

Editorial

Dossiê Cibereducação: fundamentos, interfaces e pedagogias emergentes

Estamos vivendo tempos muitos difíceis, um dia de cada vez. Acompanhamos adoecimentos e mortes de amigos, amigos de amigos, estudantes e suas famílias, nossas famílias em sofrimentos físico e psicológico. Infindáveis conversas com nossos pares em nossas universidades, escolas básicas, movimentos sociais, movimentos artísticos, educação profissional e redes educativas das mais plurais.

A pandemia da Covid-19 nos apartou da cidade, confinando-nos ao espaço doméstico. O *office* na *home* foi se aperfeiçoando e nossa relação com as imagens, os sons e os textos foi se reconfigurando e ganhando uma diferente dimensão no ciberespaço e nada ou quase nada de cidade e seus equipamentos físicos, a exemplo da escola e das universidades. Debates e embates profundos deram materialidade ao que neste dossiê chamamos de “cibereducação”.

O milagre de viver e sobreviver, à revelia da pandemia, nos motivou a fazer e a aproveitar diferentes e plurais expressões educacionais mediadas por tecnologias digitais em rede, principalmente àquelas estruturadas pelo ciberespaço que é a internet habitada por seres humanos e objetos técnicos, em constante processos de comunicação. Tais expressões já existiam antes da pandemia Covid-19, mas muitas outras foram atualizadas e/ou emergiram

durante a pandemia, uma vez que os territórios físicos não puderam ser habitados por nós. Passamos a habitar as redes digitais e com elas educamos, trabalhamos, produzimos processos de subjetivação, práticas ativistas, inventamos outras existências mediadas por tecnologias digitais.

As tecnologias digitais em rede, que se materializam em diversos suportes, plataformas e sistemas lógicos - em interface com as cidades, o ciberespaço e os artefatos técnico culturais - veem instituindo cotidianamente a cultura contemporânea, cultura digital ou cibercultura como preferimos nomear. Esse hibridismo entre territórios físicos, eletrônicos e simbólicos, portanto representativos, configura o contexto onde diversos fenômenos vêm emergindo, modificando e produzindo novos arranjos às expressões de cidadanias, práticas culturais e processos educacionais, protagonizados por adultos, crianças e jovens.

A presença do digital em rede é transversal em nosso tempo nas mais variadas ações humanas. Seres humanos em processos de cocriação em rede na relação cidade/ciberespaço protagonizam a cultura contemporânea, ou seja, a cibercultura. Portanto, para nós, a educação online já é em potência uma educação híbrida, uma vez que nos permite brincar e fazer convergir espaços, tempos e pedagogias. “Convergir” não é replicar e ou mesmo copiar. E “brincar” não é juntar sem propósito.

Convergir e brincar exigem de nós cocriação inteligente de processos, produtos, arquiteturas e mediações. Incorporar o uso de tecnologias e ou situação

online a rotinas presenciais de forma desintegrada não é para nós educação online ou mesmo híbrida. Essa é a nossa posição autoral, uma vez que nosso lugar de fala se encontra nos estudos da cibercultura e da educação.

Nesse sentido, a cibercultura é a cultura contemporânea que revoluciona a comunicação, a produção e circulação em rede de informações e conhecimentos na interface cidade-ciberespaço. Novos arranjos espaço-temporais emergem e com eles novas práticas de pesquisa e formação.

Buscamos reunir fundamentos (notas interdisciplinares de teorias e práticas teóricas sobre educação digital na contemporaneidade), interfaces (dispositivos e ferramentas materiais e intelectuais responsáveis pelas mediações entre seres humanos e objetos técnicos) e pedagogias emergentes (intencionalidades educacionais que surgiram frente ao desafio de educar numa pandemia, num contexto de tragédia política, onde o único e possível arranjo curricular foi o espaço digital com o tempo síncrono e assíncrono das plataformas digitais.

A comunicação síncrona (em tempo real) é a marca das lives e dos webinários. Entretanto, sua potência de comunicação também é assíncrona (acesso em diferentes tempos), uma vez que *lives* e webinários podem ser gravados e disponibilizados no ciberespaço em diferentes plataformas. Esta gravação para reuso já se configura em “artefato curricular” e ou cultural em potência, ou seja, podemos reutilizá-las em nossas aulas, atividades formativas ou para uso privado e autoestudo.

Nossa obra acadêmica se materializou e vem se materializando em publicações científicas, orientações de monografias, dissertações e teses, rastros de autorias pelo ciberespaço em narrativas imagéticas, sonoras, audiovisuais, textuais. Transmídias, multi mídias e hipermídias circulando em rede no formato de vários dispositivos. Forjamos com nossos pares, parceiros e parceiras intelectuais e ativistas educacionais ambiências formativas plurais e totalmente online.

Essas ambiências se materializaram em diferentes práticas aqui relatadas: webinários, gamificações, EaD, educação digital, educação híbrida e onlife, práticas de netnografia e cibermediações. Sentimentos de pertença igualmente são revelados quando as pessoas se identificam também pelos pertencimentos institucionais. Encontros de leitores com seus autores, professores com seus alunos, pares com seus pares.

Neste dossiê podemos ler artigos que contam diferentes formas de expressões de “cibereducação”. O conjunto de artigos, juntamente com um ensaio visual, nos convida a repensar novos e diferentes desenhos didáticos e atos digitais de currículo mediados por ambientes virtuais de aprendizagens e jogos digitais de modo assíncrono e síncrono. Atividades assíncronas são aquelas que contam com a dispersão geográfica e a partilha de tempos de comunicação variados. Um interlocutor deixa uma mensagem e esta pode ser comentada e co-criada por todos e todas em tempos (cronos) e existências variados. Isso nos

leva a perceber como as tecnologias da informação e comunicação permitem promover a inteligência coletiva.

Docentes online foram orientados a fazer mediações que não se limitassem a "resposta e tira-dúvidas de conteúdos" apenas. Importante incentivar os debates e a comunicação todos-todos em sala de aula. O modelo síncrono não democratiza tanto a participação de todos, e a flexibilidade do tempo é um dos fundamentos da comunicação assíncrona. A pandemia Covid-19 tornou ainda mais visível este limite do síncrono também pelos processos de exclusão digital, processos esses, que devemos combater com políticas públicas de acessos e acessibilidade aos meios digitais.

Se para nós a educação online é um fenômeno da cibercultura, se faz necessário engendrar uma teia complexa de conexões e acionar os estudantes a adentrarem os conteúdos, produzindo colaborativamente conhecimentos nas interfaces de comunicação síncronas e assíncronas. Só assim, teremos educação online. Praticamos educação online por entendermos que o "professor-tutor" pode ser um "docente online", mediando situações de aprendizagem, arquitetando novos percursos de discussões e não apenas tirando dúvidas e/ou administrando a burocracia da agenda do sistema. Para tanto, investimos em pesquisa-formação na cibercultura (Santos, 2019).

Sendo assim, não é a materialidade do digital em rede que garante a educação de qualidade em nosso tempo. Este dossiê é um contradito à precarização e por este motivo, convidamos todos e todas à leitura atenta a crítica de seus

artigos e ensaio visual. Que seja inspiração também para mais e melhores educações...

Referências

SANTOS, EDMÉA. [PESQUISA-FORMAÇÃO NA CIBERCULTURA](#). TERESINA: EDUFPI, 2019. ACESSO GRATUITO NA ABA "LIVROS"

Edméa Oliveira dos Santos

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ)

Fabiane Lopes de Oliveira

Universidade Federal de Goiás (UFG)

Lúcia Amante

Universidade Aberta de Lisboa (UAb-Lisboa)