

- Rapidez no desenvolvimento tecnológico derivado das alterações nos cenários científico, econômico, político e social
- Globalização: abriu espaço para maior integração e troca entre países
- A percepção de distâncias geográficas diminuíram em consequência da:
 - Intensa comunicação entre pessoas, governos e culturas;
 - Comércio mais próximo entre países e regiões;
 - Acelerada utilização de novos bens de consumo
 - Avanços científicos e tecnológicos.

- Conforme Thomas Friedman (2014): "o mundo ficou plano"!
 - A possibilidade de trabalhos desenvolvidos em diferentes localidades do mundo nivelou a competição entre os países industrializados e os emergentes
- Responsáveis por esse fenômeno de nivelamento:
 - Computadores pessoais;
 - Conexão com a internet;

- Facilidades de interação entre pessoas, empresas e governo
- Ex do fenômeno: uma empresa sediada no Brasil possuindo sua linha de produção na
 China; o call center de uma empresa americana realizado por uma empresa indiana

CONTEXTO ATUAL

- Maior convívio com inovações tecnológica, dispositivos digitais "inteligentes" e atividades mediadas por tecnologia
 - O Tecnologias muitas vezes invisíveis ou imperceptíveis aos seus usuários
- As inovações estão se tornando intrínsecas no nosso cotidiano e atividades
 - Você lembra o número de telefone de alguém? Memorizou quantos números?
 - Consegue visitar outra cidade sem utilizar um aplicativo de mapa com GPS
 - Grupos reunidos na rua ou no whatsapp???

- O Pense na economia em escala como viabilizar sem a internet?
- Todos os dias tomamos ciência de um novo avanço tecnológico para auxiliar no desenvolvimento da humanidade
 - Educação, engenharia, humanidades, saúde... são diversas áreas e diversos avanços!

INFRAESTRUTURA

- O acesso à informação é viabilizado por equipamentos de infraestrutura tecnológica e transmissão de dados
 - Tecnologias muitas vezes invisíveis ou imperceptíveis aos seus usuários
- A infraestrutura tecnológica e de transmissão permite

- Interação com as pessoas através de mensagens instantâneas, redes sociais ou correspondência eletrônica;
- Acesso à programação da TV pelo celular ou por outro dispositivo;
- Compra ou compartilhamento de produtos sem sair de casa via computador, celular ou outros dispositivos;
- Trabalho remoto e colaborativo com seus pares em qualquer lugar
- Contexto: nova forma das pessoas lerem o mundo, relacionar, aprender
 - Mudança de percepção sobre o tamanho do mundo; Mudança das relações pessoais e profissionais

TECNOLOGIAS DIGITAIS

A disseminação das tecnologias digitais via computadores e internet

Favoreceu o desenvolvimento de uma cultura de uso de mídia, e por conseguinte, de uma configuração pessoal marcada em um modelo digital de pensar, criar, produzir, comunicar, aprender e viver!

- A maneira como as pessoas se relacionam com objetos e pessoas mudou de tamanha forma que houve uma transição de culturas
- Uso intensivo de tecnologias digitais de informação e comunicação associada aos demais desafios da contemporaneidade provoca mudanças no cotidiano e na ecologia social (Silva, 2013)
 - Novos signos nas redes; Novas sociabilidades; Edificação de relações de poder.

CULTURA DIGITAL

- Santaela (2013): a cada era, a cultura fica sob o domínio da técnica ou da tecnologia de comunicação mais recente
 - Cibercultura não é determinada pelo determinismo das mídias ou das tecnologias
 - Ela emerge em decorrência e como causa do seu uso e apropriação social cotidiana
 - Cultura digital: influenciando nossa linguagem e hábitos de forma contumaz e pervasiva (Pontes, 2016)
- A cultura digital é um espaço aberto, transversal, plástico, afetivo, estético, atemporal que favorece e incita a reorganização da sociedade
 - Influencia padrões de identidade criando novas formas de interação social que se reconstrói e se modifica a partir das interações humanas e coletivas com aspectos simbólicos e materiais

- Termo criado por Henry Jenkins (2008)
 - Parte do princípio que a informação passa por diversos canais midiáticos complexificando a experiência do consumo e integrando diferentes meios nesse processo
 - As principais mídias, de alguma forma, convergem para a internet
 - Permite que os usuários compartilhem experiências e troquem conhecimentos e informações
- A convergência designa a integração de texto, som, imagem e número à tecnologia digital (Briggs & Burke (2004)
- A evolução tecnológica permeia a comunicação

- Pode ser observada a obsolescência rápida de alguns dispositivos e o surgimento constante de novos, os quais imprimem novos usos e novas funcionalidade
- Dispositivos: agregadas novas funções de comunicação e produção de novas informações

- A internet chegou aos computadores e daí derivam-se diferentes possibilidades
 - Ao telefone celular juntaram-se a internet, câmera fotográfica de vídeo, o áudios das músicas, a elaboração de textos e etc.
 - Tais dispositivos s\u00e3o atualizados constantemente para cumprir novas fun\u00f3\u00f3es de comunica\u00e7\u00e3o e estend\u00e8-las
- A utilização integrada e combinada de múltiplos dispositivos em um só e de muitas tecnologias convergindo em um espaço comunicacional denomina e conceitua a convergência das mídias
 - A convergência interliga conteúdos

- Passa-se da mídia segmentada à mídia integrada
- Objetivo: obter o máximo de tecnologia a partir de um (ou poucos) dispositivos

 Smatphones: apontados como o principal meio de convergência midiática contemporânea, com várias funções e aplicativos que permitem a interação social (Junqueira, Passarelli & Guzzi, 2014)

Telas tem se tornado cada vez mais inteligentes ao passar por processos de inovações que geram sistemas computacionais cada vez mais complexos e permitem a integração global com aplicações e múltiplos recursos

- Nesse contexto de compartilhamento e interação, produtos se tornam híbridos
 - Reorganizam a relação entre as tecnologias, indústria, mercado e população
 - Tal movimento permite um cruzamento entre mídias de massa, como jornal impresso e a TV e as mídias de produção autoral individual ou coletiva (internet)
 - Torna essas mídias receptivas por inúmeros suportes caracterizando a era da convergência



- Apesar de estar ligada à ideia de tecnologias digitais e diversas mídias
 - Cultura da convergência: transformação cultural que ocorre no cérebro das pessoas e nas suas interações sociais
 - Adicionado ao potencial de mobilidade dos smartphones, a cultura da convergência vai além da tecnologia
 - Alterou-se costumes e transformou-se as relações espaço e tempo nas atividades ligadas ao trabalho, lazer e entretenimento, à educação, à política, religião e etc
- Convergência resulta na coexistência de múltiplas formas e modos de produzir
 - Vivemos e produzimos digitalmente em um só lugar com muitas funcionalidades integradas
 - Tecnologias convergem para criar outras tecnologias e produtos

- Conceitos convergem para dar forma a conceitos completamente inovadores
- O As pessoas convergem para novas comunidades locais, globais e virtuais

- A cultura da convergência envolve a relação entre seres humanos e máquinas a partir da criatividade intelectual, pautada na liberdade, cooperação, reciprocidade e informalidade
 - Tal relação transformou o paradigma da transmissão e da propriedade intelectual que caracteriza-se em cultura de disseminação e compartilhamento de conhecimento
 - O Coexistência: democratização do conhecimento e o protagonismo individual de cada produtor enquanto membro da rede
- O uso das tecnologias determinará se uma participação é passiva unidirecional, dialógica ou interativa (Lévy, 2000)
- O atual cenário cultural é caracterizado pela reapropriação de conteúdos e produção midiática cooperativa relacionada a três fenômenos:
 - Convergência tecnológica dos meios de comunicação
 - Cultura participativa
 - Inteligência coletivas

CIBERCULTURA E CIBERESPAÇO

- São conceitos próprios do momento histórico em que passam a maioria das sociedades produtivas deste século
 - Surge uma cultura a partir do uso das redes de computadores com comunicação virtual, da indústria do entretenimento e comércio eletrônico
 - Essa cultura também é resultante da apropriação e do aspecto autoral das próprias pessoas

"ler o mundo imerso na cultura digital de forma crítica e escrever nele suas palavras"

 Cuidado: a ênfase nos aspectos tecnicistas e nos aparatos tecnológicos não pode ser absolutizada a ponto de ofuscar o papel das tecnologias como processo social que reconfigura as características identitárias



CIBERCULTURA (DEFINIÇÃO)

"Estudo de vários fenômenos sociais ligados à cultura criada no espaço da rede e em outras formas de comunicação em rede, como as comunidades on-line, jogos de multiusuários, jogos sociais, mídias sociais, mensagens de texto" (Almeida & Silva, 2014)

"O poder da linguagem digital, baseado no acesso a computadores e a todos os seus periféricos, à internet, aos jogos eletrônicos, com todas as possibilidades de convergência e sinergia entre as mais variadas aplicações dessas mídias, influencia cada vez mais a constituição de conhecimento, valores e atitudes. Cria uma nova cultura e uma outra realidade informacional" Kenski (2015, p. 33)

 A cibercultura interrelaciona a tecnologia, o virtual (internet) e a cultura, assim, pode-se inferir que contempla os fenômenos relacionados com o ciberespaço



IMPACTOS E A TRANSFORMAÇÃO DA CIBERCULTURA

Linha de análise	Descrição	Representantes da linha
Utópica	Relaciona o advento de novas mídias e sua influência sobre a sociedade formando subculturas	Andy Hawk; Pierre Lévy
Informativa	Conjunto de práticas culturais que permite novas formas de transmitir a informação	Margaret Morse; Lev Manovich
Antropológica	Refere-se ao conjunto de práticas culturais e estilos de vida gerados pela tecnologia	Arturo Escobar; David Hakken
Epistemológica	O termo é usado para teorizar as novas mídias e explorá-las como uma cultura de informação. A cibercultura é auto reflexiva, pois a teoria faz parte de suas narrativas, as quais impulsionam novas teorias	Lev Manovich



CIBERESPAÇO

- Espaço de comunicação aberto para interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores
 - Sua base conceitual pauta-se na nova dinâmica de publicar, difundir e receber conteúdos a qualquer hora e em qualquer lugar do mundo
 - As possibilidades da internet diferenciam-na das mídias tradicionais em escala de produção e difusão da informação
- Pessoas conectadas utilizam recursos para produzir e reproduzir informações e mensagens de forma síncrona e assíncrona
 - Cria-se espaços de interação social no mundo virtual

- Observa-se apenas os direitos autorais e as políticas dos sites que nem sempre preveem as relações que surgem dos novos autores
- Importante: estão em debate as novas formas de autoria e direitos autorais mais adequados aos meios de produção da cultura digital

ESPAÇO VIRTUAL

- Permite que às pessoas filtrem conteúdos de seu interesse
 - Possibilidade de escolha de informação é mais um elemento que diferencia esse espaço em relação às mídias clássicas
 - Favorece a criação de conteúdos

- A rapidez do ciberespaço se desenvolve unida ao meio supostamente acessível que ele representa
 - Possibilita uma verdadeira revolução social
 - Traz múltiplos desdobramentos tendendo a exercer uma interferência cada vez maior na vida dos indivíduos
- Contexto atual: pessoas que não são jornalistas contribuindo com os noticiários na mídia imprensa e televisiva
 - Material multimídia importantes são feitos por amadores sendo incorporados e divulgados por jornais

CONCLUSÃO

- Foi apresentada as mudanças culturais e os impactos das novas tecnologias na vida das pessoas
 - o Convergência cultural; cultura digital, cibercultura e ciberespaço
- As reflexões apresentadas são fundamentais para entender o papel das TICs nos processos de ensino-aprendizagem no atual contexto histórico
- Perceber a presença de novas tecnologias e as mudanças no contextos nos auxilia com a articulação de ideias e percepções sobre a educação
 - Dá um panorama sobre o contexto em que a educação, a escola, os professores e os alunos estão inseridos e atuam

CONCLUSÃO

- Considerar a inserção, a implantação ou até mesmo a integração de tecnologias no espaço de educação formal, deve-se considerar:
 - As tecnologias não são por si educacionais;
 - As tecnologias não foram criadas ou desenvolvidas para fins educativos;
 - Elas foram adaptadas e recriadas para serem utilizadas para essa finalidade.



