

DO CORPO AO HIPERCORPO: UMA DISCUSSÃO A RESPEITO DO EXERCÍCIO DA CIDADANIA INTEGRADO AO USO DAS REDES SOCIODIGITAIS.

Karla Colares Vasconcelos- (karlinha@virtual.ufc.br)
<http://lattes.cnpq.br/1970387833327021>

Cibelle Amorim Martins - UFC (cibelle.amorim@virtual.ufc.br)
<http://lattes.cnpq.br/1795893092260432>

Larisse Barreira de Macêdo Santiago - UFC (larissesantiago@yahoo.com.br)
<http://lattes.cnpq.br/4644318720378856>

José Rogério Santana - UFC (rogerio@virtual.ufc.br)
<http://lattes.cnpq.br/6859739260962963>

RESUMO:

Este ensaio busca refletir sobre a passagem do corpo ao hipercorpo quando se vivencia novas experiências ligadas ao uso de redes sociodigitais. A imersão de práticas sociais no ciberespaço nos levanta a discussão sobre o papel da educação frente à formação de cidadãos atuantes não só dentro da sua realidade local, mas envolvidos na problemática da humanidade em âmbito planetário.

PALAVRAS-CHAVE: Hipercorpo, Cidadania, Redes Sociodigitais.

INTRODUÇÃO

Este ensaio propõe uma discussão filosófica e educativa sobre o que é ser um cidadão nesses tempos em que a comunicação e a informação alcançam distâncias continentais subsidiadas por recursos tecnológico sem constante avanço. Dia após dia são criadas novas ferramentas que ampliam as ações do ser humano para uma esfera global de interação. Ao pensar no nosso papel de cidadão, somos obrigados a considerar esse aspecto da dimensão geográfica, a qual se integra a uma dimensão virtual. Ser cidadão em tempos passados consistia na participação em movimentos sociais, assembleias públicas, o engajamento em partidos políticos, manifestações populares, o exercício de direitos e deveres instituídos pelas legislações vigentes. É possível listar aqui uma série de atribuições do que era ser cidadão. Realizando um paralelo com a atualidade, percebemos que a visão de cidadania, não mudou muito. Documentos de referência também apresentam ideia semelhante sobre a cidadania. No relatório da UNESCO para o século XXI, a cidadania aparece como uma prática que deve ser consciente e ativa, e sua construção deve ser a principal ambição da educação. O documento complementa que a educação para a cidadania não pode se restringir aos espaços e tempos da educação

formal. Faz alusão ainda às sociedades da informação, que impõem aos sistemas educativos adaptarem-se às novas dinâmicas e modos de socialização. Em contextos de base política democrática, as redes sociodigitais tem representado um importante meio para o exercício da cidadania.

Na Constituição Federal do Brasil, promulgada em 1988, a cidadania aparece já no Art. 1º como princípio fundamental. Uma cidadania, porém, situada nos limites da nacionalidade, naturalização, direitos individuais, políticos e eleitorais. Outro importante documento que não fala de cidadania, mas aborda direitos universais é a Declaração Universal dos Direitos Humanos. No texto aparecem expressões como “família humana”, “paz no mundo”, “consciência da Humanidade”, “respeito universal”, dentre tantas outras que nos remete novamente ao que propomos discutir aqui. Como pensar a atuação de cidadãos na contemporaneidade, quando diferentes povos se envolvem em problemáticas comuns? É possível pensar em uma cidadania global, quando nações se reúnem para tomar decisões a respeito de questões que ultrapassam os territórios nacionais?

Com o avanço tecnológico digital irrevogável, aperfeiçoamos o modo de nos comunicar, tornando ainda mais eficiente a expressão do pensamento. De modo que o nosso corpo físico, aquele que nos levava às urnas, às praças, aos sindicatos, enfim, aos espaços onde buscávamos reclamar nossos direitos, agora se expande para uma esfera global. Os corpos se movem pela Internet em uma dança espontaneamente coreografada pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Ser cidadão no presente desafia a nossa capacidade de pensar não somente uma sociedade melhor, mas um mundo melhor. Gradativamente as pessoas vêm ocupando um espaço virtual, desenvolvendo uma percepção de que todos os povos, independentemente da cultura em que vivem, compõe uma só aldeia. O nosso corpo agora se alia a um hiper corpo, que se movimentam pelo mundo orientado por um sentimento de pertença não somente a uma nação, mas a um planeta. O que seria esse cidadão na contemporaneidade? Como seria o exercício da cidadania integrado ao uso das redes sociodigitais?

REDES SOCIODIGITAIS COMO ESPAÇO DE EXERCÍCIO DA CIDADANIA

Estar na rede conectada é uma condição sociocultural, política e econômica, sobretudo, quando fazemos parte de uma sociedade desigual. Desigual em termos sociais e digitais. Afirmar que o avanço tecnológico é um caminho sem volta, não é o mesmo que dizer “todos estamos conectados”. A busca pelo efetivo ‘acesso universal’, não como uma ação impositiva, mas como possibilidade de transformação social, é o que acreditamos que deveria ser um dos objetivos da educação. A formação do cidadão é acometida por um fenômeno socioeducativo (MOREIRA, 1999) que produz novos espaços de mobilização e atuação do sujeito.

Salman Khan, fundador de uma organização sem fins lucrativos defende a reinvenção da educação e propõe um espaço de aprendizagem ao alcance de todos. Em 2004, ele começou a utilizar vídeos para auxiliar no ensino de matemática. Depois ele fundou a Khan Academy, organização que disponibiliza gratuitamente mais de três mil vídeos com aulas sobre conteúdos em diversas áreas. Em 2010, a professora Amanda Gurgel reivindica melhores condições de trabalho para toda a categoria, exigindo 10% do Produto Interno Bruto (PIB) destinado à educação. Ela pertence à rede pública de ensino no estado brasileiro do Rio Grande do Norte e depois de um vídeo seu publicado no Youtube, percebeu a grande repercussão na Internet e passou a produzir outros vídeos sobre a situação da educação no país. Em julho de 2012, Isadora Faber, uma estudante brasileira, denuncia a precariedade da educação pública na sua escola, sofrendo retaliações de professores, funcionários da escola e até de colegas de classe. Ela criou uma página no Facebook intitulada “Diário de Classe”, onde posta fotos e vídeos com reflexões e críticas sobre problemas da escola como má administração dos recursos destinados à infraestrutura e contratação de professores efetivos. Em outubro de 2012, Malala Yousafzai, uma estudante paquistanesa, conhecida por seu ativismo em favor dos direitos civis, sofre um ataque e é baleada por lutar pelo direito à educação. Ela utilizou-se de um *blog* para explicar a sua vida sob um regime que proibia a frequência escolar de meninas. O que há em comum entre esses acontecimentos? Todos eles comungam de dois elementos marcantes no papel do cidadão hoje: o uso de TDIC e o envolvimento com temáticas de interesse universal. Estes são

alguns dos muitos exemplos de indivíduos, grupos, comunidades, movimentos, organizações que buscam e encontram nas redes sociodigitais um espaço para dirigir sua voz ao mundo.

A escola não é 'o' espaço, mas 'um' espaço de exercício da cidadania. Deve-se perceber que “[...] além dos muros da escola há um universo de acontecimentos a serem observados, analisados, relacionadas e trazidos para o interior das práticas formais, enquanto elementos transformadores destas.” (MARTINS, 2011, p. 105). O professor que se colocar em uma posição de resistência diante desses fatos estará perdendo a possibilidade de construir junto com o estudante aprendizagens significativas que venham a contribuir para sua reflexão crítica sobre a sociedade. Libâneo observa que o conceito de educação tem se ampliado levando, conseqüentemente, a “[...] diversificação da ação pedagógica na sociedade” (LIBÂNEO, 2001, p. 03). Os atores sociais exploram novos meios de interação, assim como, disseminam ideias e projetos voltados para a superação do modelo educacional vigente, restrito às salas de aula convencionais. Nesse sentido, o foco da formação do cidadão pela escola é a sua atuação em âmbito planetário ou ainda, a sua capacidade de se deslocar entre as realidades locais e globais; atuais e virtuais (LEVY, 1999), utilizando-se de TDIC cada vez mais eficientes para fazer repercutir a sua voz de cidadão do/no mundo, especialmente se valendo do seu corpo e hipercorpo.

DO CORPO AO HIPERCORPO

O corpo humano é considerado um organismo material e enquanto estrutura física possui extensão limitada que necessita expandir suas ações devido a existência de restrições que precisam ser melhoradas. Le Breton (2011) apresenta a ideia de corpo moderno, este pode ser considerado uma matéria-prima na qual se dilui a identidade pessoal, dessa forma, o corpo seria visto como um rascunho a ser aprimorado. As tecnologias nos permitem vivenciar transformações físicas e até mesmo emocionais, Lévy (1996, p. 27) afirma que “[...] a virtualização dos corpos que experimentamos hoje é uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie”.

Para compreendermos melhor o processo de virtualização do corpo precisamos compreender algumas funções somáticas. A percepção tem o

papel nos tornar conscientes do mundo, esta pode ser representada pelos meios de comunicação enquanto elementos que virtualizam os sentidos humanos e nos permitem experimentar diferentes percepções. Lévy (1996, p. 28) explica que “a projeção da imagem do corpo é geralmente associada a noção de telepresença. Mas a telepresença é sempre mais que a simples projeção da imagem”. Assim, percebemos que as tecnologias digitais de informação e comunicação proporcionam o processo de virtualização das imagens, dos sons e a presença é quase que transferida através de sistemas virtuais.

Sem dúvida a virtualização do corpo proporciona importantes contribuições à medicina gerando muitas possibilidades a partir da criação de um corpo coletivo e melhorias a saúde humana já que a pele humana, através da virtualização, pode tornar-se permeável. Lévy (1996, p. 31) nos esclarece que “cada corpo individual torna-se parte integrante de um imenso hipercorpo híbrido e mundializado”. Nesse sentido, o hipercorpo seria um prolongamento do corpo, possibilitado em decorrência de técnicas e avanços tecnológicos, gerando um novo corpo potencializado pelas tecnologias, que busca outras formas de sentir e explorar o mundo, permitindo a criação de um corpo que deseja ser aceito por diferentes grupos, ganhando evidência na cultura contemporânea.

Contudo, percebemos que as tecnologias podem ser consideradas agentes de mudanças realizando transformações em processos que ocorrem através de sua mediação, permitindo que o corpo conquiste diversos espaços, multiplicando-se. A este respeito Lévy (1996, p. 33) apresenta,

Meu corpo pessoal é a atualização temporária de um enorme hipercorpo híbrido, social e tecnobiológico. O corpo contemporâneo assemelha-se a uma chama. Frequentemente é minúsculo, isolado, separado, quase imóvel.

Assim, o corpo necessita de atualização e intensificação de suas ações, o que nos leva a buscar no virtual o prolongamento de nossos desejos. A Internet, por meio de redes sociais, tem ampliando as relações e produções, possibilitando a construção do estar junto. O corpo, enquanto objeto cultural ao ser veiculado as redes sociais busca uma aceitação a partir da identificação com diferentes comunidades. A preocupação com o corpo vai além da questão

da aparência física, provem da necessidade de aceitação nas relações sociais e o ciberespaço satisfaz essa precisão na medida em que favorece ambiências que estimulam a convivência. Quando agregadas ao corpo, as tecnologias se constituem em um conjunto de técnicas que visam transformar a vida humana, permitindo superar os limites físicos. Granger (1994) considera a tecnologia enquanto extensão do corpo, utilizadas em caráter instrumental concebendo as tecnologias como recursos que favorecem a representação e expansão dos e limites humanos.

Lévy (1999, p. 47) percebe as tecnologias como possibilidade de realização do potencial em um espaço contínuo através da virtualização das ideias, esclarece que “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade”, assim, o virtual existe mesmo sem estar presente fisicamente. Nesse sentido, considerando as tecnologias enquanto artefatos culturais, instrumentos que podem ser utilizados para diversos fins de acordo com a nossa intencionalidade percebemos que estes acompanham e fazem parte do corpo possibilitando a construção da aparência e da identidade, estas são construídas também através das tecnologias digitais (cibernética) que nos permite virtualizar e personalizar o corpo buscando satisfazer a vontade coletiva. Assim, para facilitar esse processo buscamos automatizar as ações tornando-as operacionais pelo uso de tecnologias, de acordo com McLuhan (2007, p. 21),

[...] o meio é a mensagem. Isto apenas significa que as consequências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado de um novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos.

Dessa forma percebemos que o meio promove as ações humanas, seus conteúdos estruturam os tipos de associações e o que produz significação é a interação e a utilização das pessoas com os recursos tecnológicos, ou seja, são as características da mensagem que determinam como deve ser o meio.

A cibercultura é o fenômeno que envolve a socialização no espaço virtual mediatizado pelas tecnologias digitais favorecendo a comunicação e a interação sem a presença física. Lévy (1999, p. 92) define como “espaço de

comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”.

O ciberespaço pode ser considerado o universo das redes digitais que nos possibilita mergulhar em um novo espaço antropológico, permitindo-nos adentrar através da Internet em outro espaço sociocultural, modificando as relações espaço-temporais em ambientes virtuais com diferentes ferramentas que favorecem a comunicação, a socialização, a interação e a construção de conhecimentos. Lévy (1999, p. 47) afirma que “o virtual é tudo aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização” nesse sentido, pode ser considerado enquanto uma dimensão da realidade. Ou seja, o atual torna-se desmaterializado quando convertido em virtual que passa a ser realidade até o momento de sua atualização.

As redes socioculturais favorecem os movimentos de virtualização, Lévy (1999, p. 49) esclarece que “o ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos (telecomunicação, telepresença) e da coincidência dos tempos (comunicação assíncrona)”, dessa forma, o crescimento do ciberespaço acelera a virtualização das produções em sociedade.

A integração de diferentes mídias e a utilização de hipertextos, textos em que são agregados recursos audiovisuais, tem incentivado a ampliação da comunicação humana em rede devido a disponibilizar visualização no tempo desejado em fácil condição de acesso. A comunicação mediada pela Internet é um fenômeno social, para Castells (2008, p. 443),

Em geral entende-se que comunidade virtual, segundo a argumentação de Rheingols, é uma rede eletrônica autodefinitiva de comunicações interativas e organizadas ao redor de interesses ou fins em comum, embora as vezes a comunicação se torne a própria meta.

Contudo, percebemos que essa nova forma de se comunicar gerou novos tipos de relacionamento e de construção do conhecimento. As escolas tiveram que passar a utilizar tais recursos necessitando desenvolver novas metodologias de ensino diferentes das tradicionais, tornando a aprendizagem mais significativa e atraente aos estudantes nascidos na era digital.

SOBRE UMA CIDADANIA GLOBAL EM MOVIMENTO

Na sociedade contemporânea estamos vivenciando as transformações no comportamento da sociedade de acordo com meios de comunicação e a virtualização das informações que encontramos nos ciberespaços e estão nos proporcionando viver um mundo global, em que as distâncias estão sendo quebradas pela cibercultura. De acordo com Lemos *apud* Lima & Filho (2009, p. 7), “a cibercultura representa a cultura contemporânea sendo consequência direta da evolução da cultura técnica moderna”. Pensando neste novo modelo de convivência é que começamos a pensar sobre o novo conceito de cidadania. De acordo com Declaração Universal dos Direitos Humanos define no artigo 1º, 1948 que: “Os homens nascem e são livres e iguais em direitos. As distinções sociais só podem fundar-se na utilidade comum.”, dessa forma, falar em cidadania de acordo com essa nova dimensão global é pensar no homem como um todo, interligado e conectado ao mundo global.

Assim, podemos perceber que o cidadão, depois do advento e da ampliação tecnológico dos meios de comunicação o mundo ficou interligado, o que é transmitido num ambiente local, logo se transforma no global, Virílio (1999) trata do real e o virtual, o uso do imagético na formação de conceitos da informatização. “[...] a velocidade é um meio de se fazer riqueza”. (VIRILIO, 1999, p. 17). Com o estreitamento das informações, o autor nos apresenta a dicotomia entre real e o virtual o que se transforma em “glocal”, ou seja, a união do local com o global. Desta forma está havendo uma grande troca cultural entre os diversos povos, vivendo numa grande aldeia inteiramente conectada, que McLuhan (2007) o conceituou como Aldeia Global. Conceituando a Aldeia Global, o autor citado acima, nos defini como o de um mundo interligado, com estreitas relações econômicas, políticas e sociais, fruto da evolução das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC), particularmente da *World Wide Web*, diminuidoras das distâncias e das incompreensões entre as pessoas e promotor da emergência de uma consciência global interplanetária, pelo menos em teoria.

Harvey (1993) já nos apresentou os efeitos causados pela quebra de barreiras temporais e espaciais, que geram a sensação de encolhimento em uma aldeia global. O autor nos fala que:

Por vezes, o mundo parece encolher numa “aldeia global” de telecomunicações e numa ‘espaçonave terra’ de interdependências ecológicas e econômicas e, que os horizontes temporais se reduzem a um ponto em que só existe no presente (o mundo do esquizofrênico), temos de aprender a lidar com um avassalador sentido de compressão dos nossos mundos espacial e temporal. (...) A experiência da compressão do tempo espaço é um desafio, um estímulo, uma tensão, (...) capaz de provocar (...) uma diversidade de reações sociais, culturais e políticas. (Harvey, 1997: 219– 220).

Dessa forma, devemos pensar nos novos desafios que a educação vem enfrentando para estar preparada para os novos desafios do século XXI, por isso, quando falamos de Tecnologia na Educação nos vem em mente computadores, Internet, Tablet, ou seja, tudo que nos proporcionam viver na era digital do conhecimento. Mas, esquecemos que as tecnologias educacionais são todos os instrumentos que nos auxiliam no processo de ensino-aprendizagem como a lousa, a caneta, o caderno, proporcionando aprendizagem. Para Moran (1995, p. 24) “cada tecnologia modifica alguma dimensão da nossa inter-relação com o mundo, da percepção da realidade, da interação com o tempo e o espaço”. É através das palavras do referido autor supracitado que podemos constatar que as TDIC facilitam o processo de comunicação entre as pessoas, fazendo com que elas se atualizem constantemente, além de desenvolverem novas competências tecnológicas.

Para compreendermos melhor sobre esse fenômeno educativo, devemos discutir sobre os argumentos da Teoria da Complexidade. Segundo a interpretação de Morin (2003), ele nos fala que a essa teoria é o todo é indissociado das partes e as partes detém o todo. Dessa forma, não devemos pensar em educação de forma singular, em que cada disciplina se torne o centro de sua informação, mas, numa relação em que o conhecimento pode adquirido de forma transdisciplinar, em que, com a ajuda das TDIC possamos transmitir o conhecimento de forma que o educando esteja interligado aos conteúdos e ao mesmo tempo interagindo com as cibercultura dentro do espaço escolar que também podem estar conectados nos ciberespaços.

Por isso, nos reportamos ao que Prado e Valente (2003) ensinam que há muitas metodologias que podem ser aplicadas para capacitar o educador a atuar dentro do contexto de sala de aula com as tecnologias da educação. Além de que a transformação da prática docente só existe se o professor tiver o domínio técnico e educacional em constante caminhada, e saber recontextualizar o que aprendeu para o seu novo contexto de ensino e aprendizagem.

Por conta do progresso tecnológico e o conseqüente advento da Internet, ocorreu uma mudança significativa nos meios tradicionais de comunicação, tornando-se necessárias as adaptações à modernidade tecnológica do suporte predominante atualmente, a cibercultura. Devido à sua capacidade de transmitir mensagens de forma veloz e por um baixo custo, as escolas começaram a enxergar na Internet uma possibilidade de inovação; utilizando as TIC como meio de auxiliar o educando neste processo de torna-se um cidadão conectado a cibercultura e ao mesmo tempo, está interligado ao processo de ensino e aprendizagem. Assim, a escola deve auxiliar na formação do sujeito atuante, crítico-reflexivo, que construa seu pensamento e práticas, a partir dessa visão da parte e do todo, considerando suas múltiplas dimensões e representações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do que foi exposto, discutido e analisado acima, podemos concluir que a corporeificação das redes sociodigitais, estão cada vez mais presentes no dia a dia da sociedade, trazendo assim, um novo perfil de cidadão em que vive o avanço tecnológico no referente à representação do corpo físico nos espaços de interação com a cibercultura nas redes digitais de comunicação. Vivendo assim, a luz da relação entre o real e o virtual e o atual.

Visando esses novos meios de comunicação e informação, os espaços educacionais não devem ficar de fora dessas ações e práticas ganham força e impulso global, o que faz a cada dia pensar em novos processos educativos dentro dos ambientes escolares, desenvolvendo uma prática educativa digital, que Martins (2012, p.314) define como:

A educação dimensionada nas práticas educativas digitais orientadas para uma formação de identidade de projetos nos aparece mais aconselhada para superar os desafios impostos pela sociedade.

Assim, os conteúdos perde lugar para a forma os valores e atitudes de cidadãos numa esfera planetária, vivendo numa grande aldeia global em que o conhecimento e a educação faz parte desse processo global.

Referências Bibliográficas:

Artigos:

MARTINS, C.A; SANTANA, J.R. **Práticas educativas digitais:** Contribuições das redes para o exercício da cidadania. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **História da Educação:** Real e Virtual em Debate. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

MOREIRA, A. F. B. A crise da teoria curricular crítica. In: COSTA, Marisa Vorraber (org.). **O currículo nos limiares do contemporâneo.** 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

PRADO, M. E. B. B.; VALENTE, J. A. A formação na ação do professor: uma abordagem na e para uma nova prática pedagógica. In: VALENTE, J. A. (org.). **Formação de Educadores para o Uso da informática na Escola.** Campinas: UNICAMP/NIED, 2003.

Livros:

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília: Senado Federal, 1988.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** 11ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

GRANGER, G.G. **A ciência e as ciências.** São Paulo-SP: Editora UNESP, 1994.

HARVEY, David. **A Condição Pós-Moderna.** São Paulo: Loyola, 1993.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo:** antropologia e sociedade. 6ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2011.

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

_____. **O que é o virtual?.** São Paulo: Editora 34, 1996. 157p. (Coleção TRANS.)

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas.** Educar, Curitiba, n. 17, p. 153-176. 2001.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 15ª ed. São Paulo: Cultrix, 2007.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo.** Lisboa, Piaget, 2003.

VIRILIO, Paul. **A Bomba informática.** Tradução de Luciano Vieira Machado. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

Trabalhos em meios eletrônicos

LIMA, Juliana Diógenes de Araújo; FILHO, Ismar Capistrano Costa. **O Conceito de Aldeia Global de Mc Luhan Aplicado ao Webjornalismo.** In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro de 2009. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?option=trabalho&id=36375> acessado 18 de jan.2013.

MORAN, J. M. *Novas tecnologias e o re-encantamento do mundo.* Publicado na revista Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, vol. 23, n.126, set. 1995. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/novtec.htm>. Acesso em: 12 out. 2012.

UNITED NATIONS. **The Universal Declaration of Human Rights.** Paris, 1948. Disponível em: <"<http://www.un.org/en/documents/udhr/>">. Acesso em 18 jan. 2013.

SOBRE OS AUTORES



Karla Colares Vasconcelos – Mestranda em Educação Brasileira pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará (FACED/UFC). Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Ceará – UECE. Colaboradora do Instituto UFC Virtual (Design Instrucional), estuda e pesquisa Educação a Distância (EaD), Tecnologias Digitais Educacionais, Práticas Educativa Digitais e Museus Virtuais. Atualmente é integrante do grupo GEARD - Grupo de Estudo Artesanato Digital da Universidade Federal do Ceará e transição didática -

equipe multi disciplinar da Universidade Federal do Ceará. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: ensino- aprendizagem, história, professor, educação a distância e memória. Bolsista Capes Reuni. E-mail: karlinha@virtual.ufc.br



Cibelle Amorim Martins - Doutoranda em Educação Brasileira pelo Programa de Pós-Graduação, na Universidade Federal do Ceará (UFC), com eixo temático em Educação, Memória e Cultura Digital. Mestre em Educação (UFC). Graduiu-se em Pedagogia pela UFC, com ênfase em Educação a Distância. Participa de projetos e ações de pesquisa, ensino e extensão no Instituto UFC Virtual, a partir de temas de interesse em história da educação, fontes digitais, hiperdocumentos, mídias educacionais, inclusão digital, cibercultura, redes sociodigitais e formação de jovens e adultos. Tem-se dedicado à estudos sobre práticas educativas digitais envolvidas com o fenômeno educacional. Atua como professora-tutora em cursos de formação a distância. Em 2013, iniciou no Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (PDSE-CAPES), na Universidade Técnica de Lisboa, para ampliar o campo de pesquisa em novos contextos educacionais. E-mail: cibelle.amorim@virtual.ufc.br



Larisse Barreira de Macêdo Santiago – Mestranda em Educação Brasileira pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará (FACED/UFC). Especialista em Gestão Escolar pelo Instituto UFC Virtual (2012). Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Ceará (2010). Tutora do Curso de Formação Continuada em Conselhos Escolares (MEC/UFC). Professora Efetiva da Prefeitura Municipal de Fortaleza. E-mail: larissesantiago@yahoo.com.br



José Rogério Santana- Possui graduação em pedagogia pela Universidade Federal do Ceará (UFC), com formação em Educação Matemática. Possui mestrado acadêmico e doutorado em Educação com área de pesquisa em Educação Matemática e Tecnologias Digitais pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Pós-doutorado em História da Educação no Programa de Pós-graduação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), bem como, é professor adjunto da Universidade Federal do Ceará no Instituto UFC Virtual trabalhando com Educação a Distância (EaD) e Tecnologias Digitais. Possui experiência na área de Educação, com ênfase em Tecnologia Educacional, Atua nos seguintes temas: informática educativa, educação a distância, educação matemática, geometria dinâmica e formação de professores. Também desenvolve trabalhos sobre a relação Imagem e Memória na perspectiva da Pedagogia das Imagens Culturais. Em 2010 iniciou estudos de graduação em Biomedicina pela Faculdade de Tecnologia Intensiva do Ceará. É participante e colaborador do Labicult/UECE (Universidade Estadual do Ceará) que trabalha com estudos em fisiologia do exercício. Além de realizar estudos sobre desenvolvimento em software educacional e práticas educativas digitais que envolvem Educação Biomédica através de recursos digitais e Bioinformática. Participa do Programa de Pós-graduação em Educação Brasileira da UFC (FACED/UFC), bem como, do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática (ENCIMA/UFC). E-mail: rogerio@virtual.ufc.br