

**O ECOSSISTEMA DIGITAL COMO EXPANSÃO PARA O APRENDIZADO[[1]](#footnote-2)**

**Matheus Bertolini[[2]](#footnote-3); Luiza de Mello Stefano[[3]](#footnote-4); Liliane Oliveira[[4]](#footnote-5); Roberta Cristiane de Oliveira[[5]](#footnote-6).**

**Universidade Federal de Juiz de Fora - PPGCOM UFJF**

Grupo de Pesquisa: Conexões Expandidas

**Resumo**

Buscamos um entendimento diante da potencialidade do processo de aprendizagem inserido nos produtos comunicacionais, na relação entre o corpo biótico(humano, consumidor e produtor) com as interferências abióticas (tecnologia, redes, etc) frente às leituras e a participação como mais um desdobramento possível. Destacamos conceitos que vão da percepção humana ao ecossistema digital e suas particularidades, bem como refletimos sobre o aprendizado de uma maneira abrangente no contexto da comunicação digital. As formas de participação e a cultura de fãs também são pontos fundamentais para o entendimento do processo de ensino-aprendizagem que está se consolidando na atualidade. O estudo apresenta uma reflexão acerca das formas de aprendizado e da evolução cognitiva com o advento das novas tecnologias.

**Palavras-chave:** literacia; alfabetismo transmídia; redes sociais digitais, ecossistema digital.

**A transformação da percepção e da aprendizagem no Pós-humano**

Ler o mundo através dos sentidos é um dos aspectos primordiais da percepção. Estar atento às minúcias que perpassam o ambiente capacita os indivíduos a adaptar-se às demandas que o mundo exige. Entretanto, a percepção dos fenômenos visíveis e invisíveis não depende somente dos sentidos básicos, como a audição, o tato, o paladar, a visão e o olfato: na verdade, ela obedece a uma conjugação destes focos sensoriais que darão uma forma particular, a cada sujeito, da realidade em que vive. As experiências individuais que constituem seu repertório, a cultura, o tempo histórico, são alguns dos elementos cruciais na construção da percepção.

A percepção envolve captar e participar das qualidades objetivas de algum fenômeno misturadas aos elementos da memória, do raciocínio realizado, da emoção sentida, e essas qualidades objetivas dos sentidos como filtros da alma também se misturam aos elementos subjetivos de cada indivíduo. As percepções são determinadas principalmente por fatores psicológicos, ou melhor, a percepção se refere ao produto dos processos psicológicos, implicando significados, relações, contextos, julgamentos, experiências passadas, memória. De um modo geral, percepção é a porta de entrada das formas e qualidades do mundo, informação recebida e processada por um organismo (JORGE, 2011, p.13).

Na contemporaneidade, nota-se uma dinâmica diferente em relação à transformação do processo perceptivo humano. A vertiginosa evolução da tecnologia digital, imbricada em aspectos comuns da vida cotidiana, implica em uma constante atualização dos sentidos de modo a lidar e responder satisfatoriamente a este novo contexto. Walter Benjamin afirmava que “a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência” (BENJAMIN, 1987, p.169). Ou seja, a percepção não é uma dimensão estática, mas completamente sujeita aos estímulos externos.

Os avanços tecnológicos permanecem em progressão contínua e, consequentemente, a percepção é remodelada e ajustada nesta dinâmica. A emergência do digital é, indubitavelmente, uma das condições que tem levado a novas reflexões acerca dos impactos provocados sobre os modos de perceber. Sergio Basbaum alega que hoje estamos vendo emergir um novo padrão perceptivo, a Percepção Digital, que corresponderia à condição perceptiva que se sobressai nas sociedades contemporâneas mediadas por dispositivos digitais. Segundo o autor, na atualidade,

[...] a percepção, que [tipicamente] agencia nossos laços existenciais com os outros e com a ciberpaisagem, se oculta para nos dar a experimentar um mundo pleno de significação impensada e dissimulada, e o primado da percepção digital impõe [...] seu próprio regime, essa espécie de sinestesia tecnificada (BASBAUM, 2005, p.279).

Esta sinestesia tecnificada à qual se refere Sergio Basbaum, remete a uma possível mutação do sujeito em algo que vai além do significado tradicional de humano, o Pós-Humano: um indivíduo modificado pelas tecnologias em uma relação simbiótica entre esses dois hemisférios.

O entendimento acerca do Pós-humano identifica uma convergência geral dos organismos com as tecnologias digitais de modo que não haja distinção entre esses dois polos (Pepperell, 2003), pois ambos estão em perfeita simbiose. Tal confluência, entretanto, não se resume às manipulações genéticas, próteses e extensões corporais, imersão em ambientes virtuais, à nanotecnologia e à robótica. A realidade do Pós-humano se manifesta nas ordinárias ações de uso e interação com os artefatos tecnológicos capazes de promover mudanças que vão além do visível.

Marshall McLuhan percebeu a íntima conexão entre o corpo e os artefatos tecnológicos ao teorizar sobre a extensão do homem para fora de seu próprio corpo. Neste processo, a tecnologia produz alterações importantes da percepção do homem através da técnica. Logicamente, pode-se argumentar que tecnologia e técnica acompanham o desenvolvimento da humanidade desde seus primórdios, entretanto, o digital lançou às alturas o seu alcance e atuação até mesmo nos momentos mais banais da vida diária. Na verdade, isto nos faz constatar, tal como afirma Sergio Basbaum, que “a tecnologia não constitui mera instrumentação do homem, cujos usos determinem o acesso à significação de seus produtos - pelo contrário, o meio é a mensagem, como sintetizou McLuhan” (BASBAUM, 2005, p.223).

A tecnologia digital permitiu a emergência de novas formas de pensar, criar, trabalhar, socializar e aprender. A intitulada “Internet da Coisas”, que envolve uma rede inteligente e ubíqua de comunicação entre máquinas (SANTAELLA, 2013), não se limita mais aos enredos dos filmes de ficção científica e se constituem em uma realidade, que se naturalizou de tal forma que sua existência é notada somente a partir de sua ausência. A tecnologia faz parte dos corpos humanos, seja modificando sua estrutura física, ou mesmo modelando a percepção e forjando maneiras diversas de viver, educar e aprender. “Enfim, a tecnologia computacional está fazendo a mediação das nossas relações sociais, de nossa autoidentidade e do sentido mais amplo da vida social” (SANTAELLA, 2013, p.235).

Como exemplo de modalidades de ensino-aprendizagem instigadas pelo atual contexto tecnológico, Lucia Santaella (2013) lança mão do conceito de tecnologias de linguagem, que paulatinamente, evoluem das tecnologias do reprodutível às tecnologias da difusão, passando pelas tecnologias do disponível e de acesso, até chegar às tecnologias da conexão contínua.  Segundo a pesquisadora, elas são capazes de estruturar e conformar mudanças significativas nos âmbitos neurológicos e sensórios afetando sobremaneira os modos de perceber e agir, dando margem à manifestação de renovadas formas de educar e aprender caracterizando uma “aprendizagem ubíqua”, mediada por dispositivos móveis.

Embora possa se enquadrar no que costuma ser qualificado como aprendizagem informal, a versão ubíqua constitui-se em um tipo bastante específico, quando comparado aos modos pelos quais a aprendizagem informal se desenvolvia, antes do advento da mobilidade. Assim, a aprendizagem ubíqua tampouco se confunde com quaisquer formas de aprendizagem existentes até hoje, nem com a *e-learning*, que rapidamente evoluiu para o que hoje é chamado de aprendizagem em ambientes virtuais. Embora tenha parentesco, também não se confunde com o que tem recebido o nome de *m-learning*, ou seja, aprendizagem móvel (SANTAELLA, 2013, p.293).

A aprendizagem ubíqua é uma evidência da condição contemporânea do corpo em um contexto Pós-humano: modificado, disseminado, em simbiose com o ambiente tecnológico que se força de forma cada vez mais silenciosa sobre as tarefas do dia a dia.

Assim como enfatiza Sergio Basbaum, ao pontuar a concepção de McLuhan “de que as tecnologias, ao imporem uma reorganização de nossos sentidos, moldam a maneira como organizamos pensamento e conhecimento” (BASBAUM, 2012, p.262), o Pós-humano, ancorado na reflexão sobre a relação entre homem e tecnologia, pode provocar mutações no processo perceptivo e, por conseguinte, instigar novas formas de aprendizagem na imensa rede socialização estimulada pelo digital.

**Alfabetização midiática na cultura fã**

A cultura digital e o contexto pós-convergência dos meios possibilitaram o surgimento de novas formas de consumo, produção e circulação de conteúdo. No cenário comunicacional contemporâneo, um grupo social tem se destacado cada vez mais: os fãs saem das margens da cultura para se tornarem consumidores participativos e com um importante papel dentro do fluxo de mídia. Eles exercem grande impacto em toda circulação, distribuição e produção comunicacional. A cultura participativa e a subcultura fã ganharam grande visibilidade a partir do surgimento da Web 2.0 e das redes sociais digitais, que complexificaram o comportamento dos usuários.

Agora podemos acessar mais tipos de material, podemos organizar conteúdo de mídia de novas maneiras para nós e para os outros, podemos remixar, refazer e reimaginar textos de mídia digital, podemos colaborar em todos os itens acima e podemos distribuir ou compartilhar o que descobrimos ou criamos (MEIKLE; YOUNG, 2012, p. 104, tradução nossa[[6]](#footnote-7))

A colaboração, uma das principais características desse novo modelo de internet juntamente com a participação, constitui-se como um comportamento natural que sempre esteve presente nas relações sociais, mas que hoje se intensifica nas redes sociais digitais (MEIKLE; YOUNG, 2012). O que muda, na verdade, é o grande volume de possibilidades e ferramentas oferecidas aos consumidores para criar e ressignificar conteúdo e fazer tudo isso de forma colaborativa.

O consumo e a produção como um processo coletivo alinha-se ao conceito de “Inteligência Coletiva” cunhado por Pierre Levy na década de 90. No pensamento de Lévy (2007, p. 27), o conceito leva em conta que ninguém sabe de tudo, mas todos sabem um pouco. Uma vez que há mais informações do que alguém possa memorizar, acontece o estimulo ao compartilhamento de informações, habilidades e conhecimento entre as pessoas. O conceito tem a reciprocidade como sua maior característicae parte do pressuposto de que as pessoas atuam melhor juntas que separadas.

Evoluindo o conceito, mais tarde, Rheingold (2012) propõe o termo “inteligência colaborativa”. Se antes as pessoas estavam compartilhando e consumindo informação e conhecimento dos outros para ajudar nas suas próprias tarefas, na inteligência colaborativa as pessoas começam a usar o conhecimento e conteúdo da comunidade para fazer juntas, em um alto nível de engajamento.

Tal perspectiva evidencia aquilo que estamos buscamos neste artigo: um desdobramento possível diante da potencialidade que o aprendizado carrega a partir da conexão entre tecnologias e o homem.No caso da cultura fã, o aprendizado torna-se colaborativo e em rede.

Por sinal, a participação torna-se uma palavra significativa nos dias atuais. Para Rheingold (2012, p. 112, tradução nossa[[7]](#footnote-8)) a participação “[...] é um tipo de poder que apenas funciona se você compartilhar com os outros”. Essa forte característica presente no perfil do novo consumidor também é abordada por Meikle e Young (2012). Segundo os autores, devido ao comportamento essencialmente social desse público, grande parte do que é produzido é feito para ser compartilhado.

Neste contexto, a cultura participativa borra e até elimina as fronteiras entre consumidores e produtores. Esse novo paradigma estabelece um *habitat* para os fãs expandirem suas linguagens antes presas ao formato da cultura das mídias. A maneira com que o perfil do consumidor se transformou contribuiu para a construção de uma sociedade mais alfabetizada midiaticamente em que os fãs possuem e nutrem competências e habilidades complexas.

Os fãs estão no topo da lista dos públicos midiaticamente letrados pois têm a necessidade e sabedoria, diante do grande volume de informações, dados e conteúdo disponível na web, de filtrar e categorizar aquilo que realmente lhes interessa. Dessa forma, precisam e possuem um alto nível de literacia midiática para não só consumir esse conteúdo criticamente, mas também organizá-lo, reescrevê-lo, ressignificá-lo e compartilhá-lo.

Segundo a UNESCO (2016, p. 12) “no mundo atual, guiado pela tecnologia e saturado pelas mídias, os cidadãos (homens, mulheres, meninos e meninas) precisam de competências para se engajar no uso de mídias e outros provedores de informação, incluindo aqueles na internet”.No cenário atual, com cada vez mais informação e conteúdo circulando a todo instante na web e com o constante desenvolvimento de tecnologias de comunicação e informação, nunca foi tão importante pensarmos, falarmos e estudarmos literacia midiática.Borges (2014, p. 222) acrescenta que “a literacia midiática deve habilitar os cidadãos para o pensamento crítico e a resolução criativa de problemas a fim de que possam ser consumidores sensatos e produtores de informação”. Ou seja, é importante enfatizar que a literacia midiática envolve não somente a compreensão acerca do consumo de mídia, capacitando o cidadão para analisar criticamente a informação que receber, mas principalmente relaciona-se com competências que habilita o consumidor a participar ativa e criticamente da sociedade e cultura atual.

Dentre as novas formas de linguagem e de se apropriar e recircular conteúdo, destaca-se a produção de memes - fruto de uma cultura de colaboração em rede fortemente presente nos dias atuais.

Um dos pontos importantes do estudo dos memes para a sociedade é a sua relação direta com as novas práticas de alfabetização. “[...] A experiência de criar algo - mesmo uma "expressão de segunda ordem" - fará com que essa pessoa seja um melhor leitor e visualizador, um receptor mais envolvido com outros textos de mídia (MEIKLE; YOUNG, 2012, p. 116, tradução nossa[[8]](#footnote-9)), ou seja, essa prática acaba desenvolvendo e melhorando a literacia midiática das pessoas que o fazem e tornando-os mais engajados com outros produtos midiáticos.

Knobel e Lankshear (2007) argumentam que os memes desempenham práticas, ainda maiores e complexas, de leitura e escrita. Esse tipo de produção está ligado aos modos de saber, aprender e fazer.

[...] Memes é um exemplo de alfabetização que envolve, entre outras coisas, geração de um texto que compreende uma montagem cuidadosamente projetada de imagens fotográficas e desenhadas à mão, juntamente com palavras escritas ou efeitos sonoros incorporados (KNOBEL; LANKSHEAR, 2007, p. 219, tradução nossa[[9]](#footnote-10)).

Essas habilidades podem ser aprendidas nas escolas, porém, cada vez mais são compartilhadas no cenário da cultura colaborativa, no qual, principalmente crianças e jovens, estão imersos. Dessa forma, os estudos dos memes estão diretamente ligados à literacia midiática e a cultura participativa, onde a construção desse tipo de conteúdo é amplamente circulada nas redes sociais digitais e a grande maioria feita por fãs.

**Redes sociais digitais na promoção da participação e estímulo ao processo de ensino-aprendizagem**

As redes sociais digitais se tornaram atualmente uma extensão do corpo humano. O acesso às novas mídias, inseridas em um ecossistema comunicacional expandido em pleno crescimento, remodelaram as formas tradicionais de aprendizado. O conhecimento que antes era concentrado e mediado somente pela figura icônica de um professor, hoje é distribuído e adquirido, em muitos casos, de forma autônoma nas redes sociais digitais.

A transformação da ideia de “aprendizado” para o conceito de “o aprendizado de aprender” (CASTELLS, 2001, p.212), torna o indivíduo capaz de ter criticidade para mediar o próprio aprendizado. Unindo os conhecimentos adquiridos com os professores, aliados aos que são buscados individual ou coletivamente nas redes. Uma vez que os indivíduos se tornam cada vez mais habilidosos na busca pelo próprio conhecimento, a forma com que se dá o processamento das informações disponíveis nas redes se torna importante para a compreensão desse novo contexto de ensino-aprendizagem.

De acordo com Franco (2010), “aprender a aprender é a condição fundamental para a livre aprendizagem humana em uma sociedade inteligente”. Nesse sentido, podemos perceber que a inclusão digital não é suficiente para que esse processo seja concluído. A ampliação do conceito de inclusão digital é necessária, uma vez que a participação plena na cultura digital vai além do domínio de um *software*, vai além de processos procedimentais e fixados, e ações de busca. “Aprender a aprender” envolve principalmente a junção de ações técnicas e cognitivas inerentes a cada indivíduo.

Um conceito importante para desenhar esse novo contexto de ensino-aprendizagem, é o conceito de cultura participativa. De acordo com Jenkins (2006) a internet e os distintos dispositivos tecnológicos funcionam como a interface para possibilitar a colaboração e, portanto, a interação mútua.

Uma cultura participativa é uma cultura com barreiras relativamente baixas para a expressão artística e engajamento cívico, forte apoio à criação e compartilhamento de criações, e algum tipo de orientação informal em que o que é conhecido pelos mais experientes é repassado aos novatos. Uma cultura participativa é também aquela em que os membros acreditam que suas contribuições são importantes e sentem algum grau de conexão social uns com os outros (ao menos eles se importam com o que as outras pessoas pensam sobre o que criaram) (JENKINS, 2006, p.3, tradução nossa[[10]](#footnote-11)).

A mudança de comportamento dos indivíduos ao ocuparem o papel de protagonismo, e agirem de maneira convergente é que promove a reconfiguração efetiva no processo de construção do saber como um todo. Diante desse cenário não podemos deixar de considerar o conceito de inteligência coletiva apresentado por Lévy (2007) que se torna fundamental para o entendimento dessa transição no processo ensino-aprendizagem.

Como já mencionamos anteriormente, segundo o autor cada indivíduo tem seu papel e contribuição dentre o processo de construção coletiva de saberes e pode contribuir e participar ativamente na construção de novos saberes mutuamente. Alguns exemplos comuns dessa construção coletiva de saber proporcionada pela internet são os vídeos tutoriais ou vídeo aulas espalhados pela rede, principalmente na plataforma Youtube.

Jenkins (2006, p.03) destaca as principais formas de participação nas redes:

|  |
| --- |
| Formas de participação cultural |
| Categoria | Descrição |
| Filiação | Organização formal e informal dos membros em redes sociais, ou comunidades centradas em torno de várias mídias, como Orkut, Facebook e MySpace; |
| Expressão | Produção de novas formas criativas, tais como vídeos postados no Youtube, peças de ficção, zines etc; |
| Circulação | Modelagem e gerenciamento de mídias, como blogs e podcasting; |
| Solução colaborativa de problemas | Trabalho em grupo, formal e informal, para desenvolver tarefas e gerar novo conhecimento, como na Wikipédia e nos games. |

Fonte: baseada em Jenkins (2006, p.03)

Para o autor, a cultura participativa altera a expressão individual de letramento, para o desenvolvimento comunitário, reformulando as regras que tangem a vida cotidiana do indivíduo e que contribuem para a definição de ensino, da expressão cultural, da vida cívica e do mundo do trabalho. Para tanto, o desenvolvimento de novas habilidades sociais, de novas literacias que devem ser ensinadas coletivamente aos alunos são tão importantes. Como exemplos o autor destaca:

* Jogar (Play): habilidade para experimentar com outros em torno como forma de solucionar problemas;
* Desempenho (Performance): habilidade para adotar identidades alternativas para o propósito de improvisação e descoberta;
* Simulação (*Simulation*): habilidade para interpretar e construir modelos dinâmicos de processos do mundo-real;
* Apropriação (*Appropriation*): habilidade para criar amostras plenas de sentido, misturando e remixando conteúdos da mídia;
* Multitarefa (*Multitasking*): habilidade para captar ambientes e mudar o foco quando se fizer necessário por detalhes salientes;
* Cognição Distribuída (*DistributedCognition*): habilidade para interagir significativamente com ferramentas que expandem capacidades mentais;
* Inteligência Coletiva (*CollectiveIntelligence*): habilidade para reunir e comparar notas com outros, tendo em vista uma meta comum;
* Julgamento (*Judgment*): habilidade para avaliar a confiabilidade e credibilidade de recursos de informação;
* Navegação Transmídia (*TransmediaNavigation*): habilidade para seguir o fluxo de histórias e informação através de múltiplas modalidades;
* Rede de Trabalho (Networking): habilidade para buscar, sintetizar e disseminar informação;
* Negociação (*Negotiation*): habilidade para percorrer/viajar por diversas comunidades, percebendo e respeitando múltiplas perspectivas, aproveitando e seguindo normas alternativas.

Desse modo compreendemos que o desenvolvimento das novas competências cognitivas é fundamental para assegurar assim uma participação nas comunidades emergentes em uma sociedade conectada, tornando possível uma participação mais consciente e crítica nas redes e nas salas de aula.

**A leitura midiática na inserção do ecossistema comunicacional digital**

 A comunicação é uma característica multifacetada para a leitura e cognição dos produtos ofertados ao público. As teorias do campo evoluíram no sentido da inserção de um corpo participativo e que também exerce uma interferência crítica para a produção e acesso daquilo que circula nos meios. Em um breve comparativo, os estudos dos efeitos da comunicação iniciam-se pela teoria da agulha hipodérmica. Segundo Wolf (2003) a teoria hipodérmica baseia-se da suposição do envio de uma mensagem à um leitor passivo, sem resistência ou interferência comportamental. Dando um grande salto, a cultura digital e a convergência midiática (JENKINS, 2006) inserem um sujeito que assume uma nova relação com os meios que também não são mais os mesmos. Um avanço tecnológico com interferências sociais, psicológicas e também comportamentais e que interferem incisivamente na dinâmica comunicacional e na leitura/acesso cognitivo da obra em si.

 Nessa percepção do espaço digital e do corpo desse sujeito prosumidor que já foram mencionados anteriormente, precisamos localizar o espaço que habita esse agente comunicativo. Refletimos enquanto conceito biológico o valor de ecossistema e apropriamo-nos do pensamento de Ecologia Conectiva (DI FELICE, 2013) para descrever a atual percepção que temos diante da produção, circulação, consumo e, principalmente, o poder de criação e leitura desse público. Para Di Felice, essa complexidade comunicativa expande a parte técnica e possibilita uma junção ecológica. Nessa ótica, um somatório de experiências que elevam a concepção do lugar que nos inserimos e não busca um separatismo no que diz respeito aos antagonismos, mas componentes que entrelaçam em habilidades, competências, valores críticos e também nós culturais, sociais e psicológicos engendrados ao habitat da cultura que está interligada.

 Vide isso, alguns estudos em vários países buscam um entendimento diante a potencialidade de aprendizado inserida nos produtos comunicacionais, na relação entre esse corpo biótico diante de interferências abióticas frente às leituras e a participação como mais um desdobramento possível. A nomenclatura é uma variável presente nesses estudos, assim como uma definição fixa para o que seria a Literacia Midiática. No Reino Unido o mesmo campo recebe o nome de *media literacy* e, em Portugal, *literacia dos media,* por exemplo. Mas não nos prenderemos na nomenclatura para a continuidade do estudo. A centralidade que nos interessa vai ao encontro de que a literacia midiática, de acordo com Hobbs (2011), é um desenvolvimento interdisciplinar que visa um aprofundamento complexo entre as relações comunicacionais e educacionais que possibilitam práticas de leituras também complexas e desdobramentos críticos sobre a comunicação em si, a cultura e a tecnologia.

 Ainda segundo o autor, a educação, ou o que estamos englobando como acesso, escrita e leitura, não consiste simplesmente pela transmissão de fatos e informações sobre essa indústria comunicacional - como também apontado anteriormente pela teoria da agulha hipodérmica. Para ele há um objetivo mais amplo e complexo de desenvolver e aprofundar a compreensão de construtividade. Ou seja, para nós, nessa junção de perspectivas, creiamo-nos que também evolutivas diante dos preceitos tecnológicos e sociais, a comunicação atrelada aos produtos ofertados e essa habilidade de leitura, são capazes de emergirem significados para a produção consciente e de qualidade de conteúdos digitais atrelados à construção positiva e criativa desse tipo de aprendizado.

 Podemos notar que é uma ampla abordagem diante o que a literacia pode-se envolver. Nessa pesquisa, nossos olhares estão direcionados ao pensamento crítico e a produção dos conteúdos que o público, mediante aos espaços convergidos e as habilidades construídas, possuem lugares para a propagação. Em suma, tal pensamento crítico entre atrelar o espaço, qualidade, conteúdo, leitura e desdobramentos, coloca nosso sujeito inserido na cultura digital munido de ferramentas para a expressão e a criação de uma coletividade consciente e participativa.

 De acordo com Scolari (2016) existem três concepções para o alfabetismo, seriam elas: 1) Alfabetismo; 2) Alfabetismo Midiático e 3) Alfabetismo Transmídia. Segue abaixo o quadro em que ele expõe um comparativo entre esses três:



Fonte: produzida por Scolari (2016, p.08)

Interessa-nos para a junção do que já foi exposto até o presente momento, um olhar mais específico diante o terceiro conceito. Para o autor:

[...] o alfabetismo trasmídia deve criar pontes entre as novas culturas colaborativas e as instituições educativas, facilitando o intercâmbio de experiências. Em outras palavras: a intervenção do alfabetismo trasmídia deve ir mais além da investigação científica e propor formas de expor estas novas habilidades e estratégias dentro das instituições educativas. (SCOLARI, 2016, p. 9, tradução nossa[[11]](#footnote-12))

[Para tanto, o corpo que enquadramos como pós-humano, inserido nesses espaços das redes digitais e com habilidades prosumidoras, é um somatório para o que o autor defende como essa equação da literacia nesse alfabetismo transmidiático. Entendendo como espaços extraescolarescomo círculos de ensino, pensamos que o conteúdo audiovisual possui uma vasta influência sobre essa percepção. Para exemplificar o pensamento, elencamos a reflexão dos blogs e redes sociais servirem como uma ferramenta de aprendizagem e possibilitarem leituras críticas desse usuário diante do que está sendo consumido.

Os famosos tutoriais ganham notoriedade em inúmeras plataformas a partir do momento que os mesmos se transformam em alternativas para que os usuários aprendam por si só algum tipo de habilidade. Obviamente que existem dois lados para essa leitura e aprendizagem, de tal forma que há inúmeros assuntos disponíveis para o discernimento mencionado anteriormente. Para tanto, o que nos interessa é reforçar que o espaço digital em questão, possibilita agrupar pessoas que estão com disposição e afinco de oferecerem conteúdos, com a mesma intensidade de compartilhar e aprender.

Com isso os espaços hiperconectados ganham notoriedade ao assumirem recursos, funcionalidades e, principalmente, linguagens específicas que foquem nos conteúdos de aprendizado. Nesse sentido, englobamos o termo enquanto consequência de assimilação processual ao adquirir algo novo pela percepção, comunicação ou experiência. No viés estético, aprender torna-se é o resultado de um fruir do sujeito que expande-se para conteúdos projetados didaticamente para tal. Como mencionado o ecossistema, enquanto unicidade de relações, produções e trocas, possibilita que usuários aprendam e ensinem de forma natural, dessa forma os mesmos estão cada vez mais dispostos em inserir-se em comunidades e habilidades que extrapolam as paredes das salas convencionais, para conteúdos que são artificialmente dispostos pelas redes.

**Considerações Finais**

 Esse estudo é uma reflexão acerca das formas de aprendizado e da evolução cognitiva com o advento das novas tecnologias. Compreendemos, portanto, que o corpo que se insere nesse espaço torna-se um elemento híbrido, assim como o habitat que está vivenciando. A hibridação de ambos é uma derivação tecnológica, social, psicológica, cultural e, simultaneamente, conjunta e em rede. As habilidades que são acrescidas nessa ótica desdobram o comportamento desse público não mais passivo, de tal forma que a escrita, ou a produção comunicacional propriamente dita, coloca como munição esse sujeito ativo, participativo e crítico no ecossistema comunicacional.

 O criticismo desenvolvido é uma competência atrelada às formas de aprendizados que a cultura digital proporciona. A oferta comunicacional adere-se ao engendramento de práticas que criam, ou recriam, uma percepção de mudança para a descentralização de espaços de ensinamento, e, assim, construções extra espaciais e físicas que contribuem para o enriquecimento e gama da produção consciente, da leitura apta e de um corpo alfabetizado transmidiaticamente.

 Não podemos deixar de mensurar que tanto o ecossistema comunicacional, como seus habitantes (bióticos ou abióticos) estão motivados a aprenderem e/ou ensinarem nessa troca mutualística. Nesse sentido, o intercâmbio da produção e recepção de conteúdos cria uma ponte favorável entre ambos, beneficiando tanto o espaço, como o sujeito. Afinal, tais habitats são constituídos por produtos que neles são inseridos, e o caminho reverso aplica-se pela reverberação desses conteúdos e o impacto que os mesmos são capazes de atingirem na complexidade social inserida com os adventos tecnológicos. Queremos evidenciar que os conteúdos de nada valem sem seus consumidores, assim como “querer ensinar” somente completa-se a partir da existência de alguém com sede de aprendizado. Portanto o ecossistema cria um ciclo, com recursos infinitos sendo criados, novos aprendizados comunicacionais sendo inseridos, mais pessoas aprendendo, e consequentemente, mais formas do acesso a um conteúdo não definido por uma grade escolar.

 Por fim, é necessário o incentivo para que essa prática em cadeia seja ativada, de tal forma que arquitetemos uma força motriz capaz de qualificar profissionais e espaços na web para a propagação devida de conteúdos e práticas como mencionadas anteriormente. As redes são catalisadoras para essa iniciativa, tendo em vista a potencialidade das interações e trocas que são construídas nesse espaço que, em suma, porta-se como plural e multifacetado. Além das interações, não podemos deixar de citar a intensa participação e troca de conhecimento que acontece nas redes, e por causa delas. Dessa forma, não só os aparatos tecnológicos apresentarão evoluções significativas, mas a via dupla de um corpo que se insere nessa cultura e que possuiu um criticismo intrínseco em suas mais amplas habilidades de escrita, percepção e leitura.

**Referências**

BASBAUM, Sergio. **O primado da percepção e suas conseqüências no ambiente midiático**. 2005. 304f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica – Signo e significação nas mídias). Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, PUC/SP. São Paulo, 2005.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BORGES, Gabriela. **Qualidade na TV pública portuguesa**: análise dos programas do canal 2: Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2014. 264 p.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade**. Rio de Janeiro. Zahar, 2001.

DI FELICE, Massimo. **Redes digitais e complexidade conectiva**. São Paulo: ECA/USP. 2013.

FRANCO, Augusto de. **Buscadores&polinizadores** | Quartaversão, 2009-2010

\_\_\_\_\_\_\_. **Confronting the Challenges of Participatory Culture**: Media Education for the 21st Century, MIT Press, 2006.

HOBBS, Renee. **The state of media literacy**: A response to Potter. Journal of Broadcasting & Electronic Media, v. 55, n. 3, p. 419-430, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**.São Paulo: Aleph, 2006.

JORGE, Ana Maria Guimarães. **Introdução à percepção**. Entre sentidos e o conhecimento. São Paulo: Paulus, 2011.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Collin. Online memes, affinities, and cultural production. In: **A New Literacies Sampler***.* Peter Lang, 2007*.* Disponívelem: <<https://www.researchgate.net/publication/283968435_Online_memes_affinities_and_cultural_production>>. Acesso em: 9 out. 2017.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 5ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

MEIKLE, Graham; YOUNG, Sherman. **Media Convergence**: Networked digital media in everyday life. New York: PalgraveMacmillan, 2012.

PEPPERELL, Robert. **The Posthuman condition**.Consciousness beyond the brain. Bristol: Intellect Books, 2003.

RHEINGOLD, Howard. **Net Smart**: How to Thrive Online. Cambridge, Massachusetts:MIT Press, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua.** Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus: 2013.

SCOLARI, C. A. **TransmediaLiteracy**: Informal Learning Strategiesand Media Skills in the New EcologyofCommunication , Revista Telos - Cuadernos de Comunicación e Innovación, 2016, p. 1-9. Disponível em: <https://goo.gl/1KtnZD>. Acesso em: 30 set. 2018

UNESCO. **Alfabetização midiática e informacional:** diretrizes para a formulação de políticas e estratégias. AltonGrizzle, Penny Moore, Michael Dezuanni e outros. – Brasília : UNESCO, Cetic.br, 2016.

WOLF, Mauro. **Teorias das Comunicações de Massa**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

1. Artigo apresentado no Eixo 6 - Literacia e Competências Midiáticas, do XI Simpósio Nacional da ABCiber. [↑](#footnote-ref-2)
2. Mestrando em Comunicação pelo PPGCOM/UFJF, integrante do Grupo de Pesquisa Conexões Expandidas. E-mail: matheus.bertolini@gmail.com. [↑](#footnote-ref-3)
3. Mestranda em Comunicação pelo PPGCOM/UFJF, integrante do Grupo de Pesquisa Conexões Expandidas. E-mail: luizamellost@gmail.com. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. [↑](#footnote-ref-4)
4. Mestra em Comunicação pelo PPGCOM/UFJF, integrante do Grupo de Pesquisa Conexões Expandidas. E-mail: lilianeoliveiras19@gmail.com. [↑](#footnote-ref-5)
5. Mestranda em Comunicação pelo PPGCOM/UFJF, integrante do Grupo de Pesquisa Conexões Expandidas. E-mail: robertacrol@hotmail.com [↑](#footnote-ref-6)
6. “We can now also *access* more kinds of material, we can *organize* media content in new ways for ourselves and others, we can *remix*, remake and reimagine digital media texts, we can *collaborate* on all of the above and we can *distribute* or *share* what we’ve found or made”. [↑](#footnote-ref-7)
7. “[...] is a kind of power that only works if you share it with others”. [↑](#footnote-ref-8)
8. “[...] the experience of creating something – even a ‘second-order expression’ – will make that person a better reader and viewer, a more engaged respondent to other media texts”. [↑](#footnote-ref-9)
9. “[...] memes is an example of literacy that involves, among other things, generating a text comprising a carefully designed montage of photographic and hand-drawn images along with written words or embedded sound effects”. [↑](#footnote-ref-10)
10. “A participatory culture is a culture with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing one’s creations, and some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one in which members believe their contributions matter, and feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created)” [↑](#footnote-ref-11)
11. [...] el alfabetismo transmedia debe crear puentes entre las nuevas culturas colaborativas y las instituciones educativas, facilitando el intercambio de experiencias. En otras palabras: la intervención del alfabetismo transmedia debe ir más allá de la investigación científica y proponer formas de explotar estas nuevas habilidades y estrategias dentro de las instituciones educativas. [↑](#footnote-ref-12)