

**Pedagogias Digitais: entre smartphones e cultura digital**  
*Digital Pedagogies: between smartphones and digital culture*  
*Pedagogías Digitales: entre smartphones y cultura digital*

Sandro Faccin Bortolazzo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul/  
Institute for Culture and Society Western Sydney University

[sandrobortolazzo@hotmail.com](mailto:sandrobortolazzo@hotmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-9145-1581>

**RESUMO**

Inscrita nos Estudos Culturais, esta pesquisa desenvolve uma análise sobre a invenção e produtividade das Pedagogias Digitais enquanto constitutiva de um tipo de pedagogia operada por smartphones e seus respectivos aplicativos. As Pedagogias Digitais são examinadas a partir de artefatos que vão ensinando e instituindo certas práticas: do campo da saúde ao entretenimento, da comunicação à educação. Trata-se de um estudo sobre smartphones, aliado à pesquisa de revisão bibliográfica e com três movimentos de investigação: 1) discutir os deslocamentos no entendimento de pedagogia, possibilitando uma articulação às práticas culturais e à emergência das Pedagogias Culturais (WATKINS et.al, 2015); 2) analisar a invasão de smartphones como elementos da Cultura Digital (GERE, 2008; STALDER, 2018); 3) explorar o conceito e os modos de operação das Pedagogias Digitais. Os resultados apontam Pedagogias Digitais associadas à mobilidade, exposição e individualização que ensinam formas de ser sujeito na sociedade contemporânea.

**Palavras-chave:** Cultura Digital. Pedagogias Digitais. Smartphones.

**ABSTRACT**

*Inscribed under Cultural Studies, this research develops an analysis about the invention and productivity of Digital Pedagogies as constitutive of a pedagogy type operated by smartphones and its applications. The Digital Pedagogies are examined from artifacts that are teaching and instituting certain practices: from health to entertainment, from communication to the education field. This is a study about smartphones, combined with literature review research, and three research movements: 1) It discusses the displacements in the understanding of pedagogy, allowing its articulation to cultural practices and the emergence of Cultural Pedagogies (Watkins et. al 2015); 2) It analyzes the invasion of smartphones as elements of the Digital Culture (GERE, 2008; STALDER, 2018); 3) It explores the concept and Digital Pedagogies operational modes. Results point to Digital Pedagogies associated with mobility, exposure, and individualization that teach ways of being subject in contemporary society.*

**Keywords:** Digital Culture. Digital Pedagogies. Smartphones.

**RESUMEN**

*Inscripta en los Estudios Culturales, esta investigación desarrolla un análisis sobre la invención y productividad de las Pedagogías Digitales como distintiva de un tipo de pedagogía operada por smartphones y sus respectivas aplicaciones. Las Pedagogías Digitales*

*son examinadas a partir de artefactos que van enseñando e instituyendo ciertas prácticas: del campo de la salud al entretenimiento, de la comunicación a la educación. Se trata de un estudio sobre smartphones, combinado con investigación de revisión bibliográfica, y con tres movimientos de investigación: 1) discutir los desplazamientos en el entendimiento de la pedagogía, posibilitando su articulación a las prácticas culturales y la emergencia de las Pedagogías Culturales (WATKINS et. al 2015); 2) analizar la invasión de smartphones como elementos de la Cultura Digital (GERE, 2008; STALDER, 2018); 3) explorar el concepto y los modos de operación de las Pedagogías Digitales. Los resultados apuntan Pedagogías Digitales asociadas a movilidad, exposición y individualización que enseñan formas de ser sujeto en la sociedad contemporánea.*

**Palabras clave:** *Cultura Digital. Pedagogías Digitales. Smartphones.*

## Introdução

O que se aprende com a mobilidade de *smartphones*? Como a imersão tecnológica digital e o uso constante de aplicativos têm permeado as atividades cotidianas? Ambos os questionamentos constituem o ponto de partida deste estudo, cujo argumento é o de que pedagogias precisam ser inventadas para responder às demandas e contingências da sociedade contemporânea.

Inscrita no referencial teórico dos Estudos Culturais, esta pesquisa desenvolve uma análise sobre a invenção e produtividade do conceito de Pedagogias Digitais enquanto marca distintiva de um tipo de pedagogia operada por *smartphones* e seus respectivos aplicativos. As Pedagogias Digitais são examinadas para além da utilização de mídias e recursos digitais nos espaços escolares institucionalizados, e problematizadas dentro de um conjunto de transformações culturais – visíveis diante do constante e ampliado uso das tecnologias móveis – produzida a partir de artefatos que vão simultaneamente ensinando e instituindo certas práticas na vida dos sujeitos: do campo da saúde ao entretenimento, da educação à segurança.

O termo “Pedagogia Digital” ou “Pedagogias Digitais” figura como uma expressão construída na interlocução de outros dois conceitos – Pedagogias Culturais e Cultura Digital –, que permite pensar novas perspectivas nas relações entre artefatos digitais e educação, e também possibilita interrogar a presença tecnológica espalhada, hoje, pelo tecido social.

“Pedagogia” e “Digital” são vocábulos demasiadamente densos. Isso porque, da sua junção em “Pedagogia Digital”, são esperadas respostas, sugestões,

propostas e ensinamentos. Entretanto, o que interessa a esta pesquisa são indagações acerca das formas através das quais os sujeitos aprendem a estar em um mundo intensamente ocupado por aparatos tecnológicos.

Assim, a base metodológica inclui um estudo sobre *smartphones* combinado à revisão bibliográfica. Tal pesquisa é parte de um projeto de pós-doutorado conduzido no *Institute for Culture and Society* (Universidade de Western Sydney), da Austrália, e se encontra organizada a partir de três movimentos investigativos. O primeiro movimento discute os deslocamentos no entendimento de Pedagogia, e o conceito de Pedagogia Cultural, interseccionando os escritos de Camozzato (2012; 2014), Watkins et.al (2015), dentre outros. No segundo movimento, o texto inicia com uma investigação sobre a emergência da Cultura Digital (GERE, 2008; STALDER, 2018) nos diversos espaços de sociabilidade. É igualmente parte do segundo movimento a discussão sobre *smartphones* e a maneira como as atividades e relações sociais têm sido fortemente mediadas por esse tipo de aparato digital. A terceira e última parte da investigação examina o conceito de Pedagogias Digitais, inscrito na articulação entre Pedagogias Culturais e Cultura Digital.

A Pedagogia Digital encontra justificativa dentro do arcabouço de pesquisas sobre as Pedagogias Culturais (ANDRADE e COSTA, 2015; WATKINS, et.al, 2015; ANDRADE, 2016) que têm analisado revistas (BORTOLAZZO, 2015; GERZSON, 2007), filmes e desenhos animados (FONTANA, 2015; PRATES, 2008), museus (WITCOMB, 2015), redes sociais (FILHA, 2018), mas que também tem acoplado adjetivos às pedagogias, a exemplo das Pedagogias do Corpo (EVANS e RICH, 2011), das Pedagogias da Sexualidade (LOURO, 2000), da Pedagogia do Olhar (MARCELLO, 2009), das Pedagogias da Noite (SILVA, 2018), das Pedagogias do Caminhar e do Escutar (WITCOMB, 2015), da Pedagogia da Empregabilidade (ABBUD, 2017), da Pedagogia da Sonoridade (ALVARES, 2017), entre inúmeras outras expressões.

Há, de fato, um campo denominado de Pedagogia Digital (HIRSCH, 2012) no qual se estuda o uso das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem. Em *Digital Pedagogy in the Humanities* (HIRSCH, 2012), é possível acessar uma lista de conceitos associados à Pedagogia Digital, tais como educação e

ensino à distância, humanidades digitais, academias virtuais, aulas online, *e-learning*, ambientes virtuais de aprendizagem. No entanto, tais nomenclaturas não se alinham ao proposto neste estudo, uma vez que a Pedagogia Digital aqui compreendida não está circunscrita à instrução institucionalizada de escolas e universidades, mas na esteira de certas particularidades instigadas pelos artefatos digitais – mobilidade, conectividade, exposição, personalização, entre outras –, modos de ser sujeito e de habitar o presente vão sendo produzidos e, por assim dizer, também outras práticas pedagógicas.

## **O Plural e o Cultural das Pedagogias: primeiro movimento de investigação**

Não é simples definir o que é a pedagogia, e inúmeros autores têm apresentado definições possíveis. Planchard (1962, p.7) se referia à pedagogia como sendo a “arte de instruir e de educar as crianças”; Durkheim (2002) organizava o pensamento em torno da pedagogia junto à experiência prática do professor, e Herbart (1913) enxergava na pedagogia um processo de formação cívica.

A pedagogia pode ser aludida à ciência, teoria, prática de ensino, etc. A pedagogia também se encontra dentro de uma rede de outros termos – educação, ensino, aprendizagem, instrução, treinamento, currículo – e engloba uma variedade de noções sociológicas – transmissão, socialização, reprodução – em que está implícito o objetivo de modificar ou conduzir os sujeitos de um estado a outro.

Esse primeiro movimento investe nos deslocamentos e transformações da pedagogia que possibilitam pensar sua pluralização e o acoplamento de certos adjetivos. Afinal de contas, “se as sociedades sofrem mudanças, os conceitos utilizados para entendê-la e produzi-las adentram nesse jogo, não sendo estáticos” (CAMOZZATO, 2012, p. 50).

Pedagogias, no plural, encontra terreno no posicionamento de Lyotard (2000), que caracteriza a pós-modernidade como um período de incredulidade nos grandes relatos modernos do progresso histórico, da ciência enquanto detentora da verdade absoluta, do sujeito autônomo e livre. Seguindo o pensamento de Lyotard (1998), seria possível questionar a existência de apenas uma pedagogia

totalizante, ou seja, uma grande narrativa sobre a pedagogia. E se, ao invés de apenas uma pedagogia, no singular, “tenhamos agora muitos lugares e nomes a partir dos quais a pedagogia pode operar?” (CAMOZZATO, 2012, p.101).

A proliferação das pedagogias ganha visibilidade, inclusive, diante da dificuldade da educação em efetuar seus propósitos em uma sociedade flexível, instável e cambiante. Bauman (2009) comenta sobre essa questão, que a “bagagem de conhecimentos”, considerada o grande mobilizador da educação nas sociedades modernas, hoje opera em uma lógica distinta, permeada pela valorização do descarte, da fruição, da utilização máxima e imediata, nos moldes do que tem sido “oferecido pelos programas de softwares (atualizados cada vez mais rapidamente e, portanto, substituídos), que se mostra muito mais atraente do que aquele proposto por uma educação sólida e estruturada.” (BAUMAN, 2009, p.663).

Bernstein (2001, p.364), ampliando o conceito de pedagogia, afirma que hoje se vive em uma “sociedade totalmente pedagogizada”, onde governos, mídias, locais de trabalho e sistemas de ensino superior entram em uma lógica que implica aprendizagem contínua e incessante ao longo de toda a vida. Outros estudos, a exemplo do de Pykett (2010) sobre o Estado Pedagógico, de Camozzato (2014) a respeito das Pedagogias do Presente, e de Watkins et al (2015) acerca do Imperativo Pedagógico, chamam atenção para a relação entre a pedagogia e o conjunto de práticas através das quais as subjetividades vêm sendo formadas e gerenciadas. A pedagogia, dessa forma, é vista não apenas enquanto processo de instrução pelo qual os sujeitos adquirem conhecimentos e habilidades, mas também como um dispositivo de produção cultural.

Acoplar Pedagogia à Cultura enfatiza o caráter pedagógico das práticas culturais na sociedade. Williams (1996), um dos mais influentes autores dos Estudos Culturais britânicos, descreveu que é preciso considerar todos os ambientes, instituições e relacionamentos enquanto ensinando ativamente e profundamente. O pensar pedagogicamente sobre a cultura está explícito também no trabalho do pragmático Dewey (1998), ao enfatizar que, junto às formas conscientes de instrução, é preciso dar importância aos processos de educação “inconscientes” pelos quais o indivíduo se torna o “herdeiro do capital cultural da civilização” (DEWEY, 1998, p. 229). Para o autor, a escola é apenas uma extensão



da vida que deve se conectar às experiências sociais, incluindo brincadeiras, tarefas domésticas e, até mesmo, treinamento manual.

Desse modo, para se chegar ao conceito de Pedagogias Culturais, é preciso sinalizar alguns estudos que contribuíram para ampliar as noções sobre os espaços pedagógicos, não mais confinados analiticamente às instituições escolares.

Em *Places of Learning* (2005), Ellsworth compreende ensino e aprendizagem através de um complexo de relações espaciais e temporais. A autora cita o Museu do Holocausto (Washington) como exemplo de um lugar que fomenta aprendizagens transformadoras. O espaço da exposição se faz pedagógico justamente pelo “esforço de tentar conhecer e depois ensinar a se envolver com o Holocausto como um evento que ainda não terminou, e tentar responder contemporaneamente a ele” (idem, p. 19). A análise tem sido apontada como uma espécie de estudo inaugural com as Pedagogias Culturais (ANDRADE e COSTA, 2015; WATKINS et al, 2015; HICKEY-MOODY et al, 2010).

David Trend, autor de *Cultural Pedagogy: arts, education, politics* (1992), é apontado como o cunhador da denominação Pedagogia Cultural, compondo uma produção que utiliza a estrutura da Pedagogia Crítica de Giroux (1994) “para analisar a educação artística e o trabalho cultural, dando centralidade às discussões sobre participação e democracia” (WATKINS et al, 2015, p.13). Quer dizer, antes mesmo da obra de Trend, os conceitos de Pedagogia Crítica e a noção de Pedagogia Pública (GIROUX, 1999; 2004) emergem para alavancar as pesquisas com as Pedagogias Culturais.

Giroux (1994), a partir da análise de artefatos midiáticos, depreende que esses produtos acabam reforçando os discursos dominantes e estereótipos de raça e gênero. A Pedagogia Crítica proposta pelo autor buscou construir um mecanismo de resistência às narrativas dominantes, chamando atenção para as características pedagógicas disseminadas na cultura popular, consideradas por ele como altamente negativas. A Pedagogia Crítica de Giroux trata principalmente de desfazer as relações de poder, entendidas não como produtivas, mas repressoras. (WATKINS et al, 2015).

Na mesma direção, o conceito de Pedagogia Pública (GIROUX, 2005) faz referência aos lugares de atuação da pedagogia que vão além do espectro da

escolarização formal, englobando filmes, programas de televisão, revistas, espaços públicos como museus, zoológicos e toda gama de discursos do neoliberalismo e dos movimentos sociais. As críticas à Pedagogia Pública de Giroux (2005) tomam o conceito enquanto uma subdefinição da categoria pedagogia, focada somente nas forças ideológicas, sendo que o pedagógico fica restrito ao espaço público (WATKINS, et al, 2015).

Enquanto Pedagogia Crítica e Pedagogia Pública enfatizam as relações de poder, o reenquadramento teórico oferecido pelas Pedagogias Culturais compreende os processos de formação do sujeito, das condutas, a representação cultural e as capacidades humanas enquanto “práticas pedagógicas” (WATKINS, et al, 2015, p.1 ). A noção de Pedagogias Culturais amplia o entendimento sobre pedagogia, “interagindo com uma variedade de espaços sociais, relações, rotinas e discursos, e estimulando a reflexão sobre as funções educativas das práticas culturais” (idem, 2015, p.2).

Sublinha-se, ainda que, segundo Watkins et. al (2015, p.13), que o termo Pedagogia Cultural seria a expressão mais adequada, porque engloba o entendimento propiciado pelos Estudos Culturais de que “[...] a estrutura social e as instituições não podem nunca ser separadas das vidas que as cercam”. Quer dizer, abrigadas sob o termo Pedagogia Cultural ampliam-se as “fronteiras da pedagogia, não havendo, portanto, distinção entre aprendizagem formal e informal, institucional e cotidiana” (idem, 2015, p.12).

De certa forma, a ideia de Pedagogia Cultural reflete o projeto original dos Estudos Culturais ao se recusar a conceber cultura em termos convencionalmente institucionais. A Pedagogia Cultural deve ser compreendida enquanto um conceito aberto, exploratório, mas não ilimitado (HICKEY-MOODY et.al, 2010). Isso significa que o conceito é necessário, não somente como forma de crítica ao trabalho feito sob outros nomes – Pedagogia Crítica e Pedagogia Pública –, mas também como uma tentativa de alargar a pedagogia para além das relações entre professores e alunos na sala de aula.

É preciso acoplar ambos os termos – Pedagogia e Cultura – para garantir que a pedagogia não saia da equação, ou seja, que ao invés de se analisar e

interrogar a pedagogia, as pesquisas não acabem dando destaque ou foco somente às relações de poder, ideologias e resistências.

O exemplo desta pesquisa, assim, está justamente em exibir as pedagogias inscritas quando sujeitos se relacionam com artefatos digitais. Esse tipo de interação parece, a princípio, uma atividade banal, mas é pedagogicamente crucial em relação à produção das capacidades ou habilidades que os sujeitos desenvolvem para habitar o contemporâneo.

## Entre Cultura Digital e *smartphones*: segundo movimento de investigação

Nos últimos 30 anos assistimos ao avanço das tecnologias e à crescente onipresença, uso e consumo de artefatos digitais como *tablets* e *smartphones*. Diante de uma sociedade que investe fortemente em recursos tecnológicos, vários autores têm atribuído termos na tentativa de explicitar o momento presente da história: Era Digital ou Era da Informação (CASTELLS, 1999), Cibercultura (LEVY, 1999), Cultura da Convergência (JENKINS, 2008), Vida Digital (NEGROPONTE, 1995), Cultura Digital (GERE, 2008), Condição Digital (STALDER, 2018), entre outras nomenclaturas. Isso não significa simplesmente que um vocabulário todo novo surgiu para discorrer sobre o digital, mas que, neste sentido, uma importância adicional foi dada às tecnologias digitais – em casa, nos ambientes de trabalho, nos espaços de entretenimento e lazer, nas escolas e universidades. Para Miller e Rose (2012, p. 68), os conceitos não apenas produzem significados, mas atuam enquanto uma forma “de tornar a existência pensável e factível”, ou seja, cada vez mais expressões como Cultura Digital ou Era Digital entram em circulação nos meios jornalísticos, acadêmicos, escolares, instaurando condições para que se possa pensar na constituição de uma cultura atrelada ao digital.

O termo Cultura Digital parece responder a um tempo em que as práticas cotidianas estão em simbiose com os aparatos digitais, sendo a conexão à internet uma variante indispensável. A produção de uma Cultura Digital se torna legítima levando em consideração a disseminação das tecnologias, a abertura dos mercados



ao consumo de artefatos digitais, o aumento na comercialização via internet, a expansão e a utilização massiva de aplicativos, redes sociais, e assim por diante.

Historicamente, para Gere (2008), a Cultura Digital emerge como resposta ao capitalismo moderno e à guerra em meados do século XX. Afinal, o período da Segunda Guerra Mundial foi o catalisador da invenção dos sistemas binários dos computadores e do desenvolvimento de uma série de teorias, entre elas a Cibernética (WIENER, 1954), a Teoria da Informação (WEAVER e SHANNON, 1949) e a Inteligência Artificial (MCCARTHY e HAYES, 1969). Todas essas teorias representavam coletivamente o paradigma do pensamento científico e tecnológico do período pós-guerra.

O conceito de Cultura Digital, contudo, parece inicialmente uma proposição paradoxal. Como relacionar os procedimentos computacionais organizados por números – o digital – com o espectro de elementos da cultura: produção simbólica de significados, dimensão representacional das práticas sociais, formas de expressão, sensibilidades. Embora o termo seja prolífico, o que significa trazer a cultura para o mundo da matemática e da engenharia, ou vice-versa?

A transformação de algo em digital se refere ao processo técnico em que um determinado conjunto de informações ou dados, sejam imagens, textos, músicas ou vídeos, vão sendo modificados por códigos binários. Ademais, a palavra digital é derivada de dígito, ou seja, aquilo que se pode contar com os dedos. Por sua vez, foi recentemente que o adjetivo “digital” ganhou outros contornos, indicando novas áreas que dependem essencialmente de números: marketing digital, economia digital, consumo digital.

A Cultura Digital representa um modo particular com que determinados sujeitos conduzem suas vidas, envolvendo intensa relação com artefatos de base digital. Invocando uma das definições de Williams (1975) sobre cultura, seria possível pensar a Cultura Digital a partir de um conjunto de elementos, materialidades e sistemas de significação e comunicação que, de certa forma, distinguem o modo de vida contemporâneo de outros do passado. Quer dizer, trata-se de um fenômeno contingente que engloba a existência de redes de conexões e interações entre máquinas inteligentes, homens e informações. As tecnologias digitais, assim, não só instigam as maneiras pelas quais o mundo tem

sido habitado, mas constituem os próprios produtos da sociedade. Ou para citar Williams (1975) novamente, a cultura é igualmente material, não é simplesmente a maneira como se vive, senão a própria vida.

A posição do contestado McLuhan (1970) talvez faça sentido ao sugerir que, ao mesmo tempo em que os sujeitos produzem as tecnologias, as tecnologias passam também a moldar os sujeitos. McLuhan (1970) reconhece que as ferramentas – do lápis à televisão – podem estruturar ou mesmo organizar as práticas culturais.

Contextualmente, a materialidade da Cultura Digital pode ser expressa na multiplicação de redes, mídias sociais e aplicativos para *smartphones*; nas diversas formas de interação (textos, vídeos, áudios ou fotografias); no fenômeno das *selfies* enquanto prática de exposição; na computação em nuvem, dentre outras, que revelam facetas de um novo paradigma, onde a produção de subjetividades se encontra engendrada à arquitetura computacional de algoritmos, promovendo e ensejando experiências. Talvez uma das experiências mais notáveis seja a da intensa relação dos sujeitos com *smartphones*.

Dispositivos de bolso, a exemplo de *smartphones*, são objetos análogos a computadores portáteis, abrangendo uma série de funcionalidades – telefonia padrão, mensagens de texto, envio e recebimento de e-mails, navegação na internet, câmera de vídeo, leitor digital, console de jogos, ferramenta de áudio, comunicação instantânea, calculadora, assistente pessoal –, que produzem informações e saberes sobre os sujeitos.

A IBM, segundo McCarthy (2011), é quem detém a patente do primeiro *smartphone*, produzido em 1992 e composto por um teclado para redigir mensagens de e-mails e uma tela sensível ao toque. Todavia, o uso de *smartphones* somente ganhou visibilidade quando as empresas Ericsson e Nokia disponibilizaram no mercado os aparelhos R380 e o Nokia 9000, sendo esse último notoriamente popular devido ao elevado número de vendas. Além desses, certamente o iPhone, lançado pela Apple em 2007, vem sendo considerado um telefone que revolucionou a tendência em termos de formatação e design de aparelhos celulares, incentivando, inclusive, a produção de um novo tipo de negócio, a indústria de aplicativos.

*Smartphones*, ou “telefones inteligentes”, em tradução literal, se diferenciam de telefones celulares comuns pela capacidade de processamento de dados através de um sistema operacional, e também por rodarem softwares de terceiros, conhecidos como aplicativos. Na perspectiva de Verkasalo (2008), *smartphones* combinam serviços de interação junto à aplicativos que se assemelham aos encontrados em computadores, tais como browsers para navegação na internet, visualizadores de documentos, calculadora, etc. Além disso, um dos fatores imprescindíveis à existência e permanência desses aparelhos é o acesso às redes sem fio 3G (terceira geração), 4G (quarta geração), ou às tecnologias Wi-Fi e bluetooth.

Na mesma direção, uma das atividades que *smartphones* executam é, por exemplo, um armazenamento de números que, organizados e digitalizados, podem ser reconstituídos em páginas de livros, imagens na tela, sons, vídeos, entre outras interfaces disponibilizadas pelos aparelhos. Os processos de digitalização presentes em *smartphones* operam, ainda, em diversas atividades de âmbito individual (checagem de e-mails, verificação de conta bancária, comunicação com amigos e familiares, pesquisas escolares) e coletivo (compartilhamento de imagens, notícias), público e privado (laborais, esportivas, recreativas, entre outras), contando com apoio das infraestruturas digitais arquitetadas por meios de algoritmos.

Para Stalder (2018), a algoritmidade é uma das características da Condição Digital (STALDER, 2018). Algoritmos podem ser representados enquanto tarefas; sequências quase sempre lógicas e finitas de instruções que orientam a resolução de um problema ou a execução de uma determinada atividade. Quando transpostos a *smartphones*, os algoritmos passam a converter as vastas quantidades de dados armazenados nos celulares em informações. Um exemplo notório é a pesquisa via navegador, sendo a plataforma Google talvez o mais emblemático deles. Diante de bilhões de sites disponibilizados, os serviços de algoritmos reduzem os dados a algo gerenciável. Isso pressupõe que, ao mesmo tempo em que os algoritmos ordenam as informações, deixando-as disponíveis e inteligíveis, acabam também agenciando as formas de pesquisar e de se movimentar no universo digital. A algoritmidade incorpora suposições sobre o

que deveria ser importante ou irrelevante aos usuários, acabando, assim, por criar práticas culturais.

As relações dos sujeitos com *smartphones* não produzem apenas vínculos entre sujeitos e objetos, mas colocam em circulação um regime tecnológico digital, derivado dos primeiros desenvolvimentos do período bélico, e que tem contingenciado transformações sociais, econômicas, culturais e políticas. Práticas culturais, a exemplo das mediadas pelo constante uso de dispositivos digitais, englobam os sujeitos inscritos na Cultura Digital e as formas de atuar que, em certa medida, para se tornarem visíveis, viáveis e reconhecidas, dependem das tecnologias.

### **Pedagogias Digitais: terceiro movimento de investigação**

Semanticamente, as Pedagogias Digitais estão tangenciadas pelo conceito de Pedagogia Cultural, reconhecendo uma variedade de espaços, relações e materialidades enquanto práticas culturais com funções educativas, e também pela ideia de Cultura Digital, vista como um modo de vida contemporâneo em que se intensificam as conexões dos sujeitos com artefatos digitais. De igual modo, a articulação entre Pedagogia Cultural e Cultura Digital trabalha em um jogo de correspondências, ou seja, na observação de como as variadas pedagogias da cultura contemporânea operam digitalmente, ou mesmo de como as tecnologias digitais produzem certos tipos de pedagogias.

Partindo da noção de que a pedagogia está imbricada nos modos de conduzir os sujeitos, é necessário que ela assuma outras formas e que, inclusive, multiplique seus usos e adjetivos – como é o caso do digital – para continuar investindo continuamente sobre a vida dos sujeitos. A invenção de um modo particular de viver, dado o intenso uso de *smartphones* conectados às redes de tecnologias ubíquas, exige pedagogias que compreendam esse tipo de dinâmica social.

Os espaços físicos (salas de aula, auditórios, escritórios) e virtuais (sites, blogs, redes sociais), assim como os diversos artefatos (*smartphones*, *tablets*, computadores pessoais, quadro-negro, lousa digital ou analógica, textos) e produtos midiáticos (revistas, jornais, programas de televisão) passam a

identificar o tipo de pedagogia operante. Em um ambiente de educação formal como a sala de aula, é a partir de certos marcadores, a exemplo das características do espaço físico, da centralidade do quadro, do lugar de destaque da mesa do professor, da divisão de papéis entre alunos e professores, das práticas especializadas, entre outros, que se torna possível determinar o tipo de pedagogia. A escola é, assim, facilmente reconhecida enquanto um espaço pedagógico.

Depreende-se, então que, diferentemente do espaço escolar, o que está em foco são as relações dos sujeitos com *smartphones*. Trata-se de uma atividade de incorporação e de um processo físico. Conduzir um automóvel, por exemplo, envolve uma série de aprendizagens que vai desde a organização do espaço, os limites do veículo, a direção, os pedais, até a postura do motorista, o treino e adaptação do corpo para se acomodar ao movimento do carro. Ademais, é preciso estar alfabetizado semioticamente para decodificar placas de sinalização, radares, semáforos, faixas de segurança. Processo similar ocorre quando se interage com *smartphones*. Os telefones celulares não são simplesmente artigos acoplados ao bolso ou ampliações do aparelho sensorial, mas ferramentas móveis de combinação visual, acústica e sensorial, exigindo variados modos de adaptação. Envolve os sentidos (enxergar, escutar, tocar) e um tipo de fisicalidade que existe em relação a um conjunto de elementos disponíveis: a tela, os aplicativos, as cores, a maleabilidade, o toque. Os recursos atuam enquanto um sistema de comunicação com o mundo, implicando continuidade entre o sujeito, o aparelho, o espaço/meio e certas práticas.

Na perspectiva de Richardson (2007), as relações entre humanos e máquinas constituem relações corpo-ferramenta e, como tal, pressupõem formas de estar no mundo. Os modos como os aparelhos são manuseados os diferenciam de outros dispositivos, sendo uma espécie de anexo do corpo, não um objeto *na* mão, mas *à* mão e no bolso, ou seja, um artigo sempre presente e de fácil acesso. Na mesma perspectiva, Deleuze (1992, p. 223) afirma que as máquinas são sempre sociais antes de serem técnicas e “é fácil fazer corresponder a cada sociedade certos tipos de máquinas, não porque as máquinas sejam determinantes, mas porque elas exprimem as formas sociais capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las.”

Ao propor o conceito de Pedagogia Digital, sugere-se, então, três estratégias ou lições operadas por *smartphones* e seus respectivos aplicativos. São elas: mobilidade, exposição e individualização.

Uma primeira estratégia registrada é a validação da mobilidade como característica inerente aos *smartphones*. As habilidades desenvolvidas pelos sujeitos, tanto para operar os telefones celulares quanto para se movimentar junto aos dispositivos, assegura uma das lições. A mobilidade, neste caso, oferece uma forma de compreender os novos hábitos dos sujeitos e exhibe um tipo de aliança – dos *smartphones* e aplicativos, e da ideia de que inúmeras atividades podem ser realizadas, como o pagamento de contas, o envio de e-mails, a visualização de notícias, a comunicação com amigos e familiares –oferecendo a possibilidade de conduzir as vidas em mobilidade.

Na medida em que a mobilidade tem se atrelado aos ambientes tecnológicos de aparente fluidez, rotatividade, com mecanismos velozes, como no caso da busca por informações na internet ou das atualizações constantes nas redes sociais, manusear *smartphones* acaba exigindo adaptação dos sujeitos a um regime incessante de flexibilidade, visto como uma das aprendizagens ou das Pedagogias Digitais para viver no mundo de hoje.

Para Urry (2007), é interessante considerar que um novo tipo de sociologia, apoiado na mobilidade, vem se instaurando, em contrapartida ao tipo de morfologia social fundada nas sociedades territorialmente fixadas. Ou, como nos aponta Bauman (2001), os fluxos de capital e as pessoas viajam com leveza — apenas com a bagagem de mão, que inclui telefone celular e um computador portátil. Isso permite aos sujeitos embarcar e partir de qualquer ponto, sem precisar demorar-se em nenhum lugar além do tempo necessário.

Com *smartphones*, a mobilidade é multifacetada, ou seja, ela envolve a tela, o usuário, a imagem, a navegabilidade, o movimento, o toque, e assim por diante. Um exemplo deste cenário são os aplicativos de geolocalização como Google Maps e Waze. Eles permitem o mapeamento, a localização e a produção de uma realidade aumentada que se dá em um fluxo contínuo de informações. Tais aplicativos identificam o entorno dos usuários através de sistemas GPS (sistema de



posicionamento global), facilitando a locomoção e mobilidade, seja via transporte público, táxi, automóveis privados ou mesmo a pé.

É possível observar ainda que, estar em movimento e conectado, são características que se esperam dos sujeitos, revelando “tipos ideais” inscritos no século XXI, e que estariam de acordo com a cultura da sua época. De fato, as tecnologias de telefones celulares estão capacitando os sujeitos a viver em mobilidade. Isso ocorre quando, inconsciente ou conscientemente, pesquisas são realizadas junto ao navegador do celular, ou mesmo quando se recorre aos aplicativos de transporte para guiar e apoiar na decisão da melhor rota a seguir.

A mobilidade também diz respeito às novas experiências dos sujeitos com *smartphones*, engendrando distintos modos de estar no mundo. Engloba um estilo de vida que vem alterando igualmente comportamentos e modelos de negócios – meios de transporte, acesso a livros, filmes, músicas, entre inúmeros outros – que se apoiam na mobilidade. Assim, a Pedagogia Digital tem na mobilidade um dos seus alicerces, ou seja, é preciso que os sujeitos abracem a mobilidade para que possam ser capturados por esse tipo de pedagogia.

Uma segunda estratégia se encontra atrelada à exposição. Não basta apenas estar conectado aos aplicativos, é preciso interagir, participar, assumir uma posição diante de fatos, fotografias, notícias, vídeos, etc. Quer dizer, para fazer e ser parte deste universo digital móvel, é necessária certa dose de exposição. Quanto mais os sujeitos se expõem, vide lembretes das redes sociais invocando respostas sobre “o que você está fazendo”, mais popularidade ganham os aplicativos e, consecutivamente, mais chances eles têm de capturar informações a respeito dos usuários.

Um dos conceitos proposto por Manovich (2001) para estudar artefatos digitais é a automação, ou seja, a característica dos produtos digitais de serem facilmente manipulados por meio de algoritmos. Muitas das experiências junto aos *smartphones* são criadas por bancos de dados controlados por máquinas. Ao usar um serviço como o Google, automaticamente, anúncios são gerados com base nos rastros ou “impressões digitais” deixadas pelos usuários. Instagram e Facebook, por exemplo, são capazes de configurar perfis a partir de atualizações, ações e

relatórios de status. Netflix, iTunes e Spotify, na mesma sequência, recomendam músicas e filmes com base em hábitos rastreados via web.

Se inicialmente os aplicativos mais consumidos estavam limitados às redes sociais, hoje se aplicam a uma variedade maior de atividades: compras online, carteira eletrônica, reserva de passagens e diárias em hotéis, consulta a extratos bancários e pagamentos, interação com amigos e familiares, leitura de livros e notícias, pedidos de comida, compartilhamento de fotografias, aprendizagem de idiomas, cuidados com o corpo e com a saúde. A maioria dos aplicativos operam e esperam que consumidores possam se expor e estejam conectados, seja para avaliar a qualidade dos serviços, seja enviando recomendações, sugestões ou mesmo indicando o uso de certo aplicativo para amigos. A exposição, nesse sentido, é uma estratégia (igualmente comercial) para que os sujeitos sejam interpretados e suscetíveis de serem tomados pelas Pedagogias Digitais. A ênfase nas visibilidades e nas formas como os sujeitos usam os aplicativos, mesclando-se com eles, atuam em um limiar que produz subjetividades, elemento de investimento das Pedagogias Digitais.

Hoje há inúmeros estímulos vinculados aos cuidados com o corpo, com a saúde, com a alimentação, com a beleza, que encontraram ressonância e popularidade nas redes sociais. Elas têm garantido a circulação e legitimação de certos discursos. Um exemplo icônico é o aplicativo Instagram, rede social que tem se transformado num grande centro de apoio, que oferece desde dicas sobre alimentação, receitas, até cuidados com a pele. Modelos, fisiculturistas, nutricionistas, médicos, entre outros profissionais, tentando aumentar seu público e prestígio, ensinam modos de ser saudável e de manter uma vida saudável através de fotografias, textos, comentários e vídeos. Mais do que isso: os sujeitos são convidados à exposição, contando suas histórias, compartilhando viagens, receitas e pratos culinários, frases motivacionais, notícias, acontecimentos. A exposição traz, de alguma forma, uma vinculação do sujeito a uma exterioridade subjetiva, participando da construção de si.

Contudo, essa relação do sujeito consigo mesmo não é algo que ocorre de forma individual; a visibilidade depende do outro, diz Foucault (2006). Nas Pedagogias Digitais que funcionam conforme os discursos legitimados no tempo

presente, o outro pode estar nos diferentes aplicativos que ensinam formas de lidar com o corpo, com a educação, com a família, com a saúde. O outro pode aparecer na figura do professor em um aplicativo para ensinar línguas estrangeiras ou na forma pela qual, enquanto perdidos na cidade, se tem a possibilidade de utilizar dispositivos de localização geográfica. São pedagogias que, mesmo atuando a partir de dispositivos digitais móveis, ensinam a se expor, transitar, conhecer e habitar o contemporâneo.

Uma terceira e última estratégia de *smartphones* e aplicativos ocorre através de uma Pedagogia Digital individualizada e mediada pelas telas, oportunizando formas de aprender adaptadas ao ritmo e à disponibilidade de cada um.

As telas digitais – monitores de computadores, telefones celulares ou mesmo televisores – têm se tornado um dos elementos pelas quais a cultura vem sendo vivenciada. Para Manovich (2001), as telas, a exemplo daquelas de *smartphones*, se transformaram em filtros que suprem e, muitas vezes, substituem o cinema, a televisão, as páginas de livros impressos, atuando como um repositório das formas culturais na atualidade.

As telas de *smartphones* mais recentes evocam certa natureza tátil das tecnologias, o *touchscreen*. Ao contrário da televisão (ainda que algumas já possuam esse tipo de tecnologia), nos *smartphones*, a tela pode ser tocada, controlando qualquer operação. Logo, é possível navegar por entre álbuns de fotografias, folhear páginas de livros, enviar e receber e-mails, ampliar ou reduzir o tamanho de uma página, tudo com o auxílio dos dedos.

Muitos dos aplicativos têm investido e se apoiado na mobilidade e interatividade permitida pelas telas. Essa perspectiva é corroborada nos aplicativos voltados à área de ensino superior, a exemplo dos MOOCs (Massive Open Online Courses), que oferecem cursos gratuitos a milhares de pessoas. É importante ressaltar que esses aplicativos pontuam certo deslocamento no conceito de educação. De uma sociedade que, por muito tempo, esteve centrada no ensino, a ênfase contemporânea parece recair sobre a aprendizagem, como sugerido por Noguera-Ramirez (2011). Do ensino, aspecto historicamente

marcado nos espaços escolares, há uma sinalização para as diversas aprendizagens que ocorrem nos variados espaços e por meios de inúmeros artefatos.

Os aplicativos que endereçam um tipo de aprendizagem ao estilo móvel e individualizada, é particularmente enaltecida em uma lógica neoliberal que identifica os sujeitos como responsáveis pela própria formação, e capazes de potencializar habilidades e competências. Tal assertiva se assemelha ao que Foucault (2008) denominou de “empresário de si”; os sujeitos que investem na busca por crescimento pessoal ou mesmo econômico. É, portanto, dentro de uma racionalidade neoliberal, refinada nos investimentos em tecnologias, que emerge uma educação individualizada, ininterrupta, móvel, transitória, fugaz e que se dá ao longo da vida.

Outros tantos aplicativos, como os voltados ao ensino de idiomas estrangeiros ou aqueles que engendram cuidados com a saúde, atuam como um meio através do qual os sujeitos passam a investir sobre si mesmos. Dessa forma, pensar os processos de formação atrelados aos usos de *smartphones* podem ser vistos como uma escolha em termos de estilo de vida. Quer dizer, nas possibilidades de acesso a milhões de informações com um simples toque na tela, sujeitos transitam entre conteúdos de entretenimento, política, esporte, economia. *Smartphones*, por se encontrarem integrados ao cotidiano, também estão implicados nos processos de formação e educação. Uma educação distante daquela fabricada na Modernidade, mas afinada à mobilidade contemporânea.

Então, retomando os três modos de atuação das Pedagogias Digitais – mobilidade, exposição e individualização –, pode-se dizer que todas representam formas de se movimentar no mundo, produzindo efeitos, seja no campo profissional, familiar, de relacionamentos, da saúde ou educação. Ademais, a pedagogia precisa mostrar plasticidade para funcionar em um tempo em que conhecimentos imutáveis perdem espaço.

O conceito de Pedagogia Digital é um construto reflexivo vinculado às mudanças contínuas em operação na sociedade. Os níveis distintos em que as tecnologias móveis operam – algoritmos, aplicativos, plataformas, até os impactos sociológicos e materiais nas salas de aula – sugerem uma agenda de pesquisa para abordar o fenômeno da pedagogia nos mais diversos artefatos. Mesmo tomando a

Pedagogia Digital como central nesta pesquisa, vale frisar que se trata de um conceito efêmero e, por isso, aberto a críticas e desconstruções.

## Considerações Finais

As interlocuções entre Pedagogia Cultural e Cultura Digital, encadeadas aqui no conceito de Pedagogia Digital, estão presentes quando sujeitos interagem diariamente com *smartphones*. A Pedagogia Digital, nesse sentido, envolve uma combinação de processos, interesses, relações e intencionalidades formadas quando em contato com as possibilidades do digital em operar nas diversas atividades cotidianas.

A Pedagogia Digital se relaciona às novas maneiras de experimentar o mundo e aos modos como aplicativos vêm alterando as práticas de sociabilidade, inclusive aquelas dos processos de formação e educação. Um tipo de pedagogia que opera a partir da mobilidade, da exposição e de conhecimentos transmitidos sob medida na tela. Essas estratégias operam no sentido de capacitar os sujeitos a viverem e se comportarem dentro de uma sociedade tecnológica.

Comportamentos e práticas associadas, corroboradas por *smartphones*, possibilitam pensar na formatação de uma educação individualizada, efetivada através de inúmeros aplicativos acessados a qualquer espaço-tempo e ditadas à responsabilidade de cada um.

A Pedagogia Digital é um conceito criado/inventado dentro de um determinado contexto a fim de dar conta da realidade construída em torno do uso constante de *smartphones*. A Pedagogia Digital ou as Pedagogias Digitais compreendem um conjunto de estratégias colocadas em funcionamento e que, em certa medida, modulam o tipo de sujeito que a sociedade quer formar. Para o argumento contido neste estudo, indagar sobre as Pedagogias Digitais presentes em *smartphones* alude à ideia de que o artefato detém um tipo de gramática própria, produzindo experiências e transformando os seres humanos em sujeitos de um determinado tipo: sujeitos que conduzem suas vidas de forma individualizada, que abraçam a mobilidade das tecnologias e que estão sujeitos à exposição.

## Referências

ABBUD, Claudia Talavigna. **A pedagogia da empregabilidade no site da Associação Brasileira de Recursos Humanos (ABRH)**. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2017.

ANDRADE, Paula Deporte de; COSTA, Marisa Vorraber. Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação. **Revista Textura**, Canoas, v.17, n.34, p. 48-63, 2015.

ANDRADE, Paula Deporte de. **Pedagogias Culturais – uma cartografia das (re)invenções do conceito**. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. Desafios pedagógicos e modernidade líquida. **Cadernos de Pesquisa**, v.39, n.137, p.661-684, 2009.

BERNSTEIN, Basil. From pedagogies to knowledges. In: Morais, A., Neves, I., Davies, B. and Daniels, H. (eds). **Towards a sociology of pedagogy: the contribution of Basil Bernstein to research**. New York: Peter Lang, 2001.

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. **Narrativas acadêmicas e midiáticas produzindo uma Geração Digital**. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2015.

CAMOZZATO, Viviane. **Da Pedagogia Às Pedagogias – Formas, Ênfases e Transformações**. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012.

CAMOZZATO, Viviane Castro. Pedagogias do Presente. **Educação & Realidade**. Porto Alegre, v.39, n.39, p.573-593, 2014.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Trad. Roneide Venâncio e Jussara Simões. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Trad. Peter Pal Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992

DEWEY, John. **Democracy and education: an introduction to the philosophy of education**. New York: The Macmillan Company, 1998.



DURKHEIM, E. **Moral education**. Trans. Wilson, E. K. and Schnurer, H. Mineola, New York: Dover Publications, 2002.

ELLSWORTH, Elizabeth. **Places of learning: Media, architecture and pedagogy**. New York: Routledge, 2005.

EVANS, John; RICH, Emma. Body policies and body pedagogies: every child matters in totally pedagogised schools? **Journal of Education Policy**. London, v.26, n.3, p.361-379, 2011.

FILHA, Tatiana Marques da Silva Parenti. **Em busca do “match” perfeito pedagogias do encontro no tinder e facebook** : uma análise a partir dos estudos culturais em educação. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2018.

FOUCAULT, Michel. A governamentalidade In: Foucault, Michel. **Estratégia poder-saber**. Trad. Vera Lúcia Avellar Ribeiro. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006, p.281-305.

FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos II - Arqueologia Das Ciências e História Dos Sistemas de Pensamento**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

GERE, Richard. **Digital Culture**. London: Reaktion Books, 2008.

GERZSON, Vera Regina Serezer. **A mídia como dispositivo da governamentalidade neoliberal**: os discursos sobre Educação nas revistas *Veja*, *Época* e *IstoÉ*. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2007.

GIROUX, Henry. Doing Cultural Studies: Youth and the Challenge of Pedagogy. **Harvard Educational Review**. Massachusetts, .3, n.64, 1994.

GIROUX, Henry A., MACLAREN. “Peter. Por uma pedagogia crítica da representação”. In.: SILVA, Tomas Tadeu da; MOREIRA, Antônio Flávio (Orgs). **Territórios Contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995, p.144-158.

GIROUX, Henry. Cultural Studies and the Politics of Public Pedagogy: Making the Political more Pedagogical. London: **Parallax**, v.10, n.2, p.73-89, 1999.

GIROUX, Henry. Cultural Studies, public pedagogy, and the responsibility of intellectuals. **Communication and Critical/Cultural Studies**. Londres, v.1 n.1, p.59-79, 2004.

HERBART, Johann Friedrich. **Outlines of educational doctrine**. Trans. Lange, A. F. London: The Macmillan Company, 1913.

HICKEY-MOODY, Anna; SAVAGE, Glenn; JOEL, Windle. Introduction: Pedagogy writ large: public, popular and cultural pedagogies in motion. **Critical Studies in Education**. London, v.51, n.3, p.227-236, 2010.

HIRSCH, Brett. **Digital Humanities Pedagogy**. London: Open Book, 2012.

FONTANA, Luciana Sauer. **As pedagogias online do complexo kids: crianças, mães e pais em conexão**. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2015.

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

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LISTER, Martin; DOVEY, Jon; GIDDINGS, Seth; GRANT, Iain; KELLY, Kieran. **New Media: a critical introduction**. New York: Routledge, 2009.

LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da Sexualidade. In: LOURO, Guacira Lopes (org.). **O corpo educado – pedagogias da sexualidade**. Autêntica: Belo Horizonte, 2000.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.

MARCELLO, Fabiana de Amorim. Cinema e Pedagogia do olhar. In: COSTA, Marisa Vorraber (org.). **A Educação na Cultura da Mídia e do Consumo**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009, p. 156-158.

MCCARTY, Brad. **The History of the Smartphone**. Disponível em: <<http://thenextweb.com/mobile/2011/12/06/the-history-of-the-smartphone/>>. Acesso em: 10 fev. 2019.

MCCARTHY, J; HAYES, P.J. Some philosophical problems from the standpoint of artificial intelligence. In.: D. Michie and B. Meltzer, editors, **Machine Intelligence**, Edinburgh: Edinburgh University Press, 1969.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1970.

MILLER, Peter; ROSE, Nikolas. **Governando o Presente**. São Paulo: Paulus, 2012.

NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 1995.

NOGUERA-RAMÍREZ, Carlos Ernesto. **Pedagogias e governamentalidade ou Da Modernidade como uma sociedade educativa**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

PLANCHARD, Émile. **Introdução à Pedagogia**. Coimbra: Coimbra editora, 1962.

PRATES, Camille Jacques. **O Complexo W.I.T.C.H. acionando a magia para formar garotinhas nas redes do consumo**. Canoas. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil. Canoas, 2008.

PYKETT, Jessica. Introduction: the pedagogical state – education, citizenship, governing. **Citizenship Studies**, v.14, n.6, p.617-619, 2010.

RICHARDSON, Ingrid. Pocket Technospaces: the Bodily Incorporation of Mobile Media Continuum. In: **Journal of Media & Cultural Studies**. London, v. 21, n. 2, p.205-215, 2007

SAVAGE, Glenn C; HICKEY-MOOD, Anna. Global flows as cultural pedagogies: learning gangsta in the “durty south. In: **Critical Studies in Education**. London, v.51, n.3, p.277-293, 2010.

SILVA, Elones Lima da. **Pedagogias da Noite: Experiências de aprendizagem em lugares noturnos de Porto Alegre – RS**. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2018.

STALDER, Felix. 2018. **The Digital Condition**. Massachusetts: Polity Press, 2018.

TREND, David. **Cultural Pedagogy: Art, Education, Politics**. New York: Bergin & Garvey, 1992.

URRY, John. **Mobilities**. London: Polity Press, 2007.

VERKASALO, Hannu. Contextual patterns in mobile service usage. In.: **Personal and Ubiquitous Computing**. Berlin, v.1, n.5, p.331-342, 2008

WATKINS, Megan, NOBLE, Greg, DRISCOLL Catherine (Org). WATKINS, Megan. In: WATKINS, Megan, NOBLE, Greg, DRISCOLL Catherine. **Pedagogy and Human Conduct**. London: Routledge, 2015.

WEAVER, W; SHANNON, C.E. **The Mathematical Theory of Communication.** Urbana, Illinois: University of Illinois, 1949.

WIENER, Norbert. **Cibernética e Sociedade.** O Uso Humano de Sêres Humanos. Trad. Jo'se Paulo Paes. São Paulo, São Paulo: Cultrix, 1954.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e Sociedade: 1780-1950.** Trad. de Leônidas H. B. Hegenberg, Octanny Silveira da Mota e Anísio Teixeira. São Paulo: Ed. Nacional, 1969.

WILLIAMS, Raymond. **Technology and Cultural Form.** Londres: Shocker Books, 1975.

WILLIAMS, Raymond. Preface to second edition. **Communications.** London, Chatto and Windus, 1996.

WITCOMB, Andrea. Cultural Pedagogies in the museum: walking, listening and feeling. In.: WATKINS, Megan, NOBLE, Greg, DRISCOLL Catherine. **Pedagogy and Human Conduct.** London: Routledge, 2015, p.158-170.

**Revisores de línguas e ABNT/APA:** *Fabio Bartolazzo Pinto*

**Submetido em 13/05/2019**

**Aprovado em 13/04/2020**

Licença *Creative Commons* – Atribuição NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)