresce, assim como são crescentes os processos sociais em geral com a mídiatização da própria sociedade, nos quais encontram-se acelerados os processos de interação e do estabelecimento das realidades, no plural, já que o próprio ambiente das tecnologias digitais cria realidades e verdades paralelas, haja vista a situação de polarização política tão presente não apenas no Brasil, como em várias partes do mundo.

Para Braga (2007, p.11), “a sociedade constrói a realidade social através dos processos interacionais pelos quais os indivíduos e grupos e setores da sociedade se relacionam” e tanto a técnica como o discurso ou a cultura e experiências do sujeito, corroboram para essa realidade que “se constrói diferentemente, conforme os processos interacionais a que dá maior relevância e hegemonia”. Melhor dizendo, as possibilidades sociais se abrem de acordo com a própria interação e as competências comunicacionais, de interpretação e na visão de mundo que, no discurso político, “expressará um conjunto de pensamentos, de ideias que correspondem aos desejos e expectativas da classe a que se dirige (AREAU, 2004, p.369).

Mas discurso e técnicas não sobrevivem sozinhos, tampouco se desenvolvem as competências comunicacionais num estalar de dedos. A interação depende de valores simbólicos em que a recepção da comunicação ou do discurso político importa menos que a circulação como aponta Fausto Neto (2010). Para Braga (2012), a circulação interacional é a própria movimentação desses valores através de sentidos e estímulos. Sem estímulo não existe interação e, sem interação, a mensagem permanece unilateral e não se transforma em novos produtos e novas ideias.

### **3.1 Interação e competências comunicacionais: requisitos para as conquistas cidadãs?**

Uma comunicação eficaz envolve fatores culturais, psicológicos, motivacionais e elementos instrumentais característicos que produzem algum sentido na comunicação, são inerentes à natureza humana. No entanto, estes elementos podem ser desenvolvidos e aprimorados para que haja maior entendimento e engajamento com o tema do discurso. Em outras palavras, as habilidades podem ser treinadas pelos atores do processo e são baseadas em estilos que atuam na situação comunicativa; e, por habilidades, entendemos: empatia, coesão, da informação e identificação emocional com o eleitor.

O desenvolvimento da competência comunicativa, embora seja um termo bastante amplo, tem sido objeto de estudo por abrigar um conjunto abrangente de significados. Atualmente, a competência comunicativa é vista como uma síntese de estudos de



conhecimentos, habilidades, capacidades ou competências envolvidas na produção de conteúdo semântico nas relações interpessoais e funciona como um processo de interação em que pessoas ou organizações possam compartilhar experiências, ideias e resultados de um diálogo em que, de acordo com a nova cultura midiática, deve estabelecer uma relação de troca de informações.

As relações humanas são constituídas por pura comunicação e sem esta não é possível a existência de uma sociedade em rede (CASTELLS, 1999). A noção de sociedade pressupõe o estabelecimento de vínculos entre diferentes sujeitos, e esses vínculos são acionados, estabelecidos, fortalecidos ou mesmo rompidos, mediante comunicação. Nesse contexto, a comunicação política entre a figura que detém o poder e seus eleitores também é uma relação de troca de conhecimento e informação.

Esta troca, quando existente, é um dos diferenciais políticos e competitivos que mais vem sendo percebidos e valorizados na atualidade, principalmente no ambiente das mídias digitais. O relacionamento e a ideia de proximidade e participação, tão discutidos nas organizações, passaram também a fazer parte da estratégia de *marketing* político e eleitoral.

Paralelamente ao desenvolvimento da competência comunicativa, é essencial analisar a forma com que a comunicação está sendo dirigida em tempos da efervescência cultural causada pelas mudanças nas relações sociais, em virtude do advento da comunicação digital midiaticizada. Em tempos em que há uma constante ebulição de situações e de novas conjunturas, com o crescente acesso à informação, a disposição da atual classe política em se comunicar diretamente com seus eleitores vem ganhando importância e é de extrema necessidade identificar os elementos principais que fazem com que os políticos promovam, com seus interlocutores, uma comunicação bilateral e que esta produza sentido para o cidadão, que interage, participa, dialoga e reivindica ações e políticas públicas pelas mídias sociais.

Mas, a participação e interação da sociedade em nível global remete a algumas perguntas que não se calam: até onde as mídias sociais influenciam a sociedade? Como detectar os reflexos provocados na vida das pessoas, no seu agir como cidadãos, na participação social e na sua própria identidade? Como ter noção do impacto da força desta ferramenta comunicacional na vida social e quais as consequências no contexto social? Nessa discussão, ainda recorrendo a Castells (1999), entende-se:

Essa é a nova estrutura social da Era da Informação, por mim chamada de sociedade em rede porque constituída de redes de produção, poder e experiência, que constroem a cultura da virtualidade nos fluxos globais os quais, por sua vez, transcendem o tempo e o espaço. (...) A sociedade em rede, como qualquer outra estrutura social, não deixa

de ter contradições, conflitos sociais e desafios de formas alternativas de organização social (CASTELLS, 1999, p.427).

Gil e Matos (2016) reforçam que a “comunicação pública pode ser vista como ativadora e geradora de um capital social que tenha alto valor agregado para um projeto de desenvolvimento”. Mas um desenvolvimento do quê? Da sociedade? Dos benefícios de bancadas partidárias? De interesses pessoais e eleitorais? Ou de uma produção de sentido entre emissão e recepção e da criação ou reafirmação de representatividade ou identidade?

Vê-se a tecnologia, as mídias sociais e suas técnicas como viabilizadoras de processos de interação que não devem ser encarados pelo aspecto tecnológico em si, mas as transformações sociais que podem resultar através das garantias de interação e dos aspectos culturais que a circundam.

Sobre como os processos e os aparatos, Braga (2007) pontua:

Os encaminhamentos dados a tais características, as ponderações diferenciadas entre elas, e mesmo sua confirmação ou não como caracterizadores abrangentes da mídiatização dependerão justamente das experiências e processos, de seu sucesso relativo, das validades sociais que venham a ser encontradas e eventualmente prezadas pela sociedade (BRAGA, 2007, p. 50).

Já Ciro Marcondes Filho, define que a interação entre duas ou mais pessoas acontece quando “provoca o pensamento, força-o, onde a incomunicabilidade é rompida e criam-se espaços de interpenetração.” (MARCONDES FILHO, 2009, p.64).

De qualquer forma, continuamos nossos questionamentos acerca da interação como vetor de reforço das identidades que levam à comunicação de demandas aos atores políticos pelas mídias sociais em que são aglutinados os grupos e coletividades como as causas LGBTQIA+, o movimento negro e o movimento feminista assim como os mais aguerridos grupos religiosos ou torcidas organizadas.

É indiscutível o fato de que, para conquistar ou manter direitos, para se fazer ouvido ou para se sentir representado, as mídias sociais oferecem um espaço de produção de conteúdo e de sentido, que pode ter causas por elas comunicadas sendo abraçadas por atores políticos dispostos a representá-los na esfera pública, mas para que essas vozes ecoem, mais que interação, é preciso que circulem.

#### **4 CONSIDERAÇÕES TRANSITÓRIAS**

Face a todas as discussões construídas neste capítulo, é possível afirmar, sem sombra de dúvidas, que as mídias sociais se traduzem em instâncias nas quais se pautam, constroem e operam transformações sociais. Claro que não é possível classificar este denominador como

uma visão sociotécnica ingênua, já que estas mídias, sob hipótese alguma, estão livres de laços políticos, institucionais e mercadológicos.

A comunicação política midiaticizada é uma realidade e pode ser encontrada com algumas denominações que ajudam a compreender esse fenômeno político, em que a comunicação mediada pelas mídias sociais utiliza de discurso, imagem e interação e configuram o novo espaço público, técnico e midiaticizado, formatado a partir das novas tecnologias e centralizado nas mídias sociais e na internet. Assim, estas mídias interferem diretamente no real exercício democrático.

Muitos são os desafios que se apresentam e precisam ser enfrentados. Entre eles, a perda da referência inicial dos espaços públicos como lugar essencial para movimentos e intervenções sociais; o lugar de fala dos atores sociais; a desinformação e produção constante de *fake news*; a qualidade dos acessos e informações a que os sujeitos são submetidos; os processos interativos fechados em bolhas; o analfabetismo e competências digitais, entre outros.

Urge, nesta discussão, trabalhar estes espaços para que, de fato, sejam espaços públicos, onde as discussões sejam equilibradas, técnicas ou representativamente, para que nenhum ator fique sem voz e polarizações não se tornem prejudiciais à convivência sociopolítica.

## REFERÊNCIAS

AREAU, G. I. P. **La transformación del espacio público brasileño: o como lá irrupción del marketing afecta a la comunicación política.** Barcelona: UAB, 2004.

BARRETO JUNIOR, I. F. Atualidade do conceito sociedade da informação para a pesquisa jurídica. In: PAESANI, L. M. (Coord.). **O direito na sociedade da informação.** São Paulo: Atlas, 2007. p. 61-77.

BORDENAVE, Juan E. Díaz. O ato de comunicar. In: BORDENAVE, J. E. D. O que é comunicação. Brasiliense, 2005. p. 35-45.

BRAGA, J. L. Midiaticização como processo interacional de referência. In: MÉDOLA, A. S.; ARAUJO, D. C.; BRUNO, F. (Org.). **Imagem, visibilidade e cultura midiática: livro da XV Compós.** Porto Alegre: Sulina, 2007.

BRAGA, J. L. Circuitos versus campos sociais. In: JANOTTI JUNIOR, J., MATTOS; M. Â.; JACKS, N. (Org.) **Mediação & midiaticização.** Salvador : EDUFBA ; Brasília : Compós, 2012. p.31-52.

CASTELLS, M. **Conclusão geral do livro, em três volumes: ‘A Era da Informação: economia, Sociedade e Cultura’ - Dependendo nosso mundo.** Disponível em: <http://www.virtual.nuca.ie.ufrj.br/infoeducar/bib/castells1.doc>. Acesso em: 03 maio 2021.

COELHO, P. M. N. **Rumo à Indústria 4.0.** (Dissertação de Mestrado). Coimbra, 2016.

DI FELICE, M. **Das tecnologias da democracia para as tecnologias da colaboração**. São Paulo: Difusão Editora, 2008.

FAUSTO NETO, A. Fragmentos de uma analítica da midiatização. **Matrizes**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 89-105, abr. 2008.

FAUSTO NETO, A. A circulação além das bordas. In: FAUSTO NETO, A.; VALDETTARO, S. (Org.) **Mediatización, sociedad y sentido: diálogos entre Brasil y Argentina**. Rosario, Argentina: Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional de Rosario, 2010. p. 2-15.

FIDALGO, A. Novas massas e novos poderes: massas na era da Internet. In: LOPES, M. KUSNCH, M. (Org.) **Comunicação, cultura e mídias sociais**. São Paulo: ECA-USP, 2016, p. 23-32.

FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GIL, P. G.; MATOS, H. **Comunicação pública: interlocuções, interlocutores e perspectivas**. São Paulo: ECA-USP, 2016.

GOHN, M. da G. **Teorias dos movimentos sociais: paradigmas clássicos e contemporâneos**. São Paulo: Loyola, 1997.

HABERMAS, J. Comunicação política na sociedade midiática: o impacto da teoria normativa na pesquisa empírica. **Líbero**. v.11, n.21, p.10. jun. 2008.

HEIDEGGER, M. **A questão da técnica**. Cadernos de tradução, 1997.

JENKINS, H. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

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

LÓPEZ, J. **Propuesta general de comunicación pública**. Bogotá, 2010.

McLUHAN, M. **Os meios de comunicação**. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1974.

MARCONDES FILHO, C. **“Metáporo” em dicionário da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.

MARCONDES FILHO, C. **O espelho e a máscara: o enigma da comunicação no caminho do meio**. São Paulo: Editora Unijuí, 2002.

MARQUES, Â. C. S. As intersecções entre o processo comunicativo e a deliberação pública. In: MARQUES, Â. C. S. **A deliberação pública e suas dimensões sociais, políticas e comunicativas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009, p. 11-28.

MARQUES, F. P. J. **Ciberpolítica: conceitos e experiências**. Salvador: EDUFBA, 2016.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 5.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

MATOS, H. **Capital social e comunicação**: interfaces e articulações. São Paulo: Summus, 2009a.

MATOS, H. Comunicação pública, esfera pública e capital social. In: DUARTE, J. (Org.). **Comunicação pública**: estado, mercado, sociedade e interesse público. São Paulo: Atlas, 2009b.

MATOS, H. A comunicação pública na perspectiva da teoria do reconhecimento. In: KUNSCH, M. M. K. (Org.). **Comunicação pública, sociedade e cidadania**. São Caetano do Sul: Difusão, 2011.

MATOS, H. A. (Org.). **Comunicação pública**: interlocuções, interlocutores e perspectivas São Paulo: ECA/USP, 2013. 288 p.

MARTINO, L. M. S. **Teoria das mídias digitais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MONTEIRO, P.; MORAIS, O. Mídiação e os múltiplos eus: o ser e o estar do sujeito contemporâneo em ambiências digitais. In: FLORES, J.; OYARCE, J.; RODRÍGUEZ-GARAY, G. (Org.). **Reflexões sobre internet, tecnologia e comunicação**. Aveiro: Ria Editorial, 2020, v. 1, p. 62-84.

RHEINGOLD, H. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1997.

RUBIM, A. A. C. **Comunicação e política**. São Paulo, Hacker Editores, 2002

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

TAVARES, W.; PAULA, A. P. Movimentos sociais em redes sociais virtuais: possibilidades de organização de ações coletivas no ciberespaço. **Revista Interdisciplinar de Gestão Social**, v. 4, n. 1, p. 209-230, jan./mar. 2015.



## Capítulo 5

### COMPETÊNCIA DA INFORMAÇÃO NA ERA DA RECOMENDAÇÃO: UM ESTUDO ACERCA DO PROCESSO INFORMACIONAL DECISÓRIO NAS ORGANIZAÇÕES

**Henrique Pachioni Martins**, Graduação em Análise de Sistemas pela Universidade do Sagrado Coração, especialista em Sistema de Informação para Internet pela Universidade do Sagrado Coração e mestre em Ciência da Computação pela UNESP

**Thiago Seti Patricio**, Graduado em Tecnologia em Banco de Dados pela Faculdade de Tecnologia de Lins (FATEC), MBA em Gerenciamento de Projetos pela UNILINS e mestre em Mídia e Tecnologia pelo PPGMiT - Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) - Universidade Júlio de Mesquita Filho (UNESP)

**André Luis Orlandi Fávaro**, Graduado em Tecnologia em Processamento de Dados pela Fatec Ourinhos-SP, especialista em Engenharia de Software pela UNOPAR (Londrina - PR) e especialista em Engenharia de Componentes Usando Java pela UNIFIO (Ourinhos - SP)

**Marcos Antônio Martuchi**, Graduado em Processamento de Dados pela Universidade de Marília-UNIMAR e Licenciatura Plena em Pedagogia pelo Centro de Ensino Superior de Pinhais-FAPI e especialista em Sistemas Avançados Orientados a Objeto pela Universidade de Marília-UNIMAR, Gestão Escolar pelo Centro de Ensino Superior de Pinhais-FAP, Redes de Computadores pelo Instituto Brasileiro de Pós-Graduação e Educação Continuada Ltda.- INBRAPEC

#### 1 INTRODUÇÃO

A competitividade acirrada no mercado atual, tem resultados incertos e imprevisibilidade quando se pensa no futuro. Isso faz com que os administradores busquem informações sobre variáveis internas e externas que influenciam de forma direta no ambiente empresarial, fazendo com que o processo de tomada de decisão seja assertivo. Diante desta situação, a gestão da informação é considerada como uma forma de sobrevivência para as empresas, que se tornam cada vez mais dependentes da informação, bem como, já perceberam a sua grande importância como recurso estratégico nos processos decisórios organizacionais.

Porter e Millar (1985), afirmam que nenhuma empresa está livre dos efeitos da revolução da informação, e a maneira de fazer negócios mudou muito, pois as empresas têm gastos relacionados à obtenção, processamento, armazenamento e transmissão de uma informação. Uma vez que as organizações, independentemente do tamanho de sua estrutura dependem dos sistemas de informações, para que possam obter de uma melhor forma informações úteis e precisas, necessitam de infraestruturas de alto custo, para salvaguardar e processar as informações, e por fim necessitam de comunicações seguras, para transmiti-las aos usuários da informação.

Oliveira (2004), afirma que são necessários alguns pontos que envolvem cuidados quando se pensa em planejar, desenvolver e implementar um sistema de informação, e ressalta que as informações devem ser geradas, integradas, de uma forma organizada, a fim que os administradores de uma empresa possam utilizá-las da melhor forma, pois eles necessitam ter um controle efetivo da informação.

Diante desta importância sobre a utilização da informação da melhor forma possível em um ambiente organizacional, o objetivo desse artigo é apresentar um estudo das competências da informação na Era da recomendação.

A princípio, este capítulo caracteriza-se como uma pesquisa exploratória e tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses (GIL, 2010).

A definição do problema foi alicerçada por meio de levantamento bibliográfico, constituído principalmente de livros e artigos de periódicos científicos, bem como na experiência do autor.

De acordo com Lakatos e Marconi (1992, p. 43), a finalidade da pesquisa bibliográfica é colocar o pesquisador em contato com tudo aquilo que já foi escrito sobre determinado assunto. A pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre determinado assunto, mas “oferece meios para definir, resolver, não somente problemas já conhecidos, como também explorar novas áreas, onde os problemas ainda não se cristalizam suficientemente” (MANZO, 1971 apud LAKATOS; MARCONI, 1992, p. 43).

## **2 DA ERA DA INFORMAÇÃO PARA ERA DO CONHECIMENTO E RECOMENDAÇÃO**

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) vem revolucionando o mundo dos computadores e das comunicações como nenhuma invenção foi capaz de fazer antes. Elas são um mecanismo de disseminação de informação e divulgação mundial (para o bem e para o mal) e um meio para colaboração e interação entre indivíduos e os mecanismos de acesso à informação. Segundo Schwab (2018), a Quarta Revolução Industrial teve início na virada do século XXI baseando-se na Revolução Digital, caracterizada por uma internet ubíqua e móvel. Este avanço tecnológico exponencial fica mais impactante e perceptível com as chamadas nanotecnologias, neurotecnologias, robôs, inteligência artificial, biotecnologia, sistemas de armazenamento de energia, drones e impressões 3-D, utilizados nas mais diversas áreas do conhecimento humano.

Estas tecnologias têm sido decisivas para o desenvolvimento de qualquer nação, tornando-se um problema para países menos desenvolvidos devido ao alto investimento na construção de infraestrutura, visando usufruir de tecnologias que envolvem avançados sistemas computacionais interligados por meio de redes de alta velocidade. Nesta fase do desenvolvimento humano, a informação é tão importante quanto alimento e água. O fator humano é decisivo na era da informação e do conhecimento, tornando os investimentos na área de educação e na pesquisa de alta qualidade uns dos mais importantes, contemplando desta forma os objetivos 8 e 9 de desenvolvimento sustentável, definidos em 2015, quando os países membros da Organização das Nações Unidas (ONU) assinaram a Agenda 2030, adotando o documento “Transformando o Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável”, comprometendo-se a tomar medidas essenciais para viabilidade de uma sociedade sustentável:

8 “PROMOVER O CRESCIMENTO ECONÔMICO SUSTENTADO, INCLUSIVO E SUSTENTÁVEL, EMPREGO PLENO E PRODUTIVO, E TRABALHO DECENTE PARA TODOS”:

Apesar de estarmos no século 21, violações aos direitos trabalhistas como o trabalho escravo ainda são uma realidade. Além disso, o desemprego é crescente, afetando principalmente os jovens sem formação. Para mudar esse cenário, a Agenda 2030 tem entre suas metas apoiar “o empreendedorismo, criatividade e inovação, e incentivar a formalização e o crescimento das micro, pequenas e médias empresas, inclusive por meio do acesso a serviços financeiros”.

9 “CONSTRUIR INFRAESTRUTURAS RESILIENTES, PROMOVER A INDUSTRIALIZAÇÃO INCLUSIVA E SUSTENTÁVEL E FOMENTAR A INOVAÇÃO”:

Para que esse objetivo seja alcançado, a Agenda 2030 prevê entre suas metas que os países aumentem os incentivos para as pesquisas científicas, o acesso à internet e também promovam uma maior democratização no acesso às novidades tecnológicas de produção, para que os países de menor desenvolvimento possam ter um crescimento na sua capacidade produtiva (AGENDA 2030 A/70/L.1).

Segundo Imbérnom (2006), na área educacional estas inovações tecnológicas trazem lentas mudanças, sendo necessário readequação da educação frente as novas exigências e mudanças sociais, buscando formar cidadãos críticos e participativos, no intuito de promover uma sociedade democrática e igualitária.

Em relação ao acesso e uso das TIC, Albagli; Maciel (2007) apontam algumas ressalvas:

A difusão do uso e o amplo acesso às TICs são estratégicos, mas podem também ser instrumentos de dependência (de tecnologias, de equipamentos, conteúdos, estilos de vida e consumo) e de reprodução de desigualdades. Daí que a participação (pro) ativa na sociedade da informação requer mais do que simplesmente inclusão digital. É necessário criar condições de apropriação social tanto desse aparato tecnológico – o que implica capacidade de os diferentes grupos sociais fazerem frente uso dos novos meios, contribuindo para a melhoria de suas condições de vida e de trabalho -, quanto da capacidade de apropriação da informação e do conhecimento hoje estratégicos do ponto de vista capacidade de aprendizado, inovação e desenvolvimento. Isto requer o

amplo acesso aos meios materiais, às oportunidades de educação, trabalho e renda, como também o direito à cidadania, à democracia política e à diversidade cultural (ALBAGLI; MACIEL, 2007, p.16).


Informação e conhecimento marcam a era em que vivemos, onde as novas tecnologias da informação criaram diferentes espaços do conhecimento, trazendo importantes questionamentos: o que é conhecimento? a quem serve o conhecimento? O que, segundo o autor leva a uma reflexão e análise da relação entre conhecimento e sociedade (GADOTTI, 2005).

No século XXI, diante de tantas evoluções tecnológicas nos questionamos: vivemos a era da informação, ou será que também estamos na era do conhecimento e porque não dizer era da recomendação? Estamos saindo da Era da Informação e entrando na Era da Recomendação. Obter informação tornou-se muito fácil, praticamente tropeçamos nela. A questão não é mais colher informação, agora, o importante é tomar decisões inteligentes com base na informação (ANDERSON, 2017).

A informação de nada serve se não for transformada em conhecimento. Buscar o equilíbrio entre esses dois conceitos tem sido um dos grandes desafios para as pessoas e organizações. A informação tornou-se um recurso importantíssimo para nossa sobrevivência, possibilitando a percepção das mudanças, bem como das novas necessidades, orientando o processo de tomada de decisões de forma mais ágil, permitindo uma reação eficaz na busca pela qualidade, palavra-chave nesse cenário competitivo e globalizado. O acesso à informação de forma democrática, intensifica a competitividade, quando isso ocorre num grau maior, possibilita que pessoas e organizações que sabem transformar informação em oportunidade se destaquem.

Abreu e Rezende (2009) definem dado como um conjunto de números, letras ou símbolos, que isoladamente não apresentam um significado útil e claro, esse dado armazenado, organizado, trabalhado, com valor agregado a ele e colocado em um contexto útil para pessoas e organizações passa a representar a informação. A derivação desta informação, em um contexto que possibilite a criação de cenários, simulações e oportunidades é definida como conhecimento.

Segundo Chiavenato (2008, p. 190) “O conhecimento conduz as novas formas de trabalho e de comunicação, as novas estruturas e tecnologias e a novas formas de interação humana”. O conhecimento passou a ser considerado uma importante ferramenta para as pessoas e organizações na busca de novas tecnologias, na solução de problemas, melhorando seu desempenho e tornando-as competitivas.



Os dados coletados, armazenados e organizados representam as informações, não podendo ainda serem considerados conhecimento. A partir do que construímos, realizamos, refletimos, geramos ou produzimos com senso crítico, responsabilidade e respeito baseados nas informações as quais temos acesso estamos gerando conhecimento. Em meios organizacionais, conhecimento está atrelado a produtividade, sendo um dos seus principais ativos na busca de destacar-se nesse cenário globalizado onde a competitividade se faz cada vez mais presente. A sociedade por sua vez, no intuito de melhorar a qualidade de vida, segue aprendendo, buscando novas formas de evolução, sejam individuais, sociais, físicas ou psicológicas, mas nem sempre os resultados são efetivos, devido à má utilização do conhecimento. O conhecimento se tornou fundamental dentro do processo econômico, independente do setor. Neste contexto, mesmo em atividades básicas como a agricultura, é necessário transformar informação em conhecimento, não basta saber operar máquinas, é preciso tomar decisões assertivas no mundo dos negócios.

Nesta nova era, marcada pela instabilidade e competitividade, o conhecimento tornou-se a principal fonte de riqueza e poder. As pessoas querem inovar, enfrentar desafios, participar das decisões, sendo imprescindível as organizações a adoção de práticas para criação, retenção, disseminação e aplicação do conhecimento em um processo contínuo de aprendizagem, afinal, ele é intangível, está na cabeça das pessoas e possui rápida obsolescência.

Para Alvarenga Neto (2008) conhecimento reside no indivíduo, mas, a sua construção ocorre com a inserção deste em uma determinada coletividade e que a criação do conhecimento organizacional é a ampliação do conhecimento criado pelos indivíduos desde que a organização ofereça condições favoráveis para isso.

Por muitas décadas, a produção em massa de um determinado produto é o que gerava lucro para a economia industrial. O cenário mudou, estamos diante da Quarta Revolução Industrial, assistida por tecnologias avançadas como robótica, inteligência artificial, computação em nuvem e internet das coisas, mudando as formas de produção, bem como os modelos de negócios. A Figura 1 representa a integração de diferentes tecnologias no intuito de impulsionar a digitalização das atividades industriais buscando melhoria nos processos e aumento da produtividade.



**Figura 1 – Automação industrial e integração de tecnologias**



Fonte: <http://www.portaldaindustria.com.br/industria-de-a-z/industria-4-0/>


Os produtos e serviços precisam atender às expectativas e necessidades do perfil consumidor, transformando esses anseios (a informação) em produtos adequados ao mercado consumidor (o conhecimento). Na Era da Recomendação, o consumidor ganhou espaço e voz em diversas mídias digitais, compramos por referência, alguém disse que é bom, analisamos as opiniões de outros consumidores e, quando insatisfeitos com o produto ou serviço externamos por meio das diversas mídias disponíveis.

Para Santos; Fernandes (2008) as atividades propostas pelas empresas para recuperação de clientes, frente ao que estes consideram falhas da organização, marca ou produto, são estratégias fundamentais para manutenção destes, bem como para manter um bom relacionamento entre a empresa e os consumidores dos seus produtos e serviços.

Nesse sentido a Gestão do Conhecimento tornou-se importante ferramenta para as pessoas e organizações, proporcionado melhorar a eficiência e dando condições de atuação nesse cenário de competitividade.

Segundo, Chiavenato (2008 p. 190) “A Gestão do conhecimento atua num processo integrado destinado a criar, organizar, disseminar e intensificar o conhecimento para melhorar o desempenho global da organização”

No espaço organizacional, dentre os fatores que contribuíram para o aumento da preocupação com a gestão do conhecimento podemos destacar: o avanço das TIC favorecendo a construção de sistemas e redes de conectividade possibilitando a realização de tarefas até então inimagináveis; a globalização, trazendo mudanças na economia, principalmente a internacionalização do capital e dos mercados, aumentando a concorrência e a redução das



organizações determinada por constantes cortes, resultando em perdas, principalmente em experiência e conhecimento tácito. Desta forma, o conhecimento ganha espaço nas discussões e práticas organizacionais estimulando as organizações a estudar e rever seus modelos tradicionais (fechado e estático) de gestão no sentido de migrar para modelos abertos e dinâmicos que evidenciam a importância das pessoas envolvidas nos processos de produção e oferta de serviços.

### **3 QUARTA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL: O PERFIL PROFISSIONAL NA ERA DO CONHECIMENTO**

A Quarta Revolução Industrial está ligada diretamente com a revolução digital. Teve início no começo do século XXI e implica em uma transformação de toda a sociedade, alterando a forma como nos comunicamos, produzimos, nos relacionamos e trabalhamos. O compartilhamento de conhecimento e informações torna-se relevante para se criar um futuro que pense no coletivo e objetivos comuns, dadas as mudanças que a tecnologia tem feito no presente e fará nas gerações futuras.

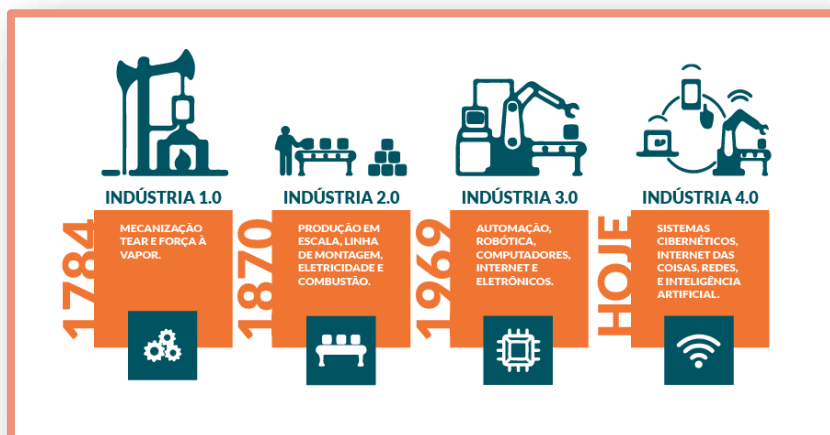
Apesar de muitos acadêmicos e autores afirmarem que estas inovações são somente mais um aspecto da terceira revolução industrial, Schwab (2018), em síntese, cita que além de vivermos em um mundo multifacetado e hiperconectado, três motivos também fazem ocorrer uma quarta revolução:

- Velocidade: evolução tecnológica de forma exponencial e não linear como as revoluções anteriores e, além disso, novas tecnologias geram outras tecnologias mais novas ainda e cada vez mais especializadas;
- Amplitude e profundidade: por combinar várias tecnologias, leva a mudanças de paradigmas na sociedade em geral;
- Impacto sistêmico: transforma sistemas inteiros em países, empresas, indústrias e na sociedade.

De acordo com Schwab (2018), na história da humanidade, revoluções ocorrem quando novas tecnologias e formas de pensar o mundo acarretam uma mudança profunda na sociedade e em seus sistemas econômicos. A Revolução Industrial começa no início do século XVIII e o que a caracteriza foi a troca da força muscular para a energia mecânica nas formas de produção industrial e evolui até a atualidade, onde a produção humana é melhorada por meio do aperfeiçoamento da cognição.

A Silveira (2021) faz um paralelo do contexto histórico das revoluções industriais que pode ser observado na figura 2.

Figura 2 – Contexto histórico das revoluções industriais.




Fonte: Silveira, 2021.

Schwab (2018) ainda complementa este contexto histórico colocando, em síntese:

- **Primeira Revolução Industrial:** ocorreu entre 1760 e 1840, surgida pelas construções de ferrovias e invenção da máquina a vapor, dando início a produção mecânica;
- **Segunda Revolução Industrial:** ocorreu no final do século XIX, provocada pela chegada da eletricidade que possibilitou a linha de montagem;
- **Terceira Revolução Industrial:** começou nos anos de 1960, ocasionada pelo advento do computador, de *mainframes*, computação pessoal (anos de 1970 a 1980) e Internet (década de 1990);
- **Quarta Revolução Industrial:** inicia-se no começo do século XXI e está fundamentada na revolução digital. Caracteriza-se por uma Internet ubíqua e móvel, sensores menores, mais poderosos e mais baratos e pela aprendizagem de máquina e aumento da utilização de Inteligência Artificial.

A Quarta Revolução Industrial também é conhecida como Indústria 4.0. Por ser caracterizada pelo uso maciço de tecnologias emergentes e inovadoras, permite a criação de fábricas inteligentes, pois seus sistemas virtuais e físicos usados na fabricação colaboram globalmente e são mais flexíveis a mudanças.

Não se deve reduzir esta nova revolução somente a máquinas e sistemas inteligentes. A ruptura causada por ela é muito mais abrangente. Novas descobertas englobam desde genética,



nanotecnologia, computação quântica e uso de energias renováveis. O que a faz diferente das outras revoluções anteriores é a união destas tecnologias, que interagem entre domínios biológicos, físicos e digitais. Outra diferença que deve ser citada é que as tecnologias, nesta revolução, são difundidas rapidamente e possuem uma amplitude de alcance muito maior que as revoluções anteriores (SHCWAB, 2018).

De acordo com Silveira (2021), a Indústria 4.0 irá causar vários impactos, principalmente no mercado mundial, surgindo daí vários modelos de negócios que integrarão as necessidades dos clientes e suas preferências aos produtos fabricados pelas empresas, tornando-se uma variável a mais no processo de manufatura. Outro campo que será afetado será impactado são as pesquisas e desenvolvimento de novas formas de segurança da informação em TI, para que todos os processos que envolvem a Indústria 4.0 tenham mais confiabilidade.

Desta forma, deverá haver uma adaptação dos profissionais que atuarão nesta revolução, pois novas demandas de mão de obra especializada irão surgir, como a necessidade de profissionais que saibam trabalhar com pesquisas e desenvolvimento das novas tecnologias, devendo possuir uma formação mais multidisciplinar para poder trabalhar com a ampla variedade de tecnologias que estão surgindo (SILVEIRA, 2021).

Bates (2017), menciona que, diante de tal perspectiva, os trabalhadores que irão atuar na Quarta Revolução Industrial e nas empresas e indústrias que surgirão, devem, além de sua formação específica, ter habilidades em comunicação além da escrita e fala tradicional, mas também saber se comunicar em mídias sociais, tendo uma melhor formação midiática.

O autor ainda afirma que saber aprender de forma independente, não necessitando aprender somente em ambientes tradicionais de ensino, será crucial para este profissional, pois deverá saber planejar e buscar seu conhecimento para realizar seu trabalho. Ética e responsabilidade também é desejada, pois trará confiabilidade no desempenho de sua profissão. Outro fator citado também é ser flexível na solução de problemas e saber trabalhar em equipes de forma colaborativa, de modo remoto ou presencial.

O pensamento crítico é uma habilidade desejada para este profissional, pois o torna mais criativo na resolução de tarefas e na elaboração de estratégias importantes implicadas em sua profissão. Deve possuir habilidades no uso de novas tecnologias por meio do seu desenvolvimento em competências digitais e ainda deve saber como analisar as fontes de informação necessárias ao seu contexto e onde procurá-las, pois estas aumentam cada vez mais na era digital. Sendo assim, a Indústria 4.0 impacta também as formas de ensino, pois as

instituições escolares deverão saber como abordar tais habilidades e necessidades exigidas por tal indústria, agregando as competências importantes necessárias à era digital na formação de seus discentes (BATES, 2017).

#### **4 GESTÃO DA INFORMAÇÃO E DO CONHECIMENTO NO PROCESSO DE TOMADA DE DECISÃO ORGANIZACIONAL**



Diante de um cenário competitivo no mercado de trabalho, onde empresas tentam buscar novidades tecnológicas com o intuito de reter seus clientes, caso contrário, poderão perder para um concorrente que lançou algo diferenciado. Isso acontece constantemente e mostra que o futuro sempre é imprevisível e incerto sobre as novidades que são exploradas pelas organizações. Estas incertezas levam os gestores empresariais a novas informações sobre o ambiente organizacional para melhorar a tomada de decisões. Assim sendo, a utilização e gestão da informação, é uma atividade essencial para sobreviver no mercado de trabalho, desde que consigam usar a informação como um recurso estratégico (MORAES; ESCRIVÃO FILHO, 2006).

As informações podem ser classificadas de vários formatos, como por exemplo, ser números, estar em um texto, em um áudio ou até mesmo em vídeos, e estas informações não estão necessariamente em banco de dados, estão cada vez mais pluralizados, pois podem estar em uma página web de noticiários, ou em um vídeo de uma rede social, em um *podcast* de serviço de *streaming* de música. Por isso as organizações precisam agregar muito valor, e devem ter habilidade como saber extrair, analisar e interpretar tais informações para a melhor tomada de decisões. Segundo Marchiori (2002), o ponto de partida para a área de gestão da informação se inicia com a demanda de informação, e o processo de atendimento a esta demanda envolve o estudo da informação e suas características, fluxos e necessidades.

Antes de mais nada, as organizações, devem classificar as informações como internas ou externas, e nos dois casos sempre é importante conhecer a origem, principalmente para saber da sua veracidade, estas informações podem ser obtidas internamente pelos funcionários da organização, através de canais com fornecedores, ou até mesmo dos concorrentes (GOLDE, 1986). E podem estar também em catálogos comerciais, notícias, textos literários, imagens, artigos de revistas, livros e em diversas bases (REZENDE, 2002).

Para obter informações sobre os setores externos da empresa, é preciso saber que fonte de informação, seja interna ou externa, é razoável, acessível e ainda pouco dispendiosa para seu ambiente. Estas informações podem ser obtidas dos próprios empregados da empresa, dos seus



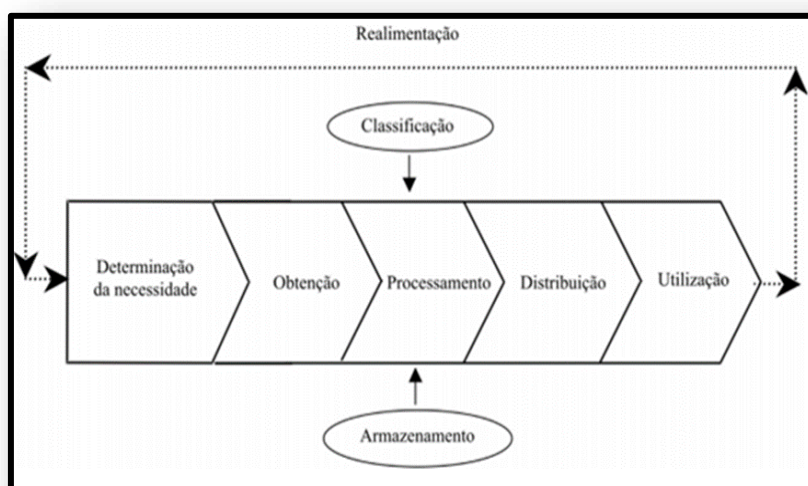


canais de distribuição, dos fornecedores, de material escrito de outras empresas e até dos próprios concorrentes (GOLDE, 1986). Também podem estar em catálogos comerciais, notícias, textos literários, imagens, artigos de revista, livros e, ainda, em complexas análises de engenharia, de logística, de equipamentos ou de formulações químicas e seus efeitos (REZENDE, 2002).

Depois de ter estabelecido quais informações são necessárias e de onde estas informações estão sendo adquiridas, deve haver um plano bem organizado para coletá-la, de modo eletrônico ou manual das informações (McGEE; PRUSAK, 1994). A classificação, o armazenamento, assim como o tratamento e a apresentação das informações, são os desafios que ocorrem desde a coleta da informação. Classificar e armazenar são preocupações das organizações de como os usuários podem acessar as informações e qual a melhor forma de armazená-la, pois as informações podem estar desde simples planilhas eletrônicas, passando pelo banco de dados dos data centers, chegando até aos dados armazenados nas nuvens (McGEE; PRUSAK, 1994).

Segundo alguns autores (McGEE; e PRUSAK, 1994; STAIR, 1998; CASSARRO, 1999; DAVENPORT, 2002; MARCHIORI, 2002; REZENDE, 2002; ALBUQUERQUE, 2004; CARVALHO, 2004), as etapas relacionadas ao processo de gestão da informação, estão ilustradas na figura 3.

Figura 3 – Processo de gerenciamento da informação.



Fonte: MORAES; ESCRIVÃO FILHO (2006).

Essas etapas podem ser sintetizadas da seguinte maneira:

- Etapa 1 – Determinação da necessidade de informação: envolve compreender as fontes e os tipos de informações necessárias para um bom desempenho do negócio, bem como suas características, fluxos e necessidades;
- Etapa 2 – Obtenção: inclui as atividades relacionadas à coleta dos dados;
- Etapa 3 – Processamento compreende atividades de classificação (define o melhor modo de acessar as informações necessárias) e de armazenamento (seleciona o melhor lugar e os recursos para o arquivamento) das informações obtidas;
- Etapa 4 – Distribuição e apresentação: envolve escolher, entre diferentes metodologias, qual pode ser mais adequada para se apresentar a informação, disponibilizando-a aos usuários por diferentes formas e fontes e estilos;
- Etapa 5 – Utilização: após a apresentação da informação, segue-se a etapa de utilização da mesma pelas pessoas da empresa, que as incorporarão às etapas de elaboração, execução e avaliação da estratégia empresarial, auxiliando, assim, o processo de gestão estratégica.

A tomada de decisão em uma empresa é um processo baseado em informações, onde gestores se baseiam em dados precisos e de qualidade, com boa prática em saber utilizá-las da melhor forma. Muitas vezes os tomadores de decisões trabalham com um grande volume de dados e vários indicadores, agregando conhecimento adquirido para tomada de decisões. Segundo Silva e Tomaél (2007), pessoas e organizações dependem da informação em seus processos decisórios, entretanto, para ser utilizada estrategicamente, é fundamental que a informação seja gerida em favor da sobrevivência e competitividade organizacional. Sendo assim, uma organização deve prezar muito pela qualidade dos dados inseridos em suas bases, pois essa boa qualidade irá refletir nas tomadas de decisões sobre as informações.

Empresas e indivíduos utilizam da informação para entender de um problema e chegar a uma tomada de decisão, por isso o uso da informação pode acarretar na forma de pensar de um indivíduo ou até mesmo em mudança de comportamento organizacional, portanto é

relevante conhecer o caminho que um informação percorreu até chegar no tomador decisões. As organizações dependem muitas vezes do conhecimento de seus executivos e gestores, em usar as informações da melhor forma, por isso, o sucesso no processo de uma tomada de decisão depende de um conjunto de variáveis com a quantidade e qualidade da informação (CHOO, 2006).

## **5 HABILIDADES E COMPETÊNCIAS: UM NOVO PARADIGMA NA GESTÃO DO CONHECIMENTO**

Hodiernamente, o número de vagas para se trabalhar com Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) é cada vez mais crescente. Dados do Banco Mundial apontam que até 2024, serão criadas mais de 420 mil novas vagas de emprego na área. Durante o período de pandemia, as vagas em Tecnologia da Informação (TI) tiveram um aumento de 1,2% (TECCHIO, 2020). Ademais, em 2020 o mercado de tecnologia mostrou um crescimento de 310% em vagas ofertadas, o que demonstra que esse mercado tem sido cada vez mais impulsionado pelo exponencial crescimento na transformação digital. (BERTÃO, 2021)

Pesquisas recentes apontam que sobram vagas no mercado de trabalho para quem possui habilidades digitais. Estima-se, segundo estudos da Associação Brasileira das Empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação (Brasscom), que até 2024 serão gerados cerca de 70 mil novos postos de trabalho por ano no mundo da economia digital, enquanto o número de formados deverá atingir em média de 46 mil (MOURA E SOUZA, 2020).

Em face do desenvolvimento do mundo digital, não somente na área de TI, mas em todas as áreas que fazem uso das TIC, é importante que as pessoas adotem o pensamento de *Lifelong Learning*, ou seja, o aprendizado ao longo da vida, visto que o conhecimento é líquido, e as tecnologias avançam cada vez mais. Nesse tocante, uma educação ao longo da vida requer a constante aquisição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores por meio do estudo e da experiência, e o indivíduo deve estar empenhado em uma atitude ativa e participativa no processo de aprendizagem.

Aprender, ganhar novas habilidades, ser competente midiático e competente em informação deve fazer parte das novas dinâmicas do indivíduo como cidadão e como ser produtivo, para que haja consonância entre as vagas de emprego oferecidas e o volume de pessoas com conhecimento necessário para suprir tais necessidades. Massi et al. (2012) explanam que:

As inovações ocorridas na tecnologia e as desencadeadas pela reestruturação produtiva fizeram com que os empregos não compatíveis com as novas práticas desaparecessem, promovendo o chamado desemprego tecnológico. Apesar de tal evidência, não há convergência entre os estudiosos sobre as causas do desemprego. Para alguns, a reestruturação produtiva é a principal responsável pela redução na oferta de postos de trabalho (Castells, 1998), para outros, a causa principal é a associação entre reestruturação produtiva e globalização econômica (Pochmann, 2001). Outros, ainda, atribuem a responsabilidade à combinação da reestruturação produtiva com o despreparo dos trabalhadores para assumir os novos postos de trabalho (Barros et al., 2001). Finalmente, a vertente mais importante e de maior visibilidade na mídia e orientadora da política pública de capacitação do trabalhador desde 1995: o Plano Nacional de Qualificação do Trabalhador - PLANFOR, é a que atribui a causa do desemprego à baixa qualificação profissional e ao reduzido índice de escolaridade da população brasileira para assumir os novos postos de trabalho.

Com base nesses dados, faz-se necessário que o indivíduo tenha duas habilidades extremamente relevantes na contemporaneidade, que são a competência midiática e a competência informacional, que são essenciais para os espaços de redes sociais, pesquisa, entretenimento, ambiente virtual e o processo de criação de novas formas de informação e compartilhamento no ciberespaço. Salienta-se que:

Ao contrário do bem material, a informação é um bem simbólico, porque se elabora, organiza e circula no interior da linguagem. Ainda ao contrário do bem material, o uso da informação não a esgota. Mas tanto o bem material como o simbólico necessitam de um elemento de troca. Para se ter a informação, como para se ter o alimento, é preciso uma moeda de conversão sem a qual a informação não se transforma em conhecimento e o alimento não se transforma em energia que aplaca a fome. No primeiro caso o elemento de troca é a cognição e o capital cultural e, no segundo, a moeda propriamente dita. (KOBASHI; TÁLAMO, 2003, p. 9-10)

Por adendo, a utilização da Internet de fato propicia uma liberdade de acesso, inflacionado pelo conceito de ubiquidade, onde a informação pode ser acessada de qualquer lugar, de diferentes dispositivos e a qualquer hora. Segundo Câmara e Borges (2011), a penetração da Internet também demonstra a necessidade da criação de novas habilidades nas pessoas, pois estas experimentam uma mudança cultural devido a tecnologias cada vez mais disruptivas. Assim, o uso da Internet abarca maiores responsabilidades, como saber identificar uma desinformação, saber posicionar-se em ambientes com base em hipertextos, organizar informações dispersas na busca da construção de um sentido, entre outros.

Belluzzo (2007, p. 54) acrescenta que:

[...] a chamada “sociedade da informação” traz consigo impactos capazes de levar a uma transformação maior que a produzida pela máquina a vapor. Junto com novas soluções e perspectivas passam a existir também exigências de habilidades novas, como saber “navegar” na Internet, inserir-se em comunidades virtuais e conhecer novas linguagens. Mas, continua também a ocorrer a existência de novas exigências sobre antigas habilidades, como o ser organizado, o saber escrever em seu idioma, ler outras línguas, comunicar-se, escrever, criar novos conhecimentos [...]

Logo, pode-se afirmar que os usuários precisam aprender a selecionar e utilizar-se das informações de forma inteligente, e que se encontra disposta nos mais variados aparatos tecnológicos, e tudo isso agrega novos valores à informação e ao conhecimento, o que por sua vez fortalece a tese do aprendizado ao longo da vida, visto que as pessoas necessitam dispor dos meios para acessar informação e conseqüentemente produzir e compartilhar conhecimento. Portanto:

Assim, o desenvolvimento de competências em informação e comunicação pode ser visto como parte de um processo social atual, no qual indivíduos e organizações estão sendo confrontados com a necessidade de empregar um conjunto de habilidades e competências requeridas para usar diferentes tipos de informação, serviços e produtos, bem como interagir socialmente através dos meios eletrônicos. Portanto, é fundamental compreender o que e quais são as competências demandadas ou promovidas neste contexto. (CÂMARA; BORGES, 2011, p. 2)

Para que o indivíduo possa exercer seu papel como ator social do século XXI e estar preparado para os desafios inerentes ao constante estado de evolução das tecnologias, entende-se que este deve possuir competência em informação. Possuir competência em informação, de maneira mais geral, é:

- Reconhecer que informações precisas e completas são a base para tomada de decisão inteligente;
- Reconhecer a necessidade de informação;
- Formular perguntas com base nas necessidades de informação;
- Identificar fontes potenciais de informação;
- Desenvolver estratégias de pesquisa com sucesso;
- Acessar fontes de informação, incluindo baseadas em computador e outras tecnologias;
- Avaliar informações;
- Organizar informações para aplicação prática;
- Integrar novas informações em um corpo de conhecimento existente;
- Utilizar a informação no pensamento crítico e na resolução de problemas. (DOYLE, 1994, p. 3 apud DOYLE, 1992, em tradução livre)

De maneira mais específica, a competência em informação, ou *Information Literacy*, deve proporcionar ao indivíduo as possibilidades de se tornarem aprendizes plenos e independentes, uma vez que passam a ser capazes de absorver novos conhecimentos com base nos recursos informacionais disponíveis e aprender ao longo da vida, transformando o aprendizado em um processo *continuum*. Partindo desse princípio, Dudziak (2003, p. 29) assinala que os competentes em informação:

- organizam conteúdos;
- articulam conhecimentos e habilidades na construção de produtos ou atuações informacionais;
- manipulam textos digitais, imagens, dados, ferramentas de apresentação e redação;
- sabem comunicar apropriadamente suas ideias, incorporando princípios de planejamento comunicacional e de abertura ao diálogo.



Do ponto de vista tecnológico, cabe ressaltar que é importante que o indivíduo também busque a competência midiática, que é a junção de habilidades, conhecimentos e atitudes que combinam o espírito crítico com a capacidade de expressão e análise face à uma cultura participativa de interação por meio das tecnologias. Logo, no preâmbulo da análise, é requerido do usuário das TIC uma compreensão do papel da tecnologia e seus efeitos de cunho social; expandir seus aprendizados por meio das interações com artefatos tecnológicos; comunicar-se de forma multimídia e multimodal e desenvolver-se em ambientes cada vez mais abstrusos tais como os multimodais, hipermidiáticos e transmidiáticos (FERRÉS; PISCITELLI, 2012).

Os autores ainda complementam, que do ponto de vista da expressão, ser competente midiático é saber adaptar-se face às evoluções tecnológicas e seu poder comunicativo; ser capaz de manusear corretamente as ferramentas de mídia em ambientes multimodal e multimidiático e ser capaz de esquadrihar as nuances proporcionadas pelo hipertexto no que tange à manipulação de imagens e sons na construção das representações da realidade (FERRÉS; PISCITELLI, 2012).

Seguidamente, Passarelli (2014) explicita que, é deveras importante também a criação de políticas de mídia com o intuito de que as crianças e jovens sejam habilitados para o exercício de novas competências adquiridas, para que se tornem adultos competentes em informação e competentes midiáticos. Logo, faz-se necessário também analisar que 42% das crianças pelo mundo encontram-se fora da escola, sendo que destas, 28 milhões habitam em zonas de conflitos. Para mais, a mídia é metamórfica, ou seja, está sempre evoluindo, e para se resolver o hiato de regiões mais conectadas que outras, são necessários a informação, as mídias e o diálogo intercultural, a fim de ensinar e educar as pessoas a utilizar de forma correta a informação, “pois ela é a principal arma contra o analfabetismo e a pobreza”.

De acordo com Walton (2004, p. 390) “o melhor meio de preparar o mundo multimídia de amanhã não consiste em superequipar as instituições escolares com televisores, consoles, suportes e teclados interativos, mas em valorizar o que envolve comunicação direta”.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Atualmente, a sociedade vive um momento revolucionário, haja vista o complexo sistema de acesso à informação, que permite o conhecimento instantâneo, proporcionado pelo conceito de ubiquidade. Logo, o acesso às mídias digitais e à Internet, igualou o acesso à informação entre muitas pessoas, e antes, o que era privilégio de poucos profissionais bem informados, está disponível e acessível a usuários comuns.

Partindo desse princípio, sabe-se que o volume de informações cresce exponencialmente, bem como as evoluções tecnológicas e o número de pessoas que adentram nesse ciberespaço interconectado. A produção de conteúdo, hodiernamente, dá-se através do acesso a materiais multimídia dos mais diversos tipos, tais como livros, áudio, vídeo, texto, artigos, notícias, entre outros, por meio dos mais variados instrumentos tecnológicos, como os de Internet das Coisas (IoT), Inteligência Artificial (IA), dentre outros conceitos que permeiam a denominada Era da Informação e Recomendação.

Cada vez mais as pessoas estão agrupadas de forma digital, e isso traz demandas importantes como a implementação de políticas sociais para o aprendizado contínuo em relação à informação, ao conhecimento, e aos meios de comunicação contemporâneos, buscando sempre preencher as lacunas de exclusão digital, e da falta de competência midiática e em informação. Cabe ressaltar, que no presente cenário, muitas vagas de emprego deixam de ser preenchidas por falta das competências supracitadas, e até mesmo a educação enfrenta desafios voltados para o acesso e uso legal, inteligente e ético da informação.

Em suma, a pesquisa permitiu a construção de um arcabouço teórico para a identificação de lacunas no alinhamento das demandas do mercado com os esforços e necessidades de instrução para a alfabetização midiática e informacional, assim como também na compreensão dos desafios na recomendação de produtos, informações e serviços para usuários conectados à Internet, desafio este que é atenuado em face da grande quantidade de conteúdo digital disponível.

À guisa de conclusão, os processos internos de tomada de decisão nas organizações na Era da Recomendação, valem-se cada vez mais de mídias digitais e tecnologias inteligentes, contudo, esse novo paradigma cria uma nova perspectiva de como estas informações serão tratadas, representadas e manipuladas no contexto do ciberespaço. Nesse sentido, faz-se necessário que não apenas usuários, mas também profissionais que atuam na coleta de informação dos usuários, tenham competência midiática e em informação, para que os lucros empresariais possam ser potencializados, e a experiência do usuário seja enriquecida no processo recomendatório com base nas suas afinidades psicológicas e valores.

## REFERÊNCIAS

ABREU, A. F. de; REZENDE, D. A. **Tecnologia da informação aplicada a sistemas de informação empresariais**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2009

AGENDA 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <http://www.agenda2030.org.br/sobre/>. Acesso em: 10 maio 2021.

ALBAGLI, S.; MACIEL, M. L. Informação, conhecimento e desenvolvimento. In: MACIEL, M. L.; ALBAGLI, S.; (Orgs.). **Informação e desenvolvimento**: conhecimento, inovação e apropriação social. Brasília: UNESCO; Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia/IBICT, 2007.

ALBUQUERQUE, A. F. **Gestão estratégica das informações internas na pequena empresa: um estudo comparativo de casos em empresas do setor de serviços (hoteleiro) da região de Brotas SP**. 2004. 209 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2004.

ALVARENGA NETO, R. C. D. de. **Gestão do conhecimento em organizações**: proposta de mapeamento conceitual integrativo. São Paulo: Saraiva, 2008

ANDERSON, C. **A cauda longa**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2017)

BATES, T. **Educar na era digital**: design, ensino e aprendizagem. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

BELLUZZO, R. C. B. **Construção de mapas**: desenvolvendo competências em informação e comunicação. 2.ed. revista e ampliada. Bauru: Cá entre nós, 2007.

BERTÃO, N. **Mercado de tecnologia tem aumento de 310% de vagas em 2020**. Valor investe, 2021. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2021/01/10/mercado-de-tecnologia-tem-aumento-de-310percent-de-vagas-em-2020.ghtml>. Acesso em: 04 maio 2021.

CÂMARA, M. A.; BORGES, J. **Competências em informação e comunicação**: necessidades para participação em redes sociais em ambientes digitais. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/280253817\\_Competencias\\_em\\_informacao\\_e\\_comunicacao\\_\\_necessidades\\_para\\_participacao\\_em\\_redes\\_sociais\\_em\\_ambientes\\_digitais](https://www.researchgate.net/publication/280253817_Competencias_em_informacao_e_comunicacao__necessidades_para_participacao_em_redes_sociais_em_ambientes_digitais). Acesso em: 04 maio 2021.

CARVALHO, C. C. **Gestão das informações sobre o ambiente na pequena empresa: um estudo comparativo de casos sobre o processo estratégico no setor de serviços (hoteleiro) da região de Brotas SP**. 2004. 235 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2004.

CASSARRO, A. C. **Sistemas de informação para tomada de decisões**. 3. ed. São Paulo: Pioneira, 1999.

CHIAVENATO, Idalberto. **Administração geral e pública**. 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2008.

CHOO, C. W. **A organização do conhecimento**. São Paulo: Senac, 2006.

DAVENPORT, T. H. **Ecologia da informação**: porque só a tecnologia não basta para o sucesso na era da informação. 4. ed. São Paulo: Futura, 2002.

DOYLE, C. S. **Information Literacy in Information Society**: A Concept for the Information Age. ERIC Clearinghouse on Information & Technology. Syracuse University Syracuse, New York, 1994. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED372763.pdf>. Acesso em: 19 abril 2021.

DUDZIAK, E. A. Information Literacy: princípios, filosofia e prática. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 32, n. 1, p. 23-35, jan/abr. 2003. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1016/1071>. Acesso em: 04 maio 2021.

FERRÉS, J.; PISCITELLI, A. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. **Lumina, Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação**, v.9, n.1, p. 1-16, junho 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21183/11521>. Acesso em: 04 maio 2021.

GADOTTI, M. Informação, conhecimento e sociedade em rede: que potencialidades? **Revista Educação, Sociedade e Culturas**, n.º 23, 2005. p.43-57. <https://www.fpce.up.pt/ciie/revistaesc/ESC23/23-Moacir.pdf>. Acesso em: 20 maio 2021.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOLDE, R. A. **Planejamento prático para pequenas empresas**. In: COLEÇÃO Harvard de administração. São Paulo: Nova Cultural, 1986. v. 9, p.7-34.

IMBERNÓN, F. **Formação docente e profissional**: formar-se para mudança e a incerteza. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

KOBASHI, N. Y.; TÁLAMO, M. de F. G. M. Informação: fenômeno e objeto de estudo da sociedade contemporânea. **Transinformação**, Campinas, v. 15, edição especial, p. 7-21, set./dez. 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/tinf/v15nspe/01.pdf>. Acesso em: 04 maio 2021.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia do trabalho científico**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1992. 214 p.

MARCHIORI, P. Z. A ciência e a gestão da informação: compatibilidades no espaço profissional. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 31, n. 2, pág. 72-79, agosto de 2002. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-19652002000200008&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652002000200008&lng=en&nrm=iso). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0100-19652002000200008>. Acesso em: 18 maio 2021.

MASSI, M. L. G.; PEREZ, A. C.; ALVES, C. dos S.; QUINTINO, I. C. F. A baixa qualificação profissional é a responsável pelo desemprego? **Revista Científica Hermes**. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/306124211\\_A\\_baixa\\_qualificacao\\_profissional\\_e\\_a\\_responsavel\\_pelo\\_desemprego](https://www.researchgate.net/publication/306124211_A_baixa_qualificacao_profissional_e_a_responsavel_pelo_desemprego). Acesso em: 04 maio 2021.

MCGEE, J. V.; PRUSAK, L. **Gerenciamento estratégico da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 1994.

MORAES, G. D. de A.; ESCRIVAO FILHO, E. A gestão da informação diante das especificidades das pequenas empresas. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 35, n. 3, p. 124-132, Dec. 2006. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-19652006000300012&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652006000300012&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 18 maio 2021.

MOURA E SOUZA, M. de. **Sobram vagas para quem tem habilidades digitais**. Valor investe, 2020. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2020/01/16/sobram-vagas-para-quem-tem-habilidades-digitais.ghtml>. Acesso em: 04 maio 2021.

OLIVEIRA, D. de P. R. de. **Sistemas de informações gerenciais: estratégicas, táticas, operacionais**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

PASSARELLI, B. Mediação da informação no hibridismo contemporâneo: um breve estado da arte. **Ciência da Informação**, Brasília, v.43 n.2, p.231-240, maio/ago., 2014. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1406/1584>. Acesso em: 04 maio 2021.

PORTER, M. E.; MILLAR, V. E. How information gives you competitive advantage. **Harvard Business Review**, Boston, v. 63, n. 4, p. 149-160, July/Aug. 1985.

REZENDE, Y. Informação para negócios: os novos agentes do conhecimento e a gestão do capital intelectual. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 31, n. 2, p. 120–128, maio/ago. 2002.

SANTOS, C. P. dos; FERNANDES, D. V. D. H. A recuperação de serviços como ferramenta de relacionamento e seu impacto na confiança e lealdade dos clientes. **RAE-Revista de Administração de Empresas**, v. 48, n. 1, jan-mar, p.10-24, 2008.

SCHWAB, K. **A quarta revolução industrial**. São Paulo: Editora Edipro, 2018.

SILVA, T. E. da; TOMAÉL, M. I. A gestão da informação nas organizações. **Informação & Informação**, [S.l.], v. 12, n. 2, p. 148-149, nov. 2007. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/1806>. Acesso em: 11 maio 2021.

SILVEIRA, C. B. **Indústria 4.0: o que é, e como ela vai impactar o mundo**. Disponível em: <https://www.citisystems.com.br/industria-4-0/>. Acesso em: 18 maio 2021.

STAIR, R. M. **Princípios de sistemas de informação: uma abordagem gerencial**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos, 1998.

TECCHIO, M. **Vagas em TI aumentam 1,2% na pandemia – e o setor abre 70 mil posições por ano**. CNN Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/2020/09/11/vagas-em-ti-aumentam-1-2-na-pandemia-e-sao-necessarias-mais-de-70-mil-pessoas>. Acesso em: 04 maio 2021.

WOLTON, D. **Pensar a comunicação**. Brasília: UNB, 2004.



## Capítulo 6

### O ATIVISMO E AS REVOLUÇÕES DA HISTÓRIA TECNOLÓGICA, COMUNICACIONAL E DIGITAL

**Carla Gonçalves Távora**, Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (UNESP/Bauru) – Graduada no curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo – FATEC – Garça/SP/

**David Gustavo Pompei**, Mestrando no Programa de Pós Graduação em Mídia e Tecnologia - FAAC/UNESP/Bauru.

**Helerson de Almeida Balderramas**, Mestre em Turismo e Hotelaria pela Universidade do Vale do Itajaí (2001), Balneário Camboriú (SC). Graduado em Ciências com Habilitação em Biologia pela Universidade do Sagrado Coração (1997), Bauru (SP). Professor e coordenador do Curso Superior de Tecnologia em Gastronomia no Centro Universitário Toledo (Araçatuba-SP). Aluno especial-Disciplina Sociedade Hiperconectada, redes, mitos e competências: uma nova mediação da cidadania, Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da UNESP/Bauru (SP).

**Ketlyn Tainah Repinski da Silva**, Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da UNESP/Bauru – Graduada no curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda no Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO Bauru/SP/

**Sérgio Carlos Portari Júnior**, Doutorando no Programa de Mídia e Tecnologia - FAAC/UNESP/Bauru. Docente efetivo e Chefe do Departamento de Ciências Exatas e da Terra na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) - Unidade de Frutal/MG e Professor Adjunto II na Faculdade Barretos - Barretos/SP.

**Antônio Carlos Sementille**, Doutor em Ciências (Curso de Física - opção Computacional) pela USP e Livre Docente em Interfaces Avançadas pela UNESP. Professor associado, regime de Dedicção Exclusiva (RDIDP), na UNESP, no Programa de Pós-Graduação (Doutorado) em Mídia e Tecnologia - PPGMiT - UNESP, e do Programa de Pós-Graduação (Mestrado e Doutorado) em Ciência da Computação - PPGCC - UNESP.


**Célia Maria Retz Godoy dos Santos**, Doutora em Sociologia e Mestra em Comunicação. Docente na FAAC/UNESP/Bauru,

**Eduardo Martins Morgado**, Professor Assistente Doutor na UNESP - FC / Departamento de Computação - Bauru, Coordenador do LTIA - Lab. de Tecnologias da Informação Aplicada. Laboratório homologado pelo CATI/Sepin-MCT.

**Francisco Rolfsen Belda**, Professor do Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. (FAAC) Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da Unesp. Doutor em Engenharia de Produção (EESC-USP), mestre em Ciências da Comunicação (ECA-USP) e bacharel em Jornalismo (PUC-Campinas).

## 1 INTRODUÇÃO

O ativismo é uma expressão constante na humanidade que é revisitado neste texto, conforme os diferentes tempos e espaços, nos quais a ação dos protagonistas ocorrem: isto é, num breve panorama histórico. Segundo Deleuze e Guattari (2010) já na definição deste há de se considerar a quantidade dos personagens envolvidos e ação dos mesmos. Como vemos, até



o final do século XX, entendia-se o ativismo como uma atividade transformadora localizada em espaços físicos territorializados e que, a partir da internet, foram sendo deslocados e expandidos para uma rede mundial, sem fronteiras a partir da possibilidade do ativismo digital que se inseriu sem territorialidade e sem barreiras entre segmentos distintos. Uma verdadeira revolução da comunicação e da informação foi realizada, a partir das tecnologias digitais que fizeram emergir novos paradigmas e personagens, especialmente no espectro democrático de participação.

Há na história, muitos momentos revolucionários em que as ações humanas foram propostas por movimentos ativistas de diferentes vertentes: político, social, cultural, moral, ético. Começando na pré-história, duas grandes revoluções modificaram a forma com que os humanos se posicionaram frente às mudanças. Durante a revolução agrícola, a fixação em espaços férteis produziram um ativismo econômico que modificou as formas de vida, de convivência e comportamentos, inclusive alimentares, e nas quais, “todos compartilham das artes básicas como o cultivo das plantas, a cerâmica, a construção de casas e o afiamento dos machados pelo polimento” (CHILDE, 1981, p. 60). Uma segunda mudança, ocorreu com a revolução urbana, ainda no período neolítico, que modificou as condições da existência humana, do trabalho e do transporte pela inserção da “[...] metalurgia, a roda, o carro de boi, o burro de carga e o barco a vela [que] constituíram as bases de uma nova organização econômica” (CHILDE, 1981, p. 94), e modificaram a ordem social urbana que incluía estrangeiros, determinando outros tipos de ativismos.

Nessas duas fases pré-históricas, há um ativismo que envolve a experimentação de tecnologias e uma nova composição das forças sociais - não sem resistências e recuos, saudosismos das antigas formas de vida -, mas que foram se impondo em espaços diversos. No século XV, a revolução comercial, novamente exigiu o ativismo humano para reorganizar as relações sociais e atuar de forma a conviver e experimentar um desenvolvimento tecnológico, que ocorreu com a introdução dos navios para navegação de longas distâncias e possibilitou o consumo de novas mercadorias, trocadas entre o oriente e o ocidente. As descobertas surpreendentes que desvelaram os continentes e redesenharam o mapa *mundi*, aos poucos reconfiguraram as ideias, a economia, a sociedade e abriram possibilidades de novos discursos e resistências. Esse desenvolvimento tecnológico para a navegação introduzido pelos portugueses e pela criação da imprensa, proporcionou, pela primeira vez, a mundialização entre os cinco continentes navegados. Trocas econômicas, sociais e culturais. “A expansão europeia repercutiu-se profundamente nas mentalidades e na ideologia. Mudavam-se os tempos e as

vontades, atropelavam-se os códigos da moral, mudavam-se as ideias, mudava-se a própria mudança” (COELHO, 2001, p. 101).

Ampliou-se o espaço mundial, com a conexão ainda que desigual dos continentes, nos quais as manifestações que mesmo localizadas em territórios específicos, repercutiam mundialmente, facilitadas pelo uso da imprensa, meio facilitador da comunicação e das trocas ideológicas. Esse contexto de mudanças afetou e possibilitou as modificações capitalistas, que ao transformar-se pela acumulação burguesa, resultaram na quarta grande revolução humana, a Revolução Industrial.

A partir do século XVIII, inicialmente na Inglaterra, teve início a substituição do trabalho manufatureiro pelas primeiras máquinas movidas por energia não humana, resultantes da imaginação produtiva de novas tecnologias e formas de energia, como o carvão e o motor a combustão. Mudanças na distribuição dos espaços habitáveis, definidos pela posição dos grupos sociais em relação à posse dos meios de produção, e uma separação nítida entre campo, como fornecedor de matéria-prima e cidade, espaços das fábricas e do uso das máquinas, diferenciaram essa que também atingiu o mundo entre Estados, produtores de tecnologia e consumidores dos produtos tecnologicamente fabricados.

A industrialização atingiu, no século XIX, particularmente países europeus e dois polos: um americano, os EUA; e um asiático, o Japão. Esses espaços de crescimento industrial e tecnológico também foram palco de ativismo dos trabalhadores por melhores condições de trabalho, em oposição ao ativismo burguês e sua luta pelo poder político e pela competitividade nacionalista por melhores tecnologias e maior alcance mundial. Eric Hobsbawm (1964), ao analisar a quarta revolução humana, aponta esses dois ativismos resultantes da mesma história, mas que indicam posições conflitantes. “O período histórico iniciado com a construção da primeira fábrica do mundo moderno em Lancashire e a revolução francesa de 1789, termina com a construção de sua primeira rede ferroviária e a publicação do manifesto Comunista” (HOBSBAWM, 1964, p. 22).

A revolução tecnológica iniciada durante a industrialização mundial dividiu o mundo em industrializados, e hegemônicos, e os não industrializados e dependentes. As duas guerras mundiais foram o momento extremo dessa diferença e competitividade capitalista. A tecnologia atingiu a produção de armas, incluindo as armas atômicas, exemplificadas no trágico ataque dos EUA às cidades japonesas, Hiroshima e Nagasaki.

Os computadores, desenvolvidos para a guerra, também proporcionaram uma outra revolução, a Tecnológica, que potencializou o ativismo mundial. Resistências contra a guerra, ativismo ambiental, pressões por mudanças nos regimes de trabalho, greves por direitos das mulheres inseridas no mercado, enfim, ativismo por direitos fundamentais, incluindo a memória e o patrimônio histórico, acrescidos da liberdade de expressão e da igualdade.

O século XXI, acelerou as conquistas tecnológicas e fez emergir um ativismo que, além das fronteiras geográficas e políticas, criou as redes mundiais de conexão entre indivíduos e grupos diversos étnica e culturalmente. No lugar dos espaços públicos, ruas e praças, que antes recebiam grupos sociais com diferentes demandas, formou-se uma esfera pública, que no entender de Anthony Giddens (2005), são espaços, formais e informais, de discussão e debate público nas sociedades modernas e que formam uma grande rede possibilitada pela internet.

Este ativismo digital se insere de forma ostensiva na contemporaneidade, pois os grupos compostos por indivíduos que defendem aspectos sociais, ecológicos políticos etc., passam a explorar os ambientes *online* para disseminar seus discursos de pressão política, objetivando atingir de forma viral, os mais diversos públicos. Segundo Vegh (2003, p.72-73), este tipo de ativismo pode-se classificar em três categorias: a de *conscientização e apoio*; a de *organização e mobilização*; e de *ação e reação*. Para o autor a modalidade de ‘*conscientização e apoio*’ consiste no ativismo estruturado como fonte de informação, objetivando conscientizar sobre os discursos defendidos pelas causas - que comumente são negligenciadas pela mídia de massa e pelos veículos tradicionais -, nas plataformas digitais. Já o ativismo *online* baseado na ‘*organização e mobilização*’ é desenvolvido em três formatos: *online* com fins *offline*, *offline* otimizado *online*, e exclusivamente *online*. O primeiro utilizado para convidar indivíduos para uma ação *offline*, como uma passeata, por exemplo; o segundo convida indivíduos para uma ação comumente executada em ambiente *offline*, mas que pode oferecer resultados mais eficazes, quando em ambiente *online*, como por exemplo, pressionar um parlamentar via e-mails ou telefonemas. E, por último, o exclusivamente *online*, que convida o indivíduo para uma ação que só pode ser praticada *online*, com o uso de “cliques” que são revertidos em doações ou parcerias, por exemplo.

Já a terceira categoria de ativismo digital de ‘*ação e reação*’, se caracteriza pelo hacktivismo (ativismo praticado por *hackers*), que consiste em ações na internet que podem variar desde invasão de sites como protesto ao ciberterrorismo até a defesa de liberdade de expressão na rede web, como o *Anonymous*, por exemplo, que liderou ataques aos sites de

empresas como *Visa*, *MasterCard* e *Amazon*, em retaliação ao bloqueio de doações ao site *WikiLeaks*.

Autores como William Riker e Joseph Schumpeter (*apud*, MIGUEL, 2000) dentre outros seguidores, entendem que o ativismo digital democratizou as discussões, ainda que muitos grupos sociais não tenham amplo acesso à internet e às novas tecnologias da informação e da comunicação. A internet, deu voz aos indivíduos que, no uso da *isegoria* – princípio de origem na democracia ateniense, que permite que todo cidadão exponha suas opiniões e ideias, tendo-as em consideração – conquista o direito à participação e ao ativismo digital.

## 2 REDES SOCIAIS E O ATIVISMO DIGITAL NA ERA MODERNA

O conceito para redes sociais foi definido antes do surgimento da internet, é um conjunto de relações entre pessoas, capazes de ligar um indivíduo a outro. Dois elementos formam as redes sociais: as pessoas e as suas conexões. Essas últimas são chamadas de laços sociais, compostos por relações sociais obtidas através da interação (AMARAL, 2016).

Para Acioli (2007, p. 2), o conceito de redes está relacionado à imagem de fios, malhas, teias que formam um tecido comum. O termo rede sugere fluxo, movimento, indicando uma aproximação com as mais variadas áreas de conhecimento.

Em Ciências Sociais, rede seria o conjunto de relações sociais entre um conjunto de atores e também entre os próprios atores. Designa ainda os movimentos pouco institucionalizados, reunindo indivíduos ou grupos numa associação cujos limites são variáveis e sujeitos a reinterpretações (COLONOMOS, 1995 *apud* ACIOLI, 2007, p. 2).

As redes sociais digitais possuem o mesmo objetivo, que é estabelecer relações sociais a partir da interação, porém com uma diferença: a internet é a facilitadora deste processo. Seu surgimento e evolução causaram impactos sociais iguais ou até mais expressivos do que as mudanças acontecidas na Revolução Industrial, quando a criação da máquina a vapor trouxe inúmeras transformações no modo com que as pessoas se relacionavam umas com as outras.

Para Nicolaci-da-Costa (2002), isso aconteceu porque a Revolução Digital criou outros espaços, como as metrópoles e com a internet surgiu o ciberespaço. O primeiro momento da internet é conhecido como Web 1.0, caracterizado pela criação de sites, jornais, revistas e bibliotecas, com o objetivo de passar informações. A interação iniciou-se via chats *online*, de maneira tímida, mas com a centralização e controle da informação pelas pessoas que foram se familiarizando com a tecnologia, essa se ampliou e se transformou na Web 2.0, conhecida como a Web Social (MAXWELL, s. d.).



A mudança da Web 1.0 para a 2.0 fez com que a internet passasse de uma rede estática para uma rede dinâmica, na qual existe uma interação e diálogo entre os atores que fazem parte dela. A Web 2.0 é centrada na pessoa que a utiliza, tornando possível a participação nas esferas política e cultural, o que acarreta a formação de redes sociais. “As redes nascem num espaço informal de relações sociais, mas seus efeitos são visíveis para além desse espaço através das relações com o Estado, a sociedade e de outras instituições representativas” (ACIOLI, 2007, p. 9).

Assim, as articulações vêm de influentes processos de interação no âmbito particular das redes, que definem as pautas de ações coletivas, para posteriormente, ampliá-las junto à sociedade e agentes políticos. Portanto, salienta-se que:

[...] as ações coletivas surgem de redes - que interagem e influenciam-se mutuamente. Nesse sentido, o reconhecimento dessas redes seria um agente facilitador da compreensão dos processos de mobilização, de formação das redes, como também dos “caminhos” percorridos pela informação nesses movimentos (ACIOLI, 2007, p. 7).

Deve-se salientar, ainda, que a internet possibilita a conexão e interação com redes do mundo inteiro, o que permite que movimentos sociais locais promovam reflexões sobre diferentes aspectos, aprendendo e importando outras formas de articulação com movimentos sociais globais, transportando também determinados movimentos sociais locais a nível global, os quais se inserem no bojo de discussões, oportunizando maior visibilidade e a construção de teias de relacionamentos.

Na primeira década deste século, de acordo com Gohn (2007) os movimentos sociais que ultrapassam as fronteiras da nação foram transnacionais, a partir de redes conectadas por meios tecnológicos da sociedade da informação, “promovendo maior fluxo e conteúdos culturais variados, causando impacto nas interações sociais, global e local”(GOHN, 2011, p. 388).

Para Acioli (2007, p. 7):

As redes sociais teriam um movimento dialético de oposições, confrontos e alianças - incluindo os sistemas de poder - que interferem em todos os níveis. As redes são virtuais, mas também reais, são técnicas, mas também sociais, portanto, são por vezes estáveis, mas também dinâmicas. Elas incluem em si mesmas um movimento social de dinâmicas ao mesmo tempo locais e globais, o que indicaria uma tensão entre forças de globalização e de localização.

O surgimento da internet e das redes sociais digitais reformulou o processo de comunicação, pois o que era antes transmitido de maneira massificada, passa a ser individualizada. Isso porque agora o receptor tem a possibilidade de ser também emissor de

mensagens (AMARAL, 2016), expondo opiniões, influenciando outras pessoas, criando e colaborando com conteúdo, o que amplia a reciprocidade nas relações sociais.

Um fator importante ao estudar cibercultura é a construção de identidade no mundo virtual. O "eu" no âmbito digital é edificado a partir da linguagem e das interações. O virtual é uma extensão do *offline*, por isso as comunidades virtuais desintegram as relações sociais tradicionais, possibilitando a construção social compartilhada, mediante identidades coletivas, que possibilitam o sentimento de pertencimento a diferentes grupos.

Os influenciadores digitais são exemplos de pessoas com identidades bem construídas nas redes sociais digitais, que fazem com que inúmeras pessoas se identifiquem, tornando-se parte das comunidades de fãs. Por conta disso, os influenciadores precisam de muita responsabilidade para gerenciar o poder que eles exercem nas redes sociais digitais.

No ano de 2020, devido à pandemia da Covid-19, pôde-se perceber quais foram os influenciadores que se engajaram na causa, aderindo às medidas de segurança e disseminando informações para a prevenção do Coronavírus, e os que não se comprometeram com ela.

Quando os influenciadores digitais começaram a emergir a partir dos *blogs*, a principal pauta abordada era sobre marcas de maquiagens, perfumes, roupas, sapatos. Isso, no entanto, não mudou em sua essência, já que seus objetivos são compartilhar experiências sobre os produtos para que outras pessoas se identifiquem com eles e os consumam. Ainda que seja difícil traçar uma comparação com outros períodos afora a pandemia, pois o mercado de *marketing* de influência na internet é relativamente novo, os influenciadores digitais comumente utilizam-se de aspectos de entretenimento e do contexto atual para envolver o consumidor, seja com mensagens sobre sustentabilidade, consumo necessário e consciente, coletividade, ajuda ao próximo e a pandemia, agora no caso do período de isolamento, criando conteúdos que auxiliem as pessoas.

Portanto, pode-se dizer, que alguns influenciadores - para além de sua função mercadológica - são considerados ativistas digitais, por defenderem causas sociais extremamente importantes, que antes não estavam presentes nas redes sociais digitais: são atores que atuam junto as marcas apoiadoras de causas condizentes com as suas.

Todavia, o *marketing* de influência não é recente. Artistas e personalidades de diversos segmentos são escolhidas há décadas para protagonizar campanhas publicitárias. O que mudou nos últimos anos é o alcance desses influenciadores com a popularização da internet. As marcas, agências e organizações hoje, se aproveitam de aspectos ideológicos e contextuais que levam a



captação de consumidores, criando conexões autênticas com seus públicos. Por isso, de certo modo, os influenciadores que apoiam causas sociais – mesmo os que atuam no mercado de influência mercadológica - são importantes para o ativismo digital, pois efetivam e trazem novos aportes para a discussão pública, possibilitando mudanças socioestruturais e de paradigmas.

E, ainda, não é de agora que se discute a influência das tecnologias da informação na participação política e social, isso tem sido debatido desde os anos 1970. Diferentes autores (RIKER, SCHUMPETER apud MIGUEL, 2000; SEBASTIÃO; ELIAS, 2012) apoiaram o fato de que a internet renovaria o interesse da população pela democracia, principalmente por possibilitar uma maior proximidade com os políticos. Segundo eles, isso se dá devido a características que a internet permite, como o anonimato e a liberdade de expressão (SEBASTIÃO; ELIAS, 2012).

Para Howell-Fernández (apud PASCUAL, 2017), autor da obra “A mão emergente (La mano emergente, no original em espanhol)”, a invasão súbita das redes sociais trouxe a capacidade de chegar a milhares ou até mesmo milhões de leitores a um custo muito baixo. Isso cria uma certa utopia da comunicação, segundo a qual o indivíduo não está restrito a um pequeno grupo de pessoas com quem consegue falar em um dia. Para estes influenciadores, anônimos em outras ocasiões anteriores, hoje existem muito mais possibilidades de ganhar presença na esfera pública. O autor define ainda o termo ativismo nas redes sociais como sendo “uma representação mais ou menos exata de nossas preferências e de nossa atividade social, que se desenvolve de maneira constante e diária *online*, diante de instituições públicas ou privadas, governamentais ou comerciais”. Ele conclui que cada “clique”, comentário, *like* ou similar, é um tipo de voto que, por vezes, eclode em forma de um protesto.

Hoje, as redes sociais digitais são as ferramentas mais usadas para a participação em causas sociais (BEZERRA LIMA, 2012). Com o passar do tempo, elas começaram a se adaptar a isso e criaram aplicações que permitem que as pessoas se envolvam, cada vez mais, nas demandas públicas. Por exemplo, no *Facebook* existe a aplicação “Causas”.

Como dito por Vegh (2003, p.72-73), existem três categorias de ativismo digital, que são: conscientização e apoio, que tem o intuito de informar e conscientizar os internautas a respeito de causas sociais; organização e mobilização, com diferentes subclassificações (*online* com fins *offline*; *offline* otimizado *online* exclusivamente *online*); e a de ação e reação, também conhecido como hacktivism, que são as invasões de sites como protestos.



Os grupos de ativistas digitais possuem como um de suas características a participação majoritária e a posição de liderança exercida por “nativos digitais”. Peruzzo (2013), ao tratar do assunto considerando as mobilizações sociais acontecidas no Brasil no ano de 2013, expõe que esse tipo de movimento envolve jovens que nasceram e cresceram fazendo parte do mundo digital, e devido a isso possuem facilidade em transitar, se expressar e se comunicar por meio da internet.

### **3 COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E CAUSAS SOCIAIS COMO ATIVISMO**

A facilidade na comunicação e disseminação de informações pelas tecnologias digitais propiciam o contato diário das pessoas com causas sociais e ganham força com a consolidação da blogosfera (conjunto de *blogs* e blogueiros que circulam pela Internet), devido ao alcance permitido pela internet. As redes sociais digitais compõem uma categoria de organização social, na qual os grupos de indivíduos utilizam a Internet com objetivos comuns de comunicação e relacionamento, promovendo discussões sobre diversos assuntos, expondo pontos de vista, incentivando a troca de opiniões e materialização de grupos de interesse, enfim possibilitam um espaço de relações indispensáveis e independentes da estrutura econômica da sociedade, no qual se erguem as superestruturas política e jurídica e se apoiam as diversas formas de consciência social. Isso demonstra o quanto o poder das pessoas (reunidas em grandes grupos) no ambiente virtual é importante para transformações que antes eram consideradas impraticáveis (UOL, 2019).

Nota-se que o ativismo tem se reestruturado diante de uma série de fatores como a globalização, o avanço tecnológico da internet e dos computadores, as variações no campo das políticas neoliberais, a preocupação com as novas agendas sociais que trazem temas de ponta e indicações rumo ao futuro, e os paradigmas dos movimentos sociais. Observa-se que as tecnologias digitais se tornaram instrumentos imprescindíveis para a organização e articulação dos movimentos e coletivos sociais, assim como proporcionaram a formação de outras e novas formas de ativismo, que passam a se caracterizar numa atuação, cada vez mais em forma de rede, pela formação de amplas coalizões e enlaçamento ou agregação de grupos identitários.

Considerando que os movimentos sociais muitas vezes são desencadeados por emoções derivadas de algum evento significativo que ajuda e encoraja os manifestantes a superar o medo e desafiar os poderes constituídos, apesar dos perigos inerentes às suas ações, os indivíduos entusiasmados conectados em rede, superam o medo e transformam-se em “atores coletivos” conscientes.

Neste sentido, a tecnologia e a configuração das redes de comunicação dão forma ao processo de mobilização e mudança social, ao mesmo tempo como processo e resultado e, por ser uma rede de redes, não possui um centro identificável, mas garantem as funções de coordenação, deliberação e de inter-relacionamento de múltiplos núcleos, nos quais a estrutura descentralizada maximiza as chances de participação no movimento, que por ser aberto, sem fronteiras definidas, sempre pode reconfigurar o nível de envolvimento da população em geral (CASTELLS, 2017).


Questiona-se, no entanto se o ativismo digital substituirá o ativismo convencional e a resposta, na opinião de Howell-Fernández (*apud* PASCUAL, 2017) é negativa, ou seja, não substituirá. Ele argumenta que a participação *online* não substitui o método convencional porque, no ativismo digital, estamos falando de multidões anônimas com as quais é muito difícil construir um movimento social ou laços duradouros. Estas relações tendem a ser muito frágeis e podem colapsar a qualquer momento.

Assim, considera-se que os movimentos são simultaneamente locais e globais. Começam em contextos específicos, por motivos próprios, constituem suas próprias redes e constroem seu espaço público ao ocupar o ambiente urbano e se conectar às redes de internet. Também são globais, pois estão conectados ao mundo todo e aprendem com outras experiências, além de serem estimulados por elas a se envolverem com a própria mobilização.

Para Castells (2017, p. 197), por não possuir uma liderança específica, pois há uma certa rejeição dos representantes políticos pelos representados, “a regra implícita e aceita, é que o ativismo se autogoverna pelos participantes, favorece a cooperação e a solidariedade (pela horizontalidade) e é auto reflexivo: já que se manifesta via processo de deliberações de assembleias e de múltiplos fóruns na internet (como blogs e grupos de discussão), alicerçando a confiança”.

Sua crítica, se dá por algumas situações de violência que ocorrem nas ações de manifestações e das imagens desvantajosas para políticos e formadores de opinião. Todavia, os movimentos sociais, voltados para a mudança dos valores da sociedade e da opinião pública tem a pretensão de intervir e de transformar o Estado, mas não de se apoderar dele (CASTELLS, 2017). Exemplo disso, são os “panelaços” no Brasil, como forma de protesto, especialmente com a pandemia do Coronavírus/Covid-19, quando o Presidente da República Jair Bolsonaro (sem partido) na noite de 23 de março de 2021 fez um pronunciamento nacional na rádio e na TV. No mesmo momento, houve expressivas manifestações da população pelas redes sociais e





nas janelas e sacadas de suas casas, que também acabaram por repercutir nas TVs e rádios. Outra razão para essa ação ativista foi a falta de medidas do governo federal para combater a Covid-19, na data em que o Brasil havia superado a marca de 3.000 mortes em 24 horas. Além de bater as panelas nas janelas, os manifestantes também gritaram palavras de ordem como: "Fora, Bolsonaro!" e "genocida", expressões que denotam a militância por determinado partido.

O anúncio do pronunciamento foi feito durante a tarde do dia 23 de março e, as redes sociais e aplicativos de mensagens se movimentaram para organizar o ato, que teve participação de movimentos sociais, políticos e personalidades. Segundo o portal G1 ( com acesso em 22 de abril de 2021), foram ouvidos painelaços em bairros de São Paulo, Rio de Janeiro, Niterói, Belo Horizonte, Curitiba, Maringá, Distrito Federal, Goiânia, Florianópolis, João Pessoa, Porto Alegre, Recife, Fortaleza, Natal, Salvador e Vitória.

Como desafio, observa-se a pressão que os movimentos sociais fazem a respeito da negação da legitimidade da classe política, bem como das denúncias de sua submissão às elites financeiras, pois para que o movimento seja influente, os atores do Estado precisam vê-lo como potencialmente capaz de facilitar ou prejudicar os objetivos eleitoreiros mediante a opinião pública. Pode-se considerar que o ativismo social e o reformismo político não parecem impossíveis de se relacionar, pois em alguns momentos, as instituições têm que ceder. Para Castells (2017, p. 199):

Os movimentos sociais em rede de nossa época são amplamente fundamentados na internet, que é um componente necessário, embora não suficiente, da ação coletiva. As redes sociais digitais baseadas na internet e nas plataformas sem fio são ferramentas decisivas para mobilizar, organizar, deliberar, coordenar e expandir-se. Ele protege o movimento de repressão de seus espaços físicos liberados, mantendo a comunicação entre as pessoas do movimento e com a sociedade em geral na longa marcha da mudança social exigida para superar a dominação institucionalizada.

Portanto, a autocomunicação de massa é a plataforma tecnológica. E, a partir desta autonomia, as palavras, as críticas e os sonhos dos movimentos se estendem para a maior parte da sociedade. Se no passado foi possível ignorar os manifestantes, espancá-los ou manipulá-los, tentando manter a situação igual para além de discursos vazios e controlados, na atual conjuntura os movimentos a partir da tecnologia, passam a ser mais contundentes, na medida em que se tem maior autonomia comunicativa e força para chegar aos cidadãos. “O capital é coordenado e globalizado. As lutas contra a injustiça e a opressão devem desenvolver interações e o apoio mútuo à própria maneira. Os sonhos de uma verdade internacional não devem desaparecer” (CHOMSKY, 2020, p. 103).

### 3.1 Outros fatos de ativismo digital

A abordagem do ativismo digital para a proteção da mulher está presente na internet, o G1 Globo (2017) aponta que após a ocorrência de denúncias contra o produtor Harvey Weinstein, a atriz Alyssa Milano incentivou as mulheres que já sofreram abusos sexuais a utilizar das *hashtags* “Me too” e “Eu também” em suas redes sociais, repercutindo mais de 800 mil vezes. Essas *hashtags* surgiram, em 1996, com uma diretora de acampamento, depois em 2007, com a ativista Tarana Burke e, em 2017, com Alyssa Milano. A *hashtag* é uma iniciativa para demonstrar à população a importância desta problemática, experienciada por mulheres e crianças cotidianamente, sendo utilizada mais de oitocentas mil vezes pelo mundo, evidenciando um movimento necessário para a conscientização sobre o assunto.

Outra *hashtag*, possível de se destacar como exemplificação, é o “Meu Motorista Abusador”, que se insere nas redes sociais devido aos excessivos abusos de mulheres em transportes. Em 2017, a ativista feminista Clara Averbuck relatou um estupro que sofreu com motorista da empresa de Uber, criando a *hashtag* (CORTEZ, 2017). Sua iniciativa para contar a história, permitiu que outras pessoas expusessem suas terríveis experiências, como a ejaculação de um homem no pescoço da passageira de um ônibus. Um dia depois da exposição da história de Clara, o referido autor do crime, foi solto, pois o juiz José Eugênio Souza Neto declarou que o ato não é reconhecido como estupro, mesmo que haja antecedentes por abuso sexual em transporte público, o que fez surgir a *hashtag* “Mad Women” contra as decisões do juiz (CORTEZ, 2017).

De tal modo, vemos que há diferentes modalidades de ativismos essenciais nas redes sociais, sendo as *hashtags* uma das formas de interação da população, para expressar seu apoio e respeito ao tema abordado, tais como (FRONZZA, 2017):

- “Mexeu Com Uma Mexeu Com Todas”: iniciou por causa da figurinista Susllem Meneguzzo, da Globo, ao denunciar o ator José Mayer por assédio sexual, reunindo as mulheres do Brasil contra o assédio;
- “Não Seja um Porquê” é referente a série “13 Reasons Why” que relata a vida de uma menina que sofreu *bullying*, abusos psicológicos e sexuais, resultando na depressão e suicídio. A garota, na série, relata os acontecimentos em 13 fitas;
- “Trate seu Preconceito” surge a partir da determinação da Justiça Federal do Distrito Federal sobre a permissão aos psicólogos para oferecer tratamentos à população homossexual, como método de reversão sexual;

● “Fora Temer” devido à crise e acusações de corrupção, propina e desvio de dinheiro, revoltando a população;

● “Processa Ludmilla” é uma *hashtag* que emerge da atitude preconceituosa do apresentador Marcão Chumbo Grosso, que chama a cantora Ludmilla de “macaca” ao vivo em seu programa;

● “Sou Princesa Sou Real” é uma ação da Disney para mudar a concepção de “princesa” incentivando as meninas a sonharem alto sem medo;

● “Black Lives Matter” surge em 2013 e repercute devido à violência com as pessoas pretas;

● “Todos pela Amazônia” é uma *hashtag* e ativismo de preservação ambiental, decorrente de uma ação do governo de Michel Temer, para abrir a Reserva Nacional de Cobre e Associadas na floresta amazônica no intuito de explorar o mineral na área entre o Pará e o Amapá.

Outras *hashtags* são apresentadas por Costa (2018) como:

● “Quero Me Aposentar”, um protesto contra a Reforma da Previdência;

● “Marielle Presente” discute o assassinato da vereadora do Rio de Janeiro, demonstrando a comoção social com essa morte, retornando em cada processo de investigação;

● “Delete Facebook” é uma campanha que se originou face ao vazamento de dados de cinquenta milhões de usuários da rede social Facebook;

● “Somos todos caminhoneiros” surgiu em consequência da greve, pelo alto preço do diesel, resultando em grave desabastecimentos;

● “200 million times sorry” decorrente do assédio dos brasileiros com uma russa durante a Copa do Mundo;

● “Chega de Assédio” é uma *hashtag* iniciada a partir do episódio de assédio no programa do Silvio Santos, no qual o apresentador relata que está excitado com a roupa da cantora Claudia Leitte.

A *hashtag* “Todos pela Amazônia”, retornou em 2019, devido ao incêndio na área do Estado, tentando mobilizar o país para a preservação da floresta, pois, é uma área de produção de 20% do oxigênio na atmosfera (DIÁRIO DE NOTÍCIAS, 2019). Pode-se citar ainda Greta Thunberg, uma ativista em prol do meio ambiente com apenas 16 anos, que realiza ações mobilizadoras para proteger a população dos efeitos da crise climática, apontando que o Brasil,

a Alemanha, a Argentina, a Turquia e a França não apresentam programas para combater o aquecimento global (BATTAGLIA, 2019). Outro ativismo digital voltado para a defesa do meio ambiente é o realizado pelo *Greenpeace* - organização não governamental para a preservação ambiental e qualidade de vida - que se utiliza da internet para denúncias, campanhas e transmissão de informações (OLIVEIRA; PINTO; VIZZOTTO, 2020).

A hashtag “*Black Lives Matter*” retornou em 2020. Mandelli (2020) relata que com o assassinato de Geoger Floyd pela polícia de Minneapolis/Minnesota/Estados Unidos, as redes sociais prestaram solidariedade e se mobilizaram contra o discurso de ódio e o racismo, se manifestando novamente nesta hashtag. De fato, “o ativismo popular consegue ser extremamente influente. Já vimos isso repetidas vezes: ao longo de quarenta anos, o engajamento ativista colocou as preocupações ambientais na pauta das prioridades dos formuladores de política públicas ainda não na dose suficiente, mas de modo crucial e significativo” (CHOMSKY, 2020, p. 60).

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na história do desenvolvimento da humanidade o ativismo é uma constante, presente em todos os contextos da evolução do ser humano. Ele era compreendido como uma atividade transformadora que ocorria em espaços físicos com pequenas dimensões. Com a chegada da internet, o ativismo denominado de digital expandiu suas ações para uma rede sem fronteiras que via tecnologia digital da informação fez emergir diversos personagens e quebrou vários paradigmas, no que se refere aos aspectos de democracia e de participação, especialmente sobre os temas de cunho políticos, sociais, culturais, morais, éticos, entre outros. Não se diferencia das antigas temáticas apresentadas no ativismo tradicional, porém com o avanço da tecnologia e a égide da internet, ampliou-se o espaço: do físico para o digital e vice e versa.

Essas mudanças vêm alterando gradativamente os espaços habitáveis e a definição da posição dos grupos sociais em relação à posse dos meios de produção, assim como a separação entre grupos rurais, urbanos e de comunidades étnicas como propulsores da matéria-prima. Com o advento do capitalismo moderno, os trabalhadores e produtores de tecnologia, também se tornam consumidores de produtos, ganhando maior destaque e visibilidade em decorrência das redes informacionais e sociais.

A revolução tecnológica do pós guerras, que já havia potencializado o ativismo com temas voltados aos direitos fundamentais, resistência contra guerra, meio ambiente, pressões por mudanças no regime de trabalho, direito das mulheres inseridas no mercado laboral e vários

outros, que envolvem discursos de liberdade de expressão e igualdade, ganham ainda mais visibilidade e força com as tecnologias modernas da era da internet, que de fato proporcionou a quebra das fronteiras geográficas, temporais e políticas, unindo grupos de diversas etnias e culturas.

Nesse contexto, verifica-se que, na visão de Baumann e Donskis (2014, p. 27-36), a humanidade ainda precisa aprender a se organizar e se desenvolver de maneira mais humanizada, colocando o “humano” ou a busca da sensibilidade e do agir de forma adequada aos seres humanos, em restrita colaboração com a escolha. Como diziam esses autores os “[...] machados podem ser usados para cortar lenha ou decepar cabeças. A escolha não é dos machados, mas de quem os segura [...] a tecnologia em si não vai “promover o avanço da democracia e dos direitos humanos sozinha, ela precisa do sujeito para isso” (p.73). Ainda segundo os autores, por cortesia da internet, submetemos o fim do nosso direito à privacidade, talvez pelas suas maravilhas, mas que alguns poucos excepcionalmente rebeldes, corajosos, combativos e resolutos estejam preparados a resistir de fazer parte. Para Baumann e Donskis (2014, p. 36), de uma forma ou outra, nos é oferecida, ao menos nominalmente, uma escolha racional, assim como ao menos uma aparência de contrato de duas vias: do direito formal de protestar e processar, se ele for rompido. Assim, o ativismo digital fatidicamente democratizou as discussões, ainda que muitos grupos sociais não tenham total acesso à internet. Ele deu voz aos indivíduos anônimos, transformando todos em ativistas digitais, especialmente aqueles denominados influenciadores, que com seus seguidores em defesa de suas ideias em comum ganham velocidade, popularidade e evidência nas mídias. Da mesma forma, quando não são consideradas adequadas ou corretas por seus seguidores, perdem rapidamente seus adeptos e, até mesmo, desaparecem diante da “cultura do cancelamento”: forma moderna de ostracismo em que uma pessoa ou um grupo é expulsa de uma posição de influência ou fama devido a atitudes consideradas questionáveis, seja no ambiente *online*, no mundo real, ou em ambos.

Portanto, verificou-se que este novo modelo de ativismo digital e de conexões em redes, gera fluidez das relações, mas impede o aprofundamento e o estabelecimento de vinculações mais duradouras, especialmente frente ao conceito de modernidade líquida de Baumann (2017). Destaca-se então, a existência das três categorias de ativismo digital: de conscientização e apoio, que acontecem *online*; de organização e mobilização, que começam *online* com fins em ações *offline*; e a de ação e reação, como forma de protestos nos ambientes dos *hackers*. Em resumo, essa discussão nos mostra que as principais formas de ativismo são centradas em torno das demandas básicas de um grupo com objetivos em comum, que podem começar como



movimentos locais, mas tem muita chance de se tornarem globais, quando encontram com outros grupos de interesse comum, a partir da internet e suas redes sociais.

## REFERÊNCIAS

ACIOLI, S. Redes sociais e teoria social: revendo os fundamentos do conceito. **Informação & Informação**, Londrina: v. 12, n. esp., 2007. Disponível em: <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/1784/1520> Acesso em: 26 maio 2021.

AMARAL, I. **Redes sociais na Internet: sociabilidades emergentes**. Covilhã: LabCom, 2016.

BATTAGLIA, R. Quem é Greta Thunberg e o que ela representa. **Super Abril**, 2019. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/sociedade/quem-e-greta-thunberg-e-o-que-ela-representa/>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

BAUMAN, Z; DONSKIS, L. **Cegueira moral: a perda da sensibilidade na modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BEZERRA LIMA, G. Tipos de ativismo digital e ativismo preguiçoso no Mapa Cultural. Revista **GEMInIS**, v. 3, n. 1, p. 71-96, ago. 2012.

CASTELLS, M. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

CHILDE, V. Gordon. **O que aconteceu na história**. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

CHOMSKY, N. **Internacionalismo ou extinção: reflexões sobre as grandes ameaças à existência humana**. São Paulo: Planeta, 2020.

COELHO, A. B. Os argonautas portugueses e o seu vela de ouro: séculos XV e XVI. In: TENGARINHA, José (Org.). **História de Portugal**. Lisboa: Instituto Camões/Bauru: EDUSC, 2001.

CORTEZ, N. **A semana: #MeuMotoristaAbusador, robô feminista e cinema feito por mulheres**. UOL, 2017. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2017/09/01/meumotoristaabusador-ejaculada-no-pescoco-spfw-e-lais-bodanzky.htm>> Acesso em: 15 jun. 2021.

COSTA, L. **2018 em hashtags: os assuntos que bombaram no ano**. **Veja Abril**, 2018. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/2018-em-hashtags-os-assuntos-que-bombaram-no-ano/>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?** São Paulo: 34 Editora, 2010.

DIÁRIO DE NOTÍCIAS. **#TodosPelaAmazonia: brasileiros protestam nas ruas e várias personalidades nas redes sociais**. 2019. Disponível em: <<https://www.dn.pt/mundo/todospelaamazonia-brasileiros-protestam-nas-ruas-e-varias-personalidades-nas-redes-sociais--11230117.html>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

FRONZZA, F. Hashtivism: 10 hashtags engajadas que bombaram em 2017 no Brasil. **Revista Glamour**, Globo, 2017. Disponível em: < <https://revistaglamour.globo.com/Lifestyle/Must-Share/noticia/2017/11/hashtivism-10-hashtags-engajadas-que-bombaram-em-2017-no-brasil.html>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

G1. **Cidades brasileiras registram panelaço contra Bolsonaro nesta terça-feira**. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/noticia/2021/03/23/cidades-brasileiras-registram-panelaco-contrabolsonaro-nesta-terca-feira.ghtml>>. Acesso em: 22 abr. 2021.

G1 GLOBO. **A verdadeira origem da hashtag 'Me Too', usada no Twitter por mulheres que sofreram violência sexual**. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/a-verdadeira-origem-da-hashtag-me-too-usada-no-twitter-por-mulheres-que-sofreram-violencia-sexual.ghtml>> Acesso em: 15 jun. 2021.

GIDDENS, A. **Sociologia**. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GOHN, M. **Teorias dos movimentos sociais: paradigmas clássicos e contemporâneos**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

GOHN, M. Movimento sociais na contemporaneidade. **Revista Brasileira de Educação**.

v. 16, n. 47, p. 333-361 maio-ago. 2011. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/vXJKXcs7cybL3YNbDCkCRVp/?format=pdf&lang=pt> > Acesso em: 17 maio 2021.

HOBSBAWM, E. J. **Las revoluciones burguesas: 1789-1848**. Madri: Ediciones Guadarrama, 1964.

MANDELLI, M. **#BlackLivesMatter e a força das hashtags**. 2020. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/educacao/2020/06/blacklivesmatter-e-a-forca-das-hashtags.shtml>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

MAXWELL. **A Web dos significados**. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/15543/15543\\_6.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/15543/15543_6.PDF)>. Acesso em: 17 maio 2021.

MIGUEL, L. F. Um ponto cego nas teorias da democracia: os meios de comunicação. **BIB**. Rio de Janeiro, nº 49, p.51-77, 2000. Disponível em:< <https://anpocs.com/index.php/bib-pt/bib-49/509-um-ponto-cego-nas-teorias-da-democracia-os-meios-de-comunicacao/file> > Acesso em: 17 maio 2021.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 18, n. 2, p.193-202, ago. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ptp/a/B8YrM538mSbqLJk6hwSdcPN/abstract/?lang=pt> Acesso em: 17 maio 2021.

OLIVEIRA, R. S. de; PINTO, G. R.; VIZZOTTO, Y. A. O movimento ambientalista em rede: o uso das redes sociais virtuais pelo Greenpeace como instrumento de preservação do meio ambiente. **Revista Argumentum – RA**, Marília, v. 21, n. 1, p. 229-250, jan.-abr. 2020.

PASCUAL, M. G. A silenciosa tomada de poder do ativismo digital. **Jornal EL PAÍS**. 8 dez. 2017. Disponível em: A silenciosa tomada de poder do ativismo digital | Tecnologia | EL PAÍS Brasil (elpais.com). Acesso em 23 maio 2021.



SEBASTIÃO, S. P.; ELIAS, A. C. **O ativismo Like**: as redes sociais e a mobilização de causas, 2012. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fcs/article/view/20673/12324>>. Acesso em: 17 maio 2021.

UOL. **No Path, influenciadoras discutem ativismo digital nos movimentos sociais**. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2019/06/01/influencers-falam-sobre-ativismo-digital-e-movimentos-sociais-no-path.htm>>. Acesso em: 17 maio 2021.

VEGH, S. Classifying forms of online activism: the case of cyberprotests against the World Bank. In: MCCAUGHEY, M., AYERS, M.D. (Orgs.). **Cyberactivism**: online activism in theory and practice. London: Routledge, 2003.

## Capítulo 7

### O PAPEL DA TECNOLOGIA NA CONSTRUÇÃO DE NOVOS CENÁRIOS DE APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE PANDEMIA

**Daniel Sebastian Flores Trujillo**, Licenciatura em Jornalismo com menção em esporte - UDLA (Universidade das Américas do Equador)

**José Rubens Leal de Oliveira Rosseto**, Graduado em Produção Audiovisual nas Faculdades Integradas de Bauru - FIB. Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista – FAAC/UNESP.

**Marcelo Setsuo Hashimoto**, Mestrando do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da Unesp (FAAC/Bauru). Especialista em Gestão Pública pela Faculdades Integradas Urubupungá (FIU/Pereira Barreto). MBA em Finanças e Controladoria e Graduado em Administração pela Instituição Toledo de Ensino (ITE/Bauru).

**Renata Pires Quaresma**, Mestranda do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da Unesp (FAAC/Bauru). Especialista em Computação Aplicada à Educação pela Universidade de São Paulo (ICMC/USP).

**Thainan Honorato Fidalgo**, Mestrando do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da Unesp (FAAC/Bauru). Graduado em Jornalismo pela Universidade de Ribeirão Preto (UNAERP).

**Célia Maria Retz Godoy dos Santos**, Doutora em Sociologia pela Universidade Estadual Paulista (Unesp). Docente do curso de Relações Públicas e do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da Unesp/Bauru.

**Maria da Graça Mello Magnoni**, Professora doutora do Departamento de Educação da Faculdade de Ciências (FC/Bauru) e Professora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia - PPGMIT - da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC/Unesp/Bauru/SP.

**Vânia Cristina Pires Nogueira Valente**, Livre docente na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp). Professora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia - PPGMIT - da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC/Unesp/Bauru/SP.

## 1 INTRODUÇÃO

A educação de qualidade é um dos dezessete Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), estabelecidos na Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU). Para cada um dos objetivos, foram estipuladas metas e, no que tange a educação, foram relacionadas 10 metas para "assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos" (ONU, 2015).

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) têm papel central nesse processo, “sobretudo, nas iniciativas de desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes que envolvem o acesso e uso da informação de forma inteligente, com o propósito de construção do conhecimento e apoiados na mediação de recursos tecnológicos digitais com valores de ordem

ética e legal, princípios inter-relacionados à cidadania e aprendizado ao longo da vida” (BELLUZZO, 2021).

Se antes os espaços formais de educação eram majoritariamente físicos, a pandemia nos inseriu rapidamente em uma nova realidade, onde o espaço escolar foi transportado para um ambiente virtual de aprendizagem e o ensinar e aprender passou a ser mediado por tecnologias digitais da informação e comunicação de forma intensa. Nunca o desenvolvimento das competências informacionais foi tão urgente e necessário.

A chegada da pandemia de COVID-19 teve um grande impacto na educação, o fechamento das escolas e o isolamento social, exigiu dos professores novas competências tecnológicas levando a sala de aula para espaços desterritorializados e virtuais. A utilização de plataformas tecnológicas como ferramentas de ensino acelerou um processo geral de virtualização que “afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência” modificando até “as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual...” (LÉVY, 1996, p.2).

O pesquisador francês Pierre Lévy, explica que em sua etimologia “a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência” e propõe pensar o virtual não mais “como maneira de ser, mas a virtualização como dinâmica” e explica que esse processo “consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada” (LÉVY, 1996, p.5-7).

Enquanto alguns pesquisadores têm uma ideia mais catastrofista sobre o processo de virtualização, Pierre Levy defende uma ideia mais integrada dizendo que “apesar de seus inegáveis aspectos sombrios e terríveis –, exprime-se uma busca da hominização”. Da sua perspectiva “enquanto tal, a virtualização não é nem boa, nem má, nem neutra” e propõe que “antes de temê-la, condená-la ou lançar-se às cegas a ela” deve-se fazer um “esforço de apreender, de pensar, de compreender em toda a sua amplitude a virtualização (LÉVY, 1996, p.2).

Dentro desse contexto, como forma de minimizar os impactos das medidas de isolamento social sobre a aprendizagem, muitas instituições educacionais adotaram o Ensino Remoto Emergencial (ERE) como estratégia para a continuidade das atividades tornando mandatório o uso das tecnologias digitais da informação e comunicação (DTIC).



O ERE consiste em um tipo de educação a distância realizada via internet, cuja comunicação ocorre de forma síncrona, em tempo real, ou assíncrona, que não é em tempo real, (BARBOSA; VIEGAS; BATISTA, 2020). O ensino remoto oferece flexibilidade para o professor, viabilizando a oportunidade de aprendizagem que melhor se encaixar para o aluno. No entanto, os docentes devem ser treinados para utilizar essas tecnologias de ensino online, para que o planejamento do processo de ensino-aprendizagem possa ser feito de acordo com as necessidades dos discentes, indo além do compartilhamento de conteúdo e materiais. Portanto:

Ao contrário das experiências planejadas desde o início e projetadas para serem online, o ensino remoto emergencial (ERE) é uma mudança curricular temporária e alternativa devido a circunstâncias de crise. Envolve o uso de soluções de ensino totalmente remotas para instrução ou educação que, de outra forma, seriam ministradas pessoalmente ou em cursos híbridos e que retornarão a esse formato assim que a crise ou emergência diminuir (HODGES et al., 2020. Tradução nossa).


A tecnologia surge então como mediadora nesse processo, reconfigurando a sala de aula e as formas de socialização entre alunos e professores. Novas abordagens de ensino entraram em cena, como as metodologias ativas, a gamificação e o ensino híbrido.

## 2 IMPACTOS DA PANDEMIA NA EDUCAÇÃO

Segundo levantamento realizado pela Unesco, mais de 90% dos estudantes ao redor do mundo tiveram suas atividades escolares presenciais interrompidas devido à pandemia. “No Brasil, entre os quase 56 milhões de alunos matriculados na educação básica e superior, 35% (19,5 milhões) tiveram as aulas suspensas, enquanto que 58% (32,4 milhões) passaram a ter aulas remotas” (apud CHAGAS, 2020).

O contexto da pandemia deflagrou uma série de adaptações das práticas de ensino, uma vez que as atividades acadêmicas anteriormente presenciais precisaram ser rapidamente adaptadas ao formato remoto. Ao contrário do que acontece no modelo EAD (Educação à distância), onde as atividades são planejadas por meio de um design instrucional específico, na emergência da pandemia da Covid-19 esse processo de design cuidadoso foi inviabilizado por limitações de tempo (HODGES et al., 2020).

Durante o presente estudo, na forma de *survey* exploratório, utilizando-se de amostra aleatória e voluntária (LAVILLE; DIONNE, 1999) foram entrevistados 14 professores atuantes na educação básica e superior. A pesquisa foi realizada por meio de formulário eletrônico, onde os docentes foram perguntados sobre suas percepções quanto aos desafios e dificuldades enfrentadas na transição para o Ensino Remoto Emergencial. Também foram perguntados sobre seus processos metodológicos e uso da tecnologia. Os resultados mostram que as estratégias



envolvendo metodologias de aprendizagem ativa foram priorizadas nesse cenário. A maioria dos entrevistados (64,3%) já utilizava ferramentas digitais como suporte às aulas antes da pandemia e 100% declararam que pretendem continuar utilizando após o retorno das atividades presenciais.

Quanto às principais dificuldades, foram apontadas a falta de participação dos alunos, interação e engajamento, sugerindo que a adoção de metodologias de aprendizagem ativa foi uma resposta para o enfrentamento dessas dificuldades. Ainda, relacionado às metodologias ativas, muitos professores descobriram recursos e formas de se trabalhar que, certamente, levarão para as aulas presenciais.

Questionados quanto aos desafios esperados no retorno às aulas presenciais, os professores em sua maioria demonstraram preocupação quanto ao respeito dos procedimentos e protocolos de biossegurança, uma vez que muitas instituições já retornaram às suas atividades presenciais, mesmo com as taxas de contaminação pelo vírus ainda em nível elevado. Alguns expressaram preocupações também com relação à defasagem do aprendizado, dadas as diferentes oportunidades de acesso aos conteúdos e suporte à aprendizagem, que os alunos tiveram. Além disso, preocupam fatores psicológicos e comportamentais dos alunos, devido aos novos hábitos adquiridos no contexto do isolamento social.

Com relação a forma como a pandemia mudou a educação, foi possível perceber que os professores repensaram suas práticas de ensino e continuam dispostos a adotar novos modelos e ferramentas, mesmo após a emergência da pandemia. Os dados desse estudo não podem ser generalizados, uma vez que foram entrevistados apenas 14 docentes. Igualmente, é cedo para precisar sobre quais mudanças vão efetivamente perdurar após a pandemia, apenas é possível perceber uma tendência na adoção de novos recursos tecnológicos e disposição em tornar as salas de aula espaços cada vez mais colaborativos, com foco na autonomia do aluno.

Na pesquisa realizada, os 14 professores sinalizaram o uso das tecnologias em sala de aula como um aprendizado e que utilizarão alguns dos mecanismos que foram implementados e deram certo na pandemia. Morgado, Sousa e Pacheco (2020, p. 2), mencionam que estamos vivendo uma situação única que possui grande capacidade de colaboração, partilha e inovação entre os atores da comunidade e, é nesses momentos de maior adversidade que surgem as grandes transformações e soluções mais inovadoras.

### 3 SUPERANDO O DESAFIO DO ENGAJAMENTO

De acordo com os dados da pesquisa, muitos professores adotaram estratégias de aprendizagem ativa para superar os desafios de interação e participação dos estudantes, diante dos dados, referenciamos o livro “Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico-Prática”, de José Moran e Lilian Bacich onde buscam responder a uma demanda de professores e gestores que procuram “transformar suas aulas em experiências vivas de aprendizagem, que motivem os alunos e os tornem mais criativos, empreendedores e protagonistas”. Para alcançar esse objetivo o caminho apresentado pelos autores é o uso das “metodologias ativas com apoio de tecnologias digitais, envolvendo contribuições de abordagens que utilizam resolução de problemas, projetos, programação, ensino híbrido, *design thinking* e jogos, entre outros”. (BACICH; MORAN, 2018, p. 22).

Segundo os autores as metodologias ativas “englobam uma concepção do processo de ensino e aprendizagem que considera a participação efetiva dos alunos na construção da sua aprendizagem, valorizando as diferentes formas pelas quais eles podem ser envolvidos nesse processo para que aprendam melhor, em seu próprio ritmo, tempo e estilo” e pedem “uma mudança de postura, em que gradativamente o educador se posicione como um mediador, um parceiro na construção de conhecimentos que não está no centro do processo”. A partir dessa concepção, o centro do processo é “o aluno e as relações que ele estabelece com o educador, com os pares e, principalmente, com o objeto do conhecimento” (BACICH; MORAN, 2018, p. 23-24)

José Moran, no capítulo intitulado “A Aprendizagem é Ativa” aponta que, para “inserir as tecnologias digitais, por meio de metodologias ativas, de forma integrada ao currículo escolar” é necessária uma reflexão sobre “o papel do professor e dos estudantes em uma proposta de condução da atividade didática que privilegia as metodologias ativas” (MORAN, 2018, p.23).

Baseado nas pesquisas da neurociência o autor afirma que “o processo de aprendizagem é único e diferente para cada ser humano”, cada um aprende “o que faz sentido para si, o que gera conexões cognitivas e emocionais” e complementa, “aprendemos o que nos interessa, o que encontra ressonância íntima, o que está próximo do estágio de desenvolvimento em que nos encontramos” (MORAN, 2018, p.38)

O ensino presencial atual tem um espaço importante, mas “convive com inúmeros outros espaços e formas de aprender mais abertos, sedutores e adaptados às necessidades de cada um”,

a aprendizagem ativa, por exemplo, “aumenta a nossa flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas” e de “adaptar-nos a situações inesperadas” permitindo superar “modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes” (MORAN, 2018, p.39).

Para que o uso de metodologias ativas se torne realidade, “todo o ambiente escolar – gestão, docência, espaços físicos e digitais – precisa ser acolhedor, aberto, criativo e empreendedor” o contrário do que vemos acontecer “em muitas escolas (memorização, repetição, controle)”. Essa diferença nos permite constatar “o quanto ainda precisamos evoluir para que todos tenham oportunidades interessantes de aprender e de empreender” (MORAN, 2018, p.40).

Moran também aponta o seguinte “o professor como orientador ou mentor ganha relevância, o seu papel é ajudar os alunos a irem além de onde conseguiriam ir sozinhos, motivando, questionando, orientando” e cita estudos que “revelam que quando o professor fala menos, orienta mais e o aluno participa de forma ativa, a aprendizagem é mais significativa” (DOLAN; COLLINS, 2015 apud MORAN, 2018, p.40).

Outro recurso que se mostra promissor dentro do conceito de metodologias ativas é a utilização de jogos no aprendizado, processo conhecido como gamificação, de forma a promover interações mais prazerosas, o que por sua vez pode conduzir a uma experiência de aprendizagem positiva.

O termo gamificação, do inglês *gamification*, pode ser entendido como uma abordagem que usa recursos do jogo (elementos, mecânica, estruturas, estética, pensamento, metáforas) em configurações não relacionadas ao jogo. (FAIELLA; RICCIARDI, 2015). O potencial imersivo e ao mesmo tempo lúdico dos jogos revela-se um poderoso aliado da interação e interatividade, de forma que a gamificação tem sido amplamente utilizada em ambientes educacionais para aumentar o envolvimento e a motivação dos estudantes. (DICHEV; DICHEVA, 2017)

James Paul Gee em seu artigo “Bons videogames e boa aprendizagem” defende que “bons *videogames* incorporam bons princípios de aprendizagem” e apoiado nas pesquisas de Ciência Cognitiva, os lista:

Identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; “na hora certa” e “a pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais e performance anterior à competência. (GEE, 2009, p.01).

Segundo o autor “os seres humanos de fato gostam de aprender, apesar de às vezes na escola a gente nem desconfiar disso”, para ele a ciência e cada uma das suas disciplinas são “jogos que determinadas pessoas jogam”, cada uma delas “se envolvem em um determinado tipo de atividades, usam tipos característicos de ferramentas e de linguagens e compartilham determinados valores, ou seja, elas jogam de acordo com um determinado conjunto de “regras”. (GEE, 2009, p. 02-03).

Explicando melhor, Gee menciona, “você tem que habitar a identidade que o jogo oferece” seja em um jogo virtual ou como um pesquisador e “você tem que jogar de acordo com as regras; você tem que descobrir quais são essas regras e como elas podem ser melhor usadas para atingir objetivos” (GEE, 2009, p. 03).

Utilizar a gamificação no ambiente educacional é uma maneira de proporcionar aos estudantes, por meio dos elementos de jogos, um ambiente mais interativo e satisfatório. Na entrevista realizada com os professores, a gamificação se destacou como sendo o recurso mais utilizado para a promoção do engajamento, principalmente em um contexto onde o processo de ensino-aprendizagem concorre com as limitações impostas pelo distanciamento social. Sobre isso Gee nos deixa uma sugestão, que não é “usem *videogames* na escola – apesar de essa ser uma boa ideia”, mas sim uma pergunta reflexiva:

Como podemos tornar a aprendizagem, dentro e fora das escolas, mais parecida com os *games* no sentido de usar os tipos de princípios de aprendizagem que os jovens veem todos os dias nos bons *videogames* quando e se estiverem jogando esses *games* de um modo reflexivo e estratégico? (GEE, 2009, p. 08).

De acordo com a pesquisa realizada pelo Centro Regional de Estudos para Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC) sobre as TIC em 2018, revela que 96% dos domicílios brasileiros possuem televisão, 93% telefone celular, 62% rádio, 27% computador portátil, 19% computador de mesa e 14% *tablet*. Em relação à internet, verifica-se que 67% dos domicílios têm acesso, os demais, justificam a falta do recurso pelo preço elevado (27%), porque não sabem usar (18%), falta de interesse (16%), falta de necessidade e porque os moradores possuem acesso em outro local (7%), falta de internet na região (5%), falta de computador e porque se preocupam com questões de segurança e privacidade (4%) e, os demais (5%) é por outro motivo ou não sabem responder (CETIC, 2018).

Considerando a possibilidade de promover oportunidades de aprendizagem para todos em tempos de pandemia, onde o espaço físico da sala de aula foi substituído pelo espaço virtual, citamos a ação do governo do Estado de São Paulo, em abril de 2020, que implantou a plataforma digital Centro de Mídias SP (CMSP) para oferecer aulas online, com salas virtuais em horários pré-estabelecidos, de acordo com cada ano/série e um local para “Formação de



professores”. Primeiramente, o aplicativo foi disponibilizado para celulares e, depois, para o computador. Permite que os professores da rede estadual acrescentem chamadas vídeo, atividades online, por meio de outras plataformas digitais associadas ao CMSP como *Google Meet*, *Microsoft Teams*, *Google Classroom* e outras tecnologias digitais.

Segundo Santos (2021), mais recentemente com a retomada das aulas presenciais, a demanda é pelo ensino híbrido, onde as práticas de ensino e aprendizagem utilizadas no ensino remoto, poderão ser utilizadas em conjunto com o ensino presencial. Contudo, Capellini; Reis; Mendonça (2020) destacam a necessidade de oferta de capacitações, para que os professores sejam preparados para ensinar em diferentes formatos, ambientes e situações de ensino, assim como os alunos, que apesar de fazerem parte dessa geração digital, apresentam pouca familiaridade com as ferramentas educacionais digitais, bem como equipar as escolas com computadores e internet adequados para que possam ser utilizadas nas aulas presenciais.

O ensino híbrido, segundo Santos (2021), está caracterizado em 3 categorias, em síntese:

- **Ensino híbrido com tecnologia educacional** – Aquele que envolve práticas de ensino híbrido com uso das tecnologias para transmitir conteúdos e atividades do espaço presencial para o espaço online, conectando a escola com a casa dos estudantes via internet. Algumas escolas estão, por exemplo, fazendo a transmissão das aulas que acontecem em sala de aula presencial para a casa dos alunos que não estão na sala. Os alunos que não estão na escola acessam a aula e suas discussões via *live*.

- **Ensino híbrido com metodologias ativas** – Há no Brasil um movimento bastante ativo em grupos de pesquisa acadêmicos, fundações e empresas de educação em torno do ensino híbrido fundamentado nas chamadas “metodologias ativas”. A discussão contempla a convergência de espaços, tempos e práticas mediadas por tecnologias e arquiteturas diferenciadas de salas de aula, tendo como proposta o “centrar no aluno”.

- **Ensino Híbrido com e na cibercultura** – Educação online, que busca cocriar currículos em rede e que não separem a sala de aula presencial da sala de aula totalmente online. Docentes e alunos protagonizando juntos e com os artefatos culturais, curriculares e digitais, se autorizando em rede de forma interativa na criação metodológica, bem como na produção de processos e produtos. Nesse tipo não se defende o “centrar do aluno” e muito menos o “ensino personalizado”, princípios presentes nas metodologias ativas. Nesse modelo, o estudante tem autonomia e protagoniza suas itinerâncias de aprendizagem e formação, sendo capaz de gerenciar seus tempos de estudo e adentrar módulos e ou unidades sem controle direto do

docente. Vale ressaltar que, quando defendemos a mediação docente integrada (presencial e online), não estamos falando na mediação centrada do professor. Este deve, sim, fazer mediações, mas não ser o único mediador (SANTOS, 2021).

Ainda de acordo com Santos (2021), agora o desafio é maior. É necessário materializar mais e melhores práticas híbridas, não só como demanda, mas com a legitimidade de uma comunidade educacional mais ampla, uma vez que a pandemia de covid-19 obriga os docentes a trabalhar com mediação tecnológica em rede.

Os desafios são notórios (CAPELLINI; REIS; MENDONÇA, 2020), onde vivemos tempos de ansiedade para os professores, alunos e familiares devido às incertezas sobre quando a vida voltará ao “normal” e como será esse retorno, contudo as tecnologias podem gerar benefícios para a educação, uma vez que permitem que os limites de tempo e distância sejam rompidos, tornando-se aliadas diante da necessidade do isolamento social (BARBOSA; VIEGAS; BATISTA, 2020; BERG; BLUM VESTENA; COSTA-LOBO, 2020; CASTRO FILHO; VERGUEIRO, 2007) o que pode tornar-se coadjuvante para o processo ensino e aprendizagem em tempos e pandemia, trata-se de uma ferramenta e não um fim (BOZKURT; SHARMA, 2020), pois é a mediação pedagógica docente que irá promover a aprendizagem, sempre com o objetivo principal da educação, que é contribuir para o desenvolvimento pleno de cada aluno.

### 3 CONCLUSÕES

Este estudo buscou apresentar os impactos causados pela pandemia de COVID-19 na educação, bem como os desafios didáticos que os professores enfrentam na transição para o Ensino Remoto Emergencial (ERE). À luz das reflexões incentivadas pelo objetivo “Educação de Qualidade”, estabelecidos na Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU), enfatiza-se o papel da tecnologia na construção de novos cenários de aprendizagem, utilizando-a como mecanismo mediador no processo de ensino e aprendizagem.

O uso de tecnologias educacionais e metodologias que favorecem a autonomia do aluno no processo de ensino aprendizagem vinham crescendo nos últimos anos. No entanto, a forma abrupta como a migração para os meios digitais foi imposta pela emergência da pandemia, trouxe à tona uma série de desafios, que vão desde o contexto socioeconômico e oportunidades de acesso aos recursos de aprendizagem, ao letramento digital por parte de professores e alunos.

Considerando a diversidade da temática é recomendável que novos estudos sejam realizados, abordando os numerosos âmbitos de atuação dos professores, compreendendo o

cenário socioeconômico no qual os alunos estão inseridos e até mesmo o grau de aprendizado que os mesmos obtiveram no período de pandemia.

Os dados desse estudo não podem ser generalizados, uma vez que foram entrevistados apenas 14 docentes. Igualmente, é cedo para precisar sobre quais mudanças vão efetivamente perdurar após a pandemia, apenas é possível perceber uma tendência na adoção de novos recursos tecnológicos e disposição em tornar as salas de aula espaços cada vez mais colaborativos, com foco na autonomia do aluno.

## REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Editora Penso, 2018. Disponível em: <<https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>>. Acesso em: 14 de jun. 2021.

BARBOSA, A. M.; VIEGAS, M. A. S.; BATISTA, R. L. N. F. F. Aulas presenciais em tempos de pandemia: relatos de experiências de professores do nível superior sobre as aulas remotas. **Revista Augustus**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 51, p. 255-280, 2020.

BELLUZZO, R. C. B. **Cultura, criatividade e a desinformação**, 2021. 13 slides. Disponível em: <<https://classroom.google.com/u/0/w/Mjg2ODYyODc5NTU1/t/all>>. Acesso em: 10 de jun. 2021.

BELLUZZO, R. C. B. **Acesso e uso da Informação**, 2021. 16 slides. Disponível em: <<https://classroom.google.com/u/0/w/Mjg2ODYyODc5NTU1/t/all>>. Acesso em: 10 jun. 2021.

BERG, J.; BLUM VESTENA, C. L.; COSTA-LOBO, C. Criatividade e autonomia em tempo de pandemia: ensaio teórico a partir da pedagogia social. **Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social**, v. 9, n. 3, 2020. Disponível em: <<https://revistas.uam.es/riejs/article/view/12180>>. Acesso em: 17 jun. 2021.

BOZKURT, A.; SHARMA, R. C. Emergency remote teaching in a time of global crisis due to CoronaVirus pandemic. **Asian Journal of Distance Education**, v. 15, n. 1, p. i-vi, 2020. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/341043562\\_Emergency\\_remote\\_teaching\\_in\\_a\\_time\\_of\\_global\\_crisis\\_due\\_to\\_CoronaVirus\\_pandemic](https://www.researchgate.net/publication/341043562_Emergency_remote_teaching_in_a_time_of_global_crisis_due_to_CoronaVirus_pandemic)>. Acesso em: 17 jun. 2021.

CAPELLINI, V. L. M. F.; REIS, V. L.; MENDONÇA, L. D. Desafios docentes em tempos de pandemia. In: PAPIM, A. A. P.; ROMA, A. F. D. (Orgs.). **Educação em tempos de pandemia: novas fronteiras do ensino e da aprendizagem** [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020. Disponível em: <<https://www.editorafi.org/041pandemia>>. Acesso em: 19 jun. 2021.

CASTRO FILHO, C. M.; VERGUEIRO, W. As tecnologias da informação e comunicação no novo espaço educacional: reflexão a partir da proposição dos centros de recursos para a aprendizagem e a pesquisa (CRAIs). **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 5, n. 1, 2007. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/2001>>. Acesso em: 18 jun. 2021.

CHAGAS, E. **DataSenado**: quase 20 milhões de alunos deixaram de ter aulas durante pandemia. Senado Federal, Brasília, 12, ago. 2020. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/08/12/datasenado-quase-20-milhoes-de-alunos-deixaram-de-ter-aulas-durante-pandemia>>. Acesso em: 18 jun. 2021.

DICHEV, C.; DICHEVA, D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. **International Journal of Educational Technology in Higher Education**, v. 14, n. 1, p. 1-36, 2017.

FAIELLA, F.; RICCIARDI, M. Gamification and learning: a review of issues and research: **Journal of e-Learning and Knowledge Society: The Italian e-Learning Association Journal**, v.11, n.3, p. 13-21, 2015.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan. 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/15838>>. Acesso em: 14 jun. 2021.

GUSSO, H. L. et al. Ensino superior em tempos de pandemia: diretrizes à gestão universitária. **Educação & Sociedade** [online]. 2020, v. 41. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/ES.238957>>. Acesso em: 18 de jun. de 2021.

HODGES, C.; MOORE, S.; LOCKEE, B.; TRUST, T.; BOND, A. The difference between emergency remote teaching and online learning. **Educause Review**, 2020. Disponível em: <<https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>>. Acesso em: 17 jun. 2021.

HORN, M. B.; STAKER, H. **Blended**: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. **A construção do saber**: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Belo Horizonte: UFMG, 1999.


LÉVY, P. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

MORGADO, J. C.; SOUSA, J.; PACHECO, J. A. Transformações educativas em tempos de pandemia: do confinamento social ao isolamento curricular. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 15, e2016197, p.1-10, 2020.

SAMPAIO, M.; FERREIRA, R. Sala de recursos em tempos de pandemia: desafios e reinvenções. In: PAPIM, A. A. P.; ROMA, A. F. D. (Orgs.). **Educação em tempos de pandemia**: novas fronteiras do ensino e da aprendizagem [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020. Disponível em: <<https://www.editorafi.org/041pandemia>>. Acesso em: 19 jun. 2021.

SANTOS, E. O ensino híbrido como “a bola da vez”: Vamos redesenhar nossas salas de aula no pós-pandemia? **Notícias, Revista Docência e Cibercultura**, junho de 2021, online.. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/announcement/view/1289>>. Acesso em: 19 jun 2021.

TOKARNIA, M. Um em cada 4 brasileiros não têm acesso à internet. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro, 29 de abr. 2020. Economia. Disponível em:



<<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2020-04/um-em-cada-quatro-brasileiros-nao-tem-acesso-internet>>. Acesso em: 18 jun. 2021.

VIEIRA, I. Brasil ocupa 72ª posição em ranking mundial de inclusão digital. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro, 31 de set. 2012. Disponível em: <<https://memoria.ebc.com.br/agenciabrasil/noticia/2012-07-31/brasil-ocupa-72%C2%AA-posicao-em-ranking-mundial-de-inclusao-digital>>. Acesso em: 20 jun. 2021.

UNESCO [UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANISATION] **COVID-19 Educational disruption and response**. Disponível em: <<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>>. Acesso em: 18 jun. 2021.



## Capítulo 8

### PERSPECTIVAS LEGAL E SOCIAL DA COLETA E USO DE DADOS PESSOAIS NAS MÍDIAS DIGITAIS: UM ESTUDO DE CASO DO GRUPO FACEBOOK

**Dheborá Souza Umbelino Silva**, Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Bauru

**Lucas Arantes Zanetti**, Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Bauru

**Luciana Galhardo Batista Simon**, Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Bauru

**Luciane de Fatima Giroto Rosa**, Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Bauru

**Rodrigo Malcolm de Barros Moon**, Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Bauru

**Antonio Francisco Magnoni**, Doutor. Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Bauru

## 1 INTRODUÇÃO

Durante a evolução midiática da Internet, os conteúdos e as diversas linguagens puderam ser acessados pelo público em computadores domésticos ou por equipamentos receptores conectados, bem como por difusores portáteis e de uso individual, como são os atuais *smartphones*, *notebooks* e *tablets*. Desse modo, essa recente evolução tecnológica impulsionou o imenso crescimento do acesso individual e móvel às informações de quaisquer naturezas. Tal possibilidade comunicativa, que foi aberta pela tipografia aos leitores de livros e jornais, e muito mais tarde aos ouvintes de rádios portáteis, hoje, contempla “audiências midiáticas” que dispõem de dispositivos portáteis, multimidiáticos e interativos, recursos tecnológicos esses que possibilitaram a extinção dos consumidores passivos e invisíveis de antes da Internet. De fato, os usuários midiáticos atuam, cada vez mais, de forma ativa e coletiva nos processos de comunicação, até mesmo naqueles produzidos e difundidos pelos veículos tradicionais, dado que também foram modificados pela digitalização ou pelas novas redes sociais da Internet.

Existe, entretanto, uma problemática envolvida com esse fenômeno da atualidade. As telas são invadidas constantemente por uma profusão de tipos de mensagens publicitárias que

interferem ou interrompem o fluxo das leituras ou das narrativas audiovisuais, quase impossibilitando que os usuários consumam informações jornalísticas, por exemplo, produzidas por muitos veículos nacionais e estrangeiros que disponibilizam gratuitamente alguns de seus conteúdos. Além disso, o público passou a dispor de informações advindas de tantos pontos de vista diferentes que, eventualmente, não consegue gerar conhecimento crítico sobre os dados recebidos, mas, mesmo assim, repassa apressadamente as informações sem a devida compreensão.

Essas informações difundidas pelas redes digitais, em verdade, dividem espaço com as modalidades de entretenimento escrito, sonoro e audiovisual. Há incalculáveis volumes de mensagens interpessoais e de postagens individuais que replicam conteúdos midiáticos, integralmente ou parcialmente, além de intensa comercialização de bens e serviços por meio de uma infinidade de recursos de televendas e de entregas domiciliares, novas ferramentas e estratégias de propaganda e *marketing*, tudo isso potencializado pelos dispositivos portáteis, uma vez que são muito mais numerosos e eficientes para o alcance da audiência e formação de opinião pública do que os antigos equipamentos domésticos, como a televisão ou os computadores fixos do início da Internet. Por esse motivo, os novos receptores individuais tornaram-se uma grande vitrine para exposição e comercialização de produtos e serviços.

Tendo em vista esse cenário de predomínio das redes sociais *on-line*, que são sustentadas pelo uso contínuo de aplicativos e dispositivos informatizados, grande parte dos patrimônios físicos, tecnológicos e financeiros das empresas com expressivo poder financeiro da computação e da Internet, passou a decorrer da garimpagem, seleção, apropriação e comercialização de informações sigilosas de todo tipo, natureza e finalidades. Na atualidade conectada, os grandes *players* das infraestruturas digitais mundiais conseguem rastrear e filtrar continuamente as informações individuais das pessoas, de suas famílias e dos círculos sociais com os quais elas se relacionam virtualmente. Extraem dos usuários todos os dados com algum valor comercial ou importância estratégica, seja de maneira furtiva, ou com autorizações consensuais assinadas no momento de adesão aos serviços oferecidos de forma gratuita ou paga. Tais contratos padronizados, geralmente, dissimulam o alcance e a profundidade da captação de dados, a apropriação indébita de informações privadas, que são convertidas pelos grandes operadores digitais em insumos econômicos inescrutáveis, vendidos para todos os tipos de produtores e comerciantes de bens materiais e simbólicos, sobretudo para os criadores e veiculadores de conteúdos de informação, entretenimento, *marketing* e publicidade. Nas atuais redes e aplicativos da Internet, quando um serviço é ofertado gratuitamente em larga escala, o

principal retorno almejado pelo operador digital é a extração, autorizada ou furtiva, de muitos tipos de dados dos usuários que concordaram em utilizá-lo.

Assim, as atuais indústrias simbólicas são as maiores fontes geradoras e concentradoras de riquezas da nova economia digital ainda liderada pelos Estados Unidos, um mercado que inclui também alguns países europeus e o Japão - vale lembrar que tal liderança começou a ser disputada mais recentemente pela China, Índia e Coreia do Sul. É por isso que os dados pessoais que circulam nas redes são considerados tão valiosos quanto as reservas petrolíferas (W.L.O, 2016), haja vista o imenso valor monetário e social gerado a partir deles.


O Grupo *Facebook*, uma das mais poderosas corporações digitais, destaca-se na atualidade por possuir, em seu portfólio, as maiores redes sociais digitais do mundo. Foi criado em 2004 por estudantes da Universidade de Harvard como uma rede social virtual e rapidamente se popularizou, sendo hoje uma gigante tecnológica que agrega diversos sistemas operacionais, produtos e serviços digitais, a ponto de seu valor de mercado ser estimado em US\$ 765 bilhões (REDAÇÃO LINK, 2021) e reunir cerca de 3 bilhões de usuários ativos (G1, 2020), acumulando, no primeiro trimestre de 2021 (ROCHA; MARTIN, 2021), uma receita de US\$ 26,1 bilhões.

A marca *Facebook* é, portanto, um conglomerado multinacional, sediado nos EUA, que realiza transações estratégicas de valores bilionários para adquirir empresas complementares, como ocorreu com o *Instagram*, em 2012, e o *WhatsApp*, em 2014, ampliando continuamente a sua abrangência mundial. Atualmente, possui 70 escritórios instalados em todos os continentes e mais de 40 mil funcionários<sup>3</sup>. Porém, a gigante da tecnologia não escapou de denúncias sobre captação ilegal de dados públicos e pessoais obtidos com a espionagem contínua de seus usuários. Uma reportagem jornalística apresenta farta documentação sobre a coleta ilegal de dados para o Programa Secreto de Monitoramento de *E-mails, chats e buscas - Prism*, (um sistema mundial de vigilância pública e privada), que é operado nos EUA pela Agência de Segurança Nacional - NSA. As denúncias foram reveladas por Edward Snowden, agente dissidente da CIA e NSA, ao jornalista Glenn Greenwald, que as divulgou em uma série de publicações no site *The Intercept* (G1, 2013).

Assim, levanta-se a seguinte questão: os usuários sabem os direitos que devem ser resguardados e quais serão as reais destinações de seus dados quando consentem com os termos de uso? Normalmente, os termos apresentados aos usuários, ansiosos para poderem acessar

---

<sup>3</sup> Dados públicos divulgados pelo Grupo *Facebook*.




alguma novidade na Internet, são bastante extensos, utilizam vocabulário complexo, dão margem a múltiplas interpretações e dissimulam habilmente os perigos escondidos nas autorizações para o uso dos dados pessoais de cada um que aceita as condições impostas pelos operadores das redes digitais para o acesso ao conteúdo que lhe interessa. Diante disso, quais reflexões são possíveis quanto à percepção dos usuários sobre os aspectos legais e sociais envolvidos nos Termos de Uso disponibilizados especificamente pelo Grupo *Facebook* para uso das plataformas *Facebook*, *Instagram* e *WhatsApp*?

Este trabalho buscou, pois, como objetivo geral, a percepção dos usuários em relação aos Termos de Uso dos produtos e serviços do Grupo *Facebook* no que concerne à coleta e uso de dados pessoais. Para tanto, a pesquisa investigou as perspectivas legais e os efeitos sociais dessa nova forma de configuração comunicacional, ou seja, que ocorre em contextos mediados; buscou identificar os elementos da atual relação dos usuários com a coleta de dados pessoais e o seu respectivo grau de conhecimento sobre os direitos e compromissos que eles assumem ao assinar tais termos; e analisou os desdobramentos sociais da gestão (devida e indevida) de dados pessoais sob a perspectiva das teorias da mediação.

A etapa da pesquisa de caráter quantitativo/qualitativo foi desenvolvida por meio de revisões bibliográficas de caráter exploratório interdisciplinar, sobretudo embasadas em estudos relacionados à Comunicação Social, Mídias Digitais e Direito. Para complementar a análise, foi realizada pesquisa de campo, com questionário elaborado na ferramenta *Google Forms*, como instrumento de coleta de dados, o que, segundo Marconi e Lakatos (2003), apresenta as vantagens de acelerar o tempo de coleta e de alcançar um número expressivo de pessoas, obtendo respostas precisas e permitindo, inclusive, a geração de percentuais de respostas para facilitar a análise.

Considerando que o universo de pessoas identificadas como usuários das redes sociais digitais *Facebook*, *Instagram* e do aplicativo digital *WhatsApp*, que, no Brasil, representaria um grande número, sujeito a variação diária, os autores optaram por uma estratégia de população amostral com resposta opcional. Assim, enviaram, nos dias 04 e 05 de maio de 2021, e-mails com o formulário de pesquisa aos seus contatos profissionais. Ademais, realizaram postagens em seus perfis pessoais nas redes sociais convidando seus contatos para participarem da pesquisa. Então, no dia 11 de maio, a aplicação do questionário foi encerrada, com a obtenção de 250 respostas.



Com essas escolhas metodológicas, foi possível realizar a análise quantitativa pelo método lógico-dedutivo (MARCONI; LAKATOS, 2003), a partir do referencial teórico e das respostas indicadas pelos respondentes, obtendo informações atuais sobre a caracterização social dos participantes.


## 2 A LÓGICA MIDIÁTICA

Os estudos praticados pelos pesquisadores das Ciências contemporâneas têm desenvolvido progressivamente complexas interfaces interdisciplinares que integram objetivos e instrumentais de pesquisa, métodos e conhecimentos das áreas de Humanidades, Ciências Sociais Aplicadas, Ciências Biológicas, Exatas e Tecnológicas. A disponibilidade de novas ferramentas e paradigmas científicos impulsiona investigações com resultados cada vez mais abrangentes, movidos pela crescente necessidade de produzir e consolidar novos conhecimentos e tecnologias refinadas. Surgem, assim, novas possibilidades, que permitem às instituições de Pesquisa, Desenvolvimento e Aplicação Científica empregar cronologias e metodologias bastante exatas para avançar na identificação, classificação e interpretação dos vestígios humanos em todos os períodos históricos, bem como resgatar informações culturais, biológicas e técnicas que foram desenvolvidas nos distintos percursos das muitas civilizações humanas que povoaram quase todas as regiões da Terra.

Nesse movimento, todas as Ciências conjugam esforços de pesquisa para descobrir e interpretar, com maior segurança e amplitude, os conhecimentos, técnicas e recursos que os povos desenvolveram no passado. As pesquisas multidisciplinares buscam investigar em profundidade as sociedades antigas, tanto as que desapareceram há muito tempo como aquelas que persistiram, dando origem às culturas e aos povos atuais. Mais especificamente, os pesquisadores contemporâneos, graças aos conhecimentos, métodos e instrumentos de que dispõem, passaram a realizar investigações mais abrangentes e cronologicamente regressivas, no intento de desvendar os trajetos das espécies e das culturas humanas para conseguir interpretar o presente com mais precisão. Isso, porque os recursos científicos atuais permitem identificar e analisar com mais exatidão muitos saberes milenares, cujos fundamentos e utilidades continuam válidos entre as sociedades de agora.

Sabe-se que, em todos os períodos históricos, as principais e mais duradouras matrizes socioculturais sempre foram constituídas pelas formas e pelos recursos disponíveis para realizar a comunicação coletiva, os quais, desde o desenvolvimento da comunicação falada e das primeiras formas e suportes de escrita, foram essenciais para transmitir, ensinar e preservar,





através do tempo e das distâncias, a cultura de que cada grupo humano dispõe e pratica. Afinal, não há nada mais precioso e estratégico na existência dos seres humanos do que os seus conhecimentos práticos traduzidos em ferramentas e utensílios de uso cotidiano. Eles formam um repertório de informações úteis que se entrelaçam com os valores culturais reconhecidos e ensinados, mas que convivem com as percepções subjetivas dos indivíduos e das coletividades, as quais sempre existiram apegadas aos indispensáveis territórios geográficos e aos recursos naturais, que seguem sustentando e também moldando os grupos humanos e todas as formas vivas. Assim, os conhecimentos interdisciplinares atuais e as ferramentas contemporâneas permitiram consolidar a ciência geográfica como uma imensa plataforma de articulação de saberes complementares, o que, entre as sociedades da atualidade, impulsiona a busca pela atualização científica e pelos recursos produtivos que induzem as articulações entre as Ciências consolidadas. Todas as nações desenvolvidas buscam protagonismo em função das disputas mercadológicas, econômicas e geopolíticas e são os novos saberes que buscam superar as vulnerabilidades dessas sociedades e nações.

Os meios tradicionais de comunicação e os recursos midiáticos atuais estão entre as ferramentas e sistemas estratégicos aptos a favorecer esses interesses econômicos, científico-tecnológicos e culturais nas esferas públicas e privadas, visto que são instrumentos de pleno alcance e influência da opinião pública dos países e também em âmbito mundial. Os veículos midiáticos modernos passaram a assegurar às populações a primazia dos relatos hegemônicos determinados pelos diversos interesses dominantes, uma situação que prevaleceu inalterada até o final do século passado. Entretanto, a partir do desenvolvimento da Internet comercial e dos novos dispositivos multimidiáticos portáteis, houve o crescimento contínuo de um importante contrafluxo de informações bastante diversificadas e fragmentadas, que foi propiciado pela multiplicação e popularização dos canais interativos de comunicação coletiva.

Martino (2014) concebe esses atuais processos de mediações como as construções de sentido às quais o receptor está vinculado e aborda a mediação como elementos que interferem na percepção do receptor. Isso significa que, para o autor, o significado de uma mensagem nem sempre está nela contido de forma planejada, mas também depende de “como ela vai se relacionar com as referências de quem a recebe”. Ele aponta para as condições de recepção dessa mensagem, ou seja, como está o receptor no momento em que ela chega? Está acompanhado? Está em grupo? Está conectado à Internet e aos “amigos” virtuais? Por que comentários e outros estímulos, independentemente da mensagem legítima, contribuem para a construção de sentido?

Conforme Sbardelotto (2014, p. 03), a percepção sobre o processo tecnológico, vista sob o ângulo do surgimento de inovações tecnológicas aplicadas à comunicação, pode ser colocada em diálogo com o processo social em que os indivíduos se apoderam do uso de aparatos tecnológicos e os reinventam em novos experienciais, até mesmo aqueles que não foram concebidos para tal finalidade. Sobre esse aspecto, o autor destaca que “[...] nesse contexto a palavra “mídia” ganha sentido. Não se trata apenas dos aparatos tecnológicos, mas também das práticas socioculturais por meio desses aparatos, sobre eles e para além deles”. Logo, é possível perceber uma generalização entre os processos de interação sociotécnica e a comunicação midiática, conforme ressalta Sbardelotto (2014), no momento em que é notado que as práticas sociais, quando inseridas dentro da ambientação da Internet, aportam para o fenômeno da midiaticização.

Pode-se também abordar sobre o pensamento de Hjarvard (2014), que considera que a lógica da mídia traz dependência à sociedade, já que existe uma integração importante dela nas operações das instituições sociais. Assim, a mídia passa a ocupar um lugar de protagonismo, como influenciadora da maneira com que as relações e afazeres humanos irão se realizar nas atividades cotidianas.

Com abordagem semelhante, Jasper Strömbäck (2008) trata a midiaticização como uma linha que busca incluir o componente das interações sociais como inerente ao processo comunicativo, de forma a compreender a relação entre emissor, mensagem e receptor de forma distinta às teorias clássicas. Nesse sentido, nas sociedades profundamente midiaticizadas, a lógica midiática substituiria a lógica da política e das instituições públicas e privadas, para operar de forma própria, moldando a percepção dos sujeitos sobre a própria realidade.

De todo modo, entender a midiaticização como prática presente no cotidiano das pessoas, do ponto de vista também da utilização da mídia por organizações, faz-se necessário, a fim de compreender como as mídias sociais digitais se apresentam como coadjuvantes dessa abertura às mídias protagonizadas pelos indivíduos e pelas instituições e seus impactos sociais.

### **3 IMPACTOS SOCIAIS EM UMA SOCIEDADE HIPERCONNECTADA**

Na atualidade digitalizada, desenvolvedores de *softwares* e sociedade convergem sobre o valor e a importância da comunicação contemporânea em um movimento coletivo crescentemente inovador. Ao refletir sobre os avanços tecnológicos, Martino (2014) explica que a sociedade é a responsável pelas novas formas midiáticas, mas que, mesmo diante de

avanços tecnológicos, o avanço significativo se concentra nas relações humanas e no uso que elas fazem da tecnologia da informação.

De fato, em tempos de domínio de redes sociais digitais, nunca houve tanta disponibilidade de recursos para produção midiática e canais para publicação de conteúdos informativos em tantos formatos e linguagens midiáticas. Contudo, essa aparente sensação de liberdade de expressão revela-se, cada vez mais, uma falsa premissa. Em verdade, as redes sociais permitem o ingresso dos indivíduos conectados em uma dimensão paralela à vida real, um lugar virtual onde predomina a ilusória sensação de empoderamento e liberdade coletiva, propiciada aos usuários pelas potentes e gratuitas ferramentas multimidiáticas de comunicação.

O que não é dito claramente ao público internauta é que, nas plataformas digitais, hoje completamente privadas e transnacionais, existem apenas duas condições objetivas de participação social para os usuários comuns. A primeira delas é a condição de consumidor de todos os usuários, um *status* atribuído para cada indivíduo portador de conexão que acessa com frequência os conteúdos abundantes e profusão de anúncios invasivos que eles portam entranhados nas superfícies de visualização, cujas mensagens são acionadas a cada clique nas páginas e à revelia do interesse do usuário. Já a segunda condição refere-se ao fato de as informações pessoais do usuário conectado terem sido transformadas em um produto valioso entre os promotores do comércio *on-line*, seja ele legalizado ou no imenso “mercado negro” da *deep web*. Os buscadores de dados e as redes sociais rastreiam continuamente cada pessoa que ingressa nos seus ambientes codificados e extraem dela todos os dados com valor comercial ou informações estratégicas, que servem para manipular e formar, de maneira ordenada, uma opinião pública que interesse ao *establishment* nacional e internacional. Isso é possível graças à garimpagem e refinamento constantes de dados levantados com o uso de algoritmos e *bots*, os quais analisam as intenções, desejos, sugestões e as mais diversas situações que interferem e influenciam na vida cotidiana das populações, seja em ações de consumo de bens materiais e simbólicos, seja em aspectos mais inerentes às condições que afetam às camadas populacionais, por exemplo, a política, a economia, os padrões e hábitos de consumo, valores culturais, morais e religiosos.

Logo, a concentração de poder alcançada pelas *Big Techs*, empresas que controlam o domínio tecnológico mundial analógico ou digital, por exemplo, o Grupo *Facebook*, leva a reflexões como a de Durand (2020) sobre o Tecnofeudalismo. O autor defende que o avanço dos meios digitais e ferramentas tecnológicas trouxeram formas sofisticadas de dominação e submissão. Para ele, a economia financeirizada do capitalismo informacional teria elevado as

desigualdades e injustiças sociais, além de agravar a concentração de riqueza e poder em escala global. Ou seja, para ele, a economia digital representa um retrocesso às formas arcaicas de civilização, mas sob um processo de monopolização cuja matéria-prima são os dados pessoais dos usuários, cedidos aos dominadores gratuitamente e de bom grado.

Morozov (2018) argumenta em linha semelhante quando critica o domínio das *Big Techs* e seus efeitos para as configurações políticas e sociais. A economia digital e as ilusões difundidas sobre o uso dessas ferramentas pelos usuários, aqui também vistos como produtos, inserem-se dentro de uma lógica de dominação capitalista que se perpetuou em detrimento de uma Internet livre e horizontal, como prometida pelos precursores das redes digitais. A projeção para esse processo é que a chamada regulação algorítmica assumiria o protagonismo na regulação da vida, ameaçando a democracia e, assim como defendido por autores da teoria da midiaticização, desencadeando a queda da política a partir de bolhas informacionais produtoras e difusoras de *fake news* e jogos de interesse, que moldariam a realidade em lógicas midiáticas.

Dentre os impactos sociais da relação que o usuário conectado mantém com as redes digitais, o fator dependência, já levantado, também deve ser discutido sob a ótica do controle ilimitado da circulação de informações oportunizado às *Big Techs*, já que a comodidade do público de “ter tudo à mão”, facilidades que são promovidas pelas redes e viabilizadas por *smartphones* conectados 24/7 - 24 horas por dia e 7 dias por semana -, tem motivado o uso da Internet como fonte principal de informações, até mesmo, para alguns tipos de usuários, como fonte única de pesquisa e interação. Prevalece, assim, um cenário digital previamente arquitetado para exibir resultados que, “não apenas ajudam a pesquisar, classificar e recuperar informações, mas também apresentam e representam o conteúdo de maneiras específicas que moldam as descobertas dos usuários.” (SANTINI; SALLES, 2020, p. 84).

Considerando as referências promovidas pela rede, importantes indagações surgem a respeito da imparcialidade para a tomada de decisões dos usuários no ambiente digital: as escolhas nesse espaço virtual podem ser consideradas amplamente conscientes? Os usuários são capazes de analisar e avaliar com criticidade os conteúdos que são exibidos, isentos de interferências?

A dependência das plataformas digitais pode ser justificada pela confiabilidade que os usuários atribuem às redes, o que dialoga com o conceito de Oráculos Digitais, promovido por Gabriel e Kiso (2020). Comparadas às fontes de sabedoria dos oráculos da Antiguidade, que eram entidades místicas consultadas por gregos e romanos em busca de orientação para definir

as escolhas importantes nos mais variados aspectos da vida humana - portanto com papel predominante na tomada de decisões -, as redes sociais digitais, ao oferecerem respostas para as indagações dos usuários, teriam a mesma função, de modo a orientar as suas decisões presentes e futuras com as recomendações que fazem. Tal relação é ainda mais intensificada no momento presente, pelo comportamento imediatista e bastante superficial de uma sociedade hiperconectada.

Ainda sobre esse aspecto, outra reflexão posta pelos autores diz respeito à consciência dos usuários sobre o poder e controle exercido por tais “Oráculos Digitais”:

[...] enquanto na antiguidade o poder divino ou místico dos oráculos era do conhecimento de seus usuários, no caso dos oráculos digitais talvez as pessoas pensem que estão no controle de suas buscas sem perceber o poder que os oráculos exercem. Apesar de os mecanismos de busca na web serem entidades digitais, e não espirituais ou divinas, talvez seus “conselhos” sejam tão poderosos quanto ou até mais influentes que os de oráculos da antiguidade (GABRIEL; KISO, 2020, p. 273-274).

Desse modo, nas sociedades atuais, as pessoas que dispõem de acesso regular à Internet utilizam o *Facebook*, *Instagram* e até mesmo o *WhatsApp* como fontes predominantes para as buscas imediatas sobre o que se deseja ou precisa saber, uma dependência informativa que torna quase impossível o afastamento dos usuários de tais plataformas. É por isso que, cada vez mais, elas utilizam uma infinidade de filtros para captar toda a diversidade de dados da vida cotidiana de seus públicos. Afinal, “quanto melhor se conhecem os gostos e os comportamentos das pessoas, maior a probabilidade de saber o que elas querem (e o que não querem), e isso pode ser usado tanto para satisfazê-las, quanto para manipulá-las.” (GABRIEL; KISO, 2020, p. 72).

Estabelece-se, pois, um fenômeno que requer discussões e pesquisas bem fundamentadas, sobretudo a respeito da “ingenuidade consentida” dos usuários que constituem a principal audiência de tais redes hegemônicas, haja vista já ser sabido que tal preferência coletiva pelas gigantescas plataformas privadas amplia o poderio de manipulação das grandes corporações multinacionais.

Da relação do público construída com essas plataformas, é ainda possível notar a emergência de um novo elemento, a massificação, que contribui para o avanço de um modelo utópico de representatividade individual nos canais e redes privadas de comunicação interpessoal. Em tais meios, a perda da singularidade individual é impulsionada por mensagens que exibem comportamentos padronizados. Todos procuram adotar posturas, discursos e recursos publicitários em voga, nos quais cada usuário se espelha e busca se adequar aos tipos de imagens que têm mais aceitação e popularidade entre os “amigos virtuais” de suas redes. Desse modo:



As pessoas logram por meio das redes abstrair sua existência, editar o seu melhor e se apresentar às outras em condições ideais. As fantasias de poder sobre si e sobre o outro que, postando seu ego ideal e vigiando o alheio, as redes sociais agenciam em escala de massas fantasias de controle sobre seu eu e sobre o modo como os outros deveriam se relacionar consigo. (LOPES; KUNSCH, 2015, p. 56).

Se pela Internet todo tipo de informação se torna acessível sem restrição de espaço e de tempo, a busca por informação acompanha uma vasta oferta de produtos e serviços que validam as experiências dos usuários. Um poder econômico e político-ideológico amparado pelos sistemas de captação e processamento privado que armazenam e atualizam um acervo gigantesco de dados sociais desterritorializados, que são tratados com precisão por algoritmos computacionais, forma o conhecido *Big Data*.

Algoritmos sofisticados oferecem conexões e experiências cada vez mais completas e complexas para responder às questões dos usuários e atender às suas expectativas. Contudo, a construção desses recursos exige uma troca ambivalente de dados quando os toques e cliques aceitam os termos de uso e das políticas de privacidade digital, fazendo com que o agente da pesquisa, no caso o próprio usuário, forneça direta ou indiretamente dados pessoais antes mesmo de receber algum retorno de sua busca, um recurso de abordagem de usuários que é amplamente explorado pelas gigantes da tecnologia. O Grupo *Facebook* utiliza recursos como *machine learning* para processar, organizar e retornar como recomendação todas as informações deixadas frequentemente pelos usuários nas suas plataformas. Assim, as máquinas podem aprimorar as suas performances ao “aprenderem” constantemente, além de exibir resultados cada vez mais precisos, considerando termos exatos, reconhecimento semântico e até mesmo o histórico de navegação de cada usuário. Cada pegada deixada durante a “navegação” pelas redes é facilmente localizada por ferramentas como *Breadcrumbs*<sup>4</sup>, que identificam quem somos, como agimos e o que desejamos dentro e fora do universo digital.

Dessa forma, muito atraentes a seus usuários, empresas como *Facebook*, *Instagram* e *WhatsApp* se diferenciam de outras corporações pela assertividade de suas entregas de conteúdo, pois são capazes de satisfazer os interesses de seus públicos quase que completamente, afinal:

[...] são fantásticas, gratuitas (ou econômicas) e muito convenientes, aderimos a essas plataformas, lá atrás, sem ler atentamente as letras miúdas dos termos de uso. No início, encantados com as maravilhas oferecidas (serviços de comunicação, busca, localização, compras, etc.), não demos muita bola para os possíveis riscos e ameaças

<sup>4</sup> Também chamado de Trilha de Migalhas, este é um esquema de navegação que revela o trajeto feito pelo usuário dentro de um determinado site, esse tipo de informação ajuda a identificar as páginas e conteúdos com mais acessos e interação, inclusive o caminho percorrido da *Home* ao carrinho de compra nos casos de lojas virtuais. Esta nomenclatura faz alusão ao conto de João e Maria que deixavam migalhas de pão para marcar o caminho.

embutidos em nossa jornada digital por um território tão vasto e mal regulamentado (REIS, 2018, p. 50).

Em suma, a sociedade atual vive um contexto informativo em que nada fica encoberto durante uma navegação pela Internet. Cada dado filtrado, de maneira regular ou invasiva, gera informações de interesse para muitos setores empresariais, econômicos, informativos e políticos, além de subsidiar os sistemas de vigilância institucionais e secretos. O conglomerado *Facebook* e outras multinacionais digitais controlam toda a diversidade possível de informações pessoais, empresariais e das máquinas públicas. Numa era movida pelos dados, isso significa que os conglomerados informáticos controlam a moeda mais valorizada no mercado global ao disporem de tecnologias para gerir informações privadas de seus clientes/usuários, o que torna a própria sociedade passível de decodificação, bem como alimenta e fortalece uma dinâmica social de submissão inconsciente às práticas invasivas impostas pelos oligopólios digitais e pelos múltiplos interesses dos quais eles são portadores, muitos deles, inconfessáveis. Daí a importância de uma regulação legal desse contexto.

#### **4 ASPECTOS LEGAIS DA REGULAÇÃO SOBRE O USO DE DADOS NO BRASIL**

Em um cenário de mudanças de comportamento, aliadas à evolução de novas tecnologias, os efeitos da relação entre o físico e o virtual alcançam a cultura e a política, o comércio, a educação, entre outros âmbitos sociais, públicos e privados. Por isso, o Estado brasileiro, que é provido de qualificadas instâncias políticas, jurídico-regulatórias, não pode subestimar a necessidade de propor a atualização constante das legislações abrangidas pelo Marco Civil da Internet. Cabe aos aparatos jurídico-fiscalizatórios da União, dos Estados e Município fiscalizarem os evidentes conflitos de interesse entre usuários e as plataformas de Internet, além de punir os comprovados abusos contra os interesses sociais e nacionais que poderão ser cometidos pelos grandes operadores do ciberespaço.

O Marco Civil da Internet – Lei 12.965/2014 (BRASIL, 2014) é um diploma com característica de norma cível, inicialmente sistematizado para regular de forma geral a conduta dos usuários na Rede mundial de computadores. Seu objetivo foi conceber e configurar a Governança da Internet em âmbito nacional, não criminalizando especificamente nenhuma conduta. (CARVALHO, 2014).

Já a Lei Geral de Proteção de Dados - a LGPD (BRASIL, 2018), que entrou em vigor em 2020, foi configurada como um diploma legal com a finalidade de normatizar as relações estabelecidas pelos fluxos de dados, notadamente na Internet e foi ela que constituiu o principal documento para a fundamentação do instrumento de coleta de dados apresentado no presente

estudo. Seguindo tendência internacional, esse regramento dá prosseguimento a preceitos dispostos na Constituição Federal Brasileira de 1988 – CF/88 (BRASIL, 1988), do respeito ao Estado Democrático (Art. 1º CF/88), prevalência dos direitos humanos (Art. 4º CF/88) e inviolabilidade da vida privada (Art. 5º. X, CF/88), buscando multilateralismo do discurso e solução pacífica de controvérsias. Seu principal efeito está no fato de materializar um regramento para maior segurança jurídica no tratamento de dados no país.

Em seu artigo 5º, a LGPD indica como titular dos dados pessoais, a “[...] pessoa natural a quem se referem os dados pessoais que são objeto de tratamento;” (BRASIL, 2018) e no artigo 1º, consta regular a coleta, armazenamento, tratamento e compartilhamento de dados em formulários (físicos ou não), cadastros, banco de dados e outras formas em que os dados pessoais são coletados (BEZERRA, 2020). No Portal do Serviço Federal de Processamento de Dados (SERPRO, 2020), é destacado:

De compras on-line a redes sociais, de hospitais a bancos, de escolas a teatros, de hotéis a órgãos públicos, da publicidade à tecnologia: pode ter certeza, a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) afeta diferentes setores e serviços, e a todos nós brasileiras e brasileiros, seja no papel de indivíduo, empresa ou governo. (SERPRO, 2020, *on-line*).

Suas principais características são: i- estabelecimento de regras claras e harmônicas sobre o tratamento de dados pessoais por todos os agentes de tratamento – controladores, que deliberam sobre o tratamento dos dados pessoais, e operadores, que realizam o tratamento dos dados pessoais em nome dos controladores, conforme artigo 5º, incisos VI, VII e IX da LGPD; ii- indicação de condutas transparentes e seguras no tratamento dos dados pessoais, de forma a garantir os direitos fundamentais dos titulares; iii- garantia da privacidade e controle dos dados pessoais, nos termos da lei; iv- garantia da livre concorrência na atividade econômica, inclusive com a portabilidade de dados (MENDES; DONEDA, 2020).

Conforme previsto em seu artigo 5º, inciso VII, a LGPD é aplicável a pessoas naturais e jurídicas que realizam tratamento de dados pessoais e seu alcance abrange muitos setores da economia, públicos ou privados. Além disso, de acordo com seu artigo 3º, mesmo as pessoas naturais ou empresas estrangeiras, observadas algumas condições de tratamento de dados e negócios no Brasil, podem estar sujeitas à LGPD, sendo, assim, sua abrangência extraterritorial, uma vez que tem poder para envolver as organizações com sede ou banco de dados fora do país, o que é considerado um avanço regulatório, principalmente no cenário de crimes cibernéticos (MENDES; DONEDA, 2020).

Já quanto as suas exceções, estão previstas no artigo 4º da Lei, e indicam que ela não se aplica ao tratamento de dados pessoais: i- realizados por pessoas físicas para fins sem cunho econômico e exclusivamente particulares; ii- fins artísticos ou jornalísticos; iii- acadêmicos, ressalvadas algumas condições; iv- para fins de segurança pública, defesa nacional, segurança do Estado ou nas atividades inerentes à investigação e repressão de ilícitos penais; v- provenientes de fora do território brasileiro, desde que não sejam objeto de comunicação ou uso compartilhado com agentes de tratamento brasileiro ou ainda objeto de transferência internacional de dados (nesse caso, se o país possui grau de proteção de dados pessoais em reciprocidade) (BRASIL, 2018). Dessa forma, o inciso IV do artigo 4º da LGPD refere à possibilidade de colaboração internacional com “transferência internacional de dados” a outros países que também utilizam medidas de proteção de dados pessoais.

A LGPD denota ainda uma importante diferenciação conceitual para “dado pessoal” e “dado pessoal sensível”, destacando, com especificidade para o segundo, aspectos mais personalíssimos, que podem indicar preferências religiosas, afiliações políticas e/ou características físicas, entre outras (MENDES; DONEDA, 2020).

Observa-se, no texto do artigo 5º, inciso XVII, que a empresa que realiza o tratamento de dados deve realizar a gestão dos riscos que o processo envolve. Portanto, pode-se destacar que seu foco é concentrado na transparência de tratamento das informações pessoais, sendo o “consentimento” do titular dos dados a base fundante de todas os demais desdobramentos dos termos da lei (BRASIL, 2018). A exceção a esse ponto consiste nos casos estritos para cumprimento de “obrigação legal”, conforme previsto no seu artigo 7º.

Com isso, de forma geral, a lei veda o fornecimento de dados pessoais sem o consentimento do titular, o qual, em caso de alteração da finalidade, pode revogar a qualquer tempo a autorização ora dada. O usuário pode também solicitar as devidas correções e até a exclusão dos dados fornecidos do cadastro da empresa, conforme previsto nos termos do seu artigo 9º e seu § 2º (BRASIL, 2018).

Depreende-se de seus dispositivos que as principais condutas indicadas para os agentes de tratamento são: i- coleta com autorização expressa do titular; ii- fornecimento de informações inequívocas e de forma transparente sobre a base legal para o tratamento dos dados, a finalidade e os procedimentos utilizados ao longo do ciclo de vida do dado dentro dos sistemas envolvidos; iii- utilização restrita para os fins a que se destinam; iv- utilização

específica para a execução de contrato no qual o titular figure como uma das partes; v- sigilo na utilização dos dados pessoais (MENDES; DONEDA, 2020).

No que se refere às principais sanções administrativas previstas para o descumprimento de seus preceitos, estão descritas de forma clara e objetiva, juntamente às respectivas penalidades, no artigo 52 e consistem em possibilidade de: advertência; multas; publicização da infração; bloqueio e/ou eliminação dos dados pessoais envolvidos na infração; e suspensão parcial ou total do exercício da atividade que envolve o tratamento de dados pessoais (BRASIL, 2018). Entretanto, ao observar os termos da lei, verificamos que, no caso de vazamento de dados individuais ou acessos não autorizados, há a possibilidade de conciliação direta entre infrator e vítima e, caso não haja acordo, as penalidades previstas poderão ser aplicadas. A multa, estabelecida para os “agentes de tratamento”, ou seja, para aqueles que realizam efetivamente o tratamento dos dados, pode ser diária, possivelmente chegando a cifras milionárias. Quanto à penalidade de suspensão do banco de dados e do exercício da atividade de tratamento de dados, a vigência pode ser de até seis meses, prorrogável por igual período.

A lei também cria a figura da “Autoridade Nacional de Proteção de Dados - ANPD -” como órgão da Administração Pública Federal indireta, com natureza jurídica transitória a ser avaliada em até dois anos da entrada em vigor do órgão (Art. 55-A). No artigo 55-J (BRASIL, 2018, *on-line*), estão descritas as atribuições da ANPD, mas, basicamente, pode ser definida como a entidade que deverá “zelar pela proteção dos dados pessoais”.

A existência de normativos como o Marco Civil da Internet, e agora da nova LGPD, aliada às políticas de desenvolvimento da Internet brasileira, reforçam a atuação do país nos foros internacionais de discussão da tecnologia da informação e comunicação e, em especial, da segurança cibernética. Essa legislação propõe-se a fortalecer a segurança das relações jurídicas e a confiança no tratamento dos dados pessoais, de forma a proporcionar a livre iniciativa e concorrência, bem como a defesa das relações comerciais de aquisição de bens e serviços. Nesse sentido, em obra recente sobre o tema, Rosa, Magnoni e Simon (2021, p. 47) ponderam:

A discussão acerca da necessidade de proteção de dados pessoais é emergente e exige do poder público o desenvolvimento e manutenção de ações e medidas preventivas contínuas, como a aprovação e aplicações de legislações verdadeiramente protetoras de dados individuais requeridos, processados e arquivados pelas diversas instâncias públicas geridas pelo Estado brasileiro, mas, que também são acessados, consultados e utilizados com frequência por muitos agentes financeiros e comerciais de instâncias privadas.



Ao que interessa ao presente estudo, observou-se que as mídias digitais que compõem o Grupo *Facebook* (FACEBOOK, 2020) atualizaram seus Termos de Serviço/Use e Políticas de Uso de Dados<sup>5</sup> com a entrada em vigor da nova lei, que ocorreu em agosto de 2020, para contemplar as mudanças indicadas pela LGPD. Chamado de “Serviço Instagram” em seus “Termos de Uso”, o *Facebook* elenca, para essa rede social, dispositivos muito semelhantes aos de seu serviço principal (INSTAGRAM, 2021). A título exemplificativo, o Termo de Serviço do *Facebook* (2021, *on-line*) indica no seguinte trecho:

Nossa Política de Dados explica como coletamos e usamos seus dados pessoais para determinar alguns dos anúncios que serão exibidos e fornecer todos os outros serviços descritos abaixo. Você também pode ir para as suas Configurações a qualquer momento para analisar as escolhas de privacidade sobre como usamos seus dados.

Para o aplicativo *WhatsApp*, entretanto, uma mudança nos Termos de Uso que facilitou o compartilhamento de dados entre os usuários do *WhatsApp Web* e o *Facebook* gerou críticas e fez com que a empresa adiasse a atualização de 08 de fevereiro para 15 de maio de 2021 (CARVALHO, 2021).

Essas duas notícias são o retrato da dualidade que os usuários enfrentam nas mídias e plataformas digitais, ou seja, de um lado, a atualização dos dispositivos dos Termos pelas empresas do Grupo *Facebook* para o atendimento aos preceitos da LGPD demonstra sua iniciativa em se adequar à legislação e prevenir sanções. Por outro lado, essa atualização promovida pelo aplicativo *WhatsApp* denota o poder de controle social que o grupo multinacional concentra ao facilitar o compartilhamento de dados entre as plataformas.

## 5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE RESULTADOS

O questionário da pesquisa foi elaborado com três seções: i- Caracterização social dos respondentes, contendo perguntas para identificação social dos participantes, com o objetivo de obter dados que pudessem ser relacionados com as demais respostas obtidas; ii- Utilização de sistemas e redes sociais digitais, abrangendo questões a respeito da forma de utilização e percepção dos usuários sobre essas questões no âmbito pessoal e profissional, bem como da ciência sobre Termos de Uso e Política de Dados e gerenciamento de dados; e iii- Perguntas de múltipla escolha com apenas uma alternativa correta, a fim de analisar o conhecimento dos usuários sobre os conteúdos da LGPD. Conforme já mencionado, ao todo, foram coletadas 250 respostas.

---


<sup>5</sup> Da rede social *Facebook*, atualizada pela última vez em outubro de 2020.

Na primeira seção do questionário, dos respondentes, 51,2% se identificaram com o gênero feminino e 48,4% com o gênero masculino, enquanto 0,4% (1 pessoa) preferiu não informar. Grande parte deles (88,8%) declarou residir no sudeste do país, principalmente no estado de São Paulo (95,2%). Quanto à faixa etária, obteve-se o seguinte perfil: 0,4% é menor de 18 anos; 11,6% têm de 18 a 25 anos, 48% possuem de 25 a 40 anos, 34,4% de 45 a 60 anos e 5,6% mais de 60 anos. Com relação à faixa de renda, 3,2% declararam receber menos de um salário mínimo, 25,6% entre um e três salários mínimos, 24% entre três e cinco salários mínimos, 23,6% mais de cinco e menos de dez salários mínimos e, finalmente, 17,6% mais de 10 salários mínimos. A maior parte (34%) se identificou como profissional da educação, seguida por profissionais autônomos (18,4%), serviços (18%), indústria (7%), desempregado (5,6%) e varejo (4%).

Observou-se, portanto, um perfil equilibrado de respondentes entre os gêneros feminino e masculino (quase 50% de cada); predominância de moradia no estado de São Paulo, região da instituição de educação na qual os autores desenvolveram a pesquisa; predominância de faixa etária entre 25 e 40 anos, possivelmente economicamente ativa, e com faixas de renda variadas. Aliás, essa última pergunta foi a que se mostrou com respostas mais divergentes, dado que houve expressiva representatividade de respondentes em quatro faixas de rendas. Quanto à profissão, também ocorreu uma predominância, no caso, de profissionais de educação, seguida de profissionais de atuação diversa.

No que tange à segunda seção do questionário, perguntados sobre a utilização de computador e sistemas (pergunta 1) para atividades profissionais, menos de 10% dos respondentes (apenas 24 pessoas) declararam não utilizar computador e/ou sistemas para atividades profissionais, sendo que, entre os demais participantes, a maioria (45,2% do total) revelou utilizar sistemas (*softwares*) pessoais e oferecidos pelo empregador. Além disso, houve um certo equilíbrio entre as pessoas que declararam utilizar sistemas pessoais (23,2%) e sistemas oferecidos pelo empregador (17,6%), com uma prevalência levemente maior apontando para o uso de sistemas pessoais. Assim, somando-se as respostas de quem utiliza ambos os sistemas (oferecidos pelo empregador e pessoais) com as respostas de quem utiliza apenas os *softwares* pessoais, chega-se a um percentual de 62,8% dos participantes utilizando sistemas de âmbito pessoal para o exercício da atividade laboral.

Essas respostas sugerem como as atividades profissionais, atualmente, são exercidas pelas pessoas de forma interligada com a mídia digital, o que corrobora com a afirmação da pesquisa de que o profissional trabalha utilizando um sistema com captura de dados pessoais,



tráfego de informações de toda ordem, como preferências de consumo, por exemplo. Situações como essa elucidam que a sociedade se torna mais tecnológica a cada dia, com a realização frequente de formas e recursos de comunicação operados em dispositivos (móveis ou não), em uma dinâmica não orgânica, mas cercada de interesses contextuais que se tornam mais relevantes do que as próprias máquinas informatizadas.

Já nas perguntas 2, 3 e 4 da seção, os respondentes foram questionados sobre a utilização das plataformas do grupo, isto é, *Facebook*, *Instagram* e *WhatsApp*, respectivamente. Entre as três plataformas, as respostas para a pergunta 4 somaram um número mais expressivo, sendo que 95,6% do total de participantes indicaram utilizar o *WhatsApp* diariamente para atividades pessoais e profissionais. Quanto ao *Facebook* e *Instagram*, no mesmo questionamento, os percentuais foram de 40,4% e 50,4%, respectivamente.

A supremacia da utilização do *WhatsApp* denota a preferência/necessidade do usuário de se comunicar de forma ágil e em tempo real, seja para resolução das demandas profissionais, seja para resolver demandas pessoais, principalmente no contexto social atual de isolamento social e pandemia, conforme explanado anteriormente. Esses resultados, assim, vão ao encontro dos ensinamentos de Limeira (2016) sobre a lógica midiática, que apontam que, em um ambiente estrategicamente planejado como o digital, não há espaço para o acaso, uma vez que ele impulsiona transformações relevantes e notáveis para as relações sociais, para seus atores (pessoas, grupos, instituições) e suas mais variadas conexões (relações, interações). Na medida em que demonstramos à ferramenta da mídia digital nossos dados e preferências, nossas conexões não são mais aleatórias, como já vimos, tornam-se direcionadas pelos algoritmos, com suas devidas lógicas de programação.

Ainda em relação a esse conjunto de perguntas, outro resultado expressivo foi quanto ao percentual de respondentes que relataram não utilizar a plataforma *Facebook*, reunindo 14,8% deles, dado que, em relação ao *Instagram*, foi de 10,8% enquanto nenhum participante declarou não utilizar o *WhatsApp*. Isso revela que, especificamente no que se refere ao *Facebook*, já existem usuários em número expressivo que, por motivos variados, não objeto deste estudo, deixaram de utilizar ou não utilizam a rede social mais popular da atualidade. No entanto, como as três plataformas pertencem ao mesmo grupo, essas pessoas permanecem com seus dados pessoais e preferências expostas pela utilização dos demais serviços oferecidos por essa *Big Tech*.

Chegando à quinta pergunta, os respondentes foram questionados sobre sua iniciativa em conhecer os “Termos de Uso” oferecidos pelas plataformas, ao que a maioria (58%) revelou que “só aceita, mas nunca lê”. Os que alegaram raramente procurar conhecer tais documentos somaram 27,2%, ao passo que apenas 13,6% responderam que realizam essa busca com frequência. Essa indicação nos leva a uma maioria de pessoas que utiliza três mídias digitais de grande poderio econômico e instrumento de controle social, em contraponto a uma pequena quantidade esclarecida e crítica, que se preocupa com os dispositivos que regem essa relação.

A sexta pergunta, por sua vez, tratava de forma mais específica o interesse dos usuários das três plataformas em conhecer os termos da “Política de Uso de Dados”. Para essa questão, as respostas foram bem semelhantes às anteriores, ou seja, 55,6% indicaram que as aceitaram, mas não leram o seu conteúdo e 29,2% declararam raramente realizar esse tipo de busca.

Nesse sentido, conforme apontado ao longo do estudo, atualmente, observam-se dois grandes conglomerados mundiais de mídia digital de origem e controle estadunidense, entre eles, o Grupo *Facebook*, objeto desta pesquisa, os quais controlam mais informações e conseguem espiar e influenciar a vida de cada usuário conectado mais do que qualquer regime ditatorial já desejou ou conseguiu, além disso, sem serem cobrados por eles com relação a prestar contas pelos seus abusos ou para cobrar legislações que os obriguem a atuar de maneiras menos abusivas e com objetivos transparentes.

Por fim, na sétima pergunta, houve um equilíbrio de respostas. A questão procurava investigar se o participante acompanhava como o Grupo *Facebook* trata os dados pessoais dos usuários. Dos respondentes, 39,6% indicaram gerenciar suas preferências em funcionalidades oferecidas pela plataforma, em opções como “configurações”, “privacidade” e “registro de atividades”. No entanto, um número muito próximo, 35,6%, declarou não ter ideia de como isso pode ocorrer. Ademais, 22,4% afirmaram ter o desejo de acompanhar, contudo não possuir esclarecimento sobre como poderiam realizar tais tarefas protetivas.

Logo, fica evidente que, embora haja um número considerável de pessoas que busquem alternativas nas ferramentas para gerenciar o uso de seus dados pessoais e até de suas preferências de privacidade, a maioria, ou seja, 58% demonstra desconhecer como realizar esses procedimentos. Isso denota o poder de influência que esse conglomerado estabelece, utilizando-se, principalmente, da falta de informação que tantos usuários têm em relação a essas possibilidades.

Finalmente, na terceira etapa do questionário, a primeira pergunta versava sobre o objeto da nova LGPD. Para essa questão, a maioria das pessoas, ou seja, 76,8%, indicou a resposta correta sobre a regulação do tratamento de dados pessoais. Então, pôde-se concluir que os respondentes sabiam, ao menos minimamente, que há uma legislação atual sobre o tema.

Em seguida, a segunda pergunta dessa etapa questionava a quem a lei se aplica, ao que uma maioria ainda mais expressiva, 85,6%, escolheu a resposta correta, isto é, apontou aplicar-se às pessoas naturais e jurídicas de direito público e privado. Esse dado também é muito positivo, ao demonstrar que os participantes estão cientes de que esse marco legal é aplicado de forma abrangente, na esfera privada e pública.

A terceira pergunta, no entanto, que indagava sobre a forma como deve ocorrer o consentimento para o tratamento dos dados pessoais, reuniu uma maioria de respostas equivocadas (55,2%). Assim, menos da metade dos participantes (44,8%) indicou que deve ser realizado de forma livre e inequívoca, com a concordância expressa do titular a respeito do tratamento dos seus dados pessoais para uma finalidade específica. Essa resposta revela que o conhecimento sobre o direito do usuário, garantido pela LGPD, em consentir de forma prévia e expressa sobre a forma como os seus dados pessoais serão tratados, ainda não é amplo entre as pessoas que fazem uso dos sistemas e redes digitais.

Enfim, na última pergunta dessa etapa e também do questionário, os respondentes foram questionados sobre o resumo dos direitos do titular dos dados pessoais em relação aos dados fornecidos às redes. A maioria das respostas (76,8%) indicou a alternativa correta, que denotava o direito, a qualquer momento e mediante requisição, de obter do controlador: acesso aos dados; confirmação de tratamento; correção de dados incompletos, inexatos ou desatualizados; eliminação dos dados tratados de acordo com a LGPD.

Portanto, em contraponto às respostas obtidas na segunda etapa do questionário, os respondentes demonstraram, na terceira etapa, relativo grau de conhecimento sobre o sentido geral de proteção ao tratamento de dados pessoais trazidos pela LGPD, muito embora as respostas à terceira pergunta tenham denotado lacunas de conhecimento específico sobre como essa proteção aos dados pessoais deve ocorrer.

As sociedades atuais são fortemente influenciadas pelos fluxos midiáticos digitais *online*, sustentados pelas trocas de mensagens interpessoais em diversas redes sociais, pela diversidade de oferta de conteúdos de entretenimento, pelas informações jornalísticas produzidas ou replicadas e pela disponibilização de uma infinidade de canais com assuntos



especializados ou aleatórios, além das incontáveis inserções publicitárias que invadem insistentemente as superfícies de visualização dos usuários. Entretanto, se as plataformas informatizadas, por um lado, disponibilizam sistemas de acesso cada vez mais abrangentes e asseguram alguma transparência nas relações sociais estabelecidas, por outro, podem ser mais um instrumento de controle social, em um sistema econômico e político que se mantém, sobretudo, pela hierarquização e desigualdade entre as classes sociais.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os sistemas digitais conseguem influenciar comportamentos e emoções de maneira *offline* nos usuários e sem o conhecimento deles. Essa capacidade de vigilância e os novos poderes que derivam dos dados coletados e dos potenciais das plataformas vão remodelando o sistema econômico global, o que nos conduz à hipótese do Tecnofeudalismo: um exemplo são as previsões que fazem sobre nossos comportamentos, para que os dados extraídos sejam vendidos ao setor privado, com o objetivo de aumentar a eficácia de anúncios. Novos poderes esses que se relacionam a novas configurações e à capacidade de remodelar o mundo contemporâneo utilizando os impulsos, emoções e comportamentos de sujeitos usuários das plataformas predominantes. Esta é a essência do capitalismo de vigilância: previsões de comportamentos, calculadas a partir dos dados coletados, cujo objetivo é aprisionar o futuro da humanidade em algum dos cenários desejáveis à manutenção da hegemonia capitalista, nos âmbitos econômico e político-ideológico, o que significa conservar e aprofundar a persistente configuração social muitíssimo assimétrica. Isso nos leva, em última instância, a um debate ontológico sobre quais valores são produzidos com essas tecnologias. A resposta? Valores capitais de mais-valia comportamental.

Na lógica das *Big Techs*, em um contexto em que os dados são matéria-prima que rende trilhões, constitui-se uma relação assimétrica de poder, controle social e influência global que torna inviável a exposição clara de informações por parte de tais companhias<sup>6</sup>. Se fossem esclarecidos aos usuários os modos de gestão dos dados e a dimensão do retorno deles, como a quem, por que e para que são comercializados, a relação com as redes sociais poderia ser diferente. Talvez, conseqüentemente, haveria mais rigor na disponibilização de informações na Internet.

---

<sup>6</sup> Para comprovar tal argumento, recomenda-se a visualização da audiência de Mark Zuckerberg, CEO do *Facebook*, no senado americano. As perguntas dos senadores são ontológicas, e não metodológicas: “O que é? Como funciona? Como vocês lucram por um serviço gratuito?” – “Nós exibimos anúncios”, seguido de um riso de Zuckerberg.

Assim, a necessidade de regulamentações, tais quais as da LGPD, é latente, em virtude das inúmeras possibilidades distópicas que a situação atual apresenta. Embora seja de pouco conhecimento dos cidadãos brasileiros, tal legislação configura-se como o primeiro passo para conter esse poder inédito acumulado pelas *Big Techs*.

A esse respeito, nosso questionário revelou que: 1- virtualmente, todos os respondentes dependem de algum dos serviços do conglomerado *Facebook*; 2- a maioria dos usuários não lê os termos que aceita; 3- ainda não é maioria a quantidade de usuários que procura se informar dos termos e dos usos dos dados que cede para tais companhias. Logo, visto que o terreno legislativo a respeito das redes digitais ainda está em desenvolvimento, podemos concluir que realizamos contribuições ao pensamento em curso.

Nas disputas pelo espaço e arenas de Internet, o mercado levou grande vantagem e tomou o controle de governos, das universidades, das instituições de pesquisa e da população. E a promessa de um espaço livre, democrático e horizontal, como anunciavam os pioneiros da Internet, nos dias atuais, está cada vez mais distante da realidade. Resta-nos continuar os esforços para projetar um futuro no qual a configuração das redes apresente relações menos assimétricas, possibilitando ao usuário não ser controlado pelos dados que ele mesmo produz e autoriza o uso, o que passa, necessariamente, por uma análise crítica do atual paradigma. Muito embora vivamos uma complexidade historicamente inédita, não podemos acreditar que todos os esforços de *machine learning* e produção de mais-valor comportamental, descritos acima, sejam meramente para conectar pessoas. Fica a pergunta: *cui bono?*

## REFERÊNCIAS

BEZERRA, M. Lei Geral de Proteção de Dados entra em vigor nesta sexta; veja o que muda. **Tilt UOL**, [s.l.], 18 set. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2020/09/18/bolsonaro-sanciona-vigencia-imediata-da-lei-de-protacao-de-dados.htm>. Acesso em: 13 jun. 2021.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm). Acesso em: 12 jun. 2021.

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, DF: Presidência da República, 2014. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2014/Lei/L12965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L12965.htm). Acesso em: 12 jun. 2021.

BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Brasília, DF: Presidência da República, 2018. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2018/Lei/L13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13709.htm). Acesso em: 12 jun. 2021.

CARVALHO, A. C. A. P. **Marco civil da Internet no Brasil: análise da Lei 12.965/14 e do Direito de Informação**. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2014.

CARVALHO, L. Após críticas, WhatsApp adia prazo para público revisar novos termos. **Tilt UOL**, [s.l.], 15 jan. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2021/01/15/whatsapp-adia-prazo-para-usuarios-revisarem-nova-politica-de-privacidade.htm>. Acesso em: 13 jun. 2021.

DURAND, C. **Techno-feodalisme: critique de l'économie numérique**. Paris: Zones, 2020.

FACEBOOK. **Termos de Serviço**. Facebook, [s.l.], 22 out. 2020. Disponível em <https://www.facebook.com/terms/>. Acesso em: 11 maio de 2021.

G1. Aplicativos do Facebook têm 3 bilhões de usuários no 1º tri, mas empresa espera queda ao fim do isolamento. **G1**, [s.l.], 30 abr. 2020. Seção Economia. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2020/04/30/aplicativos-do-facebook-tem-3-bilhoes-de-usuarios-no-1o-tri-mas-empresa-espera-queda-ao-fim-do-isolamento.ghtml>. Acesso em: 13 jun. 2021.

G1. NSA capta dados de rede social para traçar perfil de americanos, diz jornal. **G1**, São Paulo, 28 set. 2013. Seção Mundo. Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2013/09/nsa-capta-dados-de-redes-sociais-para-tracar-perfil-de-alvos-diz-jornal.html>. Acesso em: 16 jun. 2021.

GABRIEL, M.; KISO, R. **Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias**. 2. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2020.

HJARVARD, S. **A midiatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2014.

INSTAGRAM. Termos de Uso. **Instagram**, [s.l.], 2021. Seção *Help Centre Policies and Reporting*. Disponível em: <https://www.facebook.com/help/instagram/581066165581870>. Acesso em: 13 jun. 2021.

LOPES, M. I. V. de; KUNSCH, M. M. K. (Org.). **Comunicação, cultura e mídias sociais**. São Paulo: ECA-USP, 2015.

LIMEIRA, T. M. V. **Comportamento do consumidor brasileiro**. São Paulo: Saraiva, 2016.

MARTINO, L. M. S. **Teorias das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis, Vozes: 2014. 296p.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E.M. **Fundamentos da metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MENDES, L. S. ; DONEDA, D. Reflexões iniciais sobre a nova lei geral de proteção de dados. **Revista de Direito do Consumidor**, v. 120, p. 469-483, nov./dez. 2020. Disponível em: <https://revistadedireitodoconsumidor.emnuvens.com.br/rdc/article/view/1116>. Acesso em: 13 jun. 2021.

MOROZOV, E. **Big Tech**: a ascensão dos dados e a morte da política. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

REDAÇÃO LINK. Tesla ultrapassa Facebook em valor de Mercado. **Portal Terra**, [s.l.], 08 jan. 2021. Seção Tecnologia. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/tecnologia/tesla-ultrapassa-facebook-em-valor-de-mercado,192d7b0deebb9e04545d6262388c53c2fsby2j5r.html#:~:text=A%20companhia%20e%20Elon%20Musk,US%24%20765%2C5%20bilh%C3%B5es>. Acesso em: 13 jun. 2021.

REIS, A. **Sociedade.com**: como as tecnologias digitais afetam quem somos e como vivemos. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2018.

ROCHA, R.; MARTIN, E. Lucro do Facebook soma US\$9,5 bilhões no 1 trimestre, alta de 94%. **Valor**, São Paulo, 28 abr. 2021. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2021/04/28/lucro-do-facebook-soma-us-95-bilhoes-no-1o-trimestre-alta-de-94percent.ghtml>. Acesso em: 13 jun. 2021.

ROSA, L. de F. G.; MAGNONI, A. F.; SIMON, L. G. B. O advento da nova lei geral de proteção de dados e os efeitos nas relações de ensino-aprendizagem. *In*: LACERDA, T. E. de; MARTINI, A. (Org.). **Tecnologias e responsabilidade**: reflexões éticas: jurídicas e educacionais. Curitiba: Editora Bagai: 2021.

SANTINI, R. M.; SALLES, D. O impacto dos algoritmos no consumo de música: uma revisão sistemática de literatura. **Revista Signos de Consumo**, v. 12, n. 1, 2020. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1984-5057.v12i1p83-93>.

SBARDELOTTO, M. O leigo-amador no contexto da midiaticização: uma análise da circulação do religioso na internet. *In*: **XXIII Encontro Anual da Compós**, Belém, p. 1-17, 2014. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Recepção: Processos de Interpretação, Uso e Consumo Midiáticos” do XXIII Encontro Anual da Compós. Disponível: [http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT15\\_RECEPCAO\\_PROCESSOS\\_DE\\_INTEPRETACAO\\_USO\\_E\\_CONSUMO\\_MIDIATICOS/compos2014\\_2\\_2273.pdf](http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT15_RECEPCAO_PROCESSOS_DE_INTEPRETACAO_USO_E_CONSUMO_MIDIATICOS/compos2014_2_2273.pdf). Acesso em: 12 jun. 2021.

SERPRO. O que muda com a LGPD. O que é a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais? Dê um "giro" pela lei e conheça desde já as principais transformações que ela traz para o país. **SERPRO**, [s.l.], 2020. Disponível em: <https://www.serpro.gov.br/lgpd/menu/a-lgpd/o-que-muda-com-a-lgpd>. Acesso em: 13 jun. 2021.

STRÖMBÄCK, J. Four phases of mediatization: an analysis of the mediatization of politics. **The International Journal of Press/Politics**, v. 13, n. 3, p. 228–246, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1177/1940161208319097>

W.LO. The Rise of Data Capital. **MIT Technology Review Custom + Oracle**, 2016. Disponível em: [http://files.technologyreview.com/whitepapers/MIT\\_Oracle+Report-The\\_Rise\\_of\\_Data\\_Capital.pdf](http://files.technologyreview.com/whitepapers/MIT_Oracle+Report-The_Rise_of_Data_Capital.pdf). Acesso em: 13 jun. 2021.

## Capítulo 9

### CULTURA DA CONEXÃO, CIDADANIA E APRENDIZAGEM AO LONGO DA VIDA

**Carina Cristina do Nascimento**, Doutoranda em Mídia e Tecnologia pela UNESP-Bauru e docente da FIB Bauru.

**Danielli Santos Silva**, Doutoranda em Mídia e Tecnologia pela UNESP-Bauru e docente de Linguagens e Tecnologias Seduc-SP.

**Ewerton Silva Bermejo**, Mestre e Doutorando em Mídia e Tecnologia pela UNESP-Bauru. Gestor de Projetos em Tecnologia da Informação e Marketing digital.

**Marcelo Salvador Celestino**, Mestre e Doutorando em Mídia e Tecnologia pela UNESP-Bauru. Tecnólogo em Radiologia.

**Regina Célia Baptista Belluzzo**, Mestre e Doutora em Ciências da Comunicação (ECA-USP); Pós-Doutora em Educação Escolar (UNESP-Araraquara) e Docente Permanente dos Programas de Pós-graduação da Unesp Marília (Ciência da Informação) e Unesp Bauru (Mídia e Tecnologia).

**Vânia Cristina Pires Nogueira Valente**, Livre Docente em Representação Gráfica. Docente e coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia – Doutorado Acadêmico – FAAC-Unesp.

#### 1 INTRODUÇÃO

A sociedade atual está inserida em um cenário, em que a informação se relaciona com as pessoas, quase que predominantemente por meios digitais, em que todos os setores estão se vendo forçados a se adaptar a uma nova maneira de interação, seja entre pessoas e empresas ou serviços e pessoas e pessoas. Com a pandemia do Covid-19, a Educação em todas as esferas têm sido fortemente impactadas tanto do ponto de vista econômico, quanto democrático, devido às diferenças de recursos entre as pessoas ou, ainda, na forma como a informação é mediada até a construção do conhecimento. Para Walsh (2020), o impacto político, cultural, social, econômico da pandemia tem causado alterações profundas na sociedade, que passou a reconfigurar a maneira como se vive e se realiza as mais diversas atividades. O protagonismo do ambiente digital, por exemplo, fez com que a busca por novos aprendizados se tornasse prioridade entre os indivíduos.

Essa busca por novos aprendizados, caracterizada pela aprendizagem ao longo da vida, fundamental para os desafios de desenvolvimento profissional enfrentados no século XX, deve ser inserida num contexto social e deve ser compreendida como um processo cultural (JARVIS, 2008). O pensamento do autor Jarvis tem consonância com Jenkins (2014), que afirma que a cultura



sustenta todas as mudanças e processos que ocorrem numa sociedade com transformações constantes que preconiza, por exemplo, a presença de avanços tecnológicos.

As transformações sociais produzem mudanças e podem colaborar para o surgimento de novos paradigmas culturais. É perceptível a rapidez que as mudanças tecnológicas trazem, exigindo uma nova maneira de ser, pensar, produzir, aprender, consumir e conviver. Novos paradigmas reorganizam as relações sociais e toda a sua estrutura, num processo contínuo das interconexões de mediação da informação e comunicação (PASSARELLI, 2014).

Integrado à ideia de conexão, apontada por Levy (1999), Siemens (2005, p.5), utiliza o conceito de Conectivismo que é: "a integração de princípios explorados pelo caos, rede, complexidade e teorias de auto-organização". Na perspectiva do Conectivismo, a inserção em uma rede permite que o indivíduo tenha um contato com uma diversidade de opiniões e fontes de conteúdo, que podem levá-lo a desenvolver o senso crítico e adquirir mais de uma perspectiva sobre um mesmo assunto, gerando uma interconexão de ideias entre as diferentes áreas do saber.

A conexão da sociedade em rede possui potencial para a evolução democrática de práticas sociais cidadãs. O Brasil está vivenciando, a partir de algumas plataformas de redes sociais virtuais tecnológicas como: *Facebook*, *Whatsapp* e *Instagram*, notáveis movimentos cidadãos. Um fenômeno democrático, um acontecimento midiático, do qual o principal contexto é propriamente o agrupamento de usuários que ganham expressão e força na comunicação, prescrevendo uma metamorfose dos cidadãos perante a democracia brasileira. Neste contexto, as novas tecnologias midiáticas, as redes sociais, são inovações que permitem que qualquer cidadão conectado possa compartilhar de modo imediato, informações pertinentes para um debate de ideias, uma reivindicação ou até mesmo a resolução de problemas, tendo em vista suas demandas sociais, culturais e econômicas.

Nesse contexto, observa-se que essa cultura da conexão, que está relacionada a uma nova maneira de participar e interagir no ambiente online, reforça as práticas de cidadania, que necessitam por sua vez, da competência em informação e midiática (CoInfo), vinculada ao processo de aprendizagem ao longo da vida.

Portanto, o objetivo desse capítulo é estabelecer as relações entre cultura da conexão, cidadania e aprendizagem ao longo da vida, por meio de observação e análise de referencial teórico, com o intuito de se compreender as realidades de uma sociedade complexa e hiperconectada. Para Fonseca (2002), um referencial teórico é construído a partir do levantamento de teorias já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas

de web sites. Nestas bases de dados serão pesquisados os assuntos: cultura, cultura da conexão, cidadania, CoInfo, teorias de aprendizagem e aprendizagem ao longo da vida.

O presente estudo torna-se relevante, pois, propõe compreender os desafios de uma sociedade conectada, complexa, ambígua, volátil e desigual, sobrecarregada de informações e ao mesmo de desinformações, construídas principalmente no ambiente digital.

## **2 DESENVOLVIMENTO E DEMONSTRAÇÃO DOS RESULTADOS**

### **2.1 Cultura da conexão e participação popular**

Definir o que é cultura, é uma tarefa bastante complexa. Esse conceito, presente nas mais variadas abordagens das ciências sociais, possui uma gama de sentidos próprios, portanto, não cabe aqui estabelecer um tratado para tal definição. No entanto, para falar sobre Cultura da Conexão, considera-se mais apropriado pautar-se pelo conceito antropológico, para se compreender o percurso desse artigo.

De acordo com Santos (2017), cultura é um conjunto de representações e comportamentos que dizem respeito a cada povo, nação, sociedade e grupos humanos. Essa perspectiva, permite compreender um dinamismo e uma diversidade cultural dentro de uma mesma sociedade, contrapondo o pensamento estabelecido pelos romanos, que definia a cultura como refinamento intelectual, e mais tarde, no século XVIII, a associavam à civilização, ou seja, o homem civilizado, era o homem culto como aponta Gohn (2001). Nesse sentido, não se trata de caracterizar a cultura como aquilo que é erudito, mas também se referir às manifestações de diferentes grupos, como produtos de uma sociedade. Assim, pode-se dizer que:

O estudo da cultura exige que consideremos a transformação constante por que passam as sociedades, uma transformação de suas características e das relações entre categorias, grupos e classes sociais no seu interior. [...] Cultura é uma dimensão do processo social, da vida em sociedade (SANTOS, 2017, p. 44).

As transformações sociais produzem mudanças e podem colaborar para o surgimento de novos paradigmas culturais, bem como a adaptação dos indivíduos ao seu meio. Mudanças tecnológicas trazem, uma nova maneira de ser, aprender, consumir e conviver. Moran (2000) define esse momento como ‘sociedade interconectada’, em que todos estão reaprendendo a se comunicar, a integrar o humano e o tecnológico, a integrar o individual, o grupal e o social.

Para Di Felice (2009) estamos na quarta revolução, ainda em curso, implementada pelas tecnologias digitais que tem ocasionado importantes transformações no interior dos distintos aspectos do convívio humano. Santaella (2013), aponta que essas mudanças, advindas do universo tecnológico digital, referem-se à pequenos abalos sísmicos que provocaram alterações em todos os

campos sociais – economia, política, cultura e arte – desde quando internet e indivíduos se tornaram agentes de transformação.

Hermann, Petek e Otto (2015) em consonância com os demais autores, afirmam que o mundo acompanha a Era da Indústria 4.0, que tem como propósito a geração de indústrias inteligentes, que aplicam tecnologia de ponta para transformar seus produtos e o modo como eles são vendidos, produzidos e entregues. Essa Indústria faz uso de diversas tecnologias, como sensores inteligentes, redes de comunicação, computação em nuvem, *big data*, inteligência artificial, internet das coisas, realidade aumentada, impressão 3D, dentre outras.

Como se vê, os autores citados possuem um ponto de convergência comum mencionando mudanças e transformações como algo inerente a essa nova sociedade tecnológica. Muitos apresentam suas teorias sobre as relações entre cultura, sociedade e tecnologia, no contexto atual, supervalorizando o impacto da ambiência digital. Mas qual deve ser a perspectiva correta para essa análise? O protagonismo digital, o empoderamento da sociedade ou a relação direta entre ambos?

Para Castells (2001), o desenvolvimento tecnológico e as transformações das sociedades estão profundamente relacionados, apesar da tecnologia não determinar a sociedade e nem a sociedade imprimir o curso da revolução tecnológica.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) trouxeram reconfigurações sociais, culturais, comunicacionais e políticas que para Lemos; Lévy (2010), além de novas formas de sociabilidade, permitiu novas realidades de atuação e interação dos indivíduos na busca por melhoria das condições de habitação nas cidades como aponta Di Felice (2009). Nesse sentido, as TIC contribuíram para o empoderamento dos cidadãos e cidadãs a partir de articulações e colaborações que atendiam suas demandas, tendo a internet como ponto de partida de suas manifestações ou movimentos sociais.

Castells (2001) afirma que os movimentos sociais do século XXI têm transformado valores e instituições da sociedade a partir de manifestações pela internet. Ou seja, há uma revolução informacional que tem influenciado a forma como as pessoas se posicionam, diante de conflitos e demandas ambientais, de gênero, de classe, racial, entre outras. Alguns autores chamam esses movimentos do século XXI de ciberativismo que, conforme afirma Deslandes (2019), trata-se da atuação cidadã na internet, visando o debate de questões pertinentes à democracia em prol da obtenção de novos direitos, com o objetivo de promover uma mudança na agenda pública.

Jenkins (2014) afirma que ao contrário da Web 2.0, onde a presença dos indivíduos no cenário digital era bastante tímida, hoje de fato, observa-se uma aderência muito maior em situações

diversas para aqueles que desejam se posicionar, nos mais variados assuntos de interesse. Portanto, a participação popular dos indivíduos na rede, seja em movimentos sociais ou até mesmo em programas de entretenimento, permite que o autor faça um apelo especial aos profissionais e acadêmicos de comunicação e mídia da atualidade:

[...] aos acadêmicos em mídia e comunicação, aos profissionais da indústria e aos participantes ativos que se preocupam em buscar um panorama midiático inclusivo, equitativo e robusto: não se pode aceitar que a evolução das plataformas de mídia e a criação de conteúdos seja apenas uma consequência dos desenvolvimentos tecnológicos. A cultura é quem sustenta todas estas mudanças (JENKINS, 2014, p. 20).

A visão de Jenkins (2014) corrobora com o pensamento de que a tecnologia não é a principal responsável pelas reconfigurações atuais na sociedade e sim, a cultura. Portanto, para esse autor nesse novo momento de grandes transformações digitais, chama-se de “Cultura da Conexão”, que se refere à maneira de participar, discutir, interagir, criticar, e principalmente viralizar aquilo que se recebe no ambiente online. Portanto, quem irá sustentar a manifestação *ciberativista*, a viralização<sup>7</sup> de um meme ou até mesmo a defesa “ferrenha” por uma marca nas redes sociais, é a cultura; as plataformas digitais serão apenas um instrumento de divulgação dessas escolhas.

Os indivíduos no espaço *on-line*, a partir de suas vivências e realidades, tem a liberdade de “editar” tudo à sua maneira. É como se o consumidor ou indivíduo, reconfigurasse o conteúdo produzido, estimulando novas interações sociais. Nesse sentido, a participação popular deve ser reconsiderada, integrando a reelaboração de mensagens e de conteúdos. A internet, portanto, se torna um local de participação do consumidor, que inclui maneiras não autorizadas e não previstas de relação com o conteúdo midiático (JENKINS, 2009).

Os exemplos a seguir (Figura 1), reforçam o pensamento desse autor que sustenta a cultura como a grande protagonista no processo tecnológico. Além disso, identifica-se com a intervenção do consumidor por meio da expressão popular utilizada como xingamento, que se apropriou do logotipo da marca FILA e virou um “meme” na web. Já no exemplo B, tem-se imagem de latas de refrigerante com os nomes Jesus, Maria e José simulando um presépio de Natal que foi compartilhada milhares de vezes nas redes sociais.

---

<sup>7</sup> Viralização: espalhar(-se) de maneira similar aos vírus de computador (PARIKKA, 2007).

Figura 1. Memes



Fontes: A) Vandal (2021); B) Lafloufa (2012)

Os indivíduos com seu repertório e valores, assumem um papel de agenciamento ativo e orgânico nas redes sociais, sem a necessidade de estratégias mais efetivas de marketing ou comunicação. A marca passa a ser do usuário no ambiente digital, e não da empresa. Castro (2014), reforça esse pensamento, afirmando que nesse universo, muito mais importante do que as marcas simplesmente estarem presentes em redes sociais, é preciso saber estar presente na rede, assim como também interagir a tempo e de forma adequada na arena digital.

Em consonância a essa teoria, pode-se fazer um comparativo com as edições de um dos *realities shows* mais assistidos do país, o Big Brother Brasil. De fato, quem conduz a audiência desse programa é o público, a partir de sua participação popular. E, literalmente, são eles quem decidem quem sai, quem fica e, a partir da “temperatura das redes”, a edição do programa molda a narrativa para que a audiência do *reality* possa fluir. A edição de 2021, intitulada o “*Big dos Bigs*”, foi bastante polêmica, porém, o tema principal que conduziu a tônica do programa foi o “Cancelamento<sup>8</sup>”, principalmente de algumas celebridades, que se manteve após o término da edição.

Por conta da presença de uma parcela significativa de famosos no programa, o BBB21, esteve em muitos momentos no “olho do furacão” e as marcas patrocinadoras na mesma situação. A cada polêmica, uma marca era praticamente obrigada, por pressão popular, a se posicionar publicamente com algum fato corrido. Foi assim com a Avon, por exemplo, num caso de transfobia, logo no segundo dia de programa, em uma prova que tinha o objetivo de ativar o mote de campanha “Avon tá on”. Outras marcas também foram pressionadas em situações de racismo e pressão

<sup>8</sup>Segundo Demartini (2019) cancelamento ou cultura do cancelamento é um movimento que tem força principalmente nas redes sociais e envolve uma iniciativa de conscientização e interrupção do apoio a um artista, político, empresa, produto ou personalidade pública devido à demonstração de algum tipo de postura considerada inaceitável.



psicológica que ocorreram ao logo do BBB21 (PROMOVIEW, 2021), mas será apresentado apenas o comunicado da AVON:

Defendemos a diversidade, o antirracismo e o estímulo ao empreendedorismo e empoderamento feminino. Por meio do Instituto Avon, realizamos diversas ações e mobilizações no enfrentamento da violência contra as mulheres e meninas, promovendo o diálogo e conscientização, para que as pessoas percebam os sinais e possam sair de situações de vulnerabilidade ou ajudar outras na mesma situação. Por essa razão, estamos atentos aos impactos causados à saúde mental das pessoas e consideramos que apoio psicológico é necessário diante dessas situações estressantes e de assédio. Sabemos que as dinâmicas do BBB são acompanhadas de perto pela direção do programa e por uma equipe de psicólogos que atua e oferece suporte sempre que necessário. Faz parte do propósito da Avon, como compromisso e dever social da empresa, construir pontes de diálogo, defender o direito de que todas as pessoas sejam tratadas de forma respeitosa e tenham acesso a uma vida digna (PROMOVIEW, 2021).

Com esses exemplos, é possível observar que a participação popular nas redes sociais, tendo em vista a cultura ou repertório dos indivíduos, pode influenciar a propagação de conteúdos e a configuração de novos espaços informativos, seja nos movimentos sociais ou até em programas de entretenimento com apelo mercadológico, como o BBB, por exemplo. Nesse sentido, marcas como AVON e P&G, citadas anteriormente, precisam forçar na qualidade de sua presença na rede e na coerência de seu discurso, do que em ações que estimulariam a viralização, que não estão ao seu alcance – Cultura da Conexão.

Portanto, observa-se que tanto a Cultura da Conexão apontada por Jenkins (2014) e as diferentes teorias sobre as relações entre cultura, sociedade e tecnologia possuem pontos convergentes, apesar das diferentes perspectivas de análises. A participação popular empoderada que utiliza as plataformas digitais para fortalecer os indivíduos, enquanto agentes sociais, nas mais variadas categorias (desde reivindicações sociais a construção de memes), propõem uma reconfiguração cultural do futuro, constituindo um ambiente midiático mais inclusivo, dinâmico, e participativo, um dos caminhos para a cidadania.

## 2.2 Cidadania e direitos

Cidadania é o conjunto de direitos, deveres e responsabilidades políticas, culturais e sociais ao qual um cidadão possui um vínculo com o estado. De acordo com Menezes, (2021), a cidadania é a expressão máxima do direito, pois este existe para os cidadãos, e pode ser dividida em:

- Cidadania política - garantia de direitos à participação política (votar, ser votado, organização em sindicatos e movimentos sociais, etc.)
- Cidadania civil - garantia de direitos relativos à liberdade (liberdade de expressão, de locomoção, de credo e outras liberdades individuais)

- Cidadania social - garantia de direitos relativos à dignidade da vida humana (respeito aos direitos humanos, direito ao trabalho, à alimentação, à moradia, ao lazer, à saúde, à educação, etc.)

Para Freire (1993), cidadão significa "indivíduo no gozo dos direitos civis e políticos de um Estado" e a cidadania "tem que ver com a condição de cidadão, quer dizer, com o uso dos direitos e o direito de ter deveres de cidadão". A consequência desse pertencimento são os direitos e deveres civis, políticos e sociais, que são assegurados ao cidadão pela Constituição Federal de 1988 (BRASIL, 1988).

A cidadania deve ser entendida como um processo contínuo, uma construção coletiva cidadã que está constante em transformação e visa a efetivação progressiva dos direitos humanos e uma sociedade mais justa, igualitária e solidária. No ano de 2012, o Senado Federal criou o portal e-cidadania, para a sociedade brasileira e disponibilizou no portal três recursos para comunicação: Ideia legislativa, Evento interativo e a Consulta pública, visando proporcionar aos cidadãos incentivo à participação em: eventos, audiências e sabatinas públicas, propor alterações em leis, apoiar, criar leis, opinar sobre projetos, medidas provisórias, propostas de emenda e outros.

### **2.3 Informação e construção para a cidadania**

A informação representa a descrição de algo intangível para o processamento de significados que varia conforme o entendimento de cada indivíduo. Conforme o Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa, a informação vem do latim *informatio, onis*, ("delinear, conceber ideia"), podendo assim, ser definido como, dar forma ou moldar na mente. A explicação mais comum é: "a ação de informar; formação ou moldagem da mente ou do caráter, treinamento, instrução, ensinamento, comunicação de conhecimento instrutivo" (SETZER, 1940).

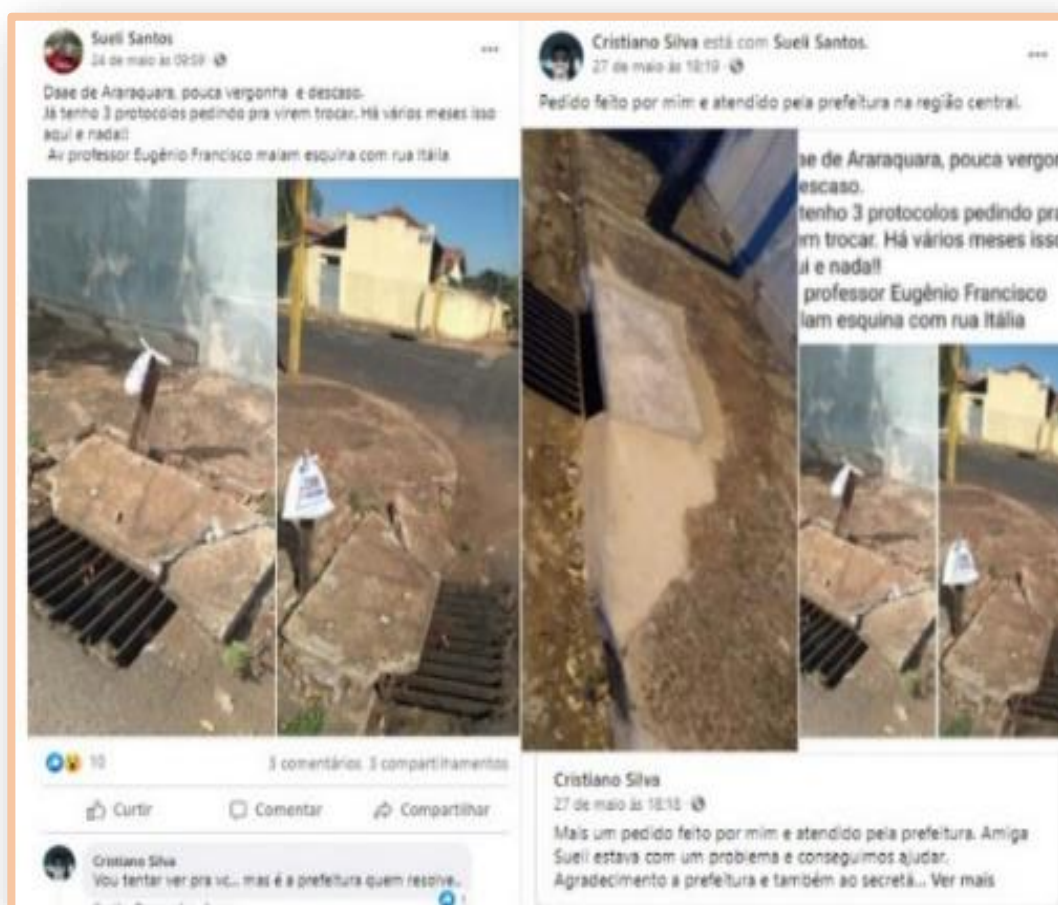
A informação possui um imenso valor para a sociedade, essencialmente para a tomada de decisão. Atualmente estamos vivendo na era das inovações tecnológicas das informações em rede e, através dos sites, aplicativos e das redes sociais, estes *softwares* criados pela atividade capitalista disponibiliza um espaço para publicações, comentários e compartilhamentos, local onde os cidadãos possam expressar seus pontos de vista com mais autonomia. Antes, gastava-se anos para que novas informações pudessem chegar a um receptor distante; depois, alguns meses; agora, ela pode ocorrer em tempo real, segundo Câmara e Borges (2011).

A conexão da sociedade em rede possui potencial para a evolução democrática de práticas sociais cidadãs. O país vivencia a partir de algumas plataformas de redes sociais virtuais tecnológicas, notáveis movimentos cidadãos. Gohn (1999) frisa que a consciência gerada no processo de participação dos indivíduos num movimento social acarreta o reconhecimento das

condições de exercício da cidadania de parcelas da população, no presente e no passado. A comunicação da informação e imagens nas redes sociais criam as condições para que os usuários executem as ações necessárias para a cidadania.

A prática da cidadania conforme a figura 1, a foto do bueiro quebrado tirada na cidade de Araraquara (SP) por Sueli Santos, usuária da plataforma do *Facebook*, que, ao perceber os perigos para as pessoas que circulavam por aquele local, tirou algumas fotos do bueiro danificado e postou em sua *timeline* do *Facebook*. Esta postagem foi compartilhada por algumas pessoas que participam de sua rede. A postagem compartilhada na rede chamou a atenção do usuário Cristiano Silva, que com seu conhecimento, abriu uma solicitação diretamente na prefeitura e solucionou o problema, conforme demonstrado na Figura 2.

**Figura 2.** Print de tela da Plataforma Facebook – Cidadania



**Fonte: Sueli Santos e Cristiano Silva (2021)**

A percepção e o entendimento do papel da informação na construção coletiva da cidadania imprimiram as seguintes noções base: a noção de informação, o significado das ações de informação e as representações construídas pelos egressos dessas ações no processo de construção

cotidiana da cidadania como citam Duarte; Xavier (2006). A participação dos usuários e a prática colaborativa são competências desenvolvidas em ecossistemas democráticos e estas situações não querem dizer que não haja pontos de vistas diferentes ou até mesmo contrários nestes ambientes. Neste contexto, as novas tecnologias midiáticas, são inovações que permitem que qualquer cidadão que tenha um *smartphone* e acesso à internet, possa postar e compartilhar de modo imediato, ideias, debates e resolução de problemas.

## 2.4 A falta de informação para o exercício da cidadania

A desinformação pode comprometer a prática para o exercício da cidadania. De acordo com Priberam (2021), a palavra desinformação significa a utilização das técnicas de comunicação e informação para induzir a erro ou dar uma falsa imagem da realidade, mediante a supressão ou ocultação de informações, minimização da sua importância ou modificação do seu sentido. A desinformação tem se tornado recorrente na disseminação de notícias falsas, este termo em inglês quer dizer *Fake News*, é um tipo de notícia que induzem ao erro com a intenção de enganar e atrair a atenção do leitor e, este tipo de postagem, é compartilhada por centenas de usuários nas redes sociais e em outros meios de comunicação. A publicação da notícia falsa propositadamente escrita com o objetivo de enganar, prejudica os cidadãos, jornalistas e profissionais da imprensa.

Wardle (2021, sem paginação), identifica sete tipos de notícias falsas:

- Sátira ou paródia ("sem intenção de fazer mal, mas tem potencial para enganar");
- Falsa conexão ("quando as manchetes, visuais das legendas não dão suporte a conteúdo");
- Conteúdo enganoso ("má utilização da informação para moldar um problema ou de um indivíduo");
- Contexto falso ("quando o verdadeiro conteúdo é compartilhado com informações falsas contextuais");
- Conteúdo impostor ("quando fontes verdadeiras são forjadas" com conteúdo falso);
- Conteúdo manipulado ("quando informação genuína ou imagens são manipuladas para enganar", como fotos "adulteradas");
- Conteúdo fabricado ("conteúdo novo é 100% falso, projetado para enganar e fazer mal").

A falta de acesso à informação cria condições propícias a um ambiente de corrupção e favorece a insegurança jurídica, afetando investidores e inibindo o desenvolvimento nacional.

Ressalta-se aqui, que sem acesso à sua história, um país não tem parâmetros para construir o seu futuro e se arrisca a incorrer nos mesmos erros do passado segundo Ferraço (2012).

A Lei de Acesso à Informação serve para combater a corrupção, aperfeiçoar a democracia, garantir interesses e vontades dos cidadãos. O bom funcionamento de um ecossistema de informação livre e pluralista, baseado em elevadas normas profissionais, é indispensável para um debate democrático saudável (COMISSÃO EUROPEIA DE COMUNICAÇÃO, 2018). A informação correta e apurada possui grande valor para a sociedade, essencialmente para a tomada de decisão. Nesse sentido, se faz necessário a compreensão da CoInfo para que a cidadania possa ser promovida de forma adequada, tendo em vista a interação e o diálogo nas mídias sociais digitais.

## 2.6 Competência em informação e midiática-CoInfo

Surgida na década de 1970, a Competência em Informação (*Information Literacy*) é contemporânea ao surgimento das TIC e desde então passou por variados enfoques e perspectivas, sendo inicialmente voltada às pesquisas nas ciências da informação, em específico no campo da Biblioteconomia.

Nos anos de 1980, a Competência em Informação tem o reconhecimento da *American Library Association* (ALA) que destaca sua importância na sociedade, estabelecendo assim requisitos para que as pessoas fossem consideradas competentes em informação e definindo que: “a pessoa deve ser capaz de reconhecer quando a informação é necessária e ter a habilidade de localizar, avaliar e usar efetivamente esta informação [...] e usar a informação de forma que os outros também possam aprender com ela” (ALA, 1989).

Na década seguinte, o papel e a importância da Competência em Informação são reafirmados por pesquisadores ao destacarem o vínculo desta no desenvolvimento da aprendizagem ao longo da vida (DELUCCA; FIALHO; VITORINO, 2018). Nestes 50 anos de existência da Competência em Informação várias terminologias foram empregadas para a sua definição, sendo adotada a terminologia *Alfabetización Informacional* (Alfin) nos países Ibero- Americanos, devido à ausência de um termo consolidado como apontam Hatscbach e Olinto (2008).

No Brasil, adotou-se o termo “competência em Informação” por recomendação da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) mediante a contribuição do autor Horton Júnior (2013, 2015). A definição da sigla “CoInfo” ocorreu por meio da recomendação da Carta de Marília (2014) durante o “III Seminário de Competência em Informação: cenários e tendências” realizado na cidade de Marília (SP). (BELLUZZO, 2017).



Dudziak (2008) considera a Competência em Informação como um movimento transdisciplinar mundial onde mobilizam-se habilidades, conhecimentos e atitudes em direção ao processo de construção de significados com base na informação, no conhecimento e aprendizado.

Para Sundin (2011), a CoInfo caracteriza-se pela multiplicidade de interesses e abordagens de pesquisa e princípios teóricos e assim pode ser considerada com um importante indicativo do desenvolvimento do campo de estudos internacionalmente.

A atuação da CoInfo ocorre em diversos segmentos da sociedade e como apontam Valentim, Jorge e Ceretta-Soria (2014, p.212): “[...] possui uma grande quantidade de modelos que visam amenizar ou solucionar problemas informacionais.” A Organização Das Nações Unidas Para A Educação-ONU (2015) menciona que a CoInfo interage e se articula como a competência em informação e midiática.

A Competência Midiática (*Media Literacy*), por sua vez é empregada na literatura acadêmica inglesa desde os anos 60, quando foi apresentada por pesquisadores da chamada “segunda geração” da teoria da leitura (BUJOKAS, 2008). Com o passar do tempo, o conceito foi se reorganizando, passando por adaptações e variações, e sendo utilizado por pesquisadores diversos, que tem a *Media Literacy* como: “a habilidade para acessar, compreender e criar comunicação, numa variedade de contextos” (OFCOM, 2004 apud BUJOKAS, 2008, p. 1047).

Pode-se entender, portanto, a Competência Midiática, ou (*Media Literacy*), como a capacidade que o indivíduo tem para a adequada utilização das mídias, sendo capaz de receber uma informação, interpretar e formular suas próprias considerações sobre o tema apresentado, utilizando da forma mais adequada a ferramenta na qual essa se apresenta (BELLUZZO, 2007).

Dudziak (2013) define a Competência Midiática (*Mídia Literacy*) como o resultado da convergência de conhecimentos, habilidades e atitudes que precisam ser mobilizados para a utilização e compreensão dos meios de comunicação e seus processos.

Zanchetta Junior (2009, p 1118) define que a competência midiática “[...] implica o domínio e os usos sociais de códigos e de processos midiáticos”. Sinteticamente, a competência midiática pode ser conceituada como uma área do conhecimento que é interdisciplinar, pois tem como objetivo o desenvolvimento de novas formas de ensino e aprendizagem nos meios de comunicação. Para a efetividade da competência midiática é imprescindível que ocorram ações pedagógicas que envolvam a compreensão crítica e participação ativa dos atores sociais.

Em 2013, foi constituída a *Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy* (GAPMIL) em conjunto com a UNESCO que se configura pelos esforços inovadores

visando a promoção da cooperação internacional com foco na garantia de que todos os cidadãos possam ter acesso à competência em mídia e informação. Segundo a UNESCO (2016, p.9), a AMI é considerada:

A alfabetização midiática e informacional (AMI) reúne a alfabetização informacional e a midiática, além das tecnologias da informação e comunicação (TIC) e a alfabetização digital, como novo construto da alfabetização que ajuda a empoderar pessoas, e permite que comunidades e nações participem e contribuam para as sociedades do conhecimento globais (UNESCO, 2016, p.17).

Proposta, em 2006, pelo Parlamento Europeu em conjunto com a Comissão da Cultura e Educação (CULT) a Competência Digital surgiu no relatório de Competências-chave para a educação e a formação ao longo da vida. O documento foi elaborado com o objetivo de realizar a identificação das tendências emergentes e abordagens europeias para a *Media Literacy* (Competência midiática). Para Scolari (2016) a competência midiática pode ser considerada como um conceito flexível que evolui e adapta-se às transformações que ocorrem no ecossistema midiático.

No ano de 2010 a Comissão Europeia de Comunicação mapeou, o que denominou como sendo “Competências Digitais” e elencou conhecimentos, habilidades e atitudes que são sintetizadas por Silva e Behar (2019):

Dentre os conhecimentos, estão: entender o funcionamento dos aplicativos do computador, os riscos da internet e da comunicação *on-line*, o papel da tecnologia como suporte para a criatividade e para a inovação, a veracidade e confiabilidade da informação *on-line* e princípios éticos e legais das ferramentas de colaboração. As habilidades são: o gerenciamento de informação, a capacidade de distinguir o virtual do mundo real e ver as conexões entre esses dois domínios, a habilidade para usar os serviços básicos da internet como suporte à criação e à inovação (SILVA; BEHAR, 2018, p. 12).

Ferrés e Piscitelli (2015) apresentam a competência midiática como uma combinação de conhecimentos, habilidades e atitudes que são consideradas necessárias para um determinado contexto.

Tendo em vista a reflexão teórica sobre a competência em informação e midiática, pode-se afirmar que ela possui estreita ligação com a aprendizagem ao longo da vida, conforme aponta Beluzzo (2017):

[...] a CoInfo está no núcleo do aprendizado ao longo da vida. Seu conceito vincula-se à necessidade de se exercer o domínio sobre o sempre crescente no universo informacional, abrangendo três dimensões: conhecimento, habilidades e atitudes, compondo direito humano básico em um mundo digital, necessário para gerar o desenvolvimento, a prosperidade e a liberdade, criando condições plenas de inclusão social e cultural (BELUZZO, 2017, p. 62).

## 2.6 Diferentes formas de aprender

Com a pandemia de Covid-19, o setor da Educação, tem sido fortemente impactado, tanto do ponto de vista econômico, quanto democrático, devido às diferenças de recursos entre as pessoas ou, ainda, na forma como a informação é mediada até a construção do conhecimento.

Por meio do ensino remoto e também do ensino à distância (Educação à Distância, EAD), geralmente mediado ou direcionado por um professor-facilitador, percebe-se a necessidade do desenvolvimento de um senso autônomo dos estudantes e habilidades como a autogestão, com enfoque no tempo de estudo, de pesquisa e de desenvolvimento de atividades e também em aspectos da Teorias das Múltiplas Inteligências de Gardner, descritos em Smole (1999), como o relacionamento intrapessoal, que é o conhecimento de suas próprias habilidades e interpessoais, que facilitam o estabelecimento de relações e conexões com as outras pessoas.

O ensino mediado bem como o estabelecimento de conexões possui características observadas no Conectivismo proposto por George Siemens (2005, p. 5) e que de acordo com o autor “é a integração de princípios explorados pelo caos, rede, complexidade e teoria de auto-organização”, que de certa forma se correlaciona com as Múltiplas Inteligências de Gardner.

Nas diferentes Teorias de Aprendizagem, durante a construção do conhecimento são considerados diversos fatores, como por exemplo, hereditários (Inatismo), influência dos ambientes externos (*Behaviorismo*), contextos culturais (Interacionismo), contato e trocas pessoais (Humanismo), pré-disposição para um tipo de aprendizado (Racionalismo) e habilidades interpessoais para estabelecer conexões (Conectivismo).

Assim, a compreensão das diferentes Teorias de Aprendizagem pode contribuir no preparo de abordagens metodológicas, ainda que genéricas, considerando a educação em grupos, como classes de uma disciplina ou curso à distância, para a entrega mais efetiva possível da informação de maneira estruturada e adaptada ao meio utilizado, considerando o momento cultural em questão. O Quadro 1 apresenta alguns pesquisadores que desenvolveram estudos e teorias importantes para a Educação e suas principais características.

Quadro 1 - Teorias de Aprendizagem e suas características

CORRENTE EPISTEMOLÓGICA	PESQUISADOR	TEORIA DE APRENDIZAGEM
Ambientalismo	<i>Edward Lee Thorndike</i>	Desenvolveu estudos com animais para análise do comportamento. Destaca-se a <i>Caixa-Problema</i> <sup>9</sup> que demonstrou que um gato teria memória ao

<sup>9</sup>Assista ao experimento “Caixa-Problema de Thorndike” em: <https://www.youtube.com/watch?v=Qw8Kjy7OO-S>.

		repetir o feito de sair da caixa. Postulou a lei do efeito e do exercício (BRITANNICA, 2021).
	<i>Ivan Petrovich Pavlov</i>	Desenvolveu estudos com cães demonstrando por meio da salivação que eles aprendiam a antecipar o evento de receber comida. Ficou conhecido pela <i>Teoria dos Reflexos Condicionados</i> <sup>10</sup> (FRAZAO, 2021).
	<i>John Broadus Watson</i>	Originou o Behaviorismo Metodológico, que propõe o Comportamento Respondente, destacando-se por estudos sobre o comportamento humano e por sua obra Manifesto Behaviorista (MATOS, 1993; NUNES; SILVEIRA, 2015). Um experimento famoso é conhecido por <i>Pequeno Albert</i> <sup>11</sup> , que demonstrou a aprendizagem de um bebê da emoção medo, quando exposto a animais.
	<i>Burrhus F. Skinner</i>	Criou o <i>Behaviorismo Radical</i> , que propõe o <i>Comportamento Operante</i> , que considerava fatores externos e as sensações positivas ou negativas que influenciariam diretamente o comportamento, os chamados <i>reforço positivo</i> e <i>reforço negativo</i> (NUNES; SILVEIRA, 2015). Em um experimento com pombos, identificou que eles repetiam um comportamento quando recompensados com um grão <sup>12</sup> (OLIVEIRA, 2011).
<b>Interacionismo</b>	<i>Jean Piaget</i>	O aprendizado ocorre por meio das interações em um processo de assimilação, acomodação e adaptação da informação pelo indivíduo. O erro é visto como uma oportunidade de aprendizagem para a criança, que muitas vezes não busca a referência em adultos, mas em si própria (SANTOS, 2006; FRAZÃO, 2021).
	<i>Lev Vygotski</i>	Considerava os aspectos biológicos das crianças. O aprendizado ocorre por meio das interações sociais entre uma criança e seu contexto cultural, levando ao desenvolvimento da chamada inteligência verbal. Criou o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) (; SANTOS, 2006; FRAZÃO, 2021).
	<i>David Ausubel</i>	Desenvolveu a <i>Teoria da Aprendizagem Significativa</i> , a qual o processo de aprendizagem ocorre de forma não-literal e não-arbitrária, em que uma informação passa a fazer sentido dentro

<sup>10</sup> Assista ao experimento “O cão de Pavlov” em: <https://www.youtube.com/watch?v=C40cXKi4c3Y>.

<sup>11</sup> Assista ao experimento “O pequeno Albert” em: <https://www.youtube.com/watch?v=kIZBQgMCEyk>.

<sup>12</sup> Assista ao experimento com os pombos em <https://www.youtube.com/watch?v=cFoDe9KoK74>.

		da estrutura cognitiva do indivíduo apoiando-se aos subsunçores, que seriam como “ganchos” que relacionam as novas informações às informações que antiga, por meio da assimilação, e da <i>Aprendizagem Mecânica</i> , cujo aprendizado por repetição pode ser esquecido rapidamente, já que não se construiu um sentido ou significado para o estudante (PONTES NETO, 2006).
<b>Humanismo</b>	<i>Henri P. H. Wallon</i>	Conceituou a chamada <i>Psicogênese da Pessoa Completa</i> , na qual os processos de aprendizagem da criança devem ser considerados os fatores biológicos, sociais, afetivos e intelectuais (MAHONEY; DE ALMEIDA, 2005).
	<i>Joseph Donald Novak</i>	Desenvolveu uma teoria que considera aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores (QUINTILIO; FERRAZ, 2018). Criou os <i>Mapas Conceituais</i> , que são mapas visuais que estabelecem uma conexão de conceitos, transformando-os em uma estrutura visual capaz de formar um sentido integrado entre eles (MOUSINHO, 2020).
	<i>Carl Rogers</i>	A Educação ocorre pelo contato, troca de interesses e percepções entre educador-facilitador em um ambiente livre para descobertas em qualquer pessoa pode aprender algo com o outro (ZIMRING, 2010).
	<i>Paulo Freire</i>	A Educação é composta por uma pluralidade de saberes e de caminhos que poderão ser percorridos pelos estudantes ao longo da vida (DREYER, 2011). Desenvolveu um método de alfabetização para adultos, que partia do conhecimento inicial de mundo do indivíduo e acreditava na transformação social por meio da Educação (BRANDÃO, 2017).
<b>Racionalismo</b>	<i>Harold Gardner</i>	Desenvolveu a Teoria das Inteligências Múltiplas, que considera que o indivíduo teria 8 inteligências, e o papel do educador seria potencializar a descoberta e o desenvolvimento de tais inteligências, que seriam: linguística, lógico-matemática, musical, espacial, cinestética, interpessoal, intrapessoal e a inteligência natural (SMOLE, 1999).
<b>Conectivismo</b>	<i>George Siemens</i>	A aprendizagem ocorre por meio de interconexões em redes e entre áreas do saber, em uma relação horizontal em que todos participando ensinando ou aprendendo algo (SIEMENS, 2005).

Fonte: Elaboração dos autores (2021)



## 2.7 Aprendizagem significativa

A valorização dos conhecimentos prévios dos alunos é um dos princípios da teoria da Aprendizagem Significativa desenvolvida pelo psicólogo Ausubel (1982) que considera que a aprendizagem é mais significativa à medida que novos conteúdos se incorporam aos que o aprendiz já possui e partir disso assume significado. “A aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, e que essa interação é não-litera e não-arbitrária. Nesse processo, os novos conhecimentos adquirem significado para o sujeito e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva” (MOREIRA, 2012, p.2).

Na concepção de Ausubel (1982), para que ocorra a aprendizagem significativa é necessário que se entenda que o conhecimento passa por um processo de modificação. Assim, é possível afirmar que a aprendizagem requer um esforço por parte do aprendiz, sendo necessário um comportamento proativo. Esta atitude conduz a uma mobilização do sujeito que passa a ser coparticipante de seu processo de aprendizagem. Novak e Gowin (1999) destacam que para ser considerado bom, o ensino deve se organizar sob as especificidades do conhecimento que se pretende que seja aprendido pelo público-alvo selecionado.

A Aprendizagem Significativa trata-se de abordagem teórica que tem uma inter-relação ótima com os princípios de Competência em Informação e Midiática, em especial, no que se refere à necessidade de se agregar valor com sentido e significado aos dados, transformando-os em informação, e, a esta última, a fim de que possa ocorrer sua assimilação a partir de sua contextualização, levando à construção de conhecimento.

## 2.7 Aprendizagem ao longo da vida

A aprendizagem ao longo da vida é uma das temáticas abordadas pela Unesco que durante o *Global Report on Adult Learning and Education* (UNESCO, 2019), discutiu a importância dessa aprendizagem, no sentido de se transformar o indivíduo e sua comunidade com o objetivo de se alcançar o crescimento econômico de todas as nações.

Jarvis (2008) ressalta que a aprendizagem ao longo da vida é inserida em um contexto social e cultural e, por este motivo, ela possui vários significados e deve ser compreendida como um processo cultural. Compreende-se, nesse sentido, que a educação é um processo amalgamado a vida cotidiana, não podendo se desvincular das vivências e experiências de cada pessoa e por isto a aprendizagem significativa conduz a aprendizagem ao longo da vida que se caracteriza pela

consciência de que aprender é um processo contínuo na vida e que este processo se dá tanto pela educação formal como pela educação informal.

Portanto, em resposta ao objetivo inicial desse artigo, pode-se dizer que, a partir do referencial teórico apresentado, o cenário da hiperconectividade, ou da cultura da conexão, é extremamente complexo. O avanço das plataformas tecnológicas, quando associado à cultura participativa, cria uma diversidade de novos recursos e facilita novas intervenções para uma variedade de grupos que lutam para ser ouvidos. A partir de representações e comportamentos que dizem respeito a uma comunidade, a comunicação nas redes sociais, de forma imediata, facilita a abertura para mudanças ambientais efetivas, além de construir oportunidades para a democratização e cidadania.

Para o exercício da cidadania é necessária a Informação, que se constitui como um elemento valioso na sociedade para a tomada de decisões, sobretudo, quando ela precisa ser disseminada de forma *on-line* por um grupo que precisa lutar para conquistar direitos, muitas vezes negados pelo próprio Estado. No entanto, para que as pessoas se empoderem do ambiente digital para exercer sua cidadania, é necessário a alfabetização informacional e midiática, junto às TIC, pois, permite que comunidades e nações participem e contribuam para as sociedades do conhecimento globais (UNESCO, 2016).

Outros dois elementos importantes que fortalecem esse processo, é a integração da CoInfo que mobilizam habilidades e conhecimentos com base na informação (DUDZIAK, 2008), e da Competência Midiática que capacita o indivíduo para a utilização das mídias e recepção da informação (BELLUZZO, 2007). No entanto, há um aspecto fundamental, que deve ser compreendido como o grande norteador de todos os processos relacionados à Hiperconexão, Cultura da Conexão, Cidadania, que é a Aprendizagem ao Longo da Vida.

Esse aprendizado contínuo (*lifelong learning*) inclui a transmissão de competências de base como a leitura, a escrita, a utilização das TIC e deve estar relacionado às vivências práticas e habilidades alinhadas às competências sociais ou afetivas. Ele também integra a composição de redes, de saberes coletivos e práticas coletivas. Desse modo, pode-se dizer que:

A aprendizagem ao longo da vida (*lifelong learning*) não é apenas mais um dos aspectos da educação e da aprendizagem; ela deve se tornar o princípio diretor que garante a todos o acesso às ofertas de educação e de formação, em uma grande variedade dos contextos de aprendizagem (COMISSÃO EUROPEIA DE COMUNICAÇÃO, 2000, p. 3).

A aprendizagem ao longo da vida é fundamental para se compreender os desafios de uma sociedade frágil, complexa e de incertezas.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse capítulo foi possível refletir sobre a maneira efetiva com que se relacionam a Cultura da Conexão, Cidadania e Aprendizagem ao Longo da Vida. Esses três elementos servem de apoio para se compreender os desafios de uma sociedade hiperconectada, caracterizada por grandes incertezas, ambiguidades e complexidades. A incessante evolução tecnológica induz os indivíduos a pensarem as plataformas digitais como grandes protagonistas do ambiente *on-line*, no entanto, é fundamental pensar a cultura como aquela que instiga as mudanças.

A construção da cidadania, motivada por questões culturais e sociais, passa necessariamente, pelo acesso livre e uso da informação e dependem de uma ampla disseminação, para construir debate crítico sobre questões que constroem uma sociedade mais igualitária, com mais oportunidades para todos, inclusive com aprendizado ao longo da vida. A cidadania é um processo de conscientização do indivíduo por meio da educação e aprendizagem ao longo da vida, apoiados atualmente na existência das plataformas digitais.

Considerando a pandemia do Covid-19, que trouxe em vários setores da sociedade, alterações irreversíveis, a teoria BANI de Cascio (2018), pode explicitar de forma direta, o momento de incertezas e complexidades da atualidade. Para o antropólogo, o mundo está:

**B** – *Brittle* (frágil). A maioria das pessoas parece compreender que tudo pode ruir a qualquer instante;

**A** – *Anxious* (ansioso). Cenário de medo e impotência diante das mudanças;

**N** – *Non linear* (não-linear). Desconexão entre causa e efeito;

**I** – *Incomprehensible* (incompreensível). A capacidade de analisar os fatos e compreender o que faz ou não sentido, parece estar em crise neste momento.

Além disso, com a pandemia, as desigualdades do ponto de vista da interseccionalidade, tornaram-se verdadeiros abismos entre grupos minoritários nos espaços de poder. Nesse sentido, o mundo exige dos profissionais uma postura de responsabilidade, perante os desafios atuais e dessa forma, novos comportamentos e habilidades são necessários. Nesse cenário, considerando a relação entre Cultura da Conexão, Cidadania e Aprendizagem ao Longo da Vida, destacam-se quatro temas importantes: Transformação Digital, Adaptabilidade, Comunicação Inclusiva e Era do Usuário.

A Transformação Digital, aliada da Cultura da Conexão, é basicamente a representação dos dias atuais e é muito interessante observar sua “imposição” nesse período pandêmico: existe uma nova forma de se trabalhar, comunicar, estudar, se relacionar e consumir. Tudo pode e deve mudar, principalmente enquanto o Covid-19 estiver em curso, portanto, a Adaptabilidade se faz necessária dentro de qualquer contexto. A Comunicação inclusiva, diretamente relacionada à Cidadania, tem como premissa dar voz, ouvir e responder respeitando as diferenças, bem como contribuir para que

os ambientes sejam diversos, colaborativos, equânimes e justos. Por fim, a Era do Usuário, que apesar de estar ligada à Experiência do Usuário, pode servir de referências para as possíveis mudanças e tendências comportamentais no ambiente tecnológico, a partir de uma sociedade que se apresenta na atualidade como frágil, ansiosa, não-linear e incompreensível.

Apesar dos desafios que são muitos, deve-se sempre ampliar os horizontes no que diz respeito ao aprendizado contínuo, a partir da busca por novas competências para se compreender os diferentes contextos e realidades que ainda estão por vir.

## REFERÊNCIAS

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION (ALA). **Presidential Committee on Information Literacy:** final report. 1989. Disponível em: <https://www.ala.org/acrl/publications/whitepapers/presidential> Acesso em: 02 maio 2021.

AUSUBEL, D.P. **A aprendizagem significativa:** a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

BELUZZO, R.C.B. **Construção de mapas:** desenvolvendo competências em informação e comunicação. 2.ed. rev. e ampl. Bauru: Cá Entre Nós, 2007.

BELLUZZO, R.C.B. O estado da arte da competência em informação (CoInfo) no Brasil: das reflexões iniciais à apresentação e descrição de indicadores de análise. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação.** São Paulo, v. 13, n. especial, p. 47-76, jan./jul. 2017. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/download/648/570> Acesso em: 01 abr. 2021.

BRANDÃO, C.R. **O que é método Paulo Freire.** Brasiliense, 2017. Disponível em: [https://apartilhadavida.com.br/wp-content/uploads/2017/03/oque\\_metodo\\_paulo\\_freire.pdf](https://apartilhadavida.com.br/wp-content/uploads/2017/03/oque_metodo_paulo_freire.pdf). Acesso em 28 mai. 2021.

BRASIL. Casa Civil. **Lei nº 9.394, de 20 de Dezembro de 1996.** 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm) Acesso em: 25 maio 2021.

BRASIL. Casa Civil. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm) Acesso em: 14 maio 2021.

BRITANICA. **Edward L. Thorndike:** american psychologist. 2021. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Edward-L-Thorndike> Acesso em: 28 maio 2021.

BUJOKAS, A.S. Educação para a mídia: da inoculação à preparação. **Educação & Sociedade,** Campinas, v. 29, n. 105, p. 1043-1066, set./dez. 2008. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br> Acesso em: 03 maio 2021.

CÂMARA, M.; BORGES, J. **Competências em informação e comunicação:** necessidades para participação em redes sociais em ambientes digitais. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/280253817\\_Competencias\\_em\\_informacao\\_e\\_comunicacao\\_necessidades\\_para\\_participacao\\_em\\_redes\\_sociais\\_em\\_ambientes\\_digitais](https://www.researchgate.net/publication/280253817_Competencias_em_informacao_e_comunicacao_necessidades_para_participacao_em_redes_sociais_em_ambientes_digitais) Acesso em: 13 jun. 2021.

CASCIO, J. **Do mundo Vuca ao mundo Bani**. Disponível em: <https://peers.com.br/do-mundo-vuca-ao-bani/> Acesso em: 01 jun. 2021.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CASTRO, G.G.S. Ter cliente é para o fracos, as marcas agora querem fãs. In:

GONÇALVES, F.; MEDINA, A. (Orgs.). **Comunicação, organizações e cultura digital**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2014. p. 181-196.

CERVO, A.F.G. **Humanismo histórico**: estudo de sua evolução para chegar à felicidade e realização. 2016. Disponível em <https://saberhumano.emnuvens.com.br/sh/article/view/128> Acesso em: 20 maio 2021.

COMISSÃO EUROPÉIA DE COMUNICAÇÃO. **Combater a desinformação em linha**: uma estratégia europeia. Bruxelas, 26 abr. 2018. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legalcontent/PT/TXT/HTML/?uri=CELEX:52018DC0236&from=EN/> Acesso em: 23 jan.2021.

DESLANDES, S.F. **O ativismo digital e sua contribuição para a descentralização política**. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/csc/v23n10/1413-8123-csc-23-10-3133.pdf> Acesso em: 09 jun. 2021.

DE LUCCA, D.M.; FIALHO, F.A.; VITORINO, E.V. Competência em informação e aprendizagem ao longo da vida nas organizações que aprendem. **RICI: R.Ibero-amer. Ciência da Informação**, Brasília, v. 11, n. 3, p. 590-608, set./dez.2018. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/10373/9636> Acesso em: 20 maio 2021.

DEMARTINI, F. **A "cultura do cancelamento" foi eleita como termo do ano de 2019**. Disponível em: <https://canaltech.com.br/redes-sociais/a-cultura-de-cancelamento-foi-eleita-como-termo-do-ano-em-2019-156809/> Acesso em: 23 jun. 2021

DI FELICE, M. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

DREYER, L. Alfabetização: o olhar de Paulo Freire. 2011. In: Curitiba: **X Congresso Nacional de Educação EDUCERE**, Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2011/5217\\_2780.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2011/5217_2780.pdf) Acesso em: 02 maio 2021.

DUDZIAK, E.A. Os faróis da sociedade de informação: uma análise crítica sobre a situação da competência em informação no Brasil. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v.18, n. 2, p. 41-53, maio/ago. 2008.

DUDZIAK, E.A. **Competência em informação**: de reflexões às lições aprendidas. São Paulo: FEBAB, 2013. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/4556> Acesso em: 02 maio 2021.

DUARTE, E. XAVIER, C. 2006. **Informação e construção da cidadania**: representação das ações de informação da Casa Pequeno Davi. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/96318/> Acesso em: 10 jun. 2021.



FERRAÇO, R. **Agência Senado**: acesso à informação põe transparência no lugar da 'cultura do segredo'. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2012/05/16/ferraco-diz-que-lei-do-acesso-a-informacao-poe-transparencia-no-lugar-da-cultura-do-segredo/>>. Acesso em: 11 jun. 2021.

FERRÉS, J.; PISCITELLI, A. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. *Lumina*.v.9, n.1, p. 1-16, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3eQ78Km> Acesso em: 17 jun. 2020.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FRAZÃO, D. **Henri Paul Hyacinthe Wallon**: psicólogo francês. Disponível em: [https://www.ebiografia.com/henri\\_paul\\_hyacinthe\\_wallon/](https://www.ebiografia.com/henri_paul_hyacinthe_wallon/) Acesso em: 30 maio 2021.

FREIRE, P. **Política e educação**. São Paulo: Editora Cortez, 1993.

GIDDENS, A. **Sociologia**. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GOHN, M. da G. **Movimentos sociais e educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

GOHN, M. da G. **Educação não-formal e cultura política**: impactos sobre o associativismo do terceiro setor. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção Questões da nossa época, v. 71).

HATSCBACH; M.H.L; OLINTO, G. Competência em informação: caminhos percorridos e novas trilhas. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação*, Nova Série, São Paulo, v.4, n.1, p. 20-34, jan./jun. 2008. Disponível em: <http://www.febab.org.br/rbbd/ojs-2.1.1/index.php/rbbd/issue/view/6> Acesso em: 18 jun. 2021.

HERMANN, M.; PENTEK, T.; OTTO, B. **Design principles for Industrie 4.0 Scenarios**: a literature review. Working Paper. n.01/2015, Technische Universität Dortmund, 15p, 2015.

HORTON JUNIOR, F. W. **Overview of information literacy resources**. Paris: UNESCO, 2013. Disponível em: [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/news/overview\\_info\\_lit\\_resources.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/news/overview_info_lit_resources.pdf) Acesso em: 20 maio 2021.

JARVIS, P. **Democracy, lifelong learning and the learning society**: active citizenship in a late modern age. Abingdon: Routledge, 2008.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

LAFLOUFA, J. **1 presépio feito de latinhas de Coca-Cola e Guaraná Jesus, veja só como ficou**;). 2012. Disponível em: <https://www.bluebus.com.br/wp-content/uploads/2012/12/presepio-latinhas.jpg>. Acesso em 11 jul. 2021.

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

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

MAHONEY, A.A.; DE ALMEIDA, L.R. Afetividade e processo ensino-aprendizagem: contribuições de Henri Wallon. **Psicologia da Educação**, n. 20, p.11-30, 2005. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1414-69752005000100002](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1414-69752005000100002) Acesso em: 02 maio 2021.

MATOS, M.A. **O Behaviorismo metodológico e suas relações com o mentalismo e o behaviorismo radical**. In: II Palestra apresentada no II Encontro Brasileiro de Psicoterapia e Medicina Comportamental, Campinas, 1993. Disponível em: <https://itrcampinas.com.br/txt/behaviorismometodologico.pdf> Acesso em 25 maio 2021.

MENEZES, P. **Cidadania: toda matéria: conteúdos escolares**. 2011-2021. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/cidadania/> Acesso em: 05 jun.2021.

MORAN, J.M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologia audiovisuais telemáticas. In: MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus. 2000, p. 11-65.

MOREIRA, M.A. **O que é afinal aprendizagem significativa?** Disponível em: <http://moreira.if.ufrgs.br/oqueefinal.pdf> Acesso em: 2 jun.2021.

MOUSINHO, S.H. do A. A utilização dos mapas conceituais como ferramenta didática nas licenciaturas de Física e Matemática do Cederj. **Revista Educação Pública**, v. 20, nº 4, 28 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/4/a-utilizacao-dos-mapas-conceituais-como-ferramenta-didatica-nas-licenciaturas-de-fisica-e-matematica-do-cederj> Acesso em: 30 maio 2021.

NOVAK, J.; GOWIN, B. **Aprender a aprender**. 2.ed. Lisboa: Plátano,1999.

NUNES, A.I.B.L.; SILVEIRA, R. do N. **Psicologia da aprendizagem**. 3. ed. Universidade Aberta do Brasil. Fortaleza: UECE, 2015.

OLIVEIRA, K. **Skinner: modelagem**. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cFoDe9KoK74> Acesso em: 27 maio 2021.

ORGANIZAÇÃO NACIONAL DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Transformando nosso mundo: a agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável**. Traduzido pelo Centro de Informação das Nações Unidas para o Brasil (UNIC Rio), última edição em 13 de outubro de 2015. Disponível em: <https://sustainabledevelopment.un.org> Acesso em: 20 jan. 2020.

PARIKKA, J. **Digital contagions: a media archaeology of computer viruses**. Peter Lang, 2007.

PASSARELLI, B. Mediação da informação no hibridismo contemporâneo: um breve estado da arte. **Ciência da Informação**, Brasília, v.43 n.2, p.231-240, maio/ago., 2014.

PONTES NETO, J.A. da S. **Teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel: perguntas e respostas**. Série-Estudos-Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB, 2006. Disponível em: <https://www.serie-estudos.ucdb.br/serie-estudos/article/view/296/149> Acesso em: 28 maio 2021.

PROMOVIEW. **Patrocinadores se posicionam sobre conflitos no BBB21**. 2021. Disponível em: <https://www.promoview.com.br/categoria/publicidade/patrocinadores-se-posicionam-sobre-conflitos-no-bbb21.html>. Acesso em: 20 maio 2021.

PRIBERAM INFORMÁTICA S.A. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa que refletem os principais acontecimentos portugueses e internacionais.** Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/desinforma%C3%A7%C3%A3o/>> Acesso em: 23 jun. 2021.

QUINTILIO, N. K.; FERRAZ, O. L. Aprendizagem significativa e o ensino de conceitos na educação física escolar: um estudo de caso com os jogos Olímpicos. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v.32, n.2, p. 219-232, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/1807-5509201800020219> Acesso em: 02 maio 2021.

SANTAELLA, L. Intersubjetividades nas redes digitais: repercussões na educação. In: PRIMO, A. (Org.). **Interações em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013. p. 33-50.

SANTOS, J.L. **O que é cultura**. Rio de Janeiro: Editora Brasiliense, 2017.

SANTOS, J.A.S. Teorias da aprendizagem: comportamentalista, cognitivista e humanista. **Revista Científica Sigma**, v. 2, n. 2, p. 97-111, 2006.

SCOLARI, C. Transmedia literacy: informal learning strategies and media skills in the new ecology of communication. **Telos**, v. 193, n.1, p.1-9, 2016. Disponível em: <https://goo.gl/1KtnZD>. Acesso em: 17 jun. 2020.

SETZER, V.W. Dado, informação, conhecimento e competência. **Data Gama Zero**. Rio de Janeiro: 1999. Disponível em: <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/dado-info.html>. Acesso em: 20 maio 2021.

SILVA, K.K.A.; BEHAR, P.A. Competências digitais na educação: uma discussão acerca do conceito. **EDUR - Educação em Revista**. 2019; 35:e209940. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edur/v35/1982-6621-edur-35-e209940.pdf> Acesso em: 03 abr. 2021.

SIEMENS, G. Connectivism: a learning theory for the digital age. **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**. Disponível em: [https://jotamac.typepad.com/jotamacs\\_weblog/files/Connectivism.pdf](https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/Connectivism.pdf) Acesso em: 01 jun. 2021.

SMOLE, K.C.S. **Múltiplas inteligências na prática escolar**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância, 1999.

SUNDIN, O. **From the periphery to the centre**: some aspects regarding the future of information literacy research. Position paper for the Social Media and Information Practices workshop: State of the art and future challenges for information literacy research, University of Borås, Sweden 10-11 November 20. Disponível em: <https://portal.research.lu.se/portal/files/6287399/2270297.pdf> Acesso em: 02 maio 2021.

UNESCO. **Global Report on Adult Learning and Education**: leave no one behind: participation, equity and inclusion. 2019. Disponível em: <<https://uil.unesco.org/adult-education/global-report>> Acesso em: 20 maio 2021.

UNESCO. **Marco de avaliação global da alfabetização midiática e informacional: disposição e competências do país**. 2016. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246398>. Acesso em: 14 maio 2021.

UNESCO. **Educação de qualidade no Brasil**. 2021. Disponível em: <https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasilia/education-quality> Acesso em: 02 jun. 2021.

VALENTIM, M.L.P.; JORGE, C.F.B.; CERETTA-SORIA, M.G. Contribuição da competência em informação para os processos de gestão da informação e do conhecimento. **Revista da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS** v. 20, n.2, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/viewFile/48642/32122> Acesso em: 01 abr. 2021.

VANDAL. **Camiseta fila duma égua.** 2021. Disponível em: <https://www.vandal.com.br/camisetas/estampa-filaduma%C3%89gua>. Acesso em: 11 jul. 2021.

WALSH, B. **The coronavirus outbreak stands to fundamentally change the world.** Disponível em: <https://www.axios.com/coronavirus-future-economy-politics-f838d8f1-09e2-48cd-afa7-1481d2044e21.html> Acesso em: 20 mar. 2021.

WARDLE, C. **Fake news: it's complicated.** Disponível em: <https://firstdraftnews.org/articles/fake-news-complicated/> Acesso em: 04 jun. 2021.

ZANCHETTA JUNIOR, J. Educação para a mídia: propostas europeias e realidade brasileira. **Educação e Sociedade.** [online].. vol.30, n.109, pp.1103-1122, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/hDMNphp67pFvKXNpNccYh6f/abstract/?lang=pt> Acesso em: 02 maio 2021.

ZIMRING, F. **Carl Rogers.** Tradução e organização: Marco Antônio Lorieri. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

## Capítulo 10

**COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS, FAKE NEWS E DESINFORMAÇÃO:  
ANÁLISE DE NOTÍCIAS SOBRE VACINA DO SITE “FATO OU FAKE” NO  
CONTEXTO DA PANDEMIA DA COVID-19**

- Andressa Algayer da Silva Moretti**, Doutoranda do PPGEDC da FC - UNESP Bauru, Mestre em Engenharia de Edificações e Saneamento pela UEL, Bacharel em Engenharia Ambiental pela UTFPR e Licenciada em Química pela UTFPR
- Bianca Giordana Zaniratto**, Doutoranda do PPGMiT da FAAC - UNESP Bauru, Mestre em Comunicação Midiática pela UNESP e bacharel em Comunicação Social - Jornalismo pela UNESP
- Henrique Campos Mercez dos Santos**, Mestrando do PPGMiT da FAAC - UNESP Bauru e Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela UNESP
- Juliana Gabriela Spadoto de Barros**, Mestranda do PPGMiT da FAAC - UNESP Bauru e Bacharel em Tradução pelo UNIVEM
- Maria Fernanda Kulaif Ubaid**, Mestranda do PPGMiT da FAAC - UNESP Bauru e bacharel em Comunicação Social - Jornalismo pelas Faculdades Integradas de Jaú
- Aguinaldo Robinson de Souza**, Professor Associado - Departamento de Química da Faculdade de Ciências da UNESP em Bauru/SP
- Francisco Machado Filho**, Doutor em Comunicação Social e Professor do PPGMiT da FAAC - UNESP Bauru/SP
- João Pedro Albino**, João Pedro Albino é professor Associado Sênior na UNESP, com experiência de mais de 30 anos em Cursos de Graduação. Atualmente é Professor e Pesquisador no Programa de Mestrado e Doutorado em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC-UNESP) atuando na linha de pesquisa Tecnologias Midiáticas
- Juliano Maurício de Carvalho**, Livre-docente em Políticas de Comunicação, Mídia e Indústrias Criativas pela Unesp. Pós-doutorado pela Universidade de Sevilha e Universidade Carlos III de Madri, Vice Coordenador do Curso de Doutorado do PPGMiT da FAAC - UNESP Bauru/SP, docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do curso de Jornalismo e líder do Laboratório de Estudos em Comunicação, Tecnologia, Educação e Criatividade do Departamento de Comunicação Social da FAAC - UNESP Bauru/SP
- Regina Celia Baptista Beluzzo**, Doutora em Ciências da Comunicação (ECA- USP), Pós-Doutora em Gestão Escolar (UNESP-Araraquara) e Docente dos Programas de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia (UNESP-Bauru) e Ciência da Informação (UNESP-Marília)

## 1 INTRODUÇÃO

Os distúrbios da informação encontraram no ambiente digital, principalmente na massificação das mídias sociais, terreno fértil para se propagar em escala nunca vista antes na história da humanidade. A desinformação, a informação enganosa e a má informação (WARDLE; DERAKHSHAN, 2017), na maioria das vezes motivadas por fatores políticos e econômicos, faz parte do cotidiano dos usuários das redes. Em tempos de pandemia, porém, as consequências da propagação das *fake news* podem ser fatais. Desde março de 2020, a



Organização Mundial da Saúde (OMS) decretou pandemia da Covid-19, causada por variantes do coronavírus.

*Fakes news*, movimento antivacina e o não desenvolvimento de competências tecnológicas que permitem ao cidadão organizar e desorganizar dados criticamente formam o bojo do presente artigo, que pretende analisar checagens de notícias do site “Fato ou Fake” no contexto da pandemia de Covid-19.

Assim, parte-se do tema desinformação em tempos de pandemia e o papel da competência em informação (CoInfo) e competência midiática (CIM)<sup>13</sup> para o pleno exercício da cidadania para estipular o objetivo geral, a saber, investigar o impacto da ausência dessas competências na propagação de *fake news* relativas à vacina contra a Covid-19 no Brasil.

Para validar ou rechaçar a hipótese que a carência de CIM impede que as pessoas tenham capacidade para filtrar e ler criticamente toda a massa de dados e informação recebida diariamente via mídias sociais e, por isso, mesmo que não haja a intenção, tornam-se propagadoras de *fake news* e provocam o agravamento da crise sanitária vigente, o presente capítulo propõe-se a analisar as checagens feitas pela página “Fato ou Fake – coronavírus”, do G1, no período de 17 de janeiro de 2021 (data da primeira vacina aplicada contra Covid-19 no Brasil) até 28 de maio de 2021, dia da última checagem do mês de maio.

Definido o objeto da pesquisa e o recorte temporal, foi aplicado um filtro para checar ao *corpus*: a análise se debruçaria nas checagens relacionadas com a vacina. Assim, a partir das ferramentas da análise documental e da Análise de Conteúdo (AC) de Bardin (2011), definiram-se categorias para posterior investigação: checagens relacionadas ao efeito das vacinas, envolvendo autoridades e personalidades e referentes a procedimentos, como fabricação, distribuição e cronograma de vacinação.

Como objetivos específicos, pretendeu-se categorizar a amostra conforme os pressupostos da AC, discutir a necessidade da CIM para o pleno exercício da cidadania, conceituar *fake news* e contextualizar o cenário pandêmico.

A relevância do tema e da presente investigação encerra-se justamente na inevitabilidade de municiar a população com as competências necessárias para a prática da “informação limpa” (EDELMAN, 2021), isto é, engajar-se com o noticiário em diferentes

---

<sup>13</sup>Nesta pesquisa usamos o termo CIM como sinônimo para a Alfabetização Midiática e Informacional (AMI) mencionado pela UNESCO.

fontes, evitar bolhas de informação, verificar informações e não ampliar informações não verificadas.

## 2 COMPETÊNCIA EM INFORMAÇÃO E MUDIÁTICA

### 2.1 Considerações sobre competência

Na atualidade, conhecimento, educação e sociedade conectada exigem dos cidadãos a gestão eficaz e eficiente de competências e habilidades específicas necessárias não somente para construir conhecimento contínuo, mas intervir na realidade social e gerar benefícios pessoais e coletivos. Essas competências são denominadas de Competência em Informação e Mudiática (CIM)(UNESCO, 2016).

Para fins de embasamento, vale comentar a acepção primeiramente do termo “competência” segundo alguns vieses. Belluzzo (2007) introduz que, na Idade Média, a expressão “competência” pertencia à área jurídica, entendida como “a capacidade atribuída a alguém ou a uma instituição para apreciar e julgar certas questões” (p. 29) e, por extensão, designava o reconhecimento social daquele que sabia se pronunciar sobre assuntos específicos. Depois, de forma mais genérica, principalmente no meio organizacional, passou a especificar a pessoa capaz de realizar atividades produtivas com efetividade (BELLUZZO, 2007).

No âmbito da Administração, Fleury e Fleury (2000) fornecem o conceito de que competência “é um saber agir responsável e reconhecido, o que implica em mobilizar, integrar e transferir conhecimentos, recursos e habilidades que agreguem valor à organização e valor social ao indivíduo” (p. 17).

Já no âmbito da educação, Perrenoud (1997) afirma que competência envolve agir com eficácia em um tipo de situação apoiando-se em conhecimento, mas sem se reduzir a ele, mobilizando conhecimentos a fim de enfrentar situações complexas, o que implica “capacitação e atualização dos saberes” (p. 7).

Complementa-se, aqui, que as competências devem ser desenvolvidas não só individual, mas coletivamente, em grupo e sociedade, para que se coloquem recursos em ação em situações práticas. Enlaçando tais conceitos, para Zarifian, competência

é uma iniciativa sob a **condição de autonomia**, que supõe a mobilização de dois tipos de recursos: os recursos internos pessoais (adquiridos, solicitados e desenvolvidos pelos indivíduos em dada situação) e os coletivos (trazidos e colocados à disposição pelas organizações). (ZARIFIAN, 1999, 2001 e 2003 apud MIRANDA, 2004, *online*, **grifo nosso**).

Para finalizar, o autor lista algumas palavras-chave que definem a multidimensionalidade da competência: “iniciativa, responsabilidade, inteligência prática, conhecimentos adquiridos, transformação, diversidade, mobilização dos atores e compartilhamento” (ZARIFIAN, 1999, 2001 e 2003 apud MIRANDA, 2004, *on-line*). Tais termos, segundo seu entendimento, resumem a principal virtude da lógica da competência: “alçar o sujeito ao primeiro plano do processo do trabalho, centrando atenção sobre o indivíduo e suas qualidades”.

## 1.2 Competência em informação e cidadania

Desde os anos de 1970, quando o norte-americano Paul Zurkowski o apresentou pela primeira vez, o conceito de competência em informação (*information literacy*) vem ganhando diferentes contribuições teóricas, entendida como instrumento de acesso à informação (ZURKOWSKI, 1974), fator de emancipação política, cidadania e responsabilidade social no uso competente da informação (CAMPELLO, 2003), instrumento tecnológico informacional e instrumental (SANTOS, 2011) e processo para aprendizagem contínuo ao longo da vida (UNESCO, 2016).

A essas contribuições, une-se a macrodefinição de Uribe-Tirado:

[...] o processo de ensino-aprendizagem que busca que um indivíduo e seu coletivo (...) alcance as competências (conhecimentos, habilidades e atitudes) digitais, comunicacionais e informacionais, de forma que lhes permitam, depois de identificar suas necessidades informacionais, utilizando diferentes formatos, meios e recursos físicos, eletrônicos ou digitais, poder localizar, selecionar, recuperar, organizar, avaliar, produzir, compartilhar e divulgar (Comportamento informacional) adequada e eficientemente essa informação, **com uma posição crítica e ética, a partir de suas potencialidades (cognitivas, práticas e afetivas) e conhecimentos prévios (outras competências), e alcançar uma interação apropriada com outros indivíduos e grupos (prática cultural/ inclusão social)**, de acordo com os diferentes papéis e contextos que assume (níveis de ensino, pesquisa, desempenho de trabalho ou profissional) e, finalmente, com todo esse processo, alcançar e compartilhar novos conhecimentos e ter as bases para o aprendizado ao longo (lifelong learning) da vida para benefício pessoal, organizacional, comunitário e social (evitando a brecha digital e informacional) antes às demandas da atual sociedade da informação. (URIBE-TIRADO, 2009, p. 12, apud SANTOS, 2020, p. 132-133, **grifo nosso**).

A fim de atender aos objetivos do presente capítulo, ressalta-se o grifo acima no que diz respeito à percepção de que debater a CoInfo no atual cenário tecnológico, midiático, econômico e sociopolítico do país é cada vez mais necessário, uma vez que se refere às “capacidades, habilidades e atitudes que os indivíduos devem apropriar e internalizar com o intuito de buscar, recuperar, avaliar e utilizar a informação de maneira crítica, responsável e ética” (SANTOS, 2020, p. 2).

Esse panorama, portanto, nos dá uma ampla visão das competências exigidas do cidadão participante do meio digital, formato de media em foco neste artigo, em que ele deve ser capaz de organizar e desorganizar dados para que a informação dali obtida tenha sentido e significado na construção de um conhecimento que o leve a intervir na realidade social e traga benefícios pessoais e coletivos, fazendo da cidadania um ato de aprendizado contínuo.

Considerando o indivíduo hiperconectado e suas necessidades informacionais, para que seja entendido como um indivíduo competente em informação de forma mais ampla, ele deve, segundo Doyle (1994) passar pelo percurso de reconhecer a necessidade de informação e que a informação precisa e detalhada é base para uma tomada de decisão inteligente, formular perguntas baseadas nessa necessidade, identificar as potenciais fontes para desenvolver uma busca exitosa, avaliar a informação e organizá-la relacionando-a a uma aplicação prática e finalmente utilizá-la de forma crítica.

Quanto à construção da cidadania, a pessoa competente em informação é aquela capaz de, no geral, viver plenamente em sociedade, aceitar de forma pragmática as transformações sociais, querer assegurar um futuro melhor para as próximas gerações e ser hábil na expressão escrita e na informática (RADER, 1995), o que nos leva à observação de outra competência: a midiática.

### **1.3 Competência midiática**

Em 2008, a fim de promover a igualdade de acesso à informação, ao conhecimento, à mídia e aos sistemas de informações livres, independentes e pluralistas, a UNESCO propôs o *Curriculum Media and Information Literacy* e definiram a competência midiática como a convergência de conhecimentos, habilidades e atitudes em reação ao uso e compreensão dos meios e processos de comunicação em massa nos estudos avançados de desenvolvimento da sociedade (WILSON *et al.*, 2013). Tal importância se dá quando tratamos do ambiente virtual e especificamente, no caso do presente artigo, das redes sociais da Internet.

No contexto da sociedade hiperconectada em que estamos inseridos, lida-se com a dificuldade em promover melhorias na qualidade da busca de informações cada vez mais expandidas. Assim, percebe-se a importância em identificar, acessar, selecionar e usar informação a fim de produzir conhecimento e inovação para a prática da cidadania.

No geral, a competência midiática objetiva contribuir para o desenvolvimento da autonomia e do compromisso social e cultural do cidadão, abrangendo maneiras de como os conteúdos midiáticos são tanto produzidos quanto consumidos (FERRÉS; PISCITELLI, 2015).

Para tanto, é necessário que o cidadão domine conhecimentos, habilidades criativas e atitudes relacionadas à sua participação como receptor e produtor de mensagens, além de como interagir com elas.

Ferrés e Piscitelli (2015) propõem indicadores de competência midiática nas dimensões de:

- Linguagem – avaliação e correlação de códigos e gêneros midiáticos para a produção e ressignificação de conteúdos,
- Tecnologia – interação e manuseio eficaz dos aparatos tecnológicos e exploração dos recursos ligados à comunicação multimodal e multimídia,
- Ideologia – curadoria e autoavaliação do consumo midiático e identificação individual e coletiva dos efeitos da produção midiática,
- Produção e difusão – conhecimento dos processos de produção e compartilhamento de conteúdos além de gerenciamento da própria identidade *on* e *off-line*,
- Ideologia e valores – avaliar conteúdos considerando seus recortes socioculturais e seus mecanismos de manipulação, além de modificar conteúdos compromissados com a cidadania e
- Estética – identificar referências intertextuais, explorar camadas interpretativas e produzir conteúdo criativos e originais.

Na presente pesquisa, esses indicadores nos ajudarão a nortear o entendimento sobre a competência midiática necessária para que o indivíduo participante dos espaços virtuais se torne uma pessoa crítica e esclarecida e tenha discernimento para analisar o que é fato e o que não é, contribuindo, assim, para a melhoria da sociedade.

Aqui, a competência em informação e midiática se amalgamam em uma só, estratégia pioneira de fusão da UNESCO (2016) que reconhece a tendência atual de convergência de multimeios e permite que as pessoas consigam identificar fontes seguras, filtrar a qualidade das informações, saber acessar diferentes sistemas e aplicativos, efetuar leituras hipertextuais não lineares e conhecer diferentes formas de apresentação de resultados, tais como lista de discussões, fóruns, espaços de comentários, etc.

Assim, dominar a CIM envolve discernimento e racionalidade do cidadão, pois a informação não passa de uma massa de dados até que todas as pessoas tenham igual oportunidade de analisá-los com criticidade e de selecionar e absorver aqueles que lhes auxiliam



a construir conhecimento. Do contrário, haverá cada vez mais desinformação e disseminação de notícias falsas, impedindo que a sociedade conectada desenvolva novas formas de relações humanas democráticas e equânimes.

## 2 DESINFORMAÇÃO E *FAKE NEWS*

Atualmente, o mundo passa por transformações significativas que moldam e ressignificam o comportamento do indivíduo na sociedade, especialmente no que diz respeito ao acesso e consumo da informação no ambiente digital.

Nos anos de 1990, com o surgimento da *world wide web* (www), o poder de informar e propagar conteúdos informacionais estava concentrado nas mãos de um seletivo grupo de pessoas com grande poder aquisitivo para sustentar tal tecnologia e grandes veículos de imprensa. A comunicação era unilateral, característica marcante da Web 1.0, em que apenas o emissor era responsável pela coleta e divulgação das informações e, do outro lado, o receptor com o papel exclusivamente de consumidor.

Ao longo da década, sites de bate-papo e similares emergiram, permitindo expansão da interação entre usuários. O espaço, que antes era de caráter informativo e destinado para o compartilhamento de dados, tornou-se uma rede de computadores interligados responsáveis por conectar pessoas ao redor do mundo.

Com a popularidade da internet em crescimento exponencial, surge a Web 3.0, cujas características são a socialização e interação. O usuário não estava apenas como receptor, mas sim como produtor e compartilhador de informações nas plataformas através de blogs pessoais, sites de conversação e espaços destinados para comentários em portais de notícias. Se a internet ampliou a comunicação, o surgimento das redes sociais aumentou a criatividade na comunicação e fez com que todos os indivíduos passassem a produzir e compartilhar conteúdo, todavia, geralmente sem respeitar critérios lógicos e demonstrando a falta de competências da informação e midiática (CMI).

Hoje, com o fenômeno crescente das redes sociais, a informação se prolifera e circula de forma exponencial e vultosa (BRISOLA; ROMEIRO, 2018) uma vez que as plataformas digitais permitem seu compartilhamento de forma rápida e simultânea, geralmente resultando na produção de notícias falsas, conhecidas e popularizadas como *fake news*, e consequentemente em desinformação.

Em termos gerais, as *fakes news* podem ser interpretadas como informações criadas para ganhar dinheiro ou desacreditar alguém, baseadas em fatos, mas alinhavadas para atender a uma agenda particular de algum grupo de interesse (NEWMAN apud SALAVERRÍA *et al.*, 2020).

Os conteúdos falsos são criados intencionalmente de forma descontextualizada dos fatos para terem rápida circulação entre as pessoas, logo, informações verificadas e confiáveis, como as produzidas pela ciência ou pelo jornalismo profissional, tornam-se fundamentais na construção das chamadas sociedades do conhecimento (UNESCO, 2003). Se informação é poder, então, desinformação é desempoderamento.

Quanto à conceituação, Wardle e Derakhshan (2017, p. 20) listam os três tipos de distúrbios da informação: desinformação (informação falsa com a intenção de causar dano), informação enganosa (informação falsa sem a intenção de trazer dano) e má informação (informação baseada na realidade usada para causar dano a alguém).

O fenômeno das *fakes news*, portanto, pode ser entendido como uma evolução dos boatos e que, em tempos de redes sociais, objetiva atingir o maior número de pessoas com a clara intenção de induzir o receptor da mensagem a algum erro. São originadas da desinformação e desencadeiam uma série de problemas de longo alcance, uma vez que são potencializadas nas mídias digitais por meio de algoritmos que facilitam sua exposição por meio do comportamento dos usuários.

Todavia, é necessário salientar que desinformação e *fake news* não afetam apenas o entendimento e discernimento entre o certo e o errado em relação aos fatos, mas prejudicam também de forma deliberada a tomada de decisões importantes relacionadas à vida humana, como, no caso do objeto de análise deste artigo, as medidas relacionadas à prevenção e ao combate à pandemia da Covid-19 envolvendo a campanha de vacinação.

Assim, conclui-se que a construção de desinformações e sua propagação não afetam apenas a construção de embasamento teórico para a formação de senso crítico, mas também interfere diretamente na vida pessoal, profissional e política de uma população cada vez mais polarizada, criando um *looping* infinito que afasta o cidadão da verdade e o leva a perder credibilidade quanto a opiniões de cunho político e social.

## 2.1 A pandemia da Covid-19, as *fakes news* e a desinformação

Em 2020, o mundo foi acometido por um subtipo do já conhecido vírus SARS CoV, o coronavírus. O primeiro caso, do então chamado novo coronavírus, foi registrado na cidade de

Wuhan, província de Hubei, na China, em dezembro de 2019, e pouco depois a doença causada pelo recém-descoberto patógeno se espalhou pelo mundo.

No dia 11 de março de 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou a situação de pandemia de Covid-19 e, a partir de então, as relações humanas foram drasticamente alteradas. O trabalho, a convivência, o lazer e as medidas de saúde passaram a ser regidas pelas imposições para conter a disseminação letal da doença.

Em um cenário de isolamento social, a propagação de notícias falsas relacionadas ao vírus foi um dos principais entraves no combate à pandemia e se tornou um problema sanitário (SALAVERRÍA *et al.*, 2020). Em um período em que as mídias sociais crescem em importância como meio de acesso à informação para grande parte da população mundial, a disseminação de notícias falsas encontrou espaço em meio à necessidade e à busca por informações.

Assim, a rapidez da produção e disseminação de informações sobre a Covid-19 pelas redes sociais e aplicativos de mensagens deu-se sem a preocupação em fornecer informações confiáveis e checagem em fontes seguras, gerando desinformação e notícias falsas – as *fake news*. Em números, Vosoughi, Roy e Aral (2018) mostram que a disseminação de notícias falsas através de uma rede social tem 70% de chances a mais de ser propagada do que uma notícia real. Segundo os autores, o caráter criativo e inovador das notícias dessa natureza pode ser um dos motivos de se espalharem tão rapidamente.

Como observado no transcorrer do primeiro ano de pandemia, a indignação que surge num primeiro contato com as falsas informações dá lugar à indiferença e, por fim, à convivência, e usuários deixaram de ser apenas consumidores para também produzir o conteúdo compartilhado. Assim, atividades que antes eram exclusivamente realizadas por profissionais, tais como os jornalistas, tornam-se acessíveis a pessoas comuns, levando ao aumento na oferta de informações e à queda da confiabilidade dos conteúdos em questão (D'ANCONA, 2018).

Nesse contexto, surgem diferentes discursos que dão a falsa ideia de que a população precisa escolher a qual grupo quer pertencer e absorver apenas as informações que condizem com a forma de pensar com a qual se identifica. Criam-se, assim, as “bolhas de achismos”, estimulando o viés de confirmação e pertencimento e não a busca pela informação apurada.

Diante das consequências prejudiciais das *fake news*, a OMS nomeou esse movimento de “desinfodemia” (BONTCHEVA; POSETTI, 2020), termo que define como a disseminação em massa de notícias falsas e rumores sem embasamento científico podem comprometer

informações respaldadas por autoridades de saúde e pesquisas cientificamente comprovadas no enfrentamento à pandemia.

Os autores listam nove temas-chave relacionados a taxas de infecção e morte pela doença; impactos econômicos; sintomas e tratamentos, incluindo falsas informações sobre vacinas; ataques políticos a jornalistas e a tentativa de tirar a credibilidade o jornalismo independente; impactos na sociedade e no meio ambiente; politização da doença; fraudes financeiras e desinformação relacionada a personalidades. As formas escolhidas para propagar a desinformação relacionada à pandemia incluem *memes*<sup>14</sup> e construções narrativas emotivas; vídeos e imagens manipulados, descontextualizados, alterados e fraudados; sites, fontes e dados falsos; e campanhas orquestradas de desinformação (BONTCHEVA; POSETTI, 2020).

Ademais, no fenômeno da desinfodemia, encontra-se uma vertente em relação aos problemas trazidos pelas *fake news* e que prejudicam o enfrentamento à pandemia: o movimento antivacina de grupos que se recusam a aderir à imunização coletiva ou individual devido à crença de que existe uma conspiração arquitetada pela indústria farmacêutica com a anuência do Estado a fim de ocultar supostos efeitos colaterais das vacinas (FERNANDES; MONTUORI, 2020).

Assim, as *fakes news*, o movimento antivacina e o não desenvolvimento de competências tecnológicas que permitem ao cidadão organizar e desorganizar dados criticamente formam o bojo do presente artigo, que pretende analisar checagens de notícias do site “Fato ou Fake” (<https://g1.globo.com/fato-ou-fake/coronavirus/>) no contexto da pandemia de Covid-19.

A página “Fato ou Fake” é uma agência de checagens do portal de notícias G1 que realiza o trabalho de *fact-checking*, termo em inglês para checagem de fatos, serviço inerente à atividade jornalística e que retoma o princípio mais básico da notícia: a apuração. Assim como outras agências de checagem, o “Fato ou Fake” apura e verifica as mais variadas notícias que são compartilhadas pelo público, principalmente aquelas postadas nas redes sociais.

A página foi lançada no dia 30 de julho de 2018, período de pré-eleições presidenciais no Brasil, o que já mostrava a influência das *fake news* no cotidiano do público. Alguns critérios de checagem são obedecidos no tratamento da notícia e sempre divulgados na página: a

---

<sup>14</sup> Do grego mimema, quer dizer imitação, refere-se a imagem, vídeo, frase, expressão ou parte de um texto copiada e compartilhada rapidamente no ambiente digital, por um grande número de pessoas geralmente com um teor satírico e humorístico. Fonte: <https://www.dicio.com.br/meme/>.

transparência das fontes e o caminho de apuração percorrido por quem assina a notícia, trazendo questões como de onde surgiu a informação; como, por quem e por que foi compartilhada; em qual contexto e como a notícia foi checada. Assim, a página traz todas as fontes consultadas, a transparência de metodologia, o processo de apuração e o resultado da checagem: se a notícia é verdadeira ou falsa. Desde o dia 03 de fevereiro de 2020, quando a primeira notícia falsa sobre o coronavírus foi verificada, o portal tem publicado diariamente vídeos, fotos e *posts* viralizados nas redes sociais dentro de uma página criada especificamente para divulgação de informações relacionadas à Covid-19, a “Fato ou Fake – coronavírus”. A análise deste trabalho compreende o período entre 17 de janeiro de 2021, data da aplicação da primeira dose da vacina Coronavac no Brasil até 28 de maio do mesmo ano.

### 3 METODOLOGIA

A presente pesquisa tem como objetivo analisar um recorte de amostragem de informações e conteúdos relacionados à palavra-chave “vacina” veiculadas na página de checagem do portal G1 “Fato ou Fake” (<https://g1.globo.com/fato-ou-fake/coronavirus/>) a fim de categorizá-las para uma melhor compreensão sobre a influência e o impacto das *fakes news* e da desinformação para a sociedade.

A palavra-chave escolhida foi “vacina”, tendo em vista o início da campanha de vacinação no Brasil em janeiro de 2021. Assim, esta pesquisa compreende o intervalo de tempo de 17 de janeiro de 2021, simbolicamente escolhido devido à data da primeira vacina<sup>15</sup> aplicada contra o Covid 19 no Brasil, até o dia 28 de maio, dia da última postagem sobre o assunto, relativo ao quinto mês do mesmo ano.

Diante desse contexto, esta pesquisa pode ser classificada como documental, pois, de acordo com Lankshear e Knobel (2008, p. 55),

na pesquisa baseada em documentos, os dados a serem coletados, organizados e analisados – a fim de encaminhar uma questão de pesquisa e para serem utilizados como evidências de ideias e posições que o pesquisador defenderá– *já existem* nos documentos disponíveis.

Como já discutido, as informações e os conteúdos originais desta pesquisa estão documentadas de forma *on-line* e podem ser acessados publicamente na página do G1, não havendo interferências dos pesquisadores.

---

<sup>15</sup> A primeira pessoa vacinada contra Covid-19 no Brasil foi a enfermeira Mônica Calazans, 54 anos, com perfil de alto risco para a doença e que não deixou de atuar na linha de frente no combate à pandemia em hospital público da cidade de São Paulo (GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO, 2021).



Nesta pesquisa, concentramo-nos em analisar, classificar e proferir significado ao recorte de conteúdos selecionados e, para isso, optou-se pelo método de pesquisa de Análise de Conteúdo, segundo os pressupostos de Laurence Bardin (2011), visto que permite a obtenção de indicadores para a inferência de significados relativos às condições de produção das comunicações.

O método é composto de técnicas para análise de produção das comunicações, e nesta pesquisa foram empregadas as técnicas de análise categorial e de análise temática. A primeira (análise categorial) se baseia em procedimentos sistemáticos e objetivos e permite a organização dos dados de pesquisa durante a coleta facilitando a exploração e descrição dos conteúdos. E a segunda (análise temática) permite a identificação e classificação do que Bardin (2011) denomina de “núcleos de sentido”, que, devido à frequência de aparição, podem significar algo para o objetivo analítico escolhido.

Desta forma, considerando que o procedimento para a análise das informações e conteúdo da página “Fato ou Fake – coronavírus” requer uma análise interpretativa e de cunho crítico, foi adotado o enfoque qualitativo para esta pesquisa e considerada a frequência de aparição das palavras por categoria criada. Também foi considerado o aspecto quantitativo, contudo, os indicadores quantitativos foram utilizados apenas como apoio para a interpretação e discussão da categorização obtida.

Assim, o procedimento de análise foi organizado em três etapas, conforme a metodologia de Bardin (1977; 2011): a pré-análise, a exploração do material, e o tratamento dos resultados, bem como a inferência e a interpretação.

Na etapa de pré-análise, ocorreu a sistematização das ideias iniciais de maneira a conduzir num plano de análise, ou seja, foram determinadas as unidades de significado as quais seriam agregadas as categorias. Então, após a delimitação temporal, procedeu-se à análise flutuante do material, para extração das primeiras impressões e orientações oriundas do conteúdo. Com essa etapa finda, aplicou-se um filtro relativo ao conteúdo, ou seja, definiu-se que a análise teria como foco as checagens cujo teor diz respeito às vacinas e/ou à campanha de vacinação. Com o critério definido, chegou-se a um total de 45 textos de checagens: nove em janeiro, 12 em fevereiro, sete em março, quatro em abril e 13 em maio.

Na etapa de exploração do material, Bardin (2011) considera que ocorre a aplicação sistemática das decisões tomadas, em outras palavras, o processo de categorização dos dados. Para Fonseca Júnior (2011) a definição de categorias “consiste no trabalho de classificação e

reagrupamento das unidades de registro em número reduzido de categorias, com o objetivo de tornar inteligível a massa de dados e sua diversidade” (FONSECA JÚNIOR, 2011, p. 298).

Foram definidos três núcleos de sentido, denominados aqui de indicadores, relacionados às checagens envolvendo o conteúdo selecionado: o material cujo teor diz respeito às etapas anteriores à vacinação, à pós-vacinação (efeitos) e envolvendo autoridades, geralmente ligadas ao governo, em várias esferas, e personalidades do mundo artístico nacional e internacional.

Assim, a presente análise partirá das seguintes categorias: checagens relativas a textos relacionados aos efeitos da vacina (FN1); checagens a partir de declarações ou acontecimentos envolvendo autoridades e personalidades (FN2); e checagens em relação aos procedimentos tanto de fabricação quanto de distribuição das vacinas, além de questões sobre cadastro da população e cronograma de imunização (FN3). Adotou-se o código FN, de *fake news*, seguido do número de cada categoria, a título de simplificação.

Aqui, faz-se uma ressalva a partir da regra da exclusividade: em checagens que se enquadrassem em mais de uma categoria, foi considerada somente a de maior aderência. Das 45 checagens da amostra, apenas quatro estariam em mais de uma categoria. Assim, a checagem “É #FAKE mensagem que diz que vacinas mantidas a -80°C são agentes para infectar células e transferir material genético”, do dia 24 de fevereiro, foi enquadrada como FN3, pois em um primeiro momento diz respeito à manipulação do imunizante, mesmo que, na sequência, a desinformação recaia sobre os efeitos pós-vacina (“infectar células e transferir material genético”).

Ainda a título de exemplificação, citamos a checagem “É #FAKE que Nobel de Medicina disse que todos que tomarem vacina contra Covid morrerão em dois anos”, de 27 de maio, que consta na categoria FN1, apesar de relacionar-se a uma suposta declaração de uma autoridade (o virologista francês Luc Montagnier, ganhador do prêmio Nobel de Medicina de 2008). Esse texto figura como um dos mais lidos da página “Fato ou Fake – coronavírus”.

Além disso, também fará parte da presente análise o formato do material a partir do qual foi feita a checagem, principalmente quando se tratar de conteúdo audiovisual. Esse procedimento mostra-se necessário, pois a desinformação alastra-se principalmente em redes e mídias sociais que permitem propagação de conteúdo duvidoso em áudio e vídeo. Como tais formatos prescindem de alfabetização ou letramento, atinge pessoas com pouco ou nenhum estudo, evidenciando a necessidade do debate e estudo das competências tecnológicas para a

formação de produtores e consumidores de conteúdo alinhados ao compromisso com a verdade e a cidadania.

E, por fim, temos o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação, momento em que os resultados são tratados de maneira a serem significativos e válidos, visando responder à questão de pesquisa.

#### 4 ANÁLISE E RESULTADOS

A edição 2021 do estudo TRUST BAROMETER da agência de comunicação EDELMAN, lançada em março, mostra que no Brasil 67% dos entrevistados compartilham ou encaminham novos itens que acham interessantes e menos de 1/3 das pessoas pratica “informação limpa”. Para ser considerada informação limpa, o levantamento elenca pelo menos quatro critérios: engajar-se com o noticiário em diferentes fontes, evitar bolhas de informação, verificar informações e não ampliar informações não verificadas.

No quadro 1 segue definição das categorias elencadas para a presente análise.

**Quadro 1: Categorias definidas para analisar checagens**

<b>Categoria</b>	<b>Sigla</b>	<b>Definição</b>
Efeitos da vacina	FN1	Material que discorre sobre os efeitos da vacina, como reações logo após a aplicação, desenvolvimento de males diversos decorrentes da consequência da imunização, câncer, morte, etc., índice de eficácia, implementação de chip via vacina.
Declarações ou acontecimentos com autoridades ou personalidades	FN2	Material envolvendo autoridades, principalmente pessoas ligadas às esferas governamentais, da indústria farmacêutica e cientistas, e personalidades do mundo artístico.
Procedimentos em relação à vacina	FN3	Textos relativos à fabricação, distribuição, pré-cadastro das pessoas, cronograma de vacinação, aplicação.

**Fonte: Elaboração própria, com base na pesquisa realizada.**

Com as categorias definidas, um primeiro cruzamento mostra que, a partir do corpus, as checagens em maior quantidade dizem respeito à FN1, ou seja, aos efeitos da vacina, com 23 textos, um pouco mais da metade (51,1%). Na sequência, está o material relativo aos procedimentos, com 37,8% (17 checagens) do total analisado. Por último, checagens envolvendo autoridades e personalidades, com cinco textos (11,1%). A seguir, esses resultados estão copilados no Quadro 2.

**Quadro 2: Quantidade de checagens por categoria**

<b>Categoria</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Porcentagem</b>
Efeitos da vacina (FN1)	23	51,1%
Declarações ou acontecimentos com autoridades ou personalidades (FN2)	5	11,1%
Procedimentos em relação à vacina (fabricação, distribuição, cadastro, cronograma de vacinação) (FN3)	17	37,8%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fonte: Elaboração própria, com base na pesquisa realizada.

Assim, infere-se a partir desses quantitativos que a desinformação mira principalmente os efeitos da vacina. Em análise mais pormenorizada, do total de textos dessa categoria (FN1), 11 deles (47,8%) relatam casos de mortes relacionadas à vacinação, desde bebês até idosos, no Brasil e em outros países (Israel, por exemplo). Bruno e Roque (2019 apud FERRARI; BOARINI, 2020, p. 40) “reforçam que o efeito persuasivo e de engajamento é mais potente em mensagens que carregam emoções fortes e, quando se trata de medo ou raiva, por exemplo, o compartilhamento é praticamente certo”.

Além disso, há textos que versam sobre má-formação fetal e câncer, passando por mal súbito e convulsão logo após a aplicação do imunizante, implantação de chip da Microsoft e um vaticínio do virologista francês Luc Montagnier, ganhador do Nobel de Medicina em 2008, sobre todos vacinados morrerem após dois anos da aplicação das doses. Há material sobre ineficácia da vacina e desenvolvimento de nova variante por conta da vacinação. Destaca-se que:

Montagnier, de fato, deu uma entrevista polêmica com premissas falsas como a de que a vacinação em massa cria variantes e agrava a pandemia. Porém, em nenhum momento ele afirmou que todos os imunizados morrerão nos próximos dois anos. O próprio veículo que divulgou a entrevista afirma que Montagnier não disse tal frase. E ela não consta realmente do material que foi ao ar (DOMINGOS, 2021).

Em relação à segunda categoria com mais textos, a FN3, possivelmente por ter uma definição mais abrangente, o material alocado neste grupo também se mostra mais diversificado, com textos sobre destruição de fábrica de vacina pelo Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (MST) em 2015 (na verdade, o alvo foi uma fábrica de mudas de plantas), prioridade a homossexuais na vacinação, cronograma de vacinação, problemas relacionados à logística na distribuição dos imunizantes, vacinas prestes a vencer e até uma suposta decisão do Supremo Tribunal Federal (STF) autorizando a abertura de campos de

concentração para pessoas que recusam a vacinar contra a Covid-19. Este último material circulou em formato de imagem, um suposto *print* de uma sentença do STF, a pedido da Procuradoria-Geral da República (PGR) e direcionada ao governo do estado do Paraná. Por fim, a página de checagem “Fato ou Fake” conclui que se trata de uma montagem.

Aqui, temos um exemplo para uma inferência que perpassa as três categorias, que é a fonte, ou seja, a origem da “informação” que depois se mostra como desinformação. A partir da amostra, é possível verificar que a fonte diz respeito a instituições ou órgãos que seriam confiáveis, como o STF e a PGR, estratégia empregada para aumentar o elemento crível da mensagem. Segundo as dimensões propostas por Ferrés e Piscitelli (2015), Campello (2003) e Bruce (2003) quanto ao domínio da CMI, percebe-se que aos indivíduos envolvidos na disseminação *fake news* faltam competências eficazes que lhes despertem responsabilidade social no uso da informação e atitudes relacionadas à sua participação como receptor e produtor de mensagens.

Em um cenário, porém, em que a desinformação é espalhada por ocupantes dos mais altos cargos públicos do país, a tendência é que o discernimento entre informação e desinformação fique ainda mais turvo (CORDEIRO et al., 2020; BELLUZZO, 2020). Estudo da ONG Médicos Sem Fronteiras (MSF), publicado na revista Science, mostra que estratégias usadas por agentes públicos, como promover curas ineficazes e criticar o uso de máscara e o distanciamento social, têm causado o agravamento da pandemia e mortes evitáveis. Desse modo:

O avanço da doença e o crescente número de mortes no Brasil refletem a quantidade avassaladora de desinformação que circula nas comunidades de todo o país. Uso de máscara, distanciamento social e restrição de circulação e atividades não essenciais são ignorados e politizados. Além disso, a hidroxicloroquina (um medicamento antimalárico) e a ivermectina (um antiparasitário) são apresentados pelos políticos como a solução para a pandemia e prescritos por médicos como tratamento profilático da COVID-19. (MSF, 2021, on-line, tradução nossa).

Ainda em relação às fontes, na categoria FN2, relativa a declarações ou acontecimentos envolvendo autoridades ou personalidades, há cinco checagens, perfazendo 11,1% do total da amostragem. Os textos envolvem executivo da indústria farmacêutica, político, médico do Samu de Salvador e os atores Arnold Schwarzenegger e Anthony Hopkins.

Outra hipótese aventada a partir da temática diz respeito ao formato da *fake news*, as quais provocaram as checagens da página “Fato ou Fake”. Dos 45 textos analisados neste corpus, 13 (28,9%) estão em vídeo, mas percebe-se a diversidade de formatos, com



predominância do texto escrito. Há, porém, *print* de uma suposta decisão do STF, cartazes enganosos e infográficos com cronogramas de vacinação falsos.

Ainda em relação aos vídeos, a categoria FN2 das checagens ligadas a autoridades e personalidades é a que possui o maior índice de conteúdo audiovisual, o que pode ser justificado pelo apelo midiático dos personagens envolvidos.

Hans (2019) fala de um embotamento das percepções causado por uma massa de informações não filtradas, com consequências psíquicas. Para esse autor:

SFI (Síndrome da Fadiga da Informação), o cansaço da informação, é a enfermidade psíquica que é causada por um excesso de informação. Os afligidos reclamam do estupor crescente das capacidades analíticas, de déficits de atenção, de inquietude generalizada ou de incapacidade de tomar responsabilidades (HANS, 2019, p.104).

Sem capacidade analítica, conclui o autor, o pensamento fica comprometido. Assim, o turbilhão de informação no ambiente digital enfraquece a competência do indivíduo frente ao trabalho de seleção. Aliado a uma carência na formação escolar e nas competências informacional e midiática, a curadoria do material consumido fica seriamente comprometida. Aqui, sob o viés da CMI, vê-se a carência de senso de autoavaliação do consumo midiático e de identificação individual e coletiva dos efeitos da produção de desinformação.

Ferrari e Boarini (2020, p. 40) destacam que “o excesso de informação e a dinâmica de fluidez frenética da vida em rede atordoam o cidadão”. “Em nosso estudo, percebemos a confluência de práticas ‘desinformativas’ com negacionistas, conferindo robustez, agilidade e capilaridade no fluxo informacional e comunicacional orientado a motivar instabilidade sociopolítica [...]”.

A principal saída para o cenário acima delineado passa, obrigatoriamente, pela educação, a qual precisa priorizar a questão da cidadania (ROCHA, 2000). O direito à educação é aqui entendido como direito de o cidadão adulto ter sido educado e informado, e sua efetiva concretização afeta o *status* de cidadania. Portanto:

Em um quadro de economia globalizada e da sociedade organizada a partir do paradigma do conhecimento, como vimos, o fator educação assume papel fundamental nesse processo. É ela que viabiliza o projeto da sociedade do conhecimento e operacionaliza a formação e o exercício da cidadania (ROCHA, 2000, p.43).

A sociedade do conhecimento carece de cidadãos aptos a selecionar informação e descartar desinformação à qual são expostos assim que ingressa no ambiente digital, mais precisamente nas redes sociais. As competências informacional e midiática precisam, com

urgência, serem discutidas no âmbito das políticas públicas para além da esfera educacional, mas também nela.

Há tempos, a discussão floresce ao redor do mundo e ganha apoio de organizações internacionais, como a Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO), uma das principais defensoras da *Media and Information Literacy* em escala mundial. As competências de informação e midiáticas (CMI) é uma ferramenta essencial para o manejo responsável de informações, e à medida que ganha terreno, a disseminação de desinformação tende a recuar.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A principal saída para o cenário acima delineado passa, obrigatoriamente, pela educação, a qual precisa priorizar a questão da cidadania (ROCHA, 2000). O direito à educação é aqui entendido como direito de o cidadão adulto ter sido educado e informado, e sua efetiva concretização afeta o status de cidadania. A sociedade do conhecimento carece de cidadãos aptos a selecionar informação e descartar desinformação à qual são expostos assim que ingressam no ambiente digital, mais precisamente nas redes sociais. Dessa forma, percebe-se a necessidade de discutir as competências informacional e midiática no âmbito das políticas públicas para além da esfera educacional, mas também nela.

A procura por informações em um período inédito de pandemia cresceu significativamente devido às incertezas e à gravidade da situação, bem como aos efeitos do isolamento social. Mas a propagação das *fake news* provoca comportamentos que vão de encontro à segurança da população, principalmente no que diz respeito à saúde. Os discursos contidos nas notícias falsas têm a intenção de deturpar a realidade, desacreditar a ciência e fortalecer a cultura da desinformação, colocando à prova a confiança do público nos tradicionais meios de comunicação e informação, assim como nas instituições científicas que são referências na área da saúde. A realidade passa a ser vista de forma tão vaga que a busca pela verdade já não representa mais uma prioridade.

A popularização dos termos abordados por este capítulo como *fake news*, desinformação e pós-verdade nos colocam frente a uma crescente preocupação com a confiabilidade das informações disseminadas na internet e de fácil acesso por grande parte da população. À medida que a CIM ganha terreno, a disseminação de desinformação tende a diminuir. É preciso inundar a rede com “informação limpa” de diferentes fontes de informação, evitar bolhas, checar origem

e idoneidade do conteúdo e não disseminar informações não verificadas, em uma disputa rumo a uma sociedade mais tolerante, respeitosa e empática.

Em tempos de falsas informações, o jornalismo nunca se fez tão necessário. A função de informar torna-se mais imperiosa à medida que os jornalistas têm a capacidade de identificar a informação precisa e correta e torná-la mais acessível para a sociedade. No entanto, embora os serviços como o “Fato ou Fake – coronavírus” e outras agências de checagens tenham se tornado importantes ferramentas no combate à desinformação, o trabalho realizado não alcança todas as pessoas que foram afetadas por tais conteúdos.

A competência em informação e midiática, por sua vez, constitui instrumento fundamental não só de acesso à informação, mas de cidadania e poder de mudança social. Assumir uma posição crítica a partir de conhecimentos prévios é essencial para intervir na realidade social, trazendo benefícios individuais e coletivos, com tomada de decisão inteligente e uso racional das competências citadas neste artigo. Consideramos que os principais indicadores (FERRÉS; PISCITELLI, 2015) para adotar tais posturas são a de linguagem, para saber fazer uma avaliação correta dos códigos e significados; tecnológica, para entender e saber o uso correto dos recursos à nossa disposição; produção e difusão do conhecimento e processos de criação de conteúdo, a fim de saber discernir os objetivos por trás de cada informação antes de compartilhar; e por fim os valores e ideologias, que constituem importantes ferramentas socioculturais que moldam os indivíduos e os espaços a quem pertencem como agentes transformadores e que permitem o discernimento do que é fato ou não.

Entre as formas de combater as *fakes news* e desinformação que constituem a “desinfodemia” relacionada à Covid-19 no contexto da pós-verdade, pode-se destacar que, no que diz respeito à população, cabe a cada indivíduo o dever de exercitar uma postura crítica a partir da informação que recebe, desenvolvendo competências de filtragem, checagem e avaliação. O acesso a informações selecionadas e de boa qualidade demanda, portanto, uma postura ativa do receptor para buscá-las nas fontes mais confiáveis, além refletir e analisar criticamente todo o conteúdo novo.

Já os administradores de grandes mídias sociais devem assumir a responsabilidade pelas informações que circulam nas plataformas e implementar políticas e soluções tecnológicas capazes de auxiliar usuários na tarefa de checar os conteúdos acessados, uma vez que a veracidade das informações contribui para uma tomada de decisão correta a favor da transformação social.

## REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Tradução de Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.

BELLUZZO, R. C. B. **Construção de mapas**: desenvolvendo competências em informação e comunicação. 2. ed. revista e ampliada. Bauru: Cá Entre Nós, 2007.

BELLUZZO, R. C. B. Competência em informação: das origens às tendências. **Informação & Sociedade.: Estudos**, João Pessoa, v.30, n.4,p.1-28,out./dez.2020.

BONTCHEVA, K.; POSETTI, J. **Desinphodemic**: Deciphering Covid-19 disinformation. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2020. Disponível em: [disinfodemic\\_deciphering\\_Covid19\\_disinformation.pdf](#). Acesso em: 10 jun. 2021.

BRISOLA, A. C.; ROMEIRO, N. L. A competência crítica em informação como resistência: uma análise sobre o uso da informação na atualidade. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, On-line First, 20 p., jan. 2018. Disponível em: <http://www.Brapci.inf.br/v/a/30226> Acesso em: 18 jun. 2021.

BRUCE, C. S. Las siete caras de la alfabetización en información en la enseñanza superior. **Anales de Documentación**, Murcia, n. 6, p. 289-294, 2003. Disponível em: <https://revistas.um.es/analesdoc/article/view/3761/3661>. Acesso em: 12 jun. 2021.

CAMPELLO, B. O movimento da competência informacional: uma perspectiva para o letramento informacional. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 32, n. 3, p. 28-37, set./dez. 2003  
Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/9nQgbdkq5nXsNBLfv5MBHNm/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 13 jun. 2021.

CORDEIRO, J. D. R. *et al.* Desinformação na cultura digital: reflexões a partir da democracia cognitiva e do diálogo de saberes. **Revista Observatório**, Palmas, Vol. 6, n. 6, Outubro-Dezembro.2020.  
Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/10019/18211>. Acesso em: 18 jun. 2021.

D'ANCONA, M. **Pós-verdade**: a nova guerra contra os fatos em tempos de *fake news*. Barueri: Faro Editorial, 2018.

DOMINGOS, R. É #FAKE que Nobel de Medicina disse que todos que tomarem vacina contra Covid morrerão em dois anos. **G1**, 27 de maio de 2021, Fato ou Fake Coronavírus. Disponível em: <https://g1.globo.com/fato-ou-fake/coronavirus/noticia/2021/05/27/e-fake-que-nobel-de-medicina-disse-que-todos-que-tomarem-vacina-morrerao-em-dois-anos.ghtml>. Acesso em: 13 jun. 2021.

DOYLE, C.S. **Information literacy in an information society**: a concept for the information age. Syracuse, N.Y.: ERIC Clearinghouse on Information & Technology, 1994. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED372763.pdf> Acesso em: 13 jun. 2021.

EDELMAN TRUST BAROMETER. **Edelman**, New York, 2021. Disponível em: <https://www.edelman.com.br/estudos/edelman-trust-barometer-2021>. Acesso em: 13 jun. 2021.

FERNANDES, C. M, MONTUORI, C. A rede de desinformação e a saúde em risco: uma análise das *fake news* contidas em 'As 10 razões pelas quais você não deve vacinar seu filho'. **Reciis – Rev Eletron Comun Inf Inov Saúde**. 2020 abr.-jun.;v.14, n.2 :p. 444-60. Disponível em: <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2020/07/1102834/1975-8459-1-pb.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2021.

FERRARI, P.; BOARINI, M. A desinformação é o parasita do século XXI. **Organicom**, São Paulo, v. 17, n. 34, p. 37-47, set./dez.2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/organicom/article/view/170549/168689>. Acesso em: 13 jun. 2021.

FERRÉS, J.; PISCITELLI, A. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 9, n. 1, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21183>. Acesso em: 17 jun. 2021.

FLEURY, A.; FLEURY, M. T. L. **Estratégias empresariais e formação de competências: um quebra-cabeça caleidoscópico da indústria brasileira**. São Paulo: Atlas, 2000.

FONSECA JÚNIOR, Wilson Côrrea da. Análise de conteúdo. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas pesquisas em comunicação**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2011. p. 280-304.

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Primeira vacinada do país, enfermeira Mônica Calazans ajuda a salvar vidas em SP**. São Paulo: 17 de janeiro de 2021. Disponível em: <https://www.saopaulo.sp.gov.br/noticias-coronavirus/primeira-vacinada-do-pais-enfermeira-monica-calazans-ajuda-a-salvar-vidas-em-sp/>. Acesso em: 10 jun. 2021

HANS, B-C. **No exame: perspectivas do digital**. 2. reimpressão. Rio de Janeiro: Vozes, 2019.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **Pesquisa pedagógica: do projeto à implementação**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

MÉDECINS SANS FRONTIÈRES. **Failed COVID-19 response drives Brazil to humanitarian catastrophe**. 15 abril de 2021. Disponível em: [msf.org/failed-coronavirus-response-drives-brazil-humanitarian-catastrophe](https://www.msf.org/failed-coronavirus-response-drives-brazil-humanitarian-catastrophe). Acesso em: 14 jun. 2021.

MIRANDA, S. V. Identificando competências informacionais. **Ciência da Informação** v.33, n.2, ago. 2004. <https://doi.org/10.1590/S0100-19652004000200012>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/Tbx3GhXh96kbDCJZYwYnbh/abstract/?lang=PT>. Acesso em: 13 jun. 2021.

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre, Artmed, 1999.

RADER, H.B. User education and information literacy for the next decade: na international perspective. **Library Trends**, v.44,p.270-278, Fall, 1995.

ROCHA, M. P. C. A questão cidadania na sociedade da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 1, p. 40-45, jan./abr. 2000. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/897/934>. Acesso em: 12 jun. 2021.

SALAVERRÍA, R. *et al.* Desinformación en tiempos de pandemia: tipología de los bulos sobre la Covid-19. **Profesional De La Información**, v.29, n.3. <https://doi.org/10.3145/epi.2020.may.15>. Acesso em: 19 jun. 2021.



SANTOS, C. A. O uso do framework para a implantação e o desenvolvimento da competência em informação (CoInfo) em bibliotecas. **Revista Bibliomar**, São Luís, v. 19, n. 2, p. 126-146, jul./dez. 2020. Disponível em: <http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bibliomar/article/view/1540>. Acesso em: 12 jun. 2021.

SANTOS, T. F. dos. **Competência informacional no ensino superior: um estudo de discentes de graduação em Biblioteconomia no estado de Goiás**. 2011. 148 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação). Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

UNESCO. **Background paper: from the information society to knowledge societies: towards knowledge societies**; World Summit on the Information Society, Geneva,

Switzerland. Paris, 2003. Disponível em: [http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/measuring-and-monitoring-the-information-and-knowledge-societies-a-statistical-challenge-ict-2003-en\\_0.pdf](http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/measuring-and-monitoring-the-information-and-knowledge-societies-a-statistical-challenge-ict-2003-en_0.pdf) Acesso em: 13 jun. 2021.

UNESCO. **Marco de avaliação global da alfabetização midiática e informacional (CMI): disposição e competências do país**. Brasília: UNESCO, Cetic.br, 2016.

VOSOUGHI, S.; ROY, D.; ARAL, S. **The spread of true and false news online**. Disponível em: <https://ide.mit.edu/wp-content/uploads/2018/12/2017-IDE-Research-Brief-False-News.pdf> Acesso em: 13 jun. 2021.

WARDLE, C.; DERAKHSHAN, H. **Information disorder: toward a interdisciplinary framework for research and policy making**. Strasbourg Cedex, France: Council of Europe, 2017. Disponível em: [Information disorder\\_Claire Wardle.pdf](#). Acesso em: 20 jun. 2021.

URIBE TIRADO, A. Interrelaciones entre veinte definiciones-descripciones del concepto de alfabetización en información: propuesta de macro-definición.

**ACIMED**, v. 20, n. 4, p. 1-22, 2009. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/handle/10760/14145#.TrBG15tcmW4>. Acesso em: 13.jun.2021.

WILSON, C.; AKYEMPOG, K.; CHEUNG, C-K.; GRIZZLE, A.; TUAZON, R. **Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores**. Brasília: UNESCO-UFTM, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/3goW1LH>. Acesso em: 13 jun. 2021.

ZURKOWSKI, P.G. **Information services environment relationships and priorities**. Washington D.C.: National Commission on Libraries, 1974. Disponível em: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED100391.pdf> Acesso em: 13 jun. 2021.

## Capítulo 11

## NOVAS EPISTEMOLOGIAS PARA PENSAR A EDUCAÇÃO NA ERA DIGITAL

**Débora Martins Lopes**, Licenciada em Ciências Biológicas (UNESP/IB-CLP) e Mestranda em Mídia e Tecnologia (UNESP/FAAC)

**Elaine Garcia**, Jornalista/Pós-graduada em Comunicação Pública e Empresarial (UNIFAE) e Mestranda em Mídia e Tecnologia (UNESP/FAAC)

**Fernanda França Gatto**, Graduada em Comunicação Social - Radialismo (UNESP) Mestranda em Mídia e Tecnologia (UNESP/FAAC)

**Luciana Marostica**, Bacharel em Direito (Faculdade de Direito de Jahu), Pós Graduada em Métodos e Técnicas de Ensino (UaTFPR) e Mestranda em Mídia e Tecnologia (UNESP/FAAC)

**Tiago Negrão de Andrade**, Graduado em Relações Públicas pela Universidade de Sorocaba – UNISO; Graduado em Nutrição, pelo Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio – CEUNSP e Mestrando em Ciências da Saúde pela FMJ

**Dorival Campos Rossi**, Professor do Programa de Pós-graduação em mídia e Tecnologia – PPGMIT e vice coordenador do curso de graduação em Design da FAAC Unesp, campus Bauru. Doutor em Comunicação e Semiótica COS PUC SP

**Juarez Tadeu de Paula Xavier**, Jornalista, Docente na Universidade Estadual Paulista, no curso de jornalismo, graduação, e no Programa de Pós Graduação em Mídia e Tecnologia, membro da Comissão de Averiguação das Autodeclarações para Pretos e Pardos (Vestibular), coordenador do Núcleo de Estudos e Observação em Economia Criativa (NeoCriativa - mídia, artes urbanas, tecnologia social e relações interseccionais de gênero, classes e étnico-raciais), e Vice-diretor da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design(Bauru)

**Osvando José de Moraes**, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP, Professor permanente do programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da UNESP, Doutor em Comunicação Social pela Escola de Comunicação e Artes - USP, Brasil

## 1 INTRODUÇÃO

Apresentam-se os prós e contras sobre o avanço da tecnologia, traçando o panorama da educação no cenário tecnológico, o qual trouxe consigo os avanços acelerados pelas emergências dos funcionamentos escolares na pandemia do COVID-19 e tendências que já viriam acontecer, tais como: economia de tempo, econômica e união de saberes e fronteiras, um cenário em que empreendedores podem criar projetos, inovações, comunidades e ecossistemas digitais, mas, por outro lado, traz o panorama da desigualdade social frente ao acesso à tecnologia devido à desigualdade social nos países em desenvolvimento, como o Brasil.

Objetiva-se, com este capítulo, apresentar um desenho da pesquisa que é observacional e não analítico, seguido de revisão bibliográfica de artigos científicos de revistas e livros da área de comunicação e educação, discutindo como repensar a escola para que haja a transmissão de saberes de maneira humanizada, libertadora e aliada à tecnologia, como também os diferentes formatos de educação (presencial, a distância e remota), junto à preparação docente neste cenário, em que podem servir como parte complementar e transformadora ao ensino presencial tradicional voltado às gerações hiperconectadas.

## **2 EDUCAÇÃO E PANDEMIA DA COVID 19: IMPACTOS E CONSEQUÊNCIAS NA SOCIEDADE**

A humanidade vive hoje uma nova era, a do Antropoceno<sup>16</sup>. Sincrônica à modernidade urbano-industrial (ALVES, 2020), o Antropoceno é caracterizado por profundas e, em alguns casos, irreversíveis mudanças na biosfera<sup>17</sup>, nos meios de produção e na relação do ser humano com sua espécie e mundo natural (CRUTZEN; STOERMER, 2000). A era, apresenta-se, enquanto um período marcado pelo impacto das atividades humanas no sistema terra, fato que, desencadeou inúmeras mazelas sociais e ambientais, tais como: o acúmulo de capital e propriedade privada, que estabeleceu profundas desigualdades, estas, fundantes e estruturantes da sociedade capitalista (SOUZA, 2009); o consumo desenfreado de bens e a degradação massiva de ecossistemas, os quais, propiciaram o aparecimento de microorganismos danosos à vida humana (HAYASHI, 2020). Este desequilíbrio social, econômico e ambiental, nos levou em 2020, para um novo capítulo do Antropoceno: a pandemia da Covid 19.

O mundo entrou em processo de colapso. A alta propagação do vírus SARS-CoV-2<sup>18</sup>, alterou significativamente a conformação de todos os eixos sociais (COUTO; CRUZ, 2020). Do sistema de saúde ao entretenimento, ocorreram bruscas rupturas e modificações, que, segundo estudiosos, levariam décadas para ocorrer, mas, devido a situação, estão sendo colocadas em prática rapidamente, a fim de solucionar demandas que a pandemia está promovendo (GROSSI; MINODA; FONSECA, 2020). Para Iamarino (2020), tais modificações continuaram reproduzindo em alta escala e se estabeleceram na arquitetura da sociedade: “O mundo mudou e, aquele mundo de antes do coronavírus não existe mais. A nossa vida vai mudar

---

<sup>16</sup> Termo formulado por Paul Crutzen, no qual, o prefixo grego “antropo” significa humano; e o sufixo “ceno” denota as eras geológicas. Sendo assim, o Antropoceno corresponde ao período geológico mais recente do planeta terra (CRUTZEN; STOERMER, 2000).

<sup>17</sup> Biosfera é o conjunto de todos os ecossistemas da Terra, sendo o maior nível de organização ecológica do planeta.

<sup>18</sup> O vírus Sars-CoV-2, também conhecido como o “novo” coronavírus, é o agente causador da Covid-19.

muito daqui para a frente e, alguém que tenta manter o *status quo* de 2019 é alguém que ainda não aceitou essa nova realidade” (MELO apud IAMARINO, 2020, n.p.).

A nova realidade citada pelo pesquisador, vem acompanhada por uma série de questões, uma delas, é que diferente de outras pandemias enfrentadas pela humanidade (UJVARI, 2011), a da Covid 19, possui uma característica completamente distinta e inédita: a presença da internet e das redes sociais. Mesmo isolados fisicamente, devido às recomendações da Organização Mundial da Saúde (OMS)<sup>19</sup>, passamos a nos encontrar, porém, em outro *locus*, o ciberespaço<sup>20</sup>. Nossas casas se tornaram encruzilhadas eletrônicas, máquinas de mobilidade (VIRILIO, 2000). Como nunca antes visto, estamos conectados pelas telas de smartphones e computadores, que passaram a ser novas estadias de nossos corpos (LOPES; KUNSCH, 2015). Assim, através de recursos virtuais, a humanidade está se (re)construindo e encontrando novos caminhos de percurso.

Contudo, no Brasil, assim como em outros países<sup>21</sup>, a pandemia escancarou e aprofundou as fragilidades de um sistema que perpetua desigualdades (SOUZA, 2009). Sem lideranças governamentais confiáveis para o enfrentamento do vírus no território nacional, como a mídia corporativa e radical tem noticiado<sup>22</sup>, e em meio a informações contraditórias<sup>23</sup> e disseminações de *fake news* (SOUSA JÚNIOR et al. 2020), o Brasil se tornou o “caldeirão” das variantes do SARS-CoV-2<sup>24</sup> e um laboratório mundial da necropolítica<sup>25</sup>. Dados explicitam os efeitos da narrativa adotada pelo Estado, uma vez que, indivíduos negros, em sua maioria pobres, que possuem acesso desigual ao sistema de saúde, e trabalhadores de serviços essenciais e informais, os quais, não puderam estar em isolamento social, representam a maior parcela,

---

<sup>19</sup> Portal G1. **OMS reforça que medidas de isolamento social são a melhor alternativa contra o coronavírus.** Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2020/03/30/oms-reforca-que-medidas-de-isolamento-social-sao-a-melhor-alternativa-contr-o-coronavirus.ghtml>. Acesso em: 17 jun. 2021.

<sup>20</sup> Espaço virtual composto por cada computador e usuário conectados em uma rede mundial (GIBSON, 1991)

<sup>21</sup> VEJA. **A pandemia expõe e agrava as desigualdades sociais no planeta.** Disponível em: <https://veja.abril.com.br/mundo/a-pandemia-expoe-e-agrava-as-desigualdades-sociais-no-planeta>. Acesso em: 17 jun. 2021.

<sup>22</sup> UOL. **Bolsonaro atrapalha combate ao coronavírus, diz ONG Human Rights Watch.** Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/saude/ultimas-noticias/redacao/2020/04/11/bolsonaro-atrapalha-combate-ao-coronavirus-diz-ong-humans-right-watch.htm>. Acesso em: 17 jun. 2021.

<sup>23</sup> ESTADÃO. **Pessoas estão confusas por mensagens contraditórias sobre Coronavírus.** Disponível em: <https://saude.estadao.com.br/noticias/geral,pessoas-estao-confusas-por-mensagens-contraditorias-sobre-coronavirus,70003232687>. Acesso em: 17 jun. 2021.

<sup>24</sup> BBB NEWS BRASIL. **Covid: por que o Brasil se tornou 'caldeirão de variantes' do coronavírus e qual o perigo disso.** Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-57283273>. Acesso em: 17 jun. 2021.

<sup>25</sup> Conceito criado por Achille Mbembe, para descrever como em sistemas capitalistas, o poder social e político, é usado para decretar a vida e morte de pessoas, através de uma distribuição desigual de oportunidades (MBEMBE, 2018).

das milhares de mortes ocasionadas pela Covid<sup>26</sup>. Corroborando assim, com a lógica necrófila que direciona para a situação de vulnerabilidade social, seres considerados de “menor valia”, as quais, sua vida não representa interesse do Estado (MBEMBE, 2018).

Esta ambiência, exprimiu sérios reflexos no sistema de ensino brasileiro. Com a adoção da portaria nº 343, publicada no Diário Oficial da União, em 17 de março de 2020, que autoriza em caráter excepcional:

A substituição das disciplinas presenciais, em andamento, por aulas que utilizem meios e tecnologias de informação e comunicação, nos limites estabelecidos pela legislação em vigor, por instituição de educação superior integrante do sistema federal de ensino, de que trata o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017 (BRASIL, 2020, p.1).

Todas as nuances educacionais se desestruturaram, pois, em decorrência do fechamento temporário das Instituições de Ensino, os profissionais da educação precisaram remodelar o fazer e o pensar pedagógicos. Esse desafio, tornou-se mais complexo com o alto índice de educandos sem acesso aos recursos tecnológicos digitais de informação e comunicação.<sup>27</sup>

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2019), cerca de 4,3 milhões de educandos da rede pública de ensino entraram na pandemia sem internet. Os principais motivos são a falta de conhecimento sobre como usar o serviço (21,4%) e a renda insuficiente para a contratação, assim como, para a compra de aparelhos celulares (21,4%). Além disso, em alguns casos, somam-se a estes fatores, a indisponibilidade da internet nas regiões onde os educandos residem (19,2%). A situação acarretou em um baixo acompanhamento e assimilação das aulas remotas por educandos do ensino público, como revela a pesquisa “Retratos da educação no contexto da pandemia do coronavírus - Um olhar sobre múltiplas desigualdades” (FUNDAÇÃO CARLOS CHAGAS, 2020). É importante frisar, que em contrapartida, cerca de 92,6% dos educandos de escolas particulares, apresentam acesso aos serviços virtuais (IBGE, 2019), o que está diretamente ligado ao maior aproveitamento de estudos que este grupo apresenta<sup>28</sup>.

Neste perverso contexto de *Apartheid* digital, onde há desigualdade de acesso de grandes contingentes populacionais às tecnologias da informação e comunicação (BONILLA;

---

<sup>26</sup>BBC NEWS BRASIL. *Por que o coronavírus mata mais as pessoas negras e pobres no Brasil e no mundo*. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53338421>. Acesso em: 17 jun. 2021.

<sup>27</sup> UOL. **Segundo IBGE, 4,3 milhões de estudantes brasileiros entraram na pandemia sem acesso à internet**. Disponível em: [encurtador.com.br/eitL0](http://encurtador.com.br/eitL0). Acesso em: 17 jun. 2021.

<sup>28</sup> CORREIO BRAZILIENSE. **Especialistas em educação analisam o ano letivo de 2020**. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/euestudante/educacao-basica/2020/08/4868006-especialistas-em-educacao-analisam--o-ano-letivo-de-2020-esta-perdido.html>. Acesso em: 18 jun. 2021.



OLIVEIRA, 2011), se faz necessário, mais do que nunca, pensar em estratégias de enfrentamento às desigualdades, bem como, realizar uma reflexão sobre as ferramentas midiáticas e tecnológicas, que possam contribuir de forma ativa e disruptiva, na formação educacional de indivíduos, para que estes, possuam oportunidades de pleno desenvolvimento humano, em meio uma realidade que está sendo moldada pela pandemia e pela necropolítica. Para assim, contribuir com a efetivação dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), desenvolvidos pela Organização das Nações Unidas (ONU), que têm como propósito estimular o consumo sustentável, a inovação, acabar com a pobreza e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz e de prosperidade (PLATAFORMA AGENDA 2030, s.d). Desse modo, importa discorrer sobre a tecnologia como uma aliada na educação.

### **3 TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL**

A pandemia do Covid-19 transformou o cenário digital da educação demonstrando que a Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) é um tema emergencial para o futuro das Instituições de Ensino Superior nos quatro cantos do mundo. É de grande importância a formação de uma cultura inclusiva e de domínio das habilidades tecnológicas em tempos de Pandemia Da Covid-19 para fortalecer as bases do ensino. Estas ferramentas de ensino remoto promovem a economia de tempo, tem baixo custo e atende as situações em que o aluno não pode estar presencialmente na sala de aula (ARGOLO JUNIOR et al. 2021).

Embora heterogêneos e pluralistas, os grupos formados em salas de aula enfrentam os mesmos problemas e desafios quando se fala da distância física entre professor e aluno. Assim, as metodologias ativas de ensino e aprendizagem Baseada em Problemas e Aprendizagem Baseada em Equipe (sigla do inglês PBL e o TBL) não substituem a necessidade presencial, mas servem de complementos em tempos de ensino remoto, sociedade midiaticizada e pandemias virais (SANTOS et al. 2021).

Nesse contexto, as metodologias ativas surgem como proposta para focar o processo de ensinar e aprender na busca da participação ativa de todos os envolvidos, centrados na realidade em que estão inseridos. As metodologias ativas têm se destacado refletindo sobre o papel do professor e do aluno no processo de ensino e aprendizagem digital, buscando provocar mudanças nas práticas em sala de aula que estão, por muitas vezes, enraizadas no modelo tradicional de ensino (FERNANDES; SCHERER, 2020).

Assim sendo, incorporar inovações tecnológicas ao ensino constitui, por conseguinte, uma realidade e uma necessidade dos ambientes de ensino. Todavia, trata-se de um aspecto

processual, que não deve ocorrer distante de reflexões pedagógicas e da construção de materiais educacionais adequados. Em relação aos materiais educacionais que incorporam as TIC, destacam-se os Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVA) e os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), amplamente vislumbrados enquanto potenciais ferramentas de apoio ao processo de ensino/aprendizagem. (COSSUL, 2020)

A Internet é um elemento de conexão entre equipamentos, com isso as pessoas se comunicam de uma forma rápida fazendo com que possa ser possível introduzir novas formas de se produzir conhecimento e cultura, tendo apoio de diversos recursos de apoio a aprendizagem com ênfase em atividades e debates (ALVES, 2020). Da fusão entre o físico e o virtual, entre o ensino norteado entre laboratório, sala de aula, atlas físico e atlas digital, *softwares* de estudo, cursos digitais online, surge assim, o que na pedagogia moderna pode-se chamar de hibridismo tecnológico na educação (HTE), sendo uma expressão polissêmica que identifica e qualifica determinadas características relacionadas à sinergia de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) na sociedade contemporânea, partindo da perspectiva de que já não é mais possível diferenciar ou tratar separadamente as diversas linguagens e suas mídias, bem como as relações espaço-tempo e físico-virtual em processos educativos (HETKOWSKI, 2017).

Dentre alguns consensos, desafios e perspectivas, pode-se destacar que o acesso à Internet por meio de computadores ainda é visto como o maior problema das Tecnologias de Informação e Comunicação - as TIC- pelos educadores em vários países do mundo, até mesmo nos países ricos; dentre as demandas da Sociedade da Informação por educação, em todo o mundo, uma ampliação do acesso à educação para todos e uma educação contínua e vitalícia, educação formal, profissionalizante, demanda por habilidades como resolução de problemas, capacidade de realizar pesquisas, facilidade no aprendizado, disponibilidade de conexões e interação, e por fim, o consenso na educação digital, o uso de imagens constitui hoje parte fundamental das práticas de ensino, havendo um consenso entre vários autores sobre o importante papel pedagógico que elas desempenham no processo de ensino-aprendizagem. (GOULART, AARRENIEMI-JOKIPELTO, 2016).

Definindo o cenário como Sociedade da Informação ou Sociedade em Rede, é mencionado que suas características mais marcantes a mobilidade, o acesso à informação e a velocidade em que opera, criando oportunidades de colaboração e de construção coletiva do conhecimento através de mídias convergentes (HIRATA, 1994). O ensino presencial em sala de aula e laboratório aplica-se, sendo fundamental compreender que somente a adoção de

recursos tecnológicos não torna o processo educacional diferente. É preciso que esses recursos sejam utilizados como uma nova linguagem para novos conteúdos. Se assim não acontecer, o resultado será apenas uma mudança para permanecer o mesmo, ou seja, a reprodução do velho modelo, antes transmitido segundo uma lógica analógica e agora transmitido de forma digital (HAYASHI; SARDINHA; PAMPLIN, 2020), sendo necessário assim conhecer sobre a temática do laboratório e disciplina para fazer a fusão com a produção gráfica e online do atlas em ambiente digital e o estudo da infográfica que norteia este formato editorial.

Pela ótica do hibridismo, as disciplinas necessitam reinventar-se e todas as áreas do conhecimento não podem permanecer paradas no tempo, no passado. A geração hiperconectada representa um comportamento inovador, dinâmico e tecnológico, pactual ao mundo da virtualidade o qual partilhamos. Esta geração se identifica ao que os estimulem e explorem diferentes tipos e formatos de aprendizado, tornando a compressão do entendido do físico com o virtual, sem separá-los, deixando a visão do mundo complementar à tecnologia da virtualidade na realidade.

A educação e a tecnologia, neste momento histórico, necessita ser visto como uma unidade do conhecimento, sendo que a Educação passa pela esfera da tecnologia em todos os aspectos práticos, administrativos, operacionais, de pesquisa e extensão. Os banco de dados dos grandes repositórios científicos tornaram-se as maiores referências de pesquisa, cruzando dados, listando e apresentando em tempo real estes dados ao pesquisador, segmentada pelas semânticas que envolvem área do conhecimento, relevância do autor, revisão da publicação, etc. Não obstante o papel da pesquisa, a gestão da educação com ferramentas do ensino virtual, como Google Acadêmico (envolvendo os encontros pelo *Google Meet*), como também as plataformas *Microsoft Teams* e o *Zoom*, mostram eficácia e eficiência para atender de forma remota o ensino em tempo real (MORGADO, 2018).

A tecnologia da virtualidade veio complementar e não substituir as práticas de ensino presencial somadas com os ensinamentos em ambiente digital. Para elucidar, os Quadros 1 e 2 bem apresentam, em síntese, os formatos complementares no cenário educativo.

**Quadro 1: Classificação de Formato, Definição e Ambientes de Ensino**

FORMATO:	DEFINIÇÃO E AMBIENTES:
<b>Ensino Presencial</b>	É conduzido de forma física e presencial nos ambientes e instalações físicas da instituição, tais como sala de aula e laboratórios.

<b>Ensino Remoto</b>	É conduzido de forma digital e presencial, ao vivo, em tempo real, mas de forma remota por um software mediador (Ex: <i>Google Meet</i> ou <i>ZOOM</i> ), podendo haver interação em tempo real, utilizando recursos de fone, microfone e <i>chats</i> dentro da sala virtual.
<b>Ensino a Distância</b>	É conduzido de forma digital, mas o conteúdo é gravado, editado e depois de subir em uma plataforma, dá-se acesso ao aluno. Este pode ter um melhor acabamento de qualidade gráfica digital nos recursos audiovisuais, tais como efeitos sonoros, legendas, transições. Geralmente utilizado em cursos online como também, em nosso caso, em um website que tenha um software de aprendizagem para pesquisa.

Fonte: Elaboração dos autores (2021)

Uma vez vista a complementaridade como uma soma de aspectos, físicos, afetivos, sensoriais, mentais, tecnológicos, de economia de tempo, financeira e de mobilidade, listou-se no quadro 2 a definição dos conceitos híbridos do ensino.

**Quadro 2: Conceitos das Ferramentas da Híbridização do Ensino**

FERRAMENTAS	CARACTERÍSTICAS	VANTAGENS	NECESSIDADES
<b>Sala de Aula</b>	Lousa (quadro), mesa do professor e cadeiras de alunos reunindo todos em um ambiente físico.	Estabelece vínculos emocionais e afetivos mais fortes na relação entre aluno e professor.	Aumento de custo de transporte, locomoção física.
<b>Laboratório</b>	Bancadas, equipamentos, utensílios de pesquisa	Propicia experiência sensorial e prática de instrumentos necessários para pesquisa.	Em alguns casos, necessita de EPIs, tais como jaleco, óculos de proteção, calças longas, conhecer as boas práticas deste ambiente.
<b>Livro Atlas</b>	Livro Físico a base de papel de celulose, impresso por um gráfico.	Propicia o aluno tocar e sentir as páginas de papel do livro.	Espaço físico para armazenamento, maior necessidade de carregar peso para locomoção.
<b>E-book Atlas</b>	Livro digital no Formato PDF - <i>Portable Document Format</i> .	Pode-se ser armazenado em ambiente digital, não ocupa espaço.	Fácil mobilidade, armazenado do dispositivo ou na nuvem (Internet), podendo ser fácil acessado pelo celular, computador, etc.
<b>AVA - Website</b>	Hospedado em um Servidor, fica em um endereço virtual e necessita de uma plataforma de desenvolvimento (Linux e Windows).	O HTML propicia recursos da linguagem de programação e orientação ao objetivo, podendo, por exemplo, o Atlas ter interação com o clique da seta.	Conexão a Internet, navegador instalado no sistema operacional e o usuário ter uma cultura mais digital para melhor apreciação.
<b>AVA- Ensino Remoto</b>	Simula a sala de aula física mas utiliza um AVA, recursos sonoros e visuais para interação virtual, tendo cada agente em seu ambiente.	Em pandemias virtuais ou encontros de estudantes e convidados internacionais, maior facilidade entre a rápida conexão entre atores do cenário educacional.	Conexão a Internet, um ambiente de mediação (exemplo: <i>google meet</i> ou <i>ZOOM</i> ), dispositivos com microfone, teclado e caixa de saída e de som.

<b>AVA- Ensino a distância / Curso Online</b>	Utilizando um AVA pode ser organizado em formato de vídeos, utilizando recursos audiovisuais e pode ser organizado por módulos, tendo testes e simulações de provas para prática e compreensão.	Pode-se considerar uma ferramenta de menor custo por partes das Instituições de Ensino Superior, promovendo maior inclusão à Educação Superior, dispondo de economia financeira e de tempo.	Conexão com a Internet, concentração e foco por parte do aluno. Disciplina para acompanhamento dos conteúdos e bem-estar por sentir-se mais solitário.
---	---	---	--

Fonte: Elaboração dos autores (2021)

Vale lembrar, ainda, que o ensino deverá sofrer mudanças e aplicar, a nova modalidade denominada hibridismo como uma solução complementar aos impactos da era digital.

#### 4 HIBRIDISMO DO ENSINO

O futuro da Educação é que este segmento empregue a tecnologia como parte complementar ao ensino, utilizando das vantagens deste recurso para o momento e o público correto, permeando com a evolução histórica da tecnologia da virtualidade no ensino e o acesso à Internet e aos computadores por várias classes sociais, idades e perfis socioculturais. Existe a certeza de que, cada disciplina, deverá ter a sua própria ferramenta de extensão e auxílio didático pedagógico, seja essa um website, AVA ou OVA, ou até mesmo aplicativos, etc., como complementar ao ensino físico e a cada necessidade, como por exemplo, a área da saúde que exige contato tátil e sensorial com a os instrumentos de estudo.

Um exemplo, é o Departamento de Anatomia da Universidade Estadual de Londrina que participou da elaboração do *Locomoshow*, Atlas Anatômico do Aparelho Locomotor Humano, sendo que, de acordo com Araújo; Fornaziero (2000), o auto aprendizado da Anatomia Humana pode ser facilitado através desses sistemas multimídias. O uso de programas de informática é importante para o processo de ensino por motivar o estudo da Anatomia Humana (GUIRALDES DEL CANTO, et al. 1995) e, assim sendo, os avanços tecnológicos em ambiente acadêmico modifica as maneiras de aprender, podendo promover melhor desempenho no estudo individual (FORNAZIERO et al. 2010). Desta forma, a partir da fusão Tecnologia e Educação, conclui-se que é imprescindível e insubstituível o formato do ensino presencial, tanto em laboratórios quanto em sala de aula, uma vez que neste último exemplo, se faz fundamental a prática com instrumentos de análises (anatomia, química, física, etc.); novas ferramentas tecnológicas são emergentes e auxiliares no processo ensino aprendizagem; as ferramentas digitais servem para complementar a todos os formatos de ensino (presencial, remoto e a distância); as gerações hiperconectadas poderão sentir-se familiarizadas ao formato digital de uma ferramenta complementar de ensino; cada laboratório ou disciplina pode contar com uma ferramenta própria para o ensino de Anatomia desenvolvida pelos alunos. Isso também se



estende a outras áreas do conhecimento e a outras disciplinas, influenciando as lides da educação em todos os níveis.

## 5 O PAPEL DA EDUCAÇÃO NAS PERSPECTIVAS DOS EMPREENDEDORES SOCIAIS DO FUTURO

As tecnologias modificaram o cérebro, o comportamento, colaborou com a medicina, com a alimentação, com a cultura e uniu o mundo por meio da informação. Silvia Terezinha Torreglossa de Jesus e Carlos Eduardo Lourenço, em seu artigo “Narrativas, Linguagem e Poder na relação aluno-professor”, do livro *Tecnologias Digitais nas Interfaces da Comunicação/Educação, desafios e perspectivas*, (CURY, 2019, n.p.) citam o autor João Mattar (2010, p.11) ao mencionar que,

[...] os jovens de hoje passam boa parte do dia assistindo televisão, na internet e jogando games. Diferentes experiências resultam em diferentes estruturas cerebrais... Devemos pensar em uma neuroplasticidade ou plasticidade do cérebro. O cérebro de nossos alunos mudou fisicamente. Processos de pensamento linear, empregados pelos imigrantes digitais até então, retardam o aprendizado dessa nova geração, que possui mentes hipertextuais (MATTAR apud CURY, 2019, n.p.)

A revolução contemporânea, causada pelas novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) trazem mudanças sociais significativas. Pierre Lévy (2000), filósofo francês, destaca que a mudança das relações sociais teve 3 rupturas: a primeira com o desenvolvimento da capacidade de linguagem, gerando a comunicação desenvolvida pelo *Homo Sapiens*; a segunda foi a revolução neolítica, em que as mudanças perpassaram o social, cultural e o político; e a terceira começou no fim do século XV, quando Cristóvão Colombo “descobriu” a América, realizando uma interconexão do novo com o velho; essa aventura humana perdura até os dias de hoje. Diante do desafio que enfrentamos, é urgente ressignificar a escola, o currículo precisa ser conectado às novas demandas ambientais, sociais e econômicas. Dentro desse cenário, a escola que conhecemos não é mais suficiente para a formação dos alunos. É preciso desenvolver um ensino cujos objetivos abranjam a criatividade, adaptabilidade, cooperação e o desenvolvimento em um contexto de coexistência desses valores em prol de um bem maior: a sobrevivência do planeta.

Kenski (2012, p.66) elenca que “a escola deve se orientar pelas novas formas e oportunidades de aprendizagem oferecidas aos alunos, bem como pela autonomia em relação à busca de conhecimentos, na busca de formação de sujeitos que criem sua própria existência”. Moran (2007) aponta para uma nova sociedade, denominada “Sociedade de Informação”, em que estamos inseridos e devemos reaprender a conhecer, a nos comunicar, implicando ainda na forma de ensinar e aprender, exigindo uma integração do humano e do tecnológico. Giddens

(2005, p.23) dizia que “a globalização é, também, um fenômeno interior, que influencia aspectos íntimos e pessoais das nossas vidas”

Toda essa desestabilização da escola tradicional está dando lugar para que os alunos usufruam de outros espaços de socialização e aprendizagem positiva. A pandemia, apenas acelerou a 4ª Revolução Industrial, da inteligência artificial, que já “batia à porta” (REIS, 2019). A escola, agora, deve ser personalizada, criar o novo através da mediação e incentivo do professor para que os alunos, também, (re)aprendam. Outras competências serão desenvolvidas, no século XXI, como a empatia, adaptabilidade e a escola deve desenvolver autoconhecimento, que desenvolverá a autoestima e, assim, o indivíduo encontrará a motivação necessária e lutará por seus objetivos.

A necessidade de outras práticas e metodologias que trazem uma maior participação ativa dos alunos é completamente visível. A educação pós pandemia exigirá ainda mais dos alunos, onde o desenvolvimento de projetos serão essenciais para o engajamento. Muito mais importante do que preparar o professor para a aula online é prepará-lo para essa nova aula presencial que chega, aula esta que traz um outro conceito de “presencial” e “à distância”. Onde estarão professor e aluno? Em todos os lugares, em qualquer lugar trocando informações e construindo conhecimento. O *PowerPoint* será substituído pela videoconferência, a tecnologia deve ser fluida, metodologias serão redefinidas. E serão os professores os grandes artífices desse outro mundo que, ao contrário do que se tem propagado, não vislumbramos um “novo normal”, mas um normal melhor!

Assim, paralelo ao ambiente virtual e tecnológico, a era da Indústria 4.0, trouxe formas de inovação que têm crescido em vários segmentos da sociedade, entre eles, a inovação social, que possibilita a construção de soluções para resolver problemas de uma comunidade. Mas, para que situações sejam resolvidas, é necessário que pessoas estejam à frente de projetos sociais que culminem em ajudar ou resgatar aqueles que se encontram em estado de vulnerabilidade. Para que a inovação social ocorra, é preciso que empreendedores sociais se envolvam, criem, estudem e conectem-se com o terceiro setor. O conceito de empreendedorismo social, desse modo, refere-se às ações do indivíduo em prol do coletivo, pois sua função é produzir bens e serviços para a uma determinada comunidade.

Ainda, segundo Melo Neto e Fróes (2002 ,p.34):

[...] não é qualquer um que pode ser um empreendedor social. O empreendedorismo social é um misto de ciência e arte, racionalidade e intuição, ideia e visão, sensibilidade social e pragmatismo responsável, utopia e realidade, força inovadora e praticidade.

Dessa forma, o perfil do empreendedor social deve ser voltado à criatividade, preocupação com o mundo a sua volta e pensamento positivo, percebendo nas dificuldades formas de encontrar sucesso nas atividades sugeridas para a comunidade. E a educação tem responsabilidade neste processo de construção de empreendedores sociais (SANTOS et al. 2021). Ressalte-se que um fato é inevitável: nós não vamos poder abraçar as inovações do século 21 com a mentalidade do século 20 e as instituições do século 19. Como já dizia Paulo Freire: *“Educação não transforma o mundo, educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo”*. Sendo assim, na era da revolução 4.0 (REIS, 2019) em que a internet das coisas, inteligência artificial e transformação de uma sociedade, resultarão em novas competências e habilidades dos futuros profissionais, inclusive, com características muito próximas dos empreendedores sociais, sendo elas voltadas ao lado cognitivo, o presente e o futuro requerem por pessoas que pensem matematicamente, pensem com a linguagem, porque a linguagem é a ferramenta do nosso pensamento.

A inovação tem o poder de impactar estruturas inteiras globalmente (CADERNOS ADENAUER, 2020). Sendo assim, o trabalho em conjunto de uma sociedade pode trazer benefícios sustentáveis, porque para esse autor “Não existe lugar mais importante para moldar o futuro da sociedade do que a sala de aula. Como líderes de criação e da aprendizagem, todos que se dedicam à educação têm papel determinante no desenvolvimento sistêmico da sociedade e no futuro coletivo global”.

No livro Educação 4.0, o mundo, a escola e o aluno na década de 2020-2030, Luis Rasquilha e Marcelo Veras explicam que o fenômeno da digitalização e conectividade chegaram para conscientizar o mundo sobre várias vertentes, entre elas, ameaças à humanidade e desigualdades. E com isso, “forçar governos, instituições, personalidades e a própria sociedade a atuar para sua redução” (RASQUILHA; VERAS, 2019, p.40). Desse modo, convém refletir também sobre o que fazer em prol da educação e qual seriam as epistemologias a serem compreendidas e aplicadas.

## **6 NOVAS EPISTEMOLOGIAS PARA PENSAR A EDUCAÇÃO**

Por conta dos cenários virtuais de aprendizado, modificou-se a relação entre o estudante e o educador e ampliou-se a convivência com a família e demais companhias de isolamento. Nesse contexto, evidencia-se a necessidade de construção de espaços educacionais que possibilitem e estimulem o diálogo e a troca de saberes. A prática, além de revolucionária,

combate a solidão<sup>29</sup> decorrente do isolamento social. Dessa forma, convém o exercício de epistemologias diversas, que podem contribuir para o fortalecimento das relações entre os indivíduos dentro do ensino remoto e instrumentalizá-los a pensar novas possibilidades de enfrentamento à perversidade sistêmica (SANTOS, 2000). Esta, por sua vez, evidencia-se pela atual dificuldade de acesso à vacina<sup>30</sup> e pelo cenário de *apartheid* digital<sup>31</sup>, que mantém estudantes à margem do ensino mediado por tecnologia.

Para que a escola seja um território libertador na prática, que amplia a capacidade de enfrentamento dos estudantes ao *status quo*, convém a crítica ao pensamento hegemônico. Em sua obra *Pedagogia das Encruzilhadas*, Luiz Rufino defende a apropriação do conceito de encruzilhada, presente nas tradições afrobrasileiras<sup>32</sup>, para o contexto do aprendizado:

A noção de encruzilhada emerge como disponibilidade para novos rumos, poética, campo de possibilidades, prática de invenção e afirmação da vida, perspectiva transgressiva à escassez, ao desencantamento e à monologização do mundo. A encruza emerge como a potência que nos possibilita estripulias. Nesse sentido, miremos a descolonização (RUFINO, 2019, p. 13).

Descolonizar<sup>33</sup> o saber é uma atividade de desconstrução e reconstrução diária, cíclica<sup>34</sup>, que demanda o questionamento frequente e a capacidade de encontrar novos caminhos. Através desse processo, busca-se a conciliação<sup>35</sup> entre as formas de conhecer o mundo, de modo a criar possibilidades múltiplas, que visem a cidadania, o respeito e a paz. Faz-se necessário ampliar as formas de construção de conhecimento, de modo a abranger os saberes ancestrais afrobrasileiros. A escola deve buscar fortalecer as relações dialógicas como práticas emancipatórias do pensamento, sobretudo através do ensino descolonial e antirracista. Provém,

<sup>29</sup> **Sofrimento emocional de universitários exige atenção.** Disponível em: <https://www.uol.com.br/vivabem/colunas/jairo-bouer/2021/06/16/sofrimento-emocional-de-universitarios-exige-atencao.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 16 jun. 2021.

<sup>30</sup> **Lentidão da vacinação no Brasil e em Goiás se torna problema diante da velocidade do coronavírus.** Disponível em: <https://www.jornalopcao.com.br/ultimas-noticias/velocidade-do-coronavirus-e-maior-que-da-vacinacao-no-estado-e-no-pais-331808/>. Acesso em: 18 jun. 2021.

<sup>31</sup> **Acesso precário ao ensino remoto e evasão:** sequelas da pandemia na educação. Disponível em: <https://exame.com/bussola/acesso-precario-a-ensino-remoto-e-evasao-sequelas-da-pandemia-na-educacao/>. Acesso em: 18 jun. 2021.

<sup>32</sup> Refere-se às tradições de matriz africana, a exemplo da Umbanda e do Candomblé.

<sup>33</sup> "Existe um abismo infinito entre colonização e civilização e, de tudo que foi feito em nome desse projeto sanguíneo, não se pode resgatar um só valor humano. Afinal, a defesa da condição de humanidade na modernidade só é possível no contraponto daquilo que a razão colonial definiu como desvio." (RUFINO, 2019, p. 27)

<sup>34</sup> Conforme a sabedoria africana originária do Egito, "tudo tem fluxo e refluxo; tudo tem suas marés; tudo sobe e desce; tudo se manifesta por oscilações compensadas; a medida do movimento à direita é a medida do movimento à esquerda; o ritmo é a compensação." (TRÊS INICIADOS, 2019, p.26)

<sup>35</sup> RUFINO, 2019, p. 40

a partir da noção trazida pelo conceito de ancestralidade, o respeito à diversidade e ao saber transmitido através da oralidade<sup>36</sup>.

Por sua vez, a tradição oral africana é um modelo capaz de inspirar práticas pedagógicas humanizadas e horizontais, que coloquem os estudantes cara a cara, apesar da distância e da interface tecnológica. Nas palavras de Hampaté Bâ, acerca da vivência tradicional africana:

A tradição oral é a grande escala da vida, e dela recupera e relaciona todos os aspectos. Pode parecer caótica àqueles que não lhe descortinam o segredo e desconcertar a mentalidade cartesiana acostumada a separar tudo em categorias bem definidas. Dentro da tradição oral, na verdade, o espiritual e o material não estão dissociados. Ao passar do esotérico para o exotérico, a tradição oral consegue colocar-se ao alcance dos homens, falar-lhes de acordo com o entendimento humano, revelar-se de acordo com as aptidões humanas. Ela é ao mesmo tempo religião, conhecimento, ciência natural, iniciação à arte, história, divertimento e recreação, uma vez que todo pormenor sempre nos permite remontar à Unidade primordial. (HAMPATÊ BÂ, 2010, p. 169).

Dentre o cenário educacional, encontra-se o conceito de círculo de cultura, capaz de conectar a oralidade e a tecnologia. Em sua obra *Pedagogia do Oprimido*, Paulo Freire (1974) propõe um modelo pedagógico a partir do diálogo circular, em que as vozes e experiências de cada indivíduo contribuem para uma visão coletiva humanizadora e libertadora. Reproduzida no ensino remoto, a prática pode ser um estímulo para que os estudantes acionem as câmeras e os microfones.<sup>37</sup>

Por fim, a concepção africana de mundo e de trocas humanas através das palavras é capaz de transmitir valores que tornam as relações sociais e com o meio ambiente, tão impactadas pela pandemia, mais harmônicas. Através do estímulo a diálogos horizontais dentro da sala de aula virtual, a exemplo do círculo de cultura, é possível reverberar uma melhor convivência entre as famílias e núcleos de sobrevivência ao isolamento. Constitui uma necessidade contemporânea a familiarização com a tecnologia, especialmente devido ao isolamento social. Entende-se que as plataformas e conexões que compreendem o ciberespaço devem ser apropriadas para a construção de pensamentos contra hegemônicos de modo a produzir inovação social, maior democratização do acesso à informação e uma visão mais integrada da humanidade. Faz-se necessário unir os saberes ancestrais e a tecnologia para criar uma nova consciência social. Dessa forma, entende-se que ao menos um passo será dado em direção a um futuro de cura.

---

<sup>36</sup> “Ora, em contexto de oralidade, é a troca direta da palavra que permite a transferência da experiência no meio do grupo e, por aí, a sua vida e sua sobrevivência.” (BONVINI, KHOURY, 2001, p. 39)

<sup>37</sup> **As câmeras desligadas que geram sensação de solidão nos professores.** Disponível em: <https://www.campograndenews.com.br/lado-b/comportamento-23-08-2011-08/as-cameras-desligadas-que-geram-sensacao-de-solidao-nos-professores>. Acesso em: 18 jun. 2021.



## REFERÊNCIAS

ALVES, J. **Antropoceno: a era do colapso ambiental**. Ecodebate, 2020. Disponível em: <https://www.ecodebate.com.br/2020/01/10/antropoceno-a-era-do-colapso-ambiental-artigo-de-jose-eustaquio-diniz-alves/>. Acesso em: 17 jun. 2021.

ALVES, J. R. Q. et al. **Uso de ambiente virtual de aprendizagem na qualificação da aprendizagem organizacional**. Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia da Unisc, p. 233, 2020.

ARGOLO JUNIOR, C. et al. Ambiente virtual de aprendizagem: importância das habilidades tecnológicas em tempos de pandemia Da Covid-19. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 2, p. 16849-16859, 2021.

BONILLA, M.H.S.; OLIVEIRA, P.C.S. Inclusão digital: ambiguidades em curso. In: BONILLA, M.H.S; PRETTO, N.L. (Orgs.). **Inclusão digital: polêmica contemporânea**. Salvador: EDUFBA, 2011.

BONVINI, E.; AUN KHOURY, Y. Tradição oral afro-brasileira: as razões de uma vitalidade. **Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**, São Paulo, v. 22, p. 37-48, jun. 2001.

BRASIL. **Portaria Nº 343, de 17 de março de 2020**. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. D.O.U 18/03/2020. Disponível em: <http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>. Acesso em: 17 jun. 2020.

CADERNOS Adenauer. **A quarta revolução industrial: inovações, desafios e oportunidades**. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2020.

COSSUL, D. et al. Ambiente virtual de aprendizagem: uma abordagem baseada em mediação tecnológica personalizada. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 12, p. 101874-101888, 2020.

COUTO, E. S., CRUZ, I. de M. P. #FIQUEEMCASA: educação na pandemia da COVID-19. **EDUCAÇÃO**, v.8, n.3, p.200–217,2020. <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v8n3p200-217> Acesso em: 15 jun.2021.

CRUTZEN, P; STOERMER, E. “*The Anthropocene*”. **Global Change Newsletter**, maio, p. 17, 2000.

CURY, L. **Tecnologias digitais nas interfaces da comunicação/ educação: desafios e perspectivas**. São Paulo : Editora CRV, 2019.

FERNANDES, F.; SCHERER, S. Constituição de um ambiente virtual de aprendizagem: uma Disciplina, Espaços Virtuais, Interações.. **EaD em Foco**, v. 10, n. 1, 2020.

FORNAZIERO, C. C. et al. O ensino da anatomia: integração do corpo humano e meio ambiente. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 34, n. 2, p. 290-297, 2010.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1974.

FUNDAÇÃO CARLOS CHAGAS. **Retratos da educação no contexto da pandemia do coronavírus**: um olhar sobre múltiplas desigualdades. Brasil, 2020. Disponível em: <http://movinovacaonaeducacao.org.br/wp-content/uploads/2020/12/Pesquisa-Retratos-da-educacao-no-contexto-da-pandemia-de-coronavirus.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2021.

GIBSON, W. **Neuromancer**, São Paulo: Editora Aleph, 1991.

GOULART, E. E.; AARRENIEMI-JOKIPELTO, P. Estudo comparativo sobre o uso de mídia social em escolas. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 11, n. 2, p. 575–588, 2016. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/8378>. Acesso em: 11 maio 2021.

GROSSI, M. G. R.; MINODA, D. de S. M.; FONSECA, R. G. P. Impacto da pandemia do covid-19 na educação: reflexos na vida das famílias. **Teoria e prática da educação**, v.23, n.3, p.150-170, 2020. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/view/53672> Acesso em: 17 jun. 2021.

GUIRALDES DEL CANTO, H. et al. Métodos computacionales y gráficos de apoyo al aprendizaje de la anatomía humana: visión de los estudiantes. **Revista Chilena de Anatomía**, p. 67-71, 1995.

HAMPATÉ BÂ, A. A tradição viva. In: KI-ZERBO, J. (Ed.). **História geral da África**, I. 2. ed. Brasília: UNESCO, 2010. p. 167-212. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/345975/mod\\_forum/intro/hampate\\_ba\\_tradicao%20viva.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/345975/mod_forum/intro/hampate_ba_tradicao%20viva.pdf). Acesso em: 21 jun. 2021.

HAYASHI, C. Tecnologias digitais na educação a distância: fases, modelos, plataformas e ferramentas. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 10, p. e8079109295-e8079109295, 2020.

HAYASHI, C.; SARDINHA, D.S.; PAMPLIN, P.A. **Ciências ambientais : recursos hídricos**. Ribeirão Preto, São Paulo: Editora Alfenas, 2020.

HETKOWSKI, T. M. Ambientes virtuais de aprendizagem e prática pedagógica. **Colóquio Lusobrasileiro de EAD e Ambientes Virtuais de Aprendizagem**, v. 1, p. 108-115, 2017.

HIRATA, H. Da polarização das qualificações ao modelo da competência. In: FERRETTI, Z, MADEIRA, F. (Orgs.). **Novas tecnologias, trabalho e educação**: um debate multidisciplinar. Petrópolis: Vozes, 1994. p.128-142.

IAMARINO, A. **Mundo pós-pandemia**: saúde e prevenção. 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/2020/05/22/mundo-pos-pandemia-entrevistabiologo-atila-iamarino>. Acesso em: 17 jun. 2021.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**. V. 1.5 - 4º edição, 2019. Disponível em: [https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101651\\_notas\\_tecnicas.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101651_notas_tecnicas.pdf). Acesso em: 17 jun. 2021.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LOPES, M. I. V.; KUNSCH, M.M.K. **Comunicação, cultura e mídias sociais**. São Paulo: ECA-USP, 2015.

MBEMBE, A. **Necropolítica: biopoder, soberania, estado de exceção, política da morte**. Tradução Renata Santini. São Paulo: N-1 edições, 2018.

MELO NETO, F. P.; FROES, C. **Empreendedorismo social: a transição para a sociedade sustentável**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2002.

MORAN, J.M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

MORGADO, E. **Internet das coisas - completa: teoria, prática e desafios**. São Paulo: Cubzac, 2018.

PLATAFORMA AGENDA 2030. **A Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável**. Disponível em: <http://www.agenda2030.com.br/sobre/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

RASQUILHAS, L.; VERAS, M. **Educação 4.0: o mundo, a escola e o aluno na década 2020-2030**. São Paulo. Editora: Unitá, 2019.

REIS, F. **A revolução 4.0: A educação superior na era dos robôs**. São Paulo: Editora de Cultura, 2019.


RUFINO, L. **Pedagogia das encruzilhadas**. Rio de Janeiro: Mórula Editorial, 2019.

SANTOS, C. E. R. dos et al. Acessibilidade digital em ambientes virtuais de aprendizagem: uma revisão sistemática. **EaD em Foco**, v. 11, n. 1, 2021. **Empreendedorismo, Gestão e Negócios**, v. 6, n. 6, Mar. 2017, p. 164-183. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Jose-Wilton-Fonseca-Silva/publication/329924467\\_PERFIL\\_DO\\_EMPREENDEDOR\\_SOCIAL\\_UMA\\_CONTRIBUICAO\\_DOS\\_GESTORES\\_DE\\_INSTITUICOES\\_SEM\\_FINS\\_LUCRATIVOS\\_SOCIAL\\_ENTREPRENEUR\\_PROFILE\\_A\\_CONTRIBUTION\\_OF\\_NONPROFIT\\_INSTITUTIONS\\_MANAGERS/links/5c240e2d458515a4c7fae2ef/PERFIL-DO-EMPREENDEDOR-SOCIAL-UMA-CONTRIBUICAO-DOS-GESTORES-DE-INSTITUICOES-SEM-FINS-LUCRATIVOS-SOCIAL-ENTREPRENEUR-PROFILE-A-CONTRIBUTION-OF-NONPROFIT-INSTITUTIONS-MANAGERS.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose-Wilton-Fonseca-Silva/publication/329924467_PERFIL_DO_EMPREENDEDOR_SOCIAL_UMA_CONTRIBUICAO_DOS_GESTORES_DE_INSTITUICOES_SEM_FINS_LUCRATIVOS_SOCIAL_ENTREPRENEUR_PROFILE_A_CONTRIBUTION_OF_NONPROFIT_INSTITUTIONS_MANAGERS/links/5c240e2d458515a4c7fae2ef/PERFIL-DO-EMPREENDEDOR-SOCIAL-UMA-CONTRIBUICAO-DOS-GESTORES-DE-INSTITUICOES-SEM-FINS-LUCRATIVOS-SOCIAL-ENTREPRENEUR-PROFILE-A-CONTRIBUTION-OF-NONPROFIT-INSTITUTIONS-MANAGERS.pdf). Acesso em: 15 jun 2021.

SANTOS, F. 2021. **Lentidão da vacinação no Brasil e em Goiás se torna problema diante da velocidade do coronavírus**. Disponível em: <https://www.jornalopcao.com.br/ultimas-noticias/velocidade-do-coronavirus-e-maior-que-da-vacinacao-no-estado-e-no-pais-331808/>. Acesso em: 18 jun. 2021.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização**. 30. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2000.

SOUSA JÚNIOR, J. H.; RAASCH, M.; SOARES, J. C.; RIBEIRO, L. V. H. A. S. Da desinformação ao caos: uma análise das *fake news* frente à pandemia do coronavírus (COVID-



19) no Brasil. **Cadernos de Prospecção**, v. 13, n. 2, 2020. Disponível em: <https://cienciasmedicasbiologicas.ufba.br/index.php/nit/article/view/35978>. Acesso em: 17 jun. 2021.

SOUZA, J. **A ralé brasileira: quem é e como vive**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

TOKARSKI, M. **Acesso precário ao ensino remoto e evasão: sequelas da pandemia na educação**. Disponível em: <https://exame.com/bussola/acesso-precario-a-ensino-remoto-e-evasao-sequelas-da-pandemia-na-educacao/>. Acesso em: 18 jun. 2021. (?)


TRÊS INICIADOS. **O Caibalion**. São Paulo: Editora Pensamento, [20 --?].

UJVARI, S. C. **A história da humanidade contada pelos vírus**. São Paulo: Editora Contexto, 2011.

VIRILIO, P. **A velocidade de libertação**. Lisboa: Relógio D'Água, 2000.

## PARTE III– CONSIDERAÇÕES FINAIS





A globalização e a digitalização conectaram pessoas, cidades, países e continentes de maneiras que aumentam enormemente nossa capacidade individual e potencial coletivo. Mas as mesmas forças também tornaram o mundo mais volátil, mais complexo, mais incerto e mais ambíguo. Neste mundo, a educação não é mais apenas ensinar algo aos alunos, mas ajudá-los a desenvolver um parâmetro confiável no acesso e uso inteligente da informação para a construção de conhecimento e sua aplicação na realidade da sociedade hiperconectada, além de conhecer e compreender a importância dos recursos para navegar pela ambiguidade que se faz presente no cotidiano das pessoas.

O fato de que os avanços nas competências e habilidades que emergiram em meio à essa sociedade não terem acompanhado a evolução da natureza da informação e a geração do conhecimento, trazem profundas consequências em um mundo onde o compartilhamento parece, às vezes, privilegiado sobre a qualidade na distribuição e disseminação de informações.

No clima de “pós-verdade” em que agora nos encontramos, afirmações que “parecem certas”, mas não têm base em fatos, passam a ser aceitas como tal. Algoritmos que nos classificam em grupos de indivíduos com ideias semelhantes, criam câmaras de eco de mídia social que amplificam nossos pontos de vista e partem, muitas vezes, de argumentos opostos que podem alterar nossas crenças e valores.

Essas lacunas virtuais tornam opiniões homogêneas e polarizam nossa sociedade; e podem ter um impacto significativo - e adverso - nos processos democráticos. Esses algoritmos não são um *design* falho; eles são como funcionam as redes sociais. Há escassez de atenção, mas abundância de informações. Estamos vivendo neste mundo digital onde tudo o que não foi construído para a era da rede está se desintegrando sob sua pressão.

A questão é então: como podemos viver com sucesso neste novo mundo da informação e na sociedade hiperconectada? O que nos parece impossível é tratar o conhecimento, resultante do acesso e uso da informação presente no mundo digital da mesma forma que ele é tratado quando se acha representado por uma realidade física e de forma dialógica.

A crescente complexidade da vida moderna para indivíduos, comunidades e sociedades sugere que as soluções para nossos problemas serão cada vez mais complexas: em um mundo estruturalmente sem equilíbrio necessário, o imperativo de conciliar perspectivas e interesses diversos em ambientes locais e regionais, às vezes com implicações globais, exigirá que as pessoas se tornem hábeis em lidar com tensões, dilemas e novas oportunidades. Ser capaz de encontrar um equilíbrio entre as demandas concorrentes - equidade e liberdade, autonomia e



comunidade, inovação e continuidade, eficiência e processos democráticos - tudo depende da nova leitura de mundo e do desenvolvimento de competências e habilidades para o aprender a aprender do século XXI.



# SOBRE AS ORGANIZADORAS



## **Regina Celia Baptista Belluzzo**

Possui graduação em Biblioteconomia e Documentação pela Escola de Biblioteconomia e Documentação de São Carlos (1966), graduação em Direito pela Faculdade de Direito de São Carlos (1972), mestrado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (1989) e doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (1995). Pós-Doutorado em Educação Escolar (UNESP-Araraquara) no período de 2002-2003. Atualmente é docente permanente dos Programas de pós-graduação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho: Ciência da Informação (Marília-SP) junto à Linha de Pesquisa "Gestão, Mediação e Uso da Informação" e Mídia e Tecnologia (Bauru-SP) junto à Linha de Pesquisa "Gestão Midiática e Tecnológica". Tem experiência na área de Ciência da Informação e Comunicação, com ênfase em Gestão da Informação e do Conhecimento, atuando principalmente nos seguintes temas: competência em informação e midiática, bibliotecas universitárias, ambientes empresariais, transformação digital e sustentabilidade.

# SOBRE AS ORGANIZADORAS



## **Vânia Cristina Pires Nogueira Valente**

Livre Docente em Representação Gráfica. Docente em tempo integral da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia - Doutorado - FAAC/Unesp. Doutora em Engenharia Civil pela Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (POLI-USP). Mestre em Desenho Industrial pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Graduada em Processamento de Dados pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. É coordenadora do acordo de cooperação com a University of Huddersfield (UK) e líder do grupo de pesquisa "Mídias Digitais, Interatividade, Games e Educação" certificado pelo CNPq. Foi Diretora de Informática da Faculdade de Ciências da Unesp-Bauru. Tem experiência nas áreas de Programação de Interfaces Interativas e Ensino de Desenho, pesquisa os seguintes temas: Representação Gráfica, Design de Multimídia, Aplicação de Games Digitais para o Letramento Espacial, Objetos de Ensino gamificados, Desenvolvimento de Hipermídia e Integração Arte-Educação-Tecnologia.



[www.editorapublicar.com.br](http://www.editorapublicar.com.br)  
[contato@editorapublicar.com.br](mailto:contato@editorapublicar.com.br)  
[@epublicar](https://www.facebook.com/epublicar)  
[facebook.com.br/epublicar](https://www.facebook.com/epublicar)

# **SOCIEDADE HIPERCONNECTADA, REDES, MITOS E COMPETÊNCIAS:**

**UMA NOVA MEDIAÇÃO DE CIDADANIA**

---

Regina Celia Baptista Belluzzo  
Vânia Cristina Pires Nogueira Valente  
Organização



**2022**

[www.editorapublicar.com.br](http://www.editorapublicar.com.br)  
[contato@editorapublicar.com.br](mailto:contato@editorapublicar.com.br)  
[@epublicar](https://www.facebook.com/epublicar)  
[facebook.com.br/epublicar](https://www.facebook.com/epublicar)

# **SOCIEDADE HIPERCONNECTADA, REDES, MITOS E COMPETÊNCIAS: UMA NOVA MEDIAÇÃO DE CIDADANIA**

---

Regina Celia Baptista Belluzzo  
Vânia Cristina Pires Nogueira Valente  
Organização



**2022**