SEFIC2015 UNILASALLE
Canoas, RS – 20 a 22 de outubro de 2015
ISSN 1983-6783
COMUNICAÇÕES ORAIS

A CULTURA E A EDUCAÇÃO NA ERA DIGITAL

Glaucia Silva da Rosa, Adriana Beatriz Pacher Raach (co-autor),
Luciane de Melo GonçalvesTrojahn (co-autor), Luciana Backes (orient)
UNILASALLE - CANOAS

Resumo

Na sociedade atual, as diversas transformações que estão ocorrendo vêm movimentando as manifestações culturais e, por conseguinte, gerando alterações nos modos de pensar, agir e conviver dos seres humanos. O presente artigo tem por objetivo discutir alguns conceitos que caracterizam a cultura, a cibercultura e a educação no contexto da sociedade contemporânea. Para tal reflexão, utilizou-se o processo de revisão bibliográfica a fim de estabelecer um diálogo entre diferentes autores e refletir sobre a era digital. O resultado obtido apresenta não só os elementos constituintes destes conceitos, mas também as transformações e reflexos que trouxeram para o campo educacional, na medida em que essas tecnologias foram inseridas nos processos de ensinar e de aprender. Assim, o estudo realiza um breve resgate histórico da movimentação e ações humanas na busca para adaptar-se ao novo cenário proposto pela cultura emergente em que o tempo e o espaço são ressignificados.

Palavras-chave: Cultura, cultura digital, educação

Área Temática: Ciências Humanas

1. Introdução

No contexto atual, quando falamos de tecnologias em rede (internet), estamos necessariamente, ressignificando o conceito de cultura e construindo o conceito de cibercultura. A palavra **cultura** segundo Cuche (1999, p.10), “permite ao homem não somente adaptar-se ao seu meio, mas também adaptar este meio ao próprio homem". Portanto, a adaptação imaginada e controlada pelo homem se revela flexível, fácil e rapidamente transmitida, assim como acontece quando falamos em cibercultura.

Para Lévy (1999, p.17) cibercultura “é um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. O ciberespaço é definido por esse autor como sendo um “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.” (p.17).

O advento das tecnologias faz parte da sociedade contemporânea, principalmente em relação às tecnologias digitais. Assim, atribuímos no cotidiano a significação e ressignificação às tecnologias digitais no viver e conviver, bem como as transformações que essas significações implicam na sociedade contemporânea. Citamos como exemplo as transformações nas práticas pedagógicas na utilização dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, plataformas utilizadas na educação, que são disponibilizados aos estudantes e educadores, potencializando outros modos de ensinar e de aprender. Consequentemente vivemos a criação de novos materiais digitais voltados para educação que se encontram acessíveis na internet, bem como a utilização de outras tecnologias digitais que não foram pensadas para esse objetivo, como o *facebook,* mídia social para formação de redes sociais.

Esse artigo pretende refletir sobre os conceitos de cultura, cultura digital e educação, a fim de compreender os movimentos da sociedade contemporânea na ressignificação do viver e conviver. .

2. Cultura e Cultura Digital

Uma das primeiras definições formais de cultura, no âmbito da antropologia, pode ser atribuída ao antropólogo britânico Edward Burnett Tylor (1871). Conforme esse autor, o termo cultura abrange todas as realizações materiais e os aspectos espirituais de um povo. Ou seja, cultura é tudo aquilo produzido pela humanidade, seja no plano material (artefatos e objetos) ou no plano imaterial (ideais e crenças).

> [...] cultura e civilização, tomadas em seu sentido etnológico mais vasto são um conjunto complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, o direito, os costumes e as outras capacidades ou hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro da sociedade (CUCHE, 1999, p. 35)

A cultura é um processo cumulativo, resultante de toda a experiência histórica das gerações anteriores, a qual vai se transformando, perdendo e incorporando outros aspetos, procurando melhorar o viver das novas gerações. Trata-se de um processo que se desenvolve ao longo do tempo, por meio de um conjunto de experiências vividas, que representam os traços e os valores culturais.

Assim, a cultura diferencia os povos e nos faz autênticos, pois somos produtos e produtores do meio em que estamos inseridos. Portanto, alterando o meio, as pessoas nas quais interagimos, o contexto cultural e histórico, faz emergir outra dinâmica de relação, com outras interações e, consequentemente, outras construções. Fazemos parte de um processo coletivo, onde nossas experiências cristalizadas entram em confronto com outras experiências e fazem com que nenhum grupo de pessoas fique isento de mudanças e evoluções.

Com os diferentes processos migratórios, o ser humano, cada vez mais, convive com uma pluralidade de culturas; ou melhor, não pertence a uma única cultura, mas a várias culturas diferentes. “Nossas sociedades se interconectaram globalmente e tornaram-se culturalmente inter-relacionadas” (CASTELLS, 1999, p. 19). O ser humano pertence à determinada comunidade cultural, assim como ele também pertence a muitas outras comunidades culturais diferentes, às vezes tão distintas que podem fazer com que estas diferenças sejam mais percebidas que as semelhanças em relação ao grupo na qual pertence. Portanto, faz-se necessário considerar todos os grupos culturais nas quais o ser humano participa, para que seja possível configurar um perfil sobre a sua identidade. Assim, para Kramsch (1998) o conceito de cultura é um conceito plural, o qual situa o homem em diversas comunidades discursivas – grupos sociais que compartilham os mesmos interesses, a mesma forma de interagir, pensar, de se comportar e de se comunicar.

Diante do atual contexto é um equívoco considerarmos a cultura como algo estritamente local, situado geograficamente. Os reflexos da globalização trouxeram às culturas do mundo inteiro profundas transformações e novas configurações, resultando num processo de hibridismo cultural (HALL, 1992). Desse modo, numa mesma sociedade o ser humano compartilha simultaneamente uma mesma cultura e diferentes culturas.

De acordo com Cuche (1999), ao citar o antropólogo alemão Franz Boas, lembra que este tinha como objetivo o estudo “das culturas” e não da “cultura”. Segundo o autor referido, “não há diferença natural, biológica, entre os povos; as diferenças são culturais, adquiridas ao longo da vida, não inatas”. Para Boas, “cada cultura representa uma totalidade singular e todo seu esforço consistia em pesquisar o que fazia sua unidade” (CUCHE, 1999, p. 45).

> Cada cultura é dotada de um “estilo” particular que se exprime através da língua, das crenças, dos costumes, também da arte, mas não apenas dessa maneira. Este estilo, este “espírito” próprio a cada cultura influi sobre o comportamento dos indivíduos. “Boas pensava que a tarefa do antropólogo linguista era também elucidar o vínculo que liga o indivíduo à sua cultura” (CUCHE, 1999, p. 45).

Outro sentido atribuído à palavra cultura é aquele que a define como produção artística e intelectual. Assim, podemos categorizar a cultura erudita, a cultura popular, a cultura de massa e entre outras que designam conceitos específicos para a produção intelectual de determinados grupos sociais. Nessa concepção temos a dicotomia entre as pessoas que têm cultura e as pessoas pessoa que não tem cultura, isto é, o inculto. A cultura se torna um bem, algo que se acumula.

No contexto do mundo contemporâneo, as concepções sobre cultura estão cada vez mais imbricadas às concepções sobre a cultura digital. Nessa perspectiva estamos considerando a cultura um reflexo da ação humana, ou seja, se constitui na ação do ser humano na sociedade, criando formas, objetos, artefatos, dando vida e significação a tudo o que o cerca. A tecnologia digital é um artefato, que segundo Rabardel (1999 apud Backes, 2011) designa todas as coisas criadas e finalizadas pelo ser humano, sendo material ou simbólico. O computador é um exemplo de um artefato material ao ser criado para propósito militar, e simbólico, como potência para armazenamento e transmissão de informações a outros lugares.

Quando descobrimos as possibilidades que as mídias digitais possibilitam na transmissão rápida de ideias a diferentes destinos e no estar junto com outras pessoas, seu uso foi intensificado ao ponto de considerar tais descobertas como uma verdadeira revolução tecnológica, denominada por Lévy (1999) como cultura da mídia digital. Assim, esta nova cultura passou a fazer parte de vários aspectos da vida do ser humano, seja na educação, na vida afetiva, na vida profissional e na simbologia da comunicação humana. Com isso, surge uma nova estruturação de pensamentos, práticas e conceitos. Nesse novo paradigma, a cultura não se transforma em digital, mas sim, ela busca se adequar ao cenário digital, ao mundo virtual.

Em meio a todo esse contexto cultural tecnológico optamos por utilizar o termo "cultura digital" no lugar de "cibercultura". A cultura digital consiste no movimento de criação, distribuição e divulgação das informações nos dias de hoje. Com a publicação e o acesso instantâneo a todo tipo de informação, é possível compartilhar experiências e participar da construção do conhecimento através do ciberespaço, comunicando-se com pessoas de qualquer lugar do mundo e sem limites de barreiras geográficas. Isso potencializa a interatividade, a interconexão e a colaboração na produção intelectual de maneira global, resultando em outras formas de comunicação, de aprendizado e de cooperação.

> A cultura da atualidade está intimamente ligada à ideia de interatividade, de interconexão, de inter – relação entre homens, informações e imagens dos mais variados gêneros. Esta interconexão diversa e crescente é devida, sobretudo, à enorme expansão das tecnologias digitais na última década (COSTA, 2003, p. 8).

Portanto, construímos uma rede de significados, compartilhados e legitimados nesse contexto pelos seres humanos que participam por meiode dispositivos tecnológicos seu instrumento principal de propagação.

> Estes sistemas ou códigos de significado dão sentido às nossas ações. Eles nos permitem interpretar significativamente as ações alheias. Tomados em seu conjunto, eles constituem nossas "culturas". Contribuem para assegurar que toda ação social é "cultural", que todas as práticas sociais expressam ou comunicam um significado e, neste sentido, são práticas de significação (HALL, 1997, p.16).

Deste modo, o acesso aos acontecimentos e às informações culturais em tempo real são propagados em lugares inimagináveis. As tecnologias e os significados atribuídos a elas pelas

pessoas proporcionam e mantêm a revolução da informação, estabelecendo novas compreensões de tempo e de espaço, reconstruindo a consciência humana.

A Cultura Digital é, portanto, uma área ampla e pujante, visto que pode estar articulada com qualquer outra área do conhecimento, como por exemplo: arte, educação, filosofia, sociologia, etc. No entanto, não podemos perceber todo esse movimento de forma ingênua. Assim como os movimentos da cibercultura diminuem as distâncias geográficas, podem aumentar as distâncias econômicas, emocionais e intelectuais.

3. Educação na Era Digital

As novas formas de aprender em rede invadiram as escolas nos dias atuais, distanciando-se do modelo hierárquico, sequencial, linear e fechado, que tradicionalmente caracterizavam o contexto escolar. Sob este prisma, podemos afirmar que o tempo escolar, os currículos, os conteúdos e as metodologias, estão articulados com as relações e os significados que o estudante atribui, por meio de dúvidas, elaboração de problemas, desejos e necessidades de pesquisa e qualificação de seus estudos em sala de aula.

Da mesma forma o educador é desafiado a trabalhar com as tecnologias digitais em sua prática pedagógica, que é fundamentada na sua história de aprendizagem, uma história na qual as tecnologias digitais não faziam parte. O grande desafio consiste em encontrar na cultura digital estratégias para desenvolver novas metodologias de ensino e de aprendizagem que envolva o estudante, fazendo da escola um local para reflexão sobre as possibilidades e os limites que as redes e comunidades digitais propiciam, tanto para o desenvolvimento intelectual quanto nas possibilidades de socialização e colaboração no contexto escolar. Ou seja, agir sobre os mecanismos de distanciamento para adaptá-los aos mecanismos de aproximação.

A cultura ciber se solidifica ao estar presente na rotina de nossa sociedade. O ciberespaço é o espaço informacional das conexões de computadores ao redor do globo, tornando qualquer lugar do mundo a distância de um clique. Podemos dizer que o ciberespaço é um espaço de virtualidades, que possibilita simular ambientes dentro dos quais existe a possibilidade de interação e de Interatividade.

> O termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho. (LÉVY, 1999, p. 79).

A tecnologia no mundo virtual pode se constituir como um espaço de inclusão, onde a pessoa realiza ações colaborativas e/ou cooperativas na rede. Este acesso se efetiva por meio de interfaces que permite penetrar no seu interior e navegar pela informação, no fluxo de informação por meio da linguagem multimídia incessante, cujas principais características são a mutação e a multiplicidade.

Dentre tantos espaços digitais virtuais que são configurados na atualidade podemos citar as mídias sociais: *Instagram, Flickers, Twiter, Facebook*, entre outros. As mídias sociais que, através do espaço de relação são utilizadas para: a divulgação de acontecimentos e ações cotidianas; compartilhamento de informações e opiniões e marcar presença e exposição de imagem. A presença nas mídias sociais é uma inovação em relação à mobilidade, ubiquidade, interatividade e conectividade. Essas mídias sociais em algumas situações são utilizadas de forma articulada e integrada com outras tecnologias digitais tais como: AVA, metaversos, blogs, comunicadores instantâneos, entre outras, constituindo o contexto do hibridismo tecnológico digital. Segundo Backes (2013), o hibridismo tecnológico digital se caracteriza no conviver e viver nestes espaços, para a autora “os seres humanos também podem construir o viver com o outro

em espaços digitais virtuais, desta forma configuram os espaços digitais virtuais de convivência" (BACKES, 2013, p.5).

A educação, como parte integrante e importante da vida social, não deve somente acompanhar o fluxo dos novos processos tecnológicos, mas agir e participar ativamente sobre ele. Vivemos um momento único da história da humanidade em que há o encontro de compreensões analógicas e digitais.

A utilização das tecnologias digitais nas escolas públicas brasileiras faz emergir tensões que precisam ser superadas. As abordagens educacionais trazem novas alternativas para relacionar aprendizagem e tecnologia digital no contexto da Educação, todavia esta estrutura não é realidade na maioria das instituições educacionais do Brasil.

Segundo Schlemmer (2013) quando o conhecimento que possuímos se torna insuficiente, e os velhos "paradigmas" não dão conta, ocorre a ruptura e isso dá lugar ao novo, exigindo novos conhecimento e novos paradigmas. Assim, por meio das tensões é possível estabelecer um diálogo entre o velho e o novo, na perspectiva da coexistência.

Para esse diálogo, os educadores e estudantes precisam agir em direção da transformação da educação, participando dessa realidade que tradicionalmente limita-se a transmitir as informações. Faz-se necessário identificarmos as práticas nas quais promovem a ação cognitiva dos seres humanos para transformá-las em congruência com as tecnologias digitais. Ou seja, o ser humano adapta-se ao meio na mesma medida em que o meio é adaptado ao ser humano.

Assim, podemos contribuir para a construção do conhecimento de nosso estudante por meio da aprendizagem, da interação, visando à investigação, a cooperação, o compartilhamento e a socialização. Acreditamos que essa situação pode ser propiciada por meio das práticas que favoreçam as relações de diálogo em congruência com as tecnologias digitais para potencializar os processos de ensinar e de aprender, bem como repensar os processos de formação do educador.

Portanto, é possível desenvolver atividades educacionais em que os seres humanos são convidados a pensar, agir, refletir, em interação por meio de diferentes realidades, em busca de novidades que sejam mais adequadas aos seus interesses.

> [...] as novas tecnologias aplicadas à educação – como um instrumento cultural – visam contrapor o olhar unidimensional, marcado pela rigidez e hierarquia, sugerindo uma mudança de paradigma, uma transformação dos atuais modelos educacionais com a finalidade de favorecer a formação de cidadãos mais críticos e preparados para o mundo que se apresenta. (CORREIA DIAS e MOURA, 2006, p. 15).

Uma das principais preocupações dos educadores está ligada diretamente ao interesse dos estudantes por estas tecnologias que estão à disposição deles, afinal eles já as utilizam, mas muitas vezes, não haviam cogitado a possibilidade de utilizá-las em interação com o outro para a construção do conhecimento.

De acordo com Fantin e Girardello (2009), a utilização de tecnologias na escola não deve ficar restrita ao laboratório de informática, é preciso que os estudantes possam atuar em outros espaços, construindo interações, relações e significados, possibilitando novas práticas pedagógicas, mais conectadas com a sua realidade. Portanto, a vida como ela é no seu cotidiano, como por exemplo, quando vamos ao banco, não há um laboratório de informática para acessarmos os serviços do caixa eletrônico.

> Acreditamos que a imersão na cibercultura é formativa, afinal aprendemos em rede e o ciberespaço é um espaço multirreferencial de aprendizagem, pois, (...) permite interatividade com diversas culturas, linguagens discursos e tecnologias. (SANTOS, 2011, p. 96)

Nesse movimento vivido pela humanidade as pessoas que fazem parte da escola podem reconstruir as práticas pedagógicas considerando essas transformações. Um ser humano ativo, inserido em um contexto tecnológico repleto de interações que envolvem a experimentação e o compartilhamento. Segundo Lévy, "na medida em que a informatização avança certas funções são eliminadas, novas habilidades aparecem, a ecologia cognitiva se transforma" (1993, p.54).

Assim, as práticas pedagógicas são construídas na perspectiva de propor configurações de espaços de aprendizagem, onde esses seres humanos são convidados a explorarem as tecnologias, mexer, estabelecer relações, experimentar, interagir com outros seres humanos, pesquisar, solicitar ajuda, respeitando as diferenças e compartilhando aprendizagens. Conforme Maffesoli (2012), nesse contexto não vivemos em caráter individual, mas coletivo, estabelecemos relações de alteridade, com esse outro que é cada vez mais próximo, legítimo, pertencente ao mesmo grupo. O processo de adaptação entre a escola e esse mundo complexo, precisa ser pensado de maneira sistêmica.

Construir salas e colocar computadores além de outros equipamentos tecnológicos não é o suficiente para contemplar a complexidade, ou seja, estudantes realmente conectados no mundo para construir e reconstruir esse mundo numa relação dialógica com educadores e demais participantes da sociedade, articulando conhecimento, tecnologias e os seres humanos. De acordo com Veen e Vrakking (2009, p.90):

> O que pode ser visto na educação é uma luta; uma luta para encaixar a nova tecnologia em um velho modelo; uma luta até mesmo para servir às demandas de mudança da sociedade no modelo existente. E essa luta não está obtendo resultados.

A tecnologia já faz parte do cotidiano dos estudantes, pelo menos da grande maioria, principalmente com a difusão dos dispositivos móveis que permitem múltiplas tarefas em um único aparelho. Portanto, a necessidade que emerge é de criar práticas pedagógicas que utilizam a tecnologia como potencializadora do processo de aprendizagem, inspirado nesse uso cotidiano. Assim, a intenção é interagir entre os participantes para que possamos juntos construir o conhecimento de maneira contextualizada.

Dessa forma, é possível que educador e estudante e utilizem de maneira congruente as tecnologias, compreendendo os movimentos da sociedade na qual vivem e convivem, construindo ações para modificar esse fluxo, quando necessário. Aprendendo assim, a respeitar a heterogeneidade de cada participante, criando e recriando práticas pedagógicas para cada grupo constituído.

Explorar os recursos tecnológicos a serem utilizados em sala de aula é o ponto central para compreendermos o processo de ensinar e de aprender em congruência com as tecnologias digitais. Um exemplo é a utilização das lousas digitais que estão instaladas em algumas escolas públicas brasileiras. Apenas instalar a lousa não permitirá ao educador revolucionar suas aulas ou que a mesma, irá garantir a atenção e ação dos estudantes. O processo é árduo e requer muito tempo e disponibilidade por parte de todos os envolvidos.

> [...] o professor precisa aprender a equilibrar processos de organização e de "provocação" na sala de aula. Uma das dimensões fundamentais do educar é ajudar a encontrar uma lógica dentro do caos de informações que temos, organizar numa síntese coerente (mesmo que momentânea) das informações dentro de uma área de conhecimento. Compreender é organizar, sistematizar, comparar, avaliar, contextualizar. (MORIN, 2002. p .4)

Os educadores sempre enfrentarão o dilema da transformação, que o instiga a buscar novos caminhos não deixando abater pelas dificuldades encontradas no processo. Portanto, é essencial que os participantes (escola, educadores e estudantes) envolvidos no processo educativo busquem construir e reconstruir as práticas pedagógicas a serem utilizadas em congruência com as tecnologias, integrando a educação ao mundo digital.

4. Metodologia

O artigo tem a intenção de problematizar sobre como a cultura, a cultura digital e a educação se constituem na sociedade contemporânea, por meio das ressignificações atribuídas no viver e conviver. E tem por objetivo investigar o conceito de cultura, de cultura digital e da educação sob uma perspectiva de ressignificação, a partir de uma pesquisa bibliográfica. A problematização e o objetivo emergiram no desenvolvimento da disciplina, *Redes sociais para interação/aprendizagem e registros de memória*, vinculada a linha de pesquisa *Culturas, linguagens e tecnologias na educação,* que compõe a matriz curricular do Programa de Pós-Graduação em Educação do UNILASALLE - Canoas/RS.

Esta disciplina teve por objetivo discutir alguns conceitos que caracterizam a cultura, a cibercultura e a educação no contexto da sociedade contemporânea. O foco do estudo da disciplina foram os ambientes virtuais de aprendizagem, os metaversos, as tecnologias digitais de compartilhamento e redes sociais, a fim de conhecer mais sobre o cotidiano e a cultura, refletindo sobre o uso dessas tecnologias no conviver em processos da educação.

Com a intenção de construir um texto coletivo, foi proposto ao grupo de 12 alunos que participavam da disciplina que utilizassem o *Google.drive*, tecnologia de compatrilhamento. O grupo apresentou algumas dificuldades para trabalhar com a ferramenta do Google Docs, bem como para construir um texto colaborativo em um número expressivo de participantes. Assim, o grupo acabou se desmembrando em outro grupo menor e este deu origem ao desenvolvimento do presente artigo, assim como a criação de um grupo no *whatsapp* para auxiliar na discussão do texto.

5. Resultados e Discussões

Vivemos em uma sociedade movida por meio da cultura midiática, da informação de massa, da publicidade em geral, da economia de mercado e consumo, de produção e das redes sociais, ou seja, na efervescência da complexidade. Estes são fatores de influência que nos movem e nos diferenciam a medida que somos incluídos neste contexto complexo e passamos a aspirar visibilidade. Com o avanço das tecnologias digitais e, principalmente com o acesso à internet, esses espaços são amplificados. Pinho (2003, p.7) afirma que a internet possibilita “uma comunicação aberta e dialógica e o estabelecimento de relacionamentos mais próximos, permanentes e duradouros entre organização e os diversos públicos que a constituem e com ela interagem”. No entanto, é uma possibilidade, o que difere de ser um fato consumado. Primo (2007, p. 39) afirma que “de fato, as redes informáticas vieram transformar e ampliar as formas de comunicação”. No entanto, conforme Maffesoli (2001), paradoxalmente a utilização das tecnologias digitais provocam transformações para o bem e para o mal.

As dinâmicas vividas nas redes sociais, no desejo em estar junto, nos diferentes espaços e tempos, potencializam a construção dessa cultura digital, que emerge nessas ações vividas nos espaços digitais virtuais dispostos no ciberespaço. Diante deste cenário, nos encontramos em uma revolução do cotidiano com a participação de mudanças na esfera econômica, política, religiosa, educacional, social e tecnológica, fundamentalmente sob os movimentos de significação entre a cultura, a midiatização pela experiência e as diferentes formas de interações sociais, que são engendradas num outro espaço/tempo.

Com isso, observamos que a cultura digital, por emergir do cotidiano das pessoas está onipresente, combinando a origem ao que está por vir, segundo Maffesoli (2012) a sinergia entre o arcaico e tecnológico. Cabe a nós, participarmos desse movimento e fazer o melhor uso para nossa vida, seja para interagir com outras pessoas, para ler, debater, etc.

Nesse contexto da Era das Relações observamos a necessidade de uma mudança também na educação, pois essa faz parte da sociedade que está em movimento. Assim, torna-se essencial uma nova forma de prática educativa voltada ao aprendizado cooperativo, assistido

também pelo computador, onde os educadores aprendem ao mesmo tempo em que os estudantes, construindo conhecimento, mediando relações e símbolos.

Na compreensão dos processos de aprendizagem observamos ser indispensável uma mudança na forma qualitativa, buscando assim o desenvolvimento de um processo que leve em conta a aprendizagem da vida social, histórica e cultural de cada pessoa.

6. Considerações Finais

A cultura como um processo resultante de toda a experiência histórica das gerações anteriores, vai se transformando assim como a sociedade foi sendo influenciada por todas as mudanças tecnológicas, se reconstruindo diariamente. A cultura está presente em cada recanto da vida, ou seja, emerge da vida e retorna a ela. É a composição de diferentes sistemas de classificação e formas discursivas, definindo hábitos, comportamentos, roupas, o que é certo ou errado, bom ou ruim, atuando assim na construção da história de cada pessoa que está inserida em determinada sociedade. Percebemos que para além das dicotomias, chegamos ao ponto que Latour (2001) menciona que a cultura e a natureza encontram-se mixadas de tal maneira que identificamos a natureza na cultura e a cultura na natureza, então cultura e natureza passam a ser explicadas de maneira conjunta.

Assim, as identidades e as identificações são construídas e representadas nesta cultura de alguma forma, na perspectiva do hibridismo conforme Backes (2013), pois estão interrelacionadas com todo o contexto no qual estão inseridas. A cultura digital possibilita boas e más experiências na vida das pessoas, as práticas sociais refletem suas experiências comuns e dão sentido a essa sociedade, ocorrendo assim uma construção e adaptação aos novos conceitos e costumes. Inconscientemente essas pessoas são interpeladas a fantasias e desejos, que muitas vezes, por meio do consumo e das tecnologias Digitais modelam e reconstroem suas identidades, alterando também as identificações em relação aos grupos na qual pertencem.

A inserção das tecnologias digitais para a educação, com seus recursos multimidiáticos, pode despertar a atenção, aguçar a curiosidade, incentivar a pesquisa, as descobertas e os compartilhamentos interpessoais. Também potencializa novos processos cognitivos, possibilitando um aprendizado mais autônomo, criativo e colaborativo. Mas, para que isso ocorra entre educadores e estudantes numa relação dinâmica, todos precisam sentir-se convidados a ressignificar o contexto de ensino e aprendizagem, por meio das práticas pedagógicas para a construção de conhecimento.

O que evidenciamos ao longo deste trabalho é o potencial inesgotável que as tecnologias possuem e que deve ser cada vez mais explorada no que se refere ao processo de ensino e de aprendizagem. No entanto, essa exploração da potencialidade das tecnologias no processo de ensino e de aprendizagem se faz no uso cotidiano entre educadores e estudantes.

Referências

BACKES, Luciana. **A Configuração do Espaço de Convivência Digital Virtual:** A cultura emergente no processo de formação do educador (Tese de doutorado em Educação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Brasil, em cotutela Université Lumière Lyon 2, Lyon, França.

BACKES, Luciana. Hibridismo tecnologico digital: configuração dos espaços digitais de convivência. In: **Colóquio Luso Brasileiro de Educação a Distância e E-Leraning**, Lisboa, 2013.

CASTELLS, M. **O poder da identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CORREIA DIAS, Â; Moura, K. d. . Cultura na/da rede: refletindo sobre os processos educativos sob a ótica bakhtiniana. **Ciências & cognição**, v. 9, p. 14-26, 2006. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v09/m346122.pdf>. Acesso em: 6 nov. 2014.

COSTA, R. **A cultura Digital.** São Paulo: Publifolha, 2003.

CUCHE, D. **A noção de cultura nas ciencias sociais**. Bauru (SP): Verbum, 1999.

HALL, S. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, jul./dez. 1997.

FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. Diante do abismo digital: mídia educação e mediações culturais. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 69 -96, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/Monica_Gilka.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2014.

KRAMSCH, C. **Language and culture**. Oxford: Oxford University Press, 1998.

LATOUR, Bruno. **A esperança de pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos.** Tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. Bauru: EDUSC, 2001.

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnología e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____.Introduçao: Dilúvios. In: **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 15, p. 74-82), ago. 2001. Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/view/285/217>. Acesso em: 4 nov. 2014.

_____. **O tempo retorna: formas elementares da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Florense, 2012.

MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco. **De máquinas e seres vivos**: autopoiese: a organização do vivo. 3. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

MORIN, Edgar. **O método V**: a humanidade da humanidade. Porto Alegre: Sulina, 2002.

PINHO, J. B. **Relações públicas na Internet: técnicas e estratégias para informar e influenciar públicos de interesse.** São Paulo: Summus, 2003.

PRIMO, Alex . **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SANTOS, M. **Por uma Geografia Nova:** da crítica da geografia a uma geografia crítica. 6 ed. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011.

SCHLEMMER, E. O trabalho do professor e as novas tecnologias. In: Marcos Julio. (org.). **Sob a espada de Dâmocles**: relação dos professores com a docência e ambiente de trabalho no ensino privado. 1. ed. Porto Alegre: Carta Editora, 2013, p. 98-115.

TYLOR, Edward B. **Cultura primitiva.** 1/ Los orígenes de la cultura. Madrid: Ayuso. 1871.

VEEN, W; VRAKKING, B. **Homo zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.