

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO**

**CURSO: LETRAS**

**TÍTULO do Projeto de Pesquisa:**

**Cartografias do imaginário, educação aberta e narrativas digitais: a tessitura de redes como espaços de aprendizagem**

**PROFESSOR RESPONSÁVEL: Ana Carolina Sampaio Coelho**

**REGIME DE TRABALHO: DE**

**ÁREA DE CONHECIMENTO: Linguística, Letras e Artes.**

Rio de Janeiro – RJ

Abril/ 2018

## UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO

### 1. Resumo:

A pesquisa articula saberes que atravessam distintos campos do conhecimento, tais como: filosofia, cartografia, educação, cibercultura e literatura. A partir de uma discussão acerca do conceito de “rede” em autores como Deleuze e Guatarri, Fernand Deligny e Manuel Castells, pretende-se discutir os processos de criação de redes de aprendizagem *online* e de que modo estas podem potencializar o ensino da literatura e produção textual quando associadas à práticas inventivas, de exercícios críticos e autorais. Essa investigação se propõe ainda a realizar um mapeamento de percursos de aprendizagem realizados atualmente no Brasil que incorporam aspectos do que Henry Jenkins define como “cultura da convergência” e articulem a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e processos de inteligência coletiva na criação de narrativas digitais numa rede cada vez mais complexa. Pretende-se ainda investigar tais narrativas interativas, híbridas e colaborativas a partir das discussões de multiletramentos propostas por Roxane Rojo. Por fim, busca-se identificar iniciativas que utilizem a potência das redes na criação de espaços de aprendizagem de educação aberta com a predominância do uso de *softwares* livres e que se constituam de modo descentralizado, múltiplo e distributivo.

## 2. Introdução

Esse projeto de pesquisa propõe um pensamento crítico acerca das implicações entre narrativas digitais, educação aberta, multiletramentos e cartografia. Pretende – se investigar caminhos de desterritorialização dos processos de ensino – aprendizagem e articular formas de potencializar a cultura digital como espaço de troca genuíno, inventividade e compartilhamento de saberes relacionados à produção textual e literatura.

Deleuze e Guatarri (1995) buscam na botânica a imagem do rizoma como um modelo de pensamento de resistência ético, estético e político. Contrário à metáfora arbórea: “a árvore é a imagem do mundo, ou melhor, a raiz é a imagem da árvore-mundo” (1995, p.15), o rizoma cresce de modo descentralizado e é dado à multiplicidade: “o rizoma nele mesmo tem formas muito diversas, desde sua extensão superficial ramificada até suas concreções em bulbos e tubérculos” (p.15). Como o modo de crescimento de um rizoma pode remeter a uma pensamento acerca das redes digitais? Quando concebidas em ambientes “abertos”, ou seja, destituídas do controle característico da lógica do *software* proprietário, as redes digitais crescem a partir do princípio da cartografia, com entradas múltiplas, podendo ser acessada de múltiplos pontos. As redes são movidas pela lógica da descoberta, como um mapa em constante construção, sempre aberto e desmontável.

Em “Mangue School ou por uma pedagogia rizomática” (2005), Daniel Lins aponta o que ele chama de “eixo” do projeto de escola, quando esta é concebida sob a imagem do rizoma: “resistir, infectar e vitalizar o instituído” (2005, p.1229) no aqui e agora, na presentificação do processo de ensino-aprendizagem. Esta pesquisa pretende, portanto, investigar de que modo se constituem as redes digitais e como o ensino de literatura e produção textual são tensionados pela “rede das redes”, expressão criada por Manuel Castells para referir-se à Internet.

“O meu trabalho pedagógico: dar à palavra *aracniano* – ao meu ver estonteante – um sentido digno de sua harmonia e de sua amplitude”. (DELIGNY, 2015, p. 22). Não agir, apenas observar as conexões: ser em rede. Para onde aponta esse trabalho singular de Fernand Deligny com crianças autistas? E de que modo ele pode direcionar essa investigação na leitura e pesquisa de narrativas que ganham os espaços das redes de aprendizagem digitais? Ao observar as experiências singulares de crianças autistas, ele reconhece a potência de uma educação que não se faz sobre a criança autista, mas com a

criança autista. A partir de procedimentos cartográficos, observando linhas “de errância” e os mapas que apontam para os deslocamentos absolutamente livres dessas crianças, Deligny cria um modo radical de pensar a pedagogia costurando áreas do saber como arte, literatura e filosofia, estabelecendo um modo de vida em comum com as crianças autistas. Ele afirma: “Não há nada a fazer, a não ser permitir que a rede se faça”. (20015, 11).

Buscamos identificar e investigar principalmente experiências que surgem em espaços de aprendizagem “livres” ou “abertos”, com a predominância do uso de *softwares* livres, adeptos da cultura *hacker* e, portanto, susceptíveis às linhas de “errância”, potencialmente abertos para a colaboração e a construção de um bem comum. Entende-se que tais escolhas traduzem um ato de resistência e compromisso político diante do estado atual da internet, cada vez mais destituída de suas possibilidades de emancipação e de proposição de um outro modelo de organização que não atenda unicamente à lógica neoliberal.

Pretende-se identificar projetos educacionais que promovam a criação de narrativas digitais (narrativas locativas, narrativas transmídia, poemas digitais, etc) e se constituam de modo descentralizado, múltiplo, de modo inventivo e que utilize o potencial revolucionário da rede quando esta apoia-se na cultura *hacker*. Faz-se necessário a insurgência de um modelo de escola que perceba-se como “rede”, tal como aponta Nelson Pretto (2013):

Nesse contexto de transformação, a nova escola brasileira precisa ser pensada como sendo uma instituição que, efetivamente, possa trabalhar com uma multiplicidade de visões de mundo, em uma perspectiva mais integral, e não mais operativa ou homogeneizadora que ainda busque a construção do ideal do homem iluminista. A nova escola que se está construindo tem que ter na imaginação, em vez da razão, o seu elemento mais fundamental. Essa nova escola, que está sendo gestada nesse processo, deverá estar centrada em outras bases, não mais reducionista e manipuladora. O novo sistema educativo trabalhará, portanto, na perspectiva de formar o ser humano programador da produção, e não de treinar um ser humano mercadoria, tendo esse sistema como base a realidade maquínica dos meios de comunicação – dos mais simples aos mais sofisticados -, tornando viável o desenvolvimento de suas ações com todos esses elementos. (pp. 126-127)

Entende-se que é imprescindível pensar o uso do audiovisual e da cultura digital como ferramentas educacionais para diminuir as distâncias entre a escola e as subjetividades dos estudantes. Torna-se fundamental inserir nas escolas linguagens que que dialoguem como os “modos de ler” dos estudantes, uma vez que tais potenciais de

criação já estão presentes nos fluxos dos dias, seja quando estes criam canais no *youtube*, produzem narrativas hipertextuais em *blogs*, redes sociais online, *podcasts* ou pensam em possibilidades para ampliação de jogos eletrônicos ou RPG *online*. E, mais do que incorporar tais processos às práticas pedagógicas, é fundamental criar espaços para o estudante elaborar e produzir sentidos acerca desses textos criados e compartilhados nas redes. A escola deve, portanto, assumir para si a responsabilidade de oferecer suportes para o estudante subjetivar e refletir acerca dessas linguagens que chegam com a velocidade vertiginosa dos processos digitais e criar, assim, o registro de experiências pautadas pelo pensamento e interpretação.

A escola deve portanto ocupar o lugar de produção de conhecimento, debate e cruzamento dos mais distintos saberes, pois já não cabe mais aos estudantes o lugar de reprodutores de informações e conhecimentos. Em “Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão” (2012), Paula Sibilia identifica que vivemos atualmente o momento de colapso entre subjetividades distintas. A escola ainda oferece uma educação voltada para “a subjetividade interiorizada que habitava o “homem-máquina”, isto é, aquele modo de ser trabalhosamente configurado nas salas de aula e nos lares durante os dois séculos anteriores” (2012, p. 29), uma subjetividade que estava presente nas fábricas e colégios e “cujo instrumental mais valorizado era a palavra impressa em letras de fôrma”. Para crianças e jovens que crescem imersos em saberes compartilhados na cultura digital, é um choque diário o convívio com esses modelos escolares. Ainda na década de 90, Deleuze sentenciava o fim das instituições (referindo-se às escolas, presídios, etc) uma vez que haviam perdido seu sentido histórico: “trata-se apenas de gerir sua agonia e ocupar as pessoas, até as instalações das novas formas que se anunciam” (1992, p.220)

Diante desse cenário, é recorrente o questionamento sobre como aproveitar a cultura participativa que surge e ganha potência nas redes e a inserção na escola de processos nos quais os estudantes já estão imersos para potencializar o conhecimento. Portanto, esse projeto também se destina a investigar práticas de multiletramentos no contexto escolar, para que deste modo se configure o que Roxane Rojo (2012) aponta ao afirmar que o “trabalho da escola estaria voltado para as possibilidades práticas de que os alunos se transformem em produtores de sentido”.(2012, p. 29) Faz-se necessário o fortalecimento da escola como um lugar de criação e produção de saberes e que seja capaz de propiciar ao professor a possibilidade deste tornar-se um autor em rede de processos

cada vez mais colaborativos e abertos à “errância”, como um rizoma, como mapa que se recria continuamente.

### **3. Objetivo**

- Construir um pensamento crítico acerca das redes digitais de aprendizagem a partir do estudo do método rizomático, de Deleuze e Guatarri e do conceito de aracniano, de Fernand Deligny.
- Investigar as características dos processos de criação de narrativas digitais [narrativas locativas, hipertextuais, transmídia e poemas digitais] e dos processos comunicacionais do que Henry Jenkins conceitua como “cultura da convergência”.
- Realizar um mapeamento e catalogação de projetos educacionais [em ambientes formais e não formais de ensino] voltados para ensino da literatura e produção textual que promovam a produção de materiais pedagógicos criados com o uso de *softwares* livres, licenciados em Domínio Público ou com Licenças Copyleft.
- Oferecer um campo de investigação no âmbito da Licenciatura voltado para o estudo dos multiletramentos e de práticas pedagógicas no contexto da cultura digital.

### **4. Relevância Científica**

O projeto de pesquisa pretende contribuir para uma discussão em torno da potência das redes digitais como espaços de aprendizagem de literatura e produção textual. A relevância científica deste projeto se apresenta na necessidade de fortalecimento da escola como um lugar de criação e produção de conhecimento e saberes, para que esta seja capaz de propiciar ao professor a possibilidade deste ser autor em rede de processos colaborativos e abertos, ou seja, viabilizados por *softwares* com código aberto e licenças que permitam o livre compartilhamento de conteúdos nas redes. É de fundamental importância articular um pensamento crítico acerca da educação, cultura e tecnologias digitais e, no contexto de um curso de Licenciatura em Letras, é imprescindível que os estudantes participem de processos formativo que incluam o acesso a essas linguagens oriundas no ciberespaço na criação de narrativas digitais. Deste modo, busca-se diminuir

as distâncias entre o ensino de línguas e literaturas e as novas subjetividades e gêneros textuais surgidos no contexto da cultura digital.

## **5. Metodologia**

O desenvolvimento deste projeto de pesquisa contempla dois momentos distintos. Numa primeira fase, a investigação deve voltar-se para a pesquisa bibliográfica e ampliação da bibliografia inicial acerca das redes digitais como espaços de aprendizagem, cultura da convergência, multiletramentos e as implicações entre cultura digital, educação aberta e cartografia. A segunda fase desta investigação prevê um mapeamento e catalogação de projetos (vinculados às Universidades ou espaços não formais de ensino) que fomentem a criação de narrativas digitais, especialmente iniciativas que promovam a utilização de *softwares* livres ou licenças *copyleft* e adeptos à educação aberta. Quanto à natureza dos objetivos, trata-se de uma pesquisa de caráter descritivo e exploratório. Após leitura da bibliografia e mapeamento dos projetos mencionados, inicia-se a fase de análise, contraste e sistematização dos dados recolhidos.

## 6. Cronograma

A pesquisa terá a duração de três anos e será realizada de acordo com o cronograma abaixo:

| Atividade/semestre                                                         | 2018.1 | 2018.2 | 2019.1 | 2019.2 | 2020.1 | 2020.2 |
|----------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 01. Levantamento de material bibliográfico acerca do objeto de estudo      |        |        |        |        |        |        |
| 02. Leituras teóricas e fichamento                                         |        |        |        |        |        |        |
| 03. Mapeamento de projetos de pesquisa e espaços de aprendizagem online.   |        |        |        |        |        |        |
| 04. Criação de uma página Web para armazenamento de dados sobre a pesquisa |        |        |        |        |        |        |
| 05. Redação e publicação de artigos                                        |        |        |        |        |        |        |
| 06. Apresentação de trabalhos em eventos científicos                       |        |        |        |        |        |        |

## 7. Referências bibliográficas

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Paz e Terra. 1999.

\_\_\_\_\_. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

COSCARELLI, Carla. Viana., RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

DELEUZE, G. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gille; Guattari, Felix. **Mil platôs. Capitalismo e esquizofrenia**. Vol.1. São Paulo: Editora 34, 1995.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.

DELIGNY, Fernand. **O aracniano e outros textos**. São Paulo: n-1 edições, 2015

FREIRE, Paulo. A máquina está a serviço de quem? **Revista BITS**; (S>I), p.6, mai, 1984.

\_\_\_\_\_. **Extensão ou comunicação?** 4o ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

\_\_\_\_\_. **Política e Educação: Ensaios**. São Paulo:Cortez,2001.

GALLO, Silvio. **Deleuze & Educação**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2008.

GIROUX, Henry. **Os professores como intelectuais: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem** [Trad. Daniel Bueno]. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

GUATTARI, Felix e ROLNIK, Suely. **Micropolítica. Cartografia do Desejo**. Petrópolis: Editora Vozes. 2000.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEMOES, Andre. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Editora Sulina,2002<sup>a</sup>.

LÈVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **A inteligência coletiva: por uma antropologia no ciberespaço**. 3<sup>a</sup> ed. São Paulo: Loyola,2000.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: ED. 34, 1999

LINS, Daniel. Manguê School ou por uma pedagogia rizomática. **Dossiê: “Entre Deleuze e a Educação”**. Educ. Soc. Vol. 26. nº 93. Campinas. Sept./Dec. 2005.

MATOS, Sônia Regina da Luz. O pedagogo francês Fernand Deligny (1913-1996) e a sensibilidade estética da existência autista. **Revista entreideias: educação, cultura e sociedade**. Salvador, v. 5, n. 2, p. 97-102, jul. /dez. 2016. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/17983> E-ISSN: 2317-0956. Acesso em: 22/02/2018

\_\_\_\_\_. Os educadores franceses Célestin Freinet e Fernand Deligny. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, n. 4, p. 2231-2244, out./dez. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v12.n4.out./dez.2017.9637> Acesso em: 22/02/2018

PRETTO, Nelson de Luca. Uma escola sem/com futuro. 4.ed. São Paulo. Papirus, 1996.

ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura (Orgs.). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, 264 p. (Estratégias de ensino)

ROJO, Roxane, **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: parábola editorial, 2009

\_\_\_\_\_. **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**; tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012

SANTANA, Bianca; ROSSINO, Carolina; PRETTO, Nelson de Lucca. (Orgs) **Recursos educacionais abertos: práticas colaborativas políticas públicas**. Salvador: Edufba ; São Paulo: Casa da Cultura Digital, 2012.

STALLMAN, Richard. **Software livre para una sociedad libre**. Madrid: Traficante de sueños, 2004.