Projeto Kilombagem: uma vivência tecnológica de base social e comunitária

Odair Marques da Silva¹

Resumo

As ferramentas desenvolvidas através das novas tecnologias e mídias digitais recebem de um conjunto de organizações sociais uma abordagem metodológica que propõe o seu uso em função de temáticas específicas, sujeitas a reflexões e avaliações críticas. Este texto apresenta uma dessas iniciativas, o Projeto Kilombagem, que adota uma metodologia comunicativa e uma prática de educação social, por meio da adoção de plataformas produzidas pelo seu coletivo e pela rede Baobáxia, ambos orientados por políticas afirmativas conectadas a soluções tecnológicas em meio digital.

Palavras chaves: Kilombagem, tecnologia digital, baobáxia, cultura digital.

Abstract

The tools developed through the new technologies and digital media receive from a set of social organizations a methodological approach that proposes its use according to specific themes, subject to reflections and critical evaluations. This paper presents one of these initiatives, the Kilombagem Project, which adopts a communicative methodology and a social education practice, through the adoption of platforms produced by its collective and Baobáxia network, both oriented by affirmative policies connected to technological solutions in digital media.

Keywords: Kilombagem, digital technology, baobáxia, digital culture.

¹ Contato: odairms@uncamp.br

1. Kilombagem, uma dinâmica em tecnologia digital.

No contexto brasileiro, a conferir as dificuldades relacionadas à disponibilização de infraestrutura urbana, em especial em áreas distanciadas dos grandes centros, se constata as limitações aos acessos de tecnologias digitais. Em contrapartida, os movimentos sociais oriundos dessas comunidades se organizam e pesquisam iniciativas que possam atender as expectativas locais. Acentua-se, como elemento de complexidade, que quanto mais se amplia a automação industrial e a oferta de produtos tecnológicos, mais se aprofunda o fosso entre esses trabalhadores e as novas qualificações profissionais necessárias para atuarem em tecnologia digital (Valente, 2007). Enfim, a constatação do avanço dos serviços promovidos através de softwares e hardwares, no contexto da cultura digital, é tanto inovação tecnológica como uma problematização sociocultural.

O coletivo de jovens denominado Núcleo R.O.T.AÇÃO - Resistência Organizada de Trabalho e Ação² - é uma iniciativa que procura relacionar o movimento social às novas tecnologias. A base de atuação se articula a partir do investimento em projetos nas áreas de combate ao racismo; temas diversos relacionados ao mundo do trabalho, incluindo o sistema capitalista; a arte e a cultura do Hip Hop e outras atividades relacionadas a metodologias de implementação da Lei 11.645/08³. A elaboração da concepção do projeto político e pedagógico do grupo conecta expectativas de bases sociais às ferramentas tecnológicas que a sociedade oferece, cuja conceituação se ajusta à alegação de Hall ao afirmar que “há uma luta contínua e necessariamente irregular e desigual, por parte da cultura dominante, no sentido de desorganizar e reorganizar constantemente a cultura popular, para cercá-la e confinar suas definições e formas dentro de uma gama mais abrangente de formas dominantes ... Esta é a dialética da luta cultural” (Hall, 2009, p. 239).

O projeto do R.O.T.AÇÃO investe em seu público alvo e busca atender demandas recolhidas em seus debates, oficinas e atividades culturais. Em 2003 fundam o grupo denominado Kilombagem:

uma organização negra que percebe a revolução social como uma possibilidade histórica das classes oprimidas. O grupo desenvolve estudos interdisciplinares e ações que buscam a superação do racismo

² A referência ao coletivo está descrita na seção, quem somos, da plataforma virtual. Disponível em: <https://kilombagem.net.br/quem-somos/>, acesso em 15 de julho de 2018.

³ Legislação de característica nacional, implantada no âmbito dos sistemas educativos, que regulamenta o ensino de história da África e conteúdos curriculares afrobrasileiros e indígenas, no contexto das políticas públicas.

enquadrando-o como um dos aspectos centrais das relações de classe no âmbito do sistema capitalista de produção.⁴

Para a modelagem das ferramentas em educação social do projeto Kilombagem a tecnologia digital constitui um *locus* privilegiado para a obtenção e a disponibilização de informações e conhecimentos. E, ao se apropriarem do uso das novas tecnologias o projeto incorpora a conexão ao neologismo oriundo de aproximação ao termo quilombola⁵, isto é, a expressão Kilombagem nasce como elemento conceitual de adesão e pertencimento. Quase simultaneamente a esse movimento, surge a empresa “NiaraLab”⁶, que conta com a participação de membros do Kilombagem, especializada em tecnologias digitais e soluções inovadoras para *web*, já com a perspectiva de proporcionar ao movimento a plataforma www.kilombagem.net e ampliar a disponibilização de seus serviços a outros participantes e organizações.

2. As abordagens pedagógicas do coletivo Kilombagem

Para compreender as intencionalidades que perscrutam o ambiente dos coletivos agregados no entorno da plataforma Kilombagem é preciso compreender as leituras da realidade que fazem esses grupos com base em Freire (Freire, 2006). Frente às discussões sobre a dinâmica de trabalho do Kilombagem entre seus participantes, se descortinam os frequentes dilemas pedagógicos oriundos do debate sobre as metodologias educativas e a sua interação com as novas mídias e tecnologias. Em acréscimo, ao promover um recorte observacional à esse projeto, se apercebe uma valorização das ações afirmativas em função de seu público alvo, e nessa configuração uma aproximação aos conceitos de gosto e olhar, conforme delineiam as pesquisas do sociólogo Bourdieu (Bourdieu, 2007) ao descrever as variáveis que estruturam os critérios de distinção do julgamento à disposição dos sujeitos sociais, desde as relacionadas com as heranças familiares e aos mecanismos escolares, como as institucionais em função da formação educacional e cultural. Essa amplitude de possibilidades analíticas povoam o território das denominadas tecnologias digitais, a gerir incessantemente formulações problematizadoras, a citar alguns termos como: cibercultura (Lévy, 1999), sociedade da informação (Castells, 1999), pensamento

⁴ Disponível em: <https://kilombagem.net.br/quem-somos/>, acesso em 25 de junho de 2018.

⁵ O Termo quilombo possui referência no idioma quimbundo, africano. O significado aponta ao agrupamento formado por jovens guerreiros, cujo pertencimento acolhia grupos étnicos desenraizados de suas comunidades originais (Moura, 2006).

⁶ A empresa NiaraLab possui Ike Bantu como um de seus fundadores, seu site apresenta informações específicas sobre suas atividades. Disponível em: <http://niaralab.github.io>, acesso em 03 de julho de 2018.

computacional (Wing, 2016), TIC (tecnologias de informação e comunicação), inteligência artificial (Russel; Norvig, 1995), realidade virtual (Biocca; Kim; Levy, 1995), entre outras.

Em complementaridade a essa assertiva se recorre a um diálogo acalorado entre dois reconhecidos educadores, Seymour Papert e Paulo Freire, promovido pela PUC-SP (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo) com participação do NIED-Unicamp (Núcleo de Informática Aplicada à Educação, Universidade de Campinas), em 1995. Em forma enfática, Papert (Freire; Papert, 1995) cita críticas ao que considera distorcido no ambiente escolar exemplificando as dificuldades que os alunos têm para identificar o objetivo dos conhecimentos escolares expostos neste espaço, pois ao serem inquiridos eles os descrevem como irrelevantes para o cotidiano ou mesmo desconectados de seus projetos de vida. Em réplica, Freire (Freire; Papert, 1995) propõe uma pedagogia da curiosidade, que estimule os alunos à pesquisa e à produção de novos conhecimentos e defende um modelo de escola no qual o aluno se reconheça pertencente a um espaço de aprendizagem e de vivência colaborativa. Essa conformação da prática pedagógica, aliada a ação colaborativa em movimentos sociais, interage à modalidade de proporcionar aos participantes um território cultural (Santos, 1994) ampliado, que supere as limitações restritivas impostas pelo sistema. Em continuidade ao debate, Papert (Freire; Papert, 1995) afirma que a disponibilização de tecnologias aos estudantes ajuda a no seu empoderamento por que lhes dá a oportunidade de aprender conteúdos diversos, escolarizados ou não, ao acessar *sites*, enciclopédias virtuais, *blogs* e outras modalidades, o que pode implicar uma tendência a desconstruir os modelos pedagógicos tradicionais, onde o perfil da escola se identificava com locais privilegiados do conhecimento com os blocos de conteúdos curriculares encapsulados em disciplinas, e o papel do professor, enquanto profissional de mediação entre o conhecimento sistematizado pela humanidade e o aluno. Para Papert (1980) a escola e professor se instituem, noutra perspectiva, ambos próximos aos papéis sociais de aprendizagem contínua e defende a necessidade de metodologias de aprendizagem que converjam à ambiência do pensamento computacional, conforme configura a proposição do construcionismo, numa proposição diferenciada aos educadores, na direção de proporcionar um ambiente em que ocorre a “possibilidade de entender todo o processo de construção do conhecimento de seu aluno” (Campos, 2013, p. 91).

Essas ideias reverberam no uso pedagógico das tecnologias organizado pelo Kilombagem por meio do estímulo a projetos que contemplam também a oferta de aparelhos e objetos conectados às novas tecnologias e mídias digitais por meio de metodologias que respeitem as culturas locais e que não se enquadram em padronizações de conteúdo didático limitante. O ato deliberado desse coletivo em proporcionar uma plataforma em meio

digital, como forma de comunicabilidade entre o grupo e a comunidade, tem como objetivo conectar as histórias e lutas pessoais e coletivas dos seus participantes. De Silva (2012) se elenca uma série de iniciativas que subsidiam essa perspectiva, por onde os movimentos sociais se apropriam de ferramentas disponíveis nas redes sociais para ampliar as ramificações de suas influências e ocupar esse espaço também como ambiência de atuação cultural e militância.

Tal modelagem metodológica se caracteriza em oposição à proposição neoliberal de uma escola alienada. Assim, o Kilombagem incorpora as inovações das novas mídias como uma ferramenta pedagógica que acrescenta às suas dinâmicas de trabalho, amplia a visibilização de seus esforços em pesquisa e valoriza a produção de conhecimento com a temática da negritude. Várias de suas atividades, explicitadas no site, se apresentam como variáveis socioculturais que influenciam a forma com que a plataforma configura sua estética, transformando-a em componente político e ético. A postura da neutralidade política na disponibilidade de uma tecnologia para a sociedade, como de seu uso, é descartada nessa perspectiva. Nesse sentido, o perfil das atividades desenvolvidas no entorno do projeto Kilombagem interage às dinâmicas do movimento social como um grupo ativo e suas relações com as metodologias educacionais se comportam como um território ampliado e potente de resistência cultural (Moura, 2006). Essa postura promove a agregação de conexões com outros sujeitos promotores de inovação e atua com a perspectiva da cultura digital enquanto elemento difusor e produtor de saberes sistematizados, tanto no contexto escolar como ao comunitário.

3. Alguns percursos do Kilombagem e a cultura digital

Outro quesito cultural para esse grupo, tanto as artes plásticas como o cinema, representam, de forma pragmática e reflexiva, as preocupações do grupo em seus debates. O filme *Pantera Negra*, por exemplo, se enquadra nesse estilo de perfil vinculado ao entretenimento e propõe conceitos afrofuturistas⁷, elencando variáveis que povoam as expectativas de mudança em relação à qualidade de vida, tanto individuais como comunitárias, tanto do movimento negro como o das periferias das cidades. Nesse contexto cultural o projeto Kilombagem se desdobra e se mantém proativo e propositivo ao referir em sua missão a finalidade de desenvolver “a apropriação, produção e difusão de

⁷ Afrofuturismo se constitui por um movimento cultural. O termo foi cunhado por Mark Dery, no texto *Black to the Future* (2002). Procura em sua proposição o desafio de interagir realismo fantástico, diáspora africana negra, mitologia, cinema e produções artísticas, novas tecnologias e, com esses componentes, proporcionar uma nova estética e visão de sociedade.

conhecimentos acerca da humanidade e de suas principais contradições sociais para subsidiar ações políticas de transformação da realidade”⁸.

No decorrer de suas atividades educativas e sociais o grupo esbarra em desafios como a necessidade de concatenar a demanda de formação profissional às especificidades da educação formal e social. A cada estudo sobre novos projetos frequentemente se vislumbram novos produtos, processos ou serviços, que se mobilizam, por vezes, em função de inovações e pela busca de recursos que proporcionem mecanismos para disponibilizá-las para toda a comunidade.

O teor pedagógico do Kilombagem integra tecnologia, imaginação e criatividade, historicamente focadas nas contações de histórias, na religiosidade e na tradição oral das comunidades, explorando a literatura com características de realismo fantástico⁹ (Todorov, 2004), bem como a sua comparação com produções em realidade virtual (Biocca; Kim; Levy, 1995) que simulam cidades e mundos.

Cabe nesta contextualização inferir as significações que as novas diretrizes governamentais para o ensino, do MEC (Ministério da Educação), mobilizam em favorecer os esforços que correspondam às novas demandas sociais. Em seu caderno pedagógico, denominado Cultura Digital, apresenta uma série de análises e reflexões que versam sobre a inserção da cultura digital no conteúdo escolar:

[...] esses novos jeitos de aprender, nos dias de hoje, escapam ao modelo hierárquico, sequencial, linear e fechado em apenas um turno escolar. Compreendem a ideia de rede no ato de conhecer, alterando formas e jeitos de aprendizagem e interpelando-nos a pensar novas formas de escolarização e de fazer cultura. (MEC, 2013, p.11)

E acrescenta que para além das expectativas da educação básica é:

[...] possível pensar a Cultura Digital como um tipo de área do conhecimento, aquela que gestiona, intercruza as informações e conhecimentos produzidos pela humanidade. Acontece que, para esse tema

⁸ Disponível em <https://kilombagem.net.br/quem-somos/>, acesso em 25 de junho de 2018.

⁹ Escola literária, estilo que entremeia o cotidiano vivenciado aos fenômenos diversos como o sobrenatural, entre outros, conforme conceituação de Todorov (2004) em seu livro, *Introdução à Literatura Fantástica*.

permeiar a nossa prática, é necessário uma série de condições de realização da Cultura Digital (MEC, 2013, p. 11).

A partir da interconexão desses conteúdos com a leitura dos propósitos do projeto Kilombagem se destacam aspectos desafiadores, avaliados por seus participantes, frente ao uso das novas tecnologias digitais, tanto na modelagem de sua difusão cultural quanto em relação às organizações formais de ensino. O ato de educar para o uso das tecnologias digitais pressupõe atividades que preparem os alunos para a manipulação desses objetos como os aparelhos celulares, *tablets* e *notebooks*, entre outros, o que os obrigam a referenciar a dificuldade de disponibilização desses objetos nas comunidades em que atuam. O outro foco tem como pontos de referência a sabedoria local; as práticas laborais e artesanais; a valorização da oralidade, do saber do ancião e da ancestralidade. Entre esses costumes históricos emergem as iniciativas dos jovens e nativos digitais, estimulados pelas mídias digitais como mediação de conteúdo, a exigir técnicas pedagógicas em hibridização de formatos, conjugando às dinâmicas de registro e memória de seus saberes aos disponibilizados na ambiência da cultura digital.

4. Dos Mocambos ao Baobáxia e Cyberquilombo, algumas interconexões

Aspecto importante afinado à atividade do Kilombagem, se vincula ao conceito de uso de softwares livres, na defesa de sua política por conteúdos em código aberto. Há nessa interlocução a aproximação do Kilombagem ao projeto da Rede Mocambos¹⁰ e do hub e repositório Baobáxia¹¹. A Rede Mocambos nasce de uma articulação nacional de participantes dos movimentos quilombolas no Brasil, em cujo leque de desafios se encontrava a dificuldade de comunicabilidade entre as suas centenas de agrupamentos, espalhados em grande parte do território nacional, com muitas de suas comunidades a ressentir de dificuldades de acesso até por via terrestre, dada a precariedade *das vias de transporte*. Nucleados no espaço da Casa de Cultura Tainã¹², em Campinas (SP), se organiza um projeto cujo objetivo é conectar essas organizações locais em uma rede colaborativa através das tecnologias de informação e comunicação. Essa rede inclui a participação de parcerias com as comunidades indígenas, entidades da sociedade civil e

¹⁰ Disponível em <http://www.mocambos.net/tambor/pt/home>, acesso em 25 de julho de 2018.

¹¹ Disponível em <http://www.mocambos.net/tambor/pt/baobaxia>, acesso em 25 de julho de 2018.

¹² Disponível em <http://www.taina.org.br/#>, acesso em 25 de julho de 2018.

espaços caracterizados como pontos de cultura¹³. A partir dessa iniciativa configuram uma rede nacional, com conexões e sincronizações via satélite, através de um programa governamental, Governo Eletrônico - Serviço de Atendimento ao Cidadão (GESAC) que utiliza tecnologias de fibra - via Rede Nacional de Pesquisa (RNP) - e de cabos, *Asymmetric Digital Subscriber Line* (ADSL). Nessa trama o Kilombagem adere e elabora sua plataforma e suas páginas digitais como expressão de comunicabilidade dentro do contexto da comunidade e suas ramificações, com a postura de ampliá-las no ambiente das redes virtuais que se coligam em identidade à sua especificidade política (Ortiz, 2001) e à modelagem organizacional, com o intuito de valorizar os conteúdos específicos alinhando-os, prioritariamente, à abordagem da negritude e suas problematizações.

A base constitutiva do projeto Kilombagem se configura a partir de referências conceituais elencadas por Franz Fanon (Faustino, 2018), autor de dois importantes livros - *Pele Negra Máscaras Brancas* e *Os condenados da Terra* - que subsidiam os debates e a compreensão do modo de vida e de trabalho do grupo e suas comunidades. Dentre as expressões de Fanon destacam a relacionada ao termo do “sofrimento psíquico” (Faustino, 2018) e a sua relação com os impactos do colonialismo na psique humana. Essa ênfase percorre as consequências das políticas de segregação e de preconceito racial e as conecta às discussões sobre a diáspora negra, sendo muitas delas conduzidas com base na crítica ao julgamento por Bourdieu (2007) e nas abordagens sobre a diáspora negra e os impactos nas mediações culturais elaboradas por Stuart Hall (2009). De Deivison Faustino, um dos elaboradores da plataforma kilombagem, se destaca a abordagem de Fanon que corrobora a observação das práticas comunitárias como base da pedagogia social adotada, que diz que:

[...] os seres humanos são o que fazem e como fazem. Por isso, a prioridade dada à preservação ou ao resgate cultural corre o risco de inverter a ordem de prioridades no mundo, tomando o secundário como primário, na medida em que valoriza o produto em detrimento do produtor (Faustino, 2018, p. 118).

¹³ Ponto de cultura é um espaço cultural organizado e administrado por uma comunidade específica e que requer reconhecimento governamental para obtenção de recursos públicos. No Brasil a Lei 12.343/2010 trata de sua organização. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/pontos-de-cultura1>, acesso em 25 de julho de 2018.

Ao assumirem o papel de protagonistas em suas comunidades, os gestores do Kilombagem fomentam atividades formativas, como constituir e incrementar redes de estudos e relacionamentos, estimular os encontros e trocas de experiências, e nestes o propiciar de vivências presenciais e virtuais. Nessa dinâmica, a afiliação à rede Mocambos e às conexões do Baobáxia são estratégicas.

A esse modelo organizacional se interpõe a premência da presencialidade, isto é, não basta a esses agrupamentos a oferta de iniciativas digitais à distância, confere a necessária e concomitante atribuição de iniciativas em encontros presenciais para a troca de experiências e a vivência comunitária. À essa dinâmica se proporciona oportuna a intercalação de iniciativas acadêmicas, de pesquisa e de investigação, que agregam sistemáticas de registro e de memória, a retroalimentar essas comunidades.

Cabe salientar as iniciativas governamentais quanto aos levantamentos de dados em relação aos quilombos no Brasil, o que se dá com maior intensidade a partir das novas legislações decorridas da promulgação da nova constituição em 1988. Em todo caso, avanços se apresentam. Indicadores mostram que existem 2847 comunidades remanescentes de quilombos cadastradas no Brasil¹⁴, apesar de nem todas terem suas propriedades reconhecidas em cartório. Tais comunidades apresentam uma precarização do sistema estatal de escolarização, como as carências estruturais em seu sistema público de atendimento à saúde e, mesmo, de vias de acesso, transporte e moradia, de forma que se firmam fragilizadas as condicionantes básicas para o avanço de melhorias reais de sua qualidade de vida. Enfim, dado o processo histórico conflitivo que proporciona o surgimento dessas comunidades e a relação, por vezes, tensa com grileiros e postulantes à posse de suas terras - nem sempre recebendo a adesão e a solidariedade dos gestores das máquinas públicas - não são surpreendentes as dificuldades enfrentadas em suas tentativas de desenvolvimento comunitário. No bojo desse processo, a cultura digital proporciona possibilidades de se desenvolver metodologias alternativas, como também preconiza a rede Mocambos¹⁵, que investe esforços tanto para a instalação de receptores de satélite de comunicação como em perspectivas formativas e soluções em parceria aos projetos que se apresentam proposições similares às do Kilombagem:

O grupo elege como principais desafios: Entender as atuais transformações no processo produtivo e os seus impactos na sociabilidade contemporânea;

¹⁴ Disponível em: <https://uc.socioambiental.org/territorios-de-ocupacao-tradicional/territorios-remanescentes-de-quilombos>.

¹⁵ Disponível em: <http://www.mocambos.net/tambor/pt/home>, acesso em 11 de julho de 2018.

Compreender as determinações reflexivas entre racismo, machismo e capitalismo; Captar as especificidades sociais e possibilidades históricas de transformação da sociabilidade contemporânea considerando a instrumentalização do racismo para a manutenção da exploração capitalista; Desenvolver e estimular ações de intervenção social, divulgação científica e propaganda ideológica coerente com as necessidades e tendências históricas de transformação da realidade¹⁶.

A plataforma, ainda, atrai os participantes através de chamadas em inscrições para os seus cursos presenciais e à distância, entre eles: Política, Democracia e Racismo; Um dever cumprido, mas a luta continua; Movimento de libertação na África. Esses temas decorrem de demandas de seus grupos de estudos e contemplam temas como: Particularidades do Capitalismo Brasileiro; Africanidades; Economia, Política e Sociedade e Educação para as Relações Raciais. Em depoimento, que reafirma essa dinâmica metodológica, extraído da entrevista¹⁷ promovida por Ike Bantu junto ao rapper e educador Thiago Elniño, se confirma a linha pedagógica adotada que estabelece uma conexão entre as poéticas e o conteúdo, ao privilegiar uma estética diferenciada e reflexiva. A exemplo da música denominada pedagoginga¹⁸, por onde o músico descreve os dilemas de estudantes negros, restritos às periferias e vivenciando as contradições observadas em proximidade ao sistema escolar vigente, eles dizem: “eu não quero mais estudar na sua escola”¹⁹, onde se reconhece um sentimento de ausência de pertencimento, provavelmente a incorrer em indicadores de evasão e exclusão. Em outro verso, o músico consolida essa constatação com a frase “minha decepção de mundo diz que nós, mesmo não vendo nada em volta, nunca estamos sós”, como um apelo ao compartilhamento de vivências em solidariedade, em resposta a esses frágeis espaços de agrupamentos sociais que confluem em ações de resistência cultural. A esses conteúdos que mesclam as suas políticas-pedagógicas às dinâmicas das novas tecnologias digitais, e nestas se entremeiam as trocas colaborativas,

¹⁶ Disponível em: <https://kilombagem.net.br/quem-somos/>, acesso em 25 de junho de 2018.

¹⁷ Entrevista disponibilizada em blog do rapper Thiago Elniño, registrada no site Kilombagem. Disponível em: <https://kilombagem.net.br/politica/grupo-kilombagem-entrevista-thiago-elnino-sobre-religiosidade-e-negritude-em-seu-trabalho/>, acesso em 05 de julho de 2018.

¹⁸ Música Pedagoginga, Thiago Elniño. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IEM-zYi7hcs>, acesso em 05 de julho de 2018.

¹⁹ Música Pedagoginga, Thiago Elniño. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IEM-zYi7hcs>, acesso em 05 de julho de 2018.

por onde arte, a cultura digital e o conteúdo curricular também se entrelaçam, conforme Silva (2017) se

[...] processa a formação dos acervos pessoais proporcionados pela escola que, em contrapartida, se recompõem em novas estruturas basilares e influenciam as concepções de vida e de mundo destes sujeitos. Portanto, nesses territórios formativos a apreciação da arte está umbilicalmente ligada às histórias pessoais e familiares que também se remodelam imbricadas aos atos de aprendizagem e ensino (Silva, 2017, p. 49).

Descritas essas imbricações, extremamente complexas, que se dão em meio à cultura digital, que agregam novos compostos de interatividade, novas mídias e tecnologias digitais, se acrescenta a necessidade de enfrentamento dos problemas que decorrem do acúmulo de inovações e de oferta de aplicativos. Em relação a esse aspecto, o projeto Kilombagem se conecta a outras iniciativas similares como o Cyberquilombo²⁰, enquanto difusor de gêneros correlatos à cultura digital e à atividade formativa, vinculadas às temáticas afro-brasileiras. A plataforma dispõe de oferta de cursos, videoaulas, palestras em canal digital, promovendo conteúdos nas áreas de literatura, filosofia, dança, música, entre outras categorias da arte. Um elemento diferencial desse site é o projeto denominado Laboratório Experimental²¹, com foco em intervenção criativa. Seus eixos de trabalho interpõem elementos como o remixar, a mídia livre e a ocupação de espaços públicos, principalmente no que tange às artes e aos projetos culturais vinculados ao fortalecimento de modelos sociais de organização popular.

5. Considerações Finais

Procuramos mostrar neste trabalho um conjunto de variáveis que afetam as comunidades locais, em especial as que se ressentem do acelerado processo resultante da automação e das tecnologias digitais. Isso nos faz lembrar os argumentos de Valente (2007) para quem “a demanda por mais conhecimento não se faz presente somente no contexto das empresas e não é um problema circunscrito ao trabalhador, mas a todos os cidadãos” (Valente, 2007, p. 51), ao que se acresce a apreciação de Lévy (1999) ao inferir que “cada

²⁰ Disponível em: <http://labexperimental.org/cyberquilombo/>, acessado em 13/07/2018.

²¹ Disponível em: <http://labexperimental.org/sobre/>, acesso em 03 de julho de 2018.

ponto de vista na rede, cada interpretação da cibercultura pode ser conectada a um conjunto de interesses e projetos” (Lévy, 1999, p. 214).

Por fim, esperamos que a apresentação de aspectos formuladores das elaborações em educação sociocomunitária, que permeiam projetos como o Kilombagem, mostrem a capacidade de adaptabilidade e desenvolvimento criativo nos espaços dos coletivos populares e movimentos sociais de base. As atividades desenvolvidas incorrem em processo de constante reavaliação, do ato engenhoso ao processo de ensino-aprendizagem, da geração de coletivos de atuação à formulação de produtos e serviços. Esses esforços, em organizações sociais ou populares, ao proporcionar alternativas aos modelos societários vigentes, convivem conflituosamente com essas novas modalidades de trabalho, na dialética de suas contradições, por onde os processos de cultura digital, por vezes, se distanciam das soluções humanizadoras ou, em outro aspecto, se observam a procura por soluções que superem o hiato entre as carências sociais e a acelerada evolução das novas mídias e tecnologias. Essas iniciativas abordam a ambiência para prováveis novas prospecções em relação à probabilidade de parcerias com a universidade, tanto no aspecto da investigação acadêmica quanto à modalidade de vínculos proporcionadas pelas modalidades de extensão.

6. Referências

BIOCCA, Frank.; KIM, Taeyong; LEVY, Mark R. The vision of virtual reality. In: BIOCCA, Frank; LEVY, Mark. R. (Ed.). **Comunicacion in the Age of Virtual Reality**. Hillsdale, NJ: Laurence Erlbaum Associates, 1995. p. 3-14.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: EDUSP. Porto Alegre: Zouk. 2007.

CAMPOS, Flavio R. **Paulo Freire e Seymour Papert: educação, tecnologias e análise do discurso**. Curitiba. Editora CRV. 2013

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo. Paz e Terra. 1999.

DERY, Mark. **Black to the Future**. Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate and Tricia Rose. Flame Wars: The Discourse of Cyberculture. Ed. Mark Dery. Durham, NC: Duke UP. 2002. P. 179-222.

FAUSTINO, Deivison M. **Franz Fanon: um revolucionário, particularmente negro**. São Paulo: Ciclo Contínuo Editorial. 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra. 2006.

FREIRE, Paulo; PAPERT, Seymour. **O Futuro da Escola**. (1995). Produtor: Márcia Moreno e Marco A. Del Bosso. Vídeo em realização da PUCSP, com apoio do Jornal da Tarde e a

Agência Estado, TV PUCSP. novembro, 1995. Disponível em: <http://cameraweb.ccuec.unicamp.br/watch_video.php?v=3HB9X8W9S21S>. Acesso em: 3 jun. 2018.

HALL, Stuart. Cultura Popular e Identidade. In: SOVIK, Liv (Org.). **Da diáspora: Identidades e Mediações Culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009. p. 228-247.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo. Editora 34. 1999.

MEC **Cultura Digital**. Programa Mais Educação. Brasília, DF: MEC. v.7. Série Cadernos Pedagógicos. Secretaria de Educação Básica. 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12330-culturadigital-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 13 jul. 2018.

MOURA, Glória. Quilombos contemporâneos no Brasil. In: CHAVES, Rita; SECCO, Carmen Lucia Tindo; MACEDO, Tania (Orgs.). **Brasil África: como se o mar fosse mentira**. São Paulo: Ed. UNESP; Luanda, Angola: Chá de Caxinde, 2006. p. 327-362.

ORTIZ, Renato. **Cultura e Modernidade**. São Paulo: Editora Brasiliense. 2001.

PAPERT, Seymour. **Mindstorms: children, computer, and powerful ideas**. New York: Basic Books Inc. Publishers. 1980.

RUSSEL, Stuart; NORVIG, Peter. **Inteligência Artificial**. Rio de Janeiro: Editora Campus. 1995.

SANTOS, Milton. **Técnica, Espaço, Tempo: globalização e meio técnico-científico-informacional**. São Paulo: Hucitec. 1994.

SILVA, Odair M. Os movimentos sociais nas tramas das redes sociais. **Revista Diálogos: pesquisa em extensão universitária**. IV Congresso Internacional de Pedagogia Social: domínio sociopolítico. Brasília, v.17, n.1, jun. 2012. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RDL/article/view/3830/2314>>. Acesso em: 11 jul. 2018.

SILVA, Odair M. **Museu da Língua Portuguesa: uma etnografia da interatividade em seu modelo de difusão cultural**. 2017. Tese (Doutorado em Ciências da Cultura) – UTAD, Portugal. 2017. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10348/7418>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

VALENTE, José A. A crescente demanda por trabalhadores mais bem qualificados: a capacitação para a aprendizagem continuada ao longo da vida. In: VALENTE, José A.; MAZZONE, Jaures; BARANAUSCAS, Maria C. (Orgs.). **Aprendizagem na era das tecnologias digitais**. São Paulo: Cortez: FAPESP, 2007. p. 48-72.

WING, Jeannette. Pensamento Computacional - Um conjunto de atitudes e habilidades que todos, não só cientistas da computação, ficaram ansiosos para aprender e usar. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**. v.9, n.2. 2016. Tradução de Cleverson S. dos Anjos. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/4711/pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2018.