

Vida 'TRANS': Novas relações na cibercultura

Claúdia Nunes (ciaclaudia@gmail.com)
(<http://lattes.cnpq.br/1504762549498127>)

Ricardo Marciano (richackerbr@gmail.com)
(<http://lattes.cnpq.br/6329550960331880>)

Vinícius Marques da Silva Ferreira (vinimars1@gmail.com)
(<http://lattes.cnpq.br/6490780573139543>)

Para poder dar resposta ao conjunto das suas missões, o ser humano deve organizar-se em torno de quatro aprendizagens fundamentais que, ao longo de toda a vida, serão de algum modo, para cada indivíduo, os pilares do conhecimento: aprender a conhecer, isto é, adquirir os instrumentos da compreensão; aprender a fazer, para poder agir sobre o meio envolvente; aprender a viver junto, a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente, aprender a ser, via essencial que integra os três precedentes. (Jacques Delors, 1998)

INTRODUÇÃO

Primeiras inscrições nas cavernas pré-históricas, hieróglifos egípcios, uso dos pergaminhos, invenção do papel, criação da imprensa (e do jornal), do código Morse, do telefone, do fonógrafo, das ondas eletromagnéticas, do rádio, da televisão, do computador e, mais recentemente, da Internet. Das mãos aos bits muitas revoluções digitais. E o ser humano engendra momentos em que a perpetuidade do corpo e da mente; a procura intensa de diferentes formas de aprender e se comunicar; a ampliação das formas de sentir/estar, dentre outras ações, colaboram para que sobrevivam em meio à Natureza, ainda que não haja limites ou impedimentos às transformações internas e externas do seu corpo e mente.

Segundo Santaella (2003), o conjunto de descobertas científicas e invenções tecnológicas com as quais estamos nos defrontando há algumas décadas podem ser denominadas de revolução industrial porque têm levado as sociedades humanas a uma nova era. O mundo então se torna uma grande superfície onde as pessoas procuram se integrar, em rede, para manter a conversação, mudar o cotidiano e reafirmar a certeza de sua engenhosidade na criação de suportes/ferramentas capazes de lhes favorecer a ação diária de participação e imersão na realidade. E, dentro desse alinhavo, as tecnologias criadas e ascendentes, como rádio, televisão e computador, marcam as relações de

acordo com as necessidades sociais, escolares, psicológicas e neurobiológicas específicas.

O cenário compõe-se de sujeitos experimentando relações em outros espaços cuja característica principal é a transformação em velocidade. Os processos cognitivos, dentro desta perspectiva, são impactados com um aumento exacerbado do número de informações e de espaços para encontrá-las. As formas de acesso com a realidade e com outras pessoas estão aceleradas. E no bojo desse movimento veloz, a vontade de pertencer a algum lugar está tensionado. Há um ‘novo humano’ apontando e pontuando com o advento das novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs) e, de novo, o ser humano em processo de reorganização em seu tempo e no seu contexto.

Diante disso, percebemos que os indivíduos estão agindo em relação e na relação com o outro com mais contundência, fruto das interações com as NTICs, por exemplo, a Internet. Essas interações geram mudanças de comportamento, aumento do conhecimento, das aprendizagens, das habilidades, das competências, das sensações e das percepções. Neste sentido pensamento numa premissa básica: entre nascer e morrer humanos há o conviver. Esse conviver necessita conter uma dinâmica onde todos os suportes (inclusive os artificiais), cada vez mais sofisticados, mantenham forte integração ‘todos com todos’. Da cooperação linear e mútua do tempo da cultura letrada, estamos influenciados pelo incentivo a uma colaboração transdisciplinar da cultura da imagem. Afinal estamos no século XXI.

Outro ponto importante às apresentações de nossos pontos de vista neste texto é a Revolução Industrial. A partir dela, o século XX tornou-se um período de fortes reflexões sobre motores e máquinas operatrizes; os avanços da impressão; a mecanografia; os novos meios de comunicação e de transportes; a iluminação elétrica dentre outras. Espalhou-se um novo olhar sobre o modo de viver, primeiro europeus, depois, em termos mundiais. Especificamente no caso dos meios de comunicação, rádio e TV, permitiu-se grande interconexão das múltiplas questões do gênero humano, como: questão da mulher, do negro e etc. Hábitos, conceitos e valores de toda uma sociedade entram em crise. E o homem sofre transformações pelas extensões de suas próprias mãos. Mal comparando, aproveitamos o título de um livro importante do autor Herman Hesse, “o homem é o lobo do homem”.

I – Olhares TRANSversos

A integração a que nos referimos subentende e inclui vários aspectos do cotidiano como: as realidades (representações), os interesses, as próprias criações, as ações, os sentimentos, as vontades e os desejos. Os sujeitos emolduram uma nova forma de enfrentar a realidade – em parceria com as diferentes tecnologias – e, entendem que essas tecnologias, dependendo de seu olhar, necessidade ou uso, têm diversas adjetivações, como midiática, educacional e/ou comunicacional. Ou seja, dentro de nossa cultura (chamada por Santaella de ‘digital’) ¹, há uma convivência simultânea entre tecnologias, apenas ocorrendo o que Kerckhove afirma: “quando uma nova tecnologia de comunicação é introduzida, lança uma guerra não declarada à cultura existente (...). Ela sofre reajustamentos no papel social que desempenha, mas continua presente.” (1997a, p. 220; apud SANTAELLA, 2003, p. 78). Nesta guerra, na pauta um processo de transformação integral das relações.

Em virtude disso, os sujeitos apresentam, representam e reapresentam o mundo no invólucro de suas intenções de relacionamento com suas próprias realidades e a partir dos usos que fazem de seus objetos (suas criações). Essa atitude faz com que objetos (ou ferramentas ou técnicas) diversos se unam atraídos pela sofisticação constante das experiências humanas com o seu cotidiano. Do aparecimento dos microcomputadores pessoais e portáteis, a bidirecionalidade trazida pela televisão tem um sócio: a transdirecionalidade das telas dos computadores, das interfaces ², da Internet e da imersão no hipertexto eletrônico. Como afirma Alex Primo em muitas das suas palestras sobre interações no computador, mais do que usuários, somos interagentes das informações e do conhecimento.

Novas tecnologias e a Internet não são magia, não aparecem do nada, não acontecem com um estalar de dedos ou com uma senha como ‘abre-te sésamo’. De acordo com Santaella (2003) foram sendo introduzidas pela cultura das mídias, provavelmente partindo de uma vontade de “minar os fatores de centralização,

1 Santaella (2003, p.13) divide as culturas em oral, escrita, impressa, de massas, das mídias e digital, mas nos alerta que, hoje, todas coexistem e, em muitos casos, se interpenetram com força e importância.

2 Segundo Santaella (2003, p. 91), “(...) O termo ‘interface’ surgiu com os adaptadores de plugue usados para conectar circuitos eletrônicos. Então, passou a ser usado para o equipamento de vídeo empregado para examinar o sistema. Finalmente, refere-se à conexão humana com as máquinas e mesmo à entrada humana em um ciberespaço que se autocontém. De um lado, interface indica os periféricos de computador e telas dos monitores; de outro, indica a atividade humana conectada aos dados através da tela.

sincronização e padronização característicos dos meios de massa, ao promover maior diversidade e liberdade de escolha” (p. 82). Mas segundo Levy é preciso reconhecer duas tendências:

“em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem; em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano”.
(Levy. 2003. p. 11)

Neste texto procuramos uma abordagem sócio-interativa vinculada a uma visão de um mundo cujos fenômenos sociais observados apontam para uma transformação complexa ocorrendo porque sujeita às influências das NTICs. Nesta inovadora questão, o prefixo *–trans* aparece com muita constância: transformação, transformado, transversalidade, transdisciplinaridade, transtornos, etc.; por isso, optamos por entender a revolução da micro-eletrônica (leia-se, da informação do conhecimento), como elemento que influenciou fortemente inúmeras relações humanas, além de provocar o surgimento de outros tipos de relação no cenário social.

Nossa análise vai além da concepção positiva (e mesmo romântica) de que toda e qualquer mudança técnica - átomos para bits – científica significa somente uma alteração técnica e nunca uma mudança ontológica relacionada aos processos de pensar, sentir e agir. Nada continuará como antes. Também não aceitamos Kuhn quando afirma que as mudanças de paradigmas são sempre drásticas: uma ‘matando’ a outra. Dentro de uma coerência de leitura e estudos, acreditamos que o momento atual é um ‘divisor de águas’ a um futuro que, por ora, está indeterminável. E sendo assim estamos seres em transformação silenciosa e na vertical. Estamos em processo de assimilação de um status quo mediatizado.

II – O mundo TRANStornado

Da revolução ocasionada pela imprensa por Gutenberg por volta de 1500 DC aos dias atuais, a palavra grafada e impressa organizou os sistemas cognitivos, políticos, econômicos, culturais e educacionais numa trama que se transforma velozmente. À semelhança do processo de dominação romano, a diversificação documental impressa

afetou as formas de representação simbólica e realizou alterações profundas nas experiências de vida humana. Performances orais e por escrito tornaram-se momentos diferentes de participação e exposição do conhecimento.

Com o impresso também mudaram as sinapses das redes neurais potencializando novas habilidades e outras competências nas inter-relações diárias. Não há perda das singularidades, nem processo drástico de 'coisificação', apresenta-se sim outra possibilidade de (re)humanização das relações (e das formas de conhecer) como projeto coletivo de renovação do conhecimento. Estamos em mutação.

Não podemos afirmar que haja uma quebra do "monopólio da criação e transmissão do conhecimento" (LEVY, 2003, p.158) relacionado, por exemplo, a escola, devemos entender que há uma provocação séria quanto às mudanças necessárias a este mesmo monopólio. Afinal, também aprendemos nas atividades sociais e profissionais. Como já pensamos sobre as múltiplas inteligências a partir de Gardner, não há porque não refletir sobre os efeitos das novas interações que modificam e ampliam os elementos da comunicação, do texto e dos espaços de trocas e de conhecimento.

Numa visão ontológica, no qual qualquer mudança que o homem opera no seu modo de viver é uma questão do gênero como extensão em seus projetos, modelos, paradigmas, ações etc. demanda-se a recomposição de nossos pontos de vista e análises quanto às novas redes de transação e sedução.

A simbiose das novas tecnologias, em diversos ambientes, define novos condicionamentos, novas competências, novas formas de aprendizado, novas formas de ensino, enfim, novidades em torno de todo um ambiente (cotidiano) em que os indivíduos precisam se reconhecer e se relacionar. Essas novidades são novas possibilidades de recodificar características tradicionalmente arraigadas nos espaços em que os indivíduos se fizerem presente; são novas maneiras de romper costumes, derrubar clichês e pulverizar certezas em torno de informações e conteúdos considerados importantes e que, por isso, ficaram congelados na mente; são "sustos" surgidos da mistura emoção / razão (afeto / técnica); enfim são vácuos existenciais imprescindíveis que precisam ser preenchidos a todo o momento para que nossa criatividade seja sempre solicitada e, em conseqüência, para que os indivíduos possam se reposicionar integralmente a cada novo problema, novo esforço, nova solução, nova criação.

Todas as criações tecnológicas, então, terão essa capacidade: uma capacidade de promover imprevistos que suportem e tratem todas as complexidades humanas no processo de resolução de seus impasses, principalmente no que concerne à comunicação e à educação.

Dentro dessa linha de pensamento, os indivíduos estruturam e reestruturam as principais tecnologias da comunicação - oralidade e escrita. – e retiram de seu meio um elemento sempre existente, mas que, só agora, com a relevância das tecnologias informacionais e midiáticas se apresentou como passível de análise em separado: a virtualidade. Se a sociedade pós-moderna vivencia um momento de fragmentação e, de acordo com Edgar Morin, de incertezas, a presença dessa tríade convoca o imaginário coletivo à construção de um novo processo de comunicação e de explicitação de qualquer leitura de vida, de qualquer leitura de mundo.

Esses três elementos, na passagem do tempo, na transformação do imaginário e nas reorganizações sociais, podem ser didaticamente especificados através das formas escolhidas pelos indivíduos de se renovar na busca do próprio reconhecimento e através de um alcance cada vez maior de novos indivíduos e novas perspectivas. Não é nossa intenção analisar essa ambientação como uma questão de poder, omissão ou interesse, o que queremos apresentar é que esses três elementos içados como importantes em cada momento da sociedade, hoje se interpenetram e geram uma revalorização de outros dois elementos limítrofes em nossas existencialidades: o espaço e o tempo.

“As novas possibilidades tecnológicas não alteram apenas a vida cotidiana” (Kenski, 2003, p. 29), elas alteram as ações, as condições de pensar e de representar a realidade e as maneiras de se ensinar e comunicar, além disso, a aprendizagem de informações e conceitos não são mais exclusividade da escola. Se, tradicionalmente, espaço e tempo sempre foram demarcados em função das máscaras sociais a que os indivíduos adquiriam no transcorrer da vida e tinha-se o tempo e espaço da/para escola, da/para família, dos/para amigos, de/para ler, de/para diversão, do/para o amor e, daí por diante, em relação tanto aos papéis sociais que conquistam quanto às atitudes diante da manutenção desses mesmos papéis, “na atualidade, o que se desloca é a informação” (Kenski, p.30) e esse deslocamento faz com que o encontro com o conhecimento aconteça em levitação: tempo e espaço estão de tal forma redimensionados que se

tornaram fluidos, correntes, frouxos, expandidos à maneira de um gás. E gás não pode ser limitado.

III – Homem TRANSformado

Num outro viés, a interação homem-máquina que tem povoado o imaginário, no cinema e na literatura de ficção, MATRIX, por exemplo, é um tema amplamente discutido e pesquisado há alguns anos pelas mais variadas áreas do saber, da filosofia e ciências humanas, à engenharia, ortopedia e neurologia, ou seja, um insólito mix de realidade virtual³, cibernética, inteligência artificial, infovias, universos paralelos e deformações do espaço/tempo só é real atualmente quando se concretizou a *Second Life*⁴, games de última geração e redes sociais. Hoje compreendemos a Matrix e nos sentimos dentro dela. É o advento da WEB 2.0⁵

Em concomitância com a permissão de um interagente com mais navegabilidade, maior interatividade e mais funcionalidade ao imergir e atuar no ambiente virtual cresce o número de robôs no meio de nós, humanos. Nicholas Negroponte, do Laboratório de Mídia do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT-sigla em inglês), a seis anos, já afirmava que existiam mais robôs do que pessoas, considerando a automação das fábricas e o comportamento robótico de máquinas, muito importante para percepção e análise dos movimento intelectuais e físicos das pessoas.

Mas não é exatamente de tais robos que estamos falando, referimo-nos a robôs que "imitam" a inteligência humana. Robôs são novos simulacros do ser humano e, em muitos casos, tornam-se próteses de seus membros. Entende-se a evolução das próteses de articulações acelerada nas décadas de 50 e 60, quando o cirurgião inglês John Charnley escreveu um livro clássico *"The Closed Treatment of Common Fractures"*, na abordagem não-cirúrgica das fraturas. Desde então, as próteses desenvolveram-se

3 O termo Realidade Virtual é creditado a Jaron Lanier, que nos anos 80 sentiu a necessidade de um termo para diferenciar as simulações tradicionais por computação dos mundos digitais que ele tentava criar. O termo é bastante abrangente, e por isto acadêmicos, desenvolvedores de software e principalmente pesquisadores procuram definir Realidade Virtual baseados em suas próprias experiências

4 É um metaverso (universo virtual) no qual todos os usuários cadastrados podem participar criando avatares (representações visuais de usuários ou "residentes"), construindo objetos e interagindo com outros "residentes" do mundo 3D.

5 Segundo Valente & Mattar (2007, p. 73), o termo WEB 2.0 foi cunhado em 2003 pela O'Reilly Media e deu origem, a partir de 2004, aos WEB 2.0 Summits, cuja quarta edição ocorreu recentemente em São Francisco. Descreve a segunda geração da WWW que reforça o conceito de troca de informação e de colaboração dos internautas com sites e serviços virtuais.

principalmente em virtude de pesquisas de novos materiais, com menor capacidade de desgaste e oferecem maior biocompatibilidade, ou seja, provocam menor rejeição do organismo e menos efeitos deletérios.

As próteses externas, como de mãos, braços ou pernas, que inicialmente tinham função apenas estética, e que hoje já permitem movimentos proporcionados, por exemplo, por impulsos elétricos provenientes dos músculos da parte do corpo que se liga à prótese, mas a maior parte dessas próteses também é importada, essa sofisticação, em países do primeiro mundo, pode estar relacionado à ocorrência das Grandes Guerras, onde cada vez mais robôs são usados em operação de guerra, para vasculhar o território inimigo.

Na verdade, tudo isso passa pela aliança entre computação, medicina, engenharia e desenvolvimento de materiais, responsáveis por pesquisas como essa. Será que estamos nos tornando humanóides dotados de inteligência e corpo artificiais para substituir os seres humanos? De acordo com vários cientistas justificando o engrandecimento das novas tecnologias em todos os setores sociais e científicos é de que estamos livres das tarefas chatas e/ou perigosas. É preciso ter cuidados. Se a popularização dos humanóides ainda pertence a um futuro relativamente distante, a presença de tecnologias na vida moderna é cada vez mais marcante. Algumas se incorporaram de tal forma no dia-a-dia que são vistas como absolutamente corriqueiras. É o caso da energia elétrica, da televisão ou do rádio. Outras, mais recentes, alastram-se rapidamente, modificando e criando novos hábitos, como acontece com os computadores e os telefones celulares.

É difícil imaginar um aspecto da vida cotidiana que não envolva um avanço tecnológico. Nas academias, nos bancos, nos restaurantes, no trabalho, as tecnologias estão permanentemente em ação e sendo procuradas para facilitar a vida ou otimizar o tempo. Então o que isso quer dizer? Quer dizer que os paradigmas estão em desequilíbrio, mas nada tão radical como nos apresentou Kuhn, em seu livro "As Revoluções Científicas". Diante dos avanços da tecnologia coloca em xeque verdades, paradigmas, crenças. E joga na berlinda temas como direito à vida, à privacidade, inclusão, propriedade intelectual. Dos clones aos transgênicos, os conflitos éticos só aumentaram e o ser humano mantém-se em permanente mutação.

Conclusão

Diferentes transtextos são influenciados pelas NTICs. Das questões mais orgânicas às questões filosóficas, sociais e educacionais, estamos implicados em possibilidades de mudanças ainda inimagináveis. De forma presencial ou a distância, nossas interações⁶ se complexificaram, em muitos casos, de maneira transacional. E, em consequência, há uma nova ‘transação’ com o social, o pedagógico e o psicológico.

Hoje já se fala em ‘metaverso’⁷, um conceito muito relacionado com a ferramenta gráfica *Second Life*⁸. A rede televisão HBO inclusive comprou em Setembro de 2007 os direitos de transmissão do “*My Second Life: The video diaries of Molotov Alva*” documentário filmado inteiramente no metaverso para ser exibido na TV.

A história tem como pano de fundo um homem que desaparece de sua casa na Califórnia em janeiro de 2007. Depois deste acontecimento, várias produções cinematográficas estão sendo feitas por um viajante com o mesmo nome - *Molotov Alva*. Dentro do *Second Life*, trata-se de um “paranóico” que abandonou a vida real para viver plenamente no metaverso.

Mais do que mudanças físico-biológicas e suas extensões artificiais, criamos um mundo onde temos uma outra alternativa de vida. Não basta mais um *nickname* (apelido), agora nos presentificamos por *avatares*⁹, ou seja, além de um nome, há uma personalização de um desenho gráfico. O corpo é visto, não mais percebido. E, de novo, está inovada, ludicamente, as relações sociais.

Jogo *Slim*, filme *Matrix*, ferramenta *Second Life*, todos incentivos às novas tendências ‘para além’ da técnica digital. Todos proporcionando enredamento do real e do

6 “Interação é um conceito complexo em educação. Tradicionalmente, incluía o diálogo entre alunos e professores em sala de aula, mas com a EaD foi expandido para discussões síncronas (áudio e videoconferência) e assíncronas, além das respostas de programas (computador e televisão, por exemplo)” (VALENTE & MATTAR, 2007, p. 25).

7 Segundo a enciclopédia virtual Wikipédia, metaverso é uma terminologia usada para indicar um tipo de mundo virtual que tentar replicar a realidade através de dispositivos digitais, não necessariamente de imersão, ou seja, que desloquem os sentidos de uma pessoa para esta realidade virtual. Exemplo, a *Second Life*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Metaverso> Acessado em 25/05/09.

8 Segundo Valente & Mattar (2007, p. 155), “o *Second Life* pode receber várias denominações: realidade virtual, mundo cibernético ou ambiente virtual, dentre outras. Isso representa um conjunto de tecnologias que, quando combinadas, fornecem uma interface para um mundo tridimensional gerado por computador, de tal forma que o usuário acredita estar realmente nesse mundo, e intuitivamente passa a interagir com esse ambiente imersivo e dinâmico”.

9 “Ao contrário do que se pensa, essa palavra não tem origem em termos técnicos de informática, mas tem origem hindu, significando em sânscrito a transfiguração de um ser divino no corpo humano, à semelhança de uma reencarnação de um deus e sua descida do Céu à Terra” (VALENTE & MATTAR, 2007, p. 156).

imaginário num movimento de transmutação constante. Todos excitando as relações entre, segundo Prensky (2001), 'nativos e imigrantes digitais', tal a sua abertura múltiplas discussões sobre cultural, tempo, espaço, afetos, aprendizagens e conhecimento. Todos trazendo novas 'incertezas' sobre identidade e memória, no campo social e antropológico. E nessa labuta, nossa imaginação, nossas fantasias, nossos desejos sempre muito 'TRANS-alguma coisa' e pouco TRANSPARENTe.

Antes de pensarmos em condicionamentos e controles, fim de todo estabelecimento paradigmático, vivamos integralmente um processo de novas possibilidades 'de vida' e de emoções permeados pela criação de contextos virtuais (*ciber*).

REFERÊNCIAS

DELORS, Jacques (org.). Educação, um tesouro a descobrir. Relatório para UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. São Paulo: Cortez Editora, 1998 (MEC – Ministério de Educação e do Desporto). Disponível em:

http://www.capag.info/docs/educac_um%20tesouro_descobr.pdf

Acessado em 26/05/2009.

IRWIN, William (coletânea de). Matrix – bem vindo ao deserto do real. São Paula: Madras, 2003.

KENSKI, Vani. Tecnologias e ensino presencial e a distancia. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003. (Série Prática Pedagógica).

LEVY, Pierre. Cibercultura. 3ª impressão. São Paulo: Ed. 34. 2003. (Coleção TRANS).

NEGROPONTE, Nicholas. Vida Digital. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

PRENSKY, Marc. *Digital natives, Digital Immigrantes*. 2001. Disponível em:

[http://www.twitchspeed.com/site/Prensky%20-](http://www.twitchspeed.com/site/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.htm)

[%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.htm](http://www.twitchspeed.com/site/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.htm) Acessado em 11/05/2009.

SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

VALENTE, Carlos & MATTAR, João. Second Life e WEB 2.0 na Educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias. São Paulo: Novatec Editora, 2007.

SOBRE OS AUTORES

Ricardo Marciano dos Santos possui Mestrado em Informática pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, especialista em Tecnologia da Educação, MBA Gestão do Ensino com ênfase em Sistemas de Informações pela FGV-RJ., graduação em Pedagogia Administração Escolar pela Universidade Veiga de Almeida (2003). Politécnico em Análise de Sistemas. Tem experiência na área de Ciência da Computação, Gestão tecnológica, desenvolvimentos de projetos em Tecnologia e Educação. É membro do CONSETI, Conselho estadual de Tecnologia da Informação do estado do Rio de Janeiro, Membro da Associação Brasileira de Tecnologia Educacional. Professor de informática do Instituto Superior de Tecnologia da Computação-RJ.

Claudia Menezes Nunes é graduada em Letras (Portugues/Literatura) pela Universidade Veiga e Almeida. Pós-graduação em Docência do Ensino Superior e Tecnologia Educacional pelo Instituto A Vez do Mestre/Candido Mendes. Experiência em tutoria de curso de graduação (e de extensão) a distancia. Experiência em revisão de cadernos de estudos de cursos a distância. Textos publicados em diferentes mídias nas áreas de Tecnologia Educacional e Literatura. Professora do Ensino Médio durante 12 anos em escolas particulares. Em 2007, iniciei trabalho como Professora do Ensino Médio (Literatura/Portugues - servidora) do Estado do Rio de Janeiro. Também em 2007 iniciei o Mestrado em Educação pela UNIRIO cujo trabalho versa sobre "Conexão, professor e suportes digitais". Educação. comportamento, inteligência, memória, cognição, escrita, leitura e aprendizagem são alguns dos temas que estudo e pesquisa constantemente.

Vinicius Marques da Silva Ferreira possui graduação em Tecnologia da informação pelo Centro Universitário da Cidade (2008). Atualmente é analista de sistemas da Fundação de Apoio à Escola Técnica do Estado do Rio de Janeiro.