

INTERLÚDIOS DE SHOWS MUSICAIS COMO OBJETOS DE APRENDIZAGEM EM ESTUDOS DE GÊNERO

Arthur Emanuel Leal Abreu

Mestrando em Direitos e Garantias Fundamentais, na Faculdade de Direito de Vitória (FDV). Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino, pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Bacharel em Direito e especialista em Compliance, Lei Anticorrupção e Controle da Administração Pública, pela FDV.

<http://orcid.org/0000-0002-8437-8160>

Faculdade de Direito de Vitória (FDV).
Vitória, ES, Brasil.

Elda Coelho de Azevedo Bussinguer

Doutora em Bioética pela Universidade de Brasília (UnB), com Pós-doutorado em Saúde Coletiva pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Mestre em Direitos e Garantias Fundamentais pela Faculdade de Direito de Vitória (FDV). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Direito da Faculdade de Direito de Vitória (FDV).

<http://orcid.org/0000-0003-4303-4211>

Faculdade de Direito de Vitória (FDV).
Vitória, ES, Brasil.

RESUMO: Trata-se de investigação que enfrenta os desafios impostos aos educadores inseridos em uma cibercultura baseada em tecnologias digitais, com sua consequente condição de hiperconectividade e hipertextualidade, que pressupõe o desenvolvimento de novas tecnologias educacionais, capazes de manter um processo educativo que se faça significativo ao novo modo com que se operam as relações humanas e o modo como a informação e o conhecimento são processados. Analisa as possibilidades de utilização da pedagogia dos multiletramentos, em especial aplicada a shows musicais, com sua diversidade discursiva e de alto impacto na sociedade e de modo mais expressivo em jovens. Propõe como ponto de partida analítico o show “*Live at Made in America*”, da Beyoncé, no qual foram identificados 6 (seis) interlúdios marcados por multimodalidade, em interfaceamento de áudios, vídeos, projeções de palavras, dentre outros recursos audiovisuais, nos quais a proposta temática direcionava-se às categorias gênero e feminismo. A análise dos 6 (seis) interlúdios identificados deixou evidenciada a adequação dessa modalidade pedagógica para os estudos de gênero e feminismo, mostrando o forte impacto desses recursos no enfrentamento de problemas que requerem a reflexão e debate sobre temas ligados aos direitos humanos a serem conquistados.

Palavras-chave: Cibercultura. Multiletramentos. Direitos humanos.

ABSTRACT: It is an investigation that faces the challenges imposed on educators inserted in a cyberculture based on digital technologies, with its consequent condition of

hyperconnectivity and hypertextuality, which presupposes the development of new educational technologies, capable of maintaining an educational process that becomes meaningful to the new way in which human relations operate and the way information and knowledge are processed. It analyzes the possibilities of using the pedagogy of multiliteracies, especially applied to musical concerts, with its discursive diversity and high impact on society and more expressively among young people. As an analytical starting point, it uses the “Live at Made in America” concert, by Beyoncé. The research identifies 6 (six) interludes marked by multimodality, interfacing audio, videos, word projections, among other audiovisual resources, in which the thematic proposal addressed the categories gender and feminism. The analysis of the 6 (six) identified interludes revealed the adequacy of this pedagogical modality for studies of gender and feminism, showing the strong impact of these resources in facing problems that require reflection and debate on issues related to human rights to be conquered.

KEYWORDS: Cyberculture. Multiliteracies. Human rights.

INTRODUÇÃO

A incorporação de tecnologias digitais ao campo da educação impôs-se, na contemporaneidade, como condição necessária à busca de coerência, consistência e conexão com o mundo da vida, considerando a indispensável aproximação entre aquilo que se vive e pratica no cotidiano com aquilo sobre o qual se reflete em busca de uma aprendizagem que posicione o sujeito nas grandes questões e temas que deverão ser determinantes na construção do novo mundo que se estabelece a partir da ruptura paradigmática vivenciada, mantendo-se o liame com temas/problemas relevantes que ainda não foram superados e continuam a exigir dos educadores espaços de aprendizagem significativa.

Os valores e hábitos incorporados, não apenas por crianças e jovens, mas, também, por pessoas de outras gerações, que, seja por necessidade ou desejo, vincularam-se a um novo modo de organizar a vida, baseado no uso de tecnologias digitais, passaram a constituir uma cibercultura. Essa nova cultura é fundada em uma dinâmica de conexão, que passa a ocupar todo o tempo e todos os espaços da vida, levando a uma condição denominada de hiperconexão, tendo em vista não mais haver separação entre os espaços do trabalho, do lazer, da educação, do descanso e de todos os demais ambientes nos quais se dá o viver humano.

Na cibercultura, remodelam-se os modos de acesso à comunicação, ficando o indivíduo dependente de uma nova lógica na qual a dinamicidade, rapidez e imposição algorítmica reduzem sua autonomia, ao mesmo tempo em que se percebe capturado pela quantidade de recursos de informação e conhecimento que lhe dão a sensação de ampliação das possibilidades

de aprendizado. Nessa cultura, passa-se a exigir dos educadores uma remodelação de suas tecnologias de ensino, com vistas a incorporar novos recursos capazes de dinamizar a aprendizagem, de modo a guardar maior sinergia com os hábitos e práticas cotidianas modeladas a partir de ideias como multiplicidade de linguagens, hipertextualidade, respeito à diversidade cultural, percepção das interfaces e interconexões entre os diferentes espaços e experiências da vida cotidiana, dentre outros.

Especialmente nos estudos vinculados a uma Educação para os Direitos Humanos, a exigência de respeito à diversidade cultural e à realidade vivida por aqueles que se colocam na condição de aprendizes, torna essa exigência de mudança pedagógica ainda mais proeminente.

Dentre os diversificados campos de possibilidades de investigação acerca dos novos modelos educativos a serem adotados em razão da nova ordem cultural, baseada no uso de tecnologias digitais de informação, em especial na pedagogia dos multiletramentos e na necessária interatividade e hipertextualidade, optou-se, na presente pesquisa, por analisar os shows musicais, com seus sentidos multidimensionais e interações alargadas, que contemplam narrativas baseadas em diversificados campos da arte.

Tomou-se como ponto de partida analítico os interlúdios do show musical denominado “*Live at Made America*”, da cantora Beyoncé, que apresenta como temática provocativa a categoria “gênero”, em uma modelagem que se apropria de estratégias que mesclam abordagens discursivas de naturezas diversificadas, como vídeos, áudios, dentre outros recursos.

A partir da identificação dos interlúdios presentes no show, analisa-se uma possível utilização dessa estratégia pedagógica para os estudos de gênero e feminismo, com vistas a uma Educação para os Direitos Humanos.

CIBERCULTURA, TECNOLOGIAS DIGITAIS E HIPERTEXTUALIDADE

Nas últimas décadas, as tecnologias digitais desenvolveram-se e popularizaram-se, de forma que passaram a integrar o cotidiano de grande parte da sociedade. As crianças e os jovens da atualidade – chamados de *Geração Z* – já nasceram em uma sociedade repleta das novas tecnologias. São, por isso, denominados “nativos digitais”.

Os adultos, por sua vez, decidiram ou tiveram que se adaptar, em razão do uso das novas tecnologias para comunicação, trabalho e lazer. Nesse contexto, incluem-se, também os idosos:

no Brasil, por exemplo, 34% das pessoas de 60 anos ou mais são consideradas usuários de internet (NCI.BR, 2019, p. 287).

Desse modo, verifica-se que as tecnologias digitais encontram-se integradas à cultura contemporânea, que pode ser conceituada como a *cibercultura*: “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17).

A sociedade contemporânea, então, desenvolve-se em meio à proliferação das tecnologias digitais, que estabelecem um novo modo de vida e de relacionamento entre as pessoas. Nesse sentido, “a cibercultura está sincronizada com a dinâmica da sociedade contemporânea, podendo mesmo ser caracterizada como uma cibernsocialidade” (LEMOS, 2013, p. 81).

Nesse contexto, os indivíduos estão conectados – entre si e com as máquinas – por meio de diversos aparelhos e ferramentas tecnológicas. “Um dos aspectos fundamentais da Cibercultura, portanto, consiste justamente na comunicação mediada pela linguagem computacional” (ARRABAL; ENGELMANN; MELO, 2017, p. 63). Assim, a sociedade contemporânea encontra-se em um estado de hiperconectividade.

Eduardo Magrani (2019, p. 20-21) ressalta que esse termo foi, originalmente, cunhado para designar o estado de permanente disponibilidade dos indivíduos, uma vez conectados à rede. Hoje, o conceito de “hiperconectividade” está “atrelado às comunicações entre indivíduos (*person-to-person*, P2P), indivíduos e máquina (*human-to-machine*, H2M) e entre máquinas (*machine-to-machine*, M2M) valendo-se, para tanto, de diferentes meios de comunicação”.

Fato é que as tecnologias digitais estão integradas ao modo de vida de grande parte da sociedade contemporânea. Isso implica a possibilidade (e, às vezes, necessidade) de mudanças em práticas tradicionais, para que não se tornem desvinculadas da cultura atual. Além disso, as ferramentas digitais transformaram o acesso à informação, a serviços e produtos: as distâncias físicas podem ser superadas pelo fluxo virtual de dados, por meio de poucos cliques no *mouse* ou sequências no teclado. Com isso, o usuário da internet conquistou autonomia, traçando seus percursos no ciberespaço, acessando conteúdos de acordo com seus interesses, afinidades e hábitos – ainda que sua navegação seja determinada, cada vez mais, por algoritmos dominados pelo mercado:

[...] que tem explorado a possibilidade de personalização e customização automática de conteúdo nas plataformas digitais, inclusive capitalizando essa filtragem com publicidade direcionada por meio de rastreamento de *cookies* e processos de *retargeting* ou mídia programática (MAGRANI, 2019, p. 35).

Ainda assim, apesar das interferências mercadológicas no ciberespaço, os usuários da internet e das tecnologias digitais conexas têm um alto nível de autonomia. Afinal, a manifestação de individualidade de cada usuário, deixando transparecer seus desejos, afinidades e necessidades, é essencial para que o mercado possa atuar com precisão, oferecendo justamente aquilo que o sujeito aceitará adquirir e/ou consumir.

Desse modo, na cibercultura:

Os novos modos de comunicação e de acesso à informação se definem por seu caráter diferenciado e personalizável, sua reciprocidade, um estilo de navegação transversal e hipertextual, a participação em comunidades e mundos virtuais diversos etc. (LÉVY, 1999, p. 193).

Destacam-se, assim, a possibilidade da personalização do ambiente virtual, para que corresponda ao indivíduo que por ali navega. Para o usuário, isso é bom porque o ambiente fornece justamente aquilo que corresponde aos seus gostos, poupando-lhe tempo e apresentando-lhe conteúdos até então desconhecidos. Para as plataformas, isso aumenta as chances de fidelização e consumação do usuário.

Outro fator relevante é a hipertextualidade, consistente no encaminhamento para outras páginas da internet, outros conteúdos, enfim, outros textos. Isso se aplica a notícias, músicas e vídeos, que sugerem ao usuário da internet conteúdos relacionados, que podem lhe interessar. Conforme destaca Abel Reis (2018, p. 127):

[...] a partir de toda a informação e opinião disponíveis nas redes sociais, é possível pinçar, na vastidão da internet, livros, séries, shows e outros produtos acima da média (ou do que cada um considera acima da média). Estes, por sua vez, abrem portas para novos autores e obras e, assim, sucessivamente, em um movimento contínuo de refinamento¹ do nosso ‘paladar’ artístico e cultural.

Cumpramos ressaltar que a hipertextualidade não está ligada, exclusivamente, ao redirecionamento para outros endereços ou arquivos eletrônicos. Ela também se manifesta por meio da referência a outro conteúdo, instigando a curiosidade do sujeito, fazendo-o buscar outros textos. Assim, podemos falar em navegação ou *leitura hipertextual*, “como modo de operar não-linearmente, algo que a mente faz de forma balística e natural na leitura de qualquer

¹ O autor refere-se a refinamento no sentido de “construção de um repertório afinado às nossas exigências e preferências, sejam elas apontadas para o sertanejo, rap ou música clássica, para o cinema europeu, asiático ou comercial, para a alta ou baixa literatura” (REIS, 2018, p. 127).

texto, seja ele oral, impresso ou digital, linear ou não-linear em sua aparência” (RIBEIRO, 2006, p. 20).

Com base nessa definição, a hipertextualidade não se restringe ao ciberespaço. Entretanto, no ambiente virtual, as possibilidades de navegação hipertextual são maiores, em razão da facilidade de acesso a outros materiais e da velocidade com que se alcançam esses conteúdos externos ao texto original.

Dessa maneira, os textos eletrônicos, característicos da cibercultura, apresentam um grande potencial a ser explorado, nos mais diversos segmentos da vida contemporânea, o que inclui os modos de consumo, de comunicação e de entretenimento. Neste trabalho, nosso recorte é limitado à área de educação, buscando identificar como as tecnologias digitais podem ser integradas aos processos de ensino-aprendizagem.

EDUCAÇÃO E MULTILETRAMENTOS NA ERA DA CIBERCULTURA

Conforme visto anteriormente, a cibercultura é caracterizada pela cultura que se desenvolve junto e em meio ao ciberespaço – as redes virtuais formadas pela internet e outras tecnologias digitais. Nesse contexto de hiperconectividade, é preciso repensar a educação, para que não se torne dissociada da realidade, o que conduziria ao desinteresse dos estudantes e à falência do projeto educacional.

Muito se discute acerca da inserção de tecnologias nas práticas educacionais, o que pode ocorrer em diferentes níveis. O modelo tradicional de educação formal, em sala de aula, pode ser invadido pelas tecnologias, utilizando-se a internet e dispositivos – computadores, *notebooks* e *smartphones* – nas atividades presenciais. Outra formatação possível é a educação a distância – outrora realizada por meio de gravações em fitas cassete ou CDs –, mediada por computadores, de forma síncrona ou assíncrona. Há, ainda, modelos de educação híbrida, com atividades coletivas presenciais e, também, com parte do processo de ensino-aprendizagem mediado pelas tecnologias digitais.

Enfim, são múltiplas as possibilidades de empregar as tecnologias digitais em favor da educação, cada uma delas orientada a uma finalidade. Por isso, Santaella (2013, p. 304) refuta a “ideia de que formas emergentes de aprendizagem e novos modelos educacionais tenham que necessariamente apagar as formas e modelos precedentes”.

Todavia, as práticas tradicionais de educação não podem se manter inertes, repelindo as novas tecnologias. Ao contrário, é preciso pensar em formas de integrá-las aos processos educacionais tradicionais, explorando suas potencialidades e aproveitando-se das facilidades que trazem, para manter os processos de aprendizagem significativos para seu público contemporâneos. Assim, “desenvolver estratégias integradoras para entrar no jogo das complementaridades com que as mídias atuais nos presenteiam constitui o grande desafio dos sistemas educacionais e curriculares no mundo contemporâneo” (SANTAELLA, 2013, p. 307).

Nessa empreitada tecnológica, o professor assume um papel muito importante. De acordo com Abreu e Francischetto (2019a, p. 238): “Cabe ao professor reconhecer as diferenças intergeracionais e as habilidades e competências que já fazem parte do repertório dos alunos atuais, forjados em uma cultura diferente: a cultura digital” – ou *cibercultura*.

Diante da necessidade de incorporação do repertório dos alunos nos processos educacionais, recorre-se à pedagogia dos multiletramentos, desenvolvida a partir de 1994, em decorrência das características do mundo globalizado: "a multiplicidade de canais de comunicação e mídias, e a crescente saliência da diversidade cultural e linguística" (GRUPO DE NOVA LONDRES, 1996, p. 63, tradução nossa²).

Em um sentido, os multiletramentos são uma resposta à multiplicidade de linguagens presentes nos textos em circulação, "que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar" (ROJO, 2012, p. 19). Afinal, atualmente, o processo de significação torna-se mais complexo, pois "o textual também está relacionado ao visual, ao áudio, ao espacial, ao comportamental, e assim sucessivamente" (GRUPO DE NOVA LONDRES, 1996, p. 64, tradução nossa³).

No segundo sentido, os multiletramentos justificam-se pela multiplicidade de culturas. Nesse contexto, há uma valorização da cultura popular, superando a primazia do conhecimento tradicional, cartesiano. Assim, conforme Roxane Rojo (2013):

[...] em primeiro lugar, a escola deveria partir do que a gente chama de repertório, [...] de mundo de vida do aluno, ou seja, da cultura local que esse aluno traz pra sala de aula que deve ser, não só valorizada, mas incorporada no tratamento dos objetos de ensino. Quer dizer, isso também é uma coisa a refletir, coisas que ele vê na mídia de massa, o que ele faz na internet e tal é para ser trazido para colocar em diálogo.

² No original: "[...] *the multiplicity of communication channels and media, and the increasing saliency of cultural and linguistic diversity*".

³ No original: "[...] *the textual is also related to the visual, the audio, the spatial, the behavioral, and so on*".

Isso não significa um abandono dos materiais de ensino tradicionais, mas sim uma incorporação de novos objetos, provenientes do repertório dos estudantes, em atenção à diversidade de culturas e de realidades por eles vivenciadas. Logo, além dos elementos digitais, característicos da cibercultura e centrais na proposta, deve haver materiais complementares, em especial bibliografia técnica e especializada, a fim de fornecer suporte teórico adequado aos processos de aprendizagem.

Ao combinar elementos tradicionais e digitais, a pedagogia dos multiletramentos abre caminho para a inovação na educação, articulando os conhecimentos tradicionais com o mundo da vida dos estudantes, com suas culturas locais. Além de estratégia pedagógica inovadora:

[...] incorporar as culturas dos educandos pode ter um papel decisivo nas atividades de ensino, facilitando a aprendizagem e/ou tornando-a significativa, à medida que o estudante consegue perceber as correlações entre os conteúdos estudados e sua realidade (ABREU; FRANCISCETTO, 2019a, p. 240).

Nesse sentido, podem-se apontar a literatura, o cinema, a televisão e a música como segmentos de destaque da cultura popular. Cada um deles ainda se divide em gêneros específicos, com suas particularidades. Por fazerem parte do repertório de uma parcela considerável da sociedade, propicia-se o engajamento dos estudantes nas atividades que tenham por fio condutor o objeto cultural.

Convém mencionar que a cultura está intrinsecamente ligada ao reconhecimento e à promoção de Direitos Humanos. Conforme Turatti Junior e Bernardi (2019, p. 85), “A representação social, o chamado se ‘ver na tela’, consegue propagar direitos e fazer com que eles sejam reconhecidos”. Dessa forma, percebe-se o potencial de utilização de elementos culturais e das tecnologias digitais em favor de um projeto de Educação em Direitos Humanos.

No cenário cultural brasileiro, as telenovelas tiveram muita importância, trazendo aos lares das famílias tradicionais temas como racismo, homossexualidade e outras formas de discriminação e desigualdades. Nas questões de gênero, “Tieta, personagem icônica da dramaturgia, ainda em 1989, numa sociedade recentemente saída do contexto da ditadura, falava abertamente sobre a ideia de liberdade sexual e felicidade” (TURATTI JUNIOR; BERNARDI, 2019, p. 79). Ao longo do tempo, ganhou relevância o empoderamento feminino, com diversas personagens enfrentando os mais variados desafios que se apresentam às mulheres.

Em 2020, a 20ª edição do *reality show* Big Brother Brasil trouxe à tona discussões acerca de feminismo e machismo, debates esses que foram transpostos para os lares dos espectadores.

As tecnologias digitais tiveram participação nesse fenômeno: a título de exemplo, as buscas pelo termo “sororidade” no Google aumentaram significativamente⁴ após uma participante utilizar a palavra para justificar seu voto, com o intuito de proteger as demais mulheres (MARTINELLI, 2020).

Gevehr e Portal (2019, p. 200) destacam a influência que os materiais audiovisuais exercem sobre os estudantes, em razão de seu alto índice de consumo, e a importância de se evidenciar os fatores ideológicos latentes nesses materiais audiovisuais. Isso ganha relevância com o surgimento de plataformas digitais de vídeos e música (como Netflix, Amazon Prime, Globo Play, HBO Go, Spotify, Tidal, Apple Music e outras), o que simplificou e massificou o acesso aos conteúdos audiovisuais, acessíveis em qualquer lugar, por meio de dispositivos móveis (como *smartphones*), tornando-os indissociáveis da cultura contemporânea.

Neste trabalho, elegemos como objeto de análise os shows musicais, que permitem a multiplicidade de linguagens e a combinação de sentidos – por meio do áudio, do visual, do textual e até do cinestésico. Nesse sentido, Lemos (2013, p. 181) destaca que “a arte na era eletrônica vai abusar da interatividade, das possibilidades hipertextuais, das colagens (*sampling*) de informações, dos processos fractais e complexos, da não linearidade do discurso...”.

De fato, as grandes performances incorporam, além da música em si, as interações entre os artistas (cantores, músicos e bailarinos), as coreografias e as pirotecnias. Ainda, muitos desses shows contêm uma narrativa, que envolve os figurinos, a seleção musical (*setlist*) – entrecortada por *covers* e *samplings* –, as representações e os interlúdios, dentre outros elementos, que formam um discurso, não-linear, aberto à hipertextualidade.

Diante disso, discutimos a possibilidade de utilização de interlúdios de shows musicais, que entrelaçam e apropriam-se de discursos externos, como objetos de aprendizagem, em um projeto educacional – seja ele formal ou não.

⁴ Instantaneamente, houve um aumento em 250% nas buscas pelo termo “sororidade”. No acumulado da semana, a expressão apareceu na liderança dos assuntos que mais cresceram, em todo o Google Brasil, com alta de 4.850% (MARTINELLI, 2020).

INTERLÚDIOS DE SHOWS MÚSICAIS COMO OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Interlúdios são segmentos nos shows que se intercalam com as performances musicais dos artistas. Podem ter diversas funções, como desempenhar um papel na narrativa que está sendo contada no show, ou simplesmente conceder tempo para mudanças na organização do palco, trocas de figurino do artista ou até um breve intervalo para descanso entre as performances.

Quanto à sua forma de apresentação, geralmente contêm um vídeo, projetado em telões, desviando a atenção do que ocorre no palco. Assim, costumam valer-se da multimodalidade, combinando vídeos, áudios, imagens e até textos escritos projetados em telas. Na performance ao vivo, outros elementos físicos podem ser utilizados, como o destaque dado a músicos e/ou dançarinos. Quando o concerto é gravado, esses elementos são transformados em um só vídeo, ainda que repleto das multimodalidades.

Neste trabalho, analisamos se os interlúdios de shows musicais podem ser considerados objetos de aprendizagem. Portanto, é preciso, inicialmente, definir o que são considerados objetos de aprendizagem. Apesar das múltiplas conceituações para a expressão, a definição dominante é apresentada por Wiley (2000, p. 7, tradução nossa⁵), que afirma que um objeto de aprendizagem (OA) é "qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para sustentar a aprendizagem". Exemplificando, "pode ser qualquer arquivo digital (texto, imagem ou vídeo), desde que usado para facilitar e promover a aprendizagem" (LEFFA, 2006, p. 20).

Nota-se que, além de servir à aprendizagem, o conceito restringe-se a recursos digitais, em razão de "algumas das características desses objetos, que não são encontradas fora da virtualidade. Um arquivo digital pode ser mais facilmente editado, adaptado e incorporado a outros arquivos digitais do que um livro, por exemplo" (LEFFA, 2006, p. 19). Assim, um objeto de aprendizagem deve ser, necessariamente, um objeto digital, para que seja possível sua reutilização e sua integração com outros objetos digitais. Esses processos favorecem, inclusive, uma cultura de reaproveitamento e personalização dos objetos de ensino, em razão das possibilidades que o digital oferece.

Para que os interlúdios, registrados em vídeos, sejam considerados objetos de aprendizagem, devem, primeiramente, ser reconhecidos como arquivos digitais, dotados das

⁵ No original: "*any digital resource that can be reused to support learning*".

seguintes características: granularidade, reusabilidade, interoperabilidade e recuperabilidade (LEFFA, 2006, p. 21).

A granularidade diz respeito à extensão e à adaptabilidade dos objetos, que devem ser pequenas unidades "que podem ser encaixadas umas nas outras, formando blocos maiores ou menores, conforme a necessidade dos usuários. O OA é, portanto, um módulo que pode se ajustar a outros de várias maneiras, formando um conjunto homogêneo e funcional" (LEFFA, 2006, p. 22). Não há consenso sobre o tamanho ideal de um objeto de aprendizagem, mas o fato de serem pequenas unidades está diretamente relacionado à possibilidade de se rearranjar, por meio de interações com outros objetos.

Nesse contexto, os interlúdios atendem ao requisito da granularidade. Afinal, são momentos breves, com funções específicas, que servem para encadear os elementos principais de um concerto. Naturalmente, os interlúdios não podem ser extensos. Além disso, podem se combinar – entre si ou com elementos externos –, dando origem a blocos maiores.

Por sua vez, a reusabilidade refere-se à possibilidade de reaproveitamento do material, seja individualmente ou por meio de novas combinações com outros objetos. Segundo Leffa (2006, p. 24), a principal vantagem é a economia de tempo para o professor, que pode reutilizar o objeto ao longo dos anos, com diferentes turmas. Mais do que reaproveitar, é possível readequar o material, tanto às necessidades da turma, personalizando o material didático, quanto às mudanças que ocorrem com o tempo, como o surgimento de outros objetos conectáveis.

Além disso, a reusabilidade também está ligada à facilidade de reprodução no ambiente virtual e às possibilidades de edição do objeto digital, pois:

[...] ao mesmo tempo em que permite a reduplicação do mesmo objeto, também permite e exige sua evolução. A reduplicação é feita através de um processo de clonagem, usando a facilidade da multiplicação digital: o mesmo arquivo pode ser copiado e apresentado para milhares de usuários a um custo ínfimo de produção e distribuição. [...] Já a evolução se caracteriza pela capacidade de renovação: o objeto digital é facilmente modificado, produzindo muitas vezes inúmeras versões, numa verdadeira sucessão de gerações [...] (LEFFA, 2006, p. 24).

Como os interlúdios em análise consistem em vídeos, facilmente replicados, disponibilizados e compartilhados pela internet, verifica-se uma das concepções da reusabilidade. Quanto à ideia de evolução, esses vídeos também se mostram reutilizáveis, pois sua edição é simples, podendo ter alguns trechos selecionados ou ser articulados com outros objetos de aprendizagem.

A terceira característica é a interoperabilidade, que se refere ao adequado funcionamento em diferentes ambientes digitais. Conforme Leffa (2006, p. 25), "o OA mantém a mesma aparência externa de um ambiente digital para outro, mas mudando sua estrutura interna". No caso concreto, o que importa é que os vídeos contendo os interlúdios sejam reproduzidos da mesma maneira, independentemente do formato do arquivo em que estão salvos ou do sistema operacional ou do programa em que estão sendo executados.

Por fim, a última característica exigida de um OA é a recuperabilidade, ou seja, "um OA deve também ser facilmente acessado, de forma que o usuário obtenha exatamente aquilo que deseja do modo mais rápido possível" (LEFFA, 2006, p. 26). Com a proliferação de plataformas que hospedam vídeos (como YouTube, Netflix, Tidal e até mesmo o Twitter, de certa forma), torna-se cada vez mais fácil acessar registros de shows *online*. Além disso, eles também podem ser encontrados em arquivos digitais, passíveis de serem descarregados (*download*) em uma máquina.

Desse modo, percebe-se que os interlúdios enquadraram-se na primeira parte do conceito de objeto de aprendizagem, por serem pequenas unidades dotadas das características indicadas por Leffa (2006, p. 21). Para que se amoldem por completo à definição de Wiley (2000, p. 7), é necessário que esses recursos digitais possam servir de apoio à aprendizagem, isto é, que encerrem um objetivo educacional.

Para verificação dessa hipótese, optamos por um estudo de caso: analisar os interlúdios utilizados em um show da cantora estadunidense Beyoncé, gravado e disponibilizado integralmente na internet, a fim de verificar as potencialidades de utilização em estudos de gênero. Essa escolha se justifica pelo engajamento da cantora – assim como outras artistas – em um movimento (não organizado) de luta por igualdade e promoção de direitos das mulheres – que pode ser chamado de *feminismo pop* (VICENTE, 2014).

Tem-se, assim, o recorte sobre a Educação em Direitos Humanos escolhido neste trabalho: o tratamento de questões de gênero, por meio de elementos da cultura popular. O gênero é elemento intrínseco à identidade dos sujeitos e deve ser levado em conta na luta pela concretização dos direitos fundamentais à igualdade, à liberdade e, em última instância, à dignidade humana. Trata-se de tema essencial a ser debatido pela sociedade contemporânea, em espaços formais e não formais de educação. Além disso:

[...] uma educação que abarque, de forma transversal, as políticas de gênero, permite, de um lado, que as mulheres se reconheçam e se sintam valorizadas em suas diferenças. Por outro lado, os homens podem, assim, ter acesso a uma visão nova, que inclua a percepção das diferenças vivenciadas (e muitas vezes sofridas) pelas mulheres (ABREU; FRANCISCHETTO, 2019b, p. 140).

Portanto, passamos a analisar, um a um, os interlúdios do show “*Live at Made in America*”, realizado pela cantora Beyoncé em um festival de música, em 2015, transmitido ao vivo e, em seguida, disponibilizado em sua integralidade na plataforma Tidal.

INTERLÚDIOS DE SHOW DA BEYONCÉ COMO OBJETOS DE APRENDIZAGEM EM ESTUDOS DE GÊNERO

Após analisar as características formais dos objetos de aprendizagem, é preciso analisar o conteúdo desses recursos, com o intuito de avaliar seu potencial para a aprendizagem. No entanto, frequentemente, este aspecto é ignorado. Leffa (2006, p. 37) alerta para o fato de que, nas pesquisas sobre OA, "a ênfase dada à estrutura e às características específicas do objeto (granularidade, recuperabilidade, etc.) teve como consequência a retirada da aprendizagem". O apego às questões de forma, em detrimento da perspectiva sobre a aprendizagem, é inaceitável, sendo necessário deter-se sobre o potencial educacional dos objetos em estudo.

No show analisado – “*Live at Made in America*” (BEYONCÉ, 2015) –, identificam-se seis interlúdios marcados pela multimodalidade, isto é, mesclando áudios, vídeos, projeção de palavras e outros elementos. Esses interlúdios, contendo textos verbais, encerram discursos, que podem – ou não – ser utilizados como pontos de partida para discussões sobre gênero. Cabe, portanto, examinar cada um deles.

O primeiro interlúdio é composto por trechos de uma entrevista da lutadora Ronda Rousey, acerca do tipo de mulher que ela foi criada para *não* ser (UFC, 2015). Enquanto o áudio da entrevista é executado, sua transcrição é projetada, palavra por palavra, nos telões do show (WHITE, 2015). À primeira vista, poderia se arguir que se trata de um discurso não feminista, por se referir a uma categoria de mulheres como “*do-nothing bitch*” (“vadia que não faz nada”, em tradução livre). Entretanto, há vários elementos nesse discurso que devem ser analisados à luz das teorias de gênero. O primeiro é o estereótipo das lutadoras, como Rousey, que, simplesmente por serem musculosas, são tidas como masculinas.

Além disso, há as relações de gênero, uma vez que ela menciona que não foi criada para ser cuidada por outra pessoa, demonstrando um ideal de independência. Outro fator que se destaca é a objetificação da mulher que se restringe a ficar bonita e ser cuidada. Por fim, até o desprezo de Rousey pelas mulheres por ela denominadas "*do-nothing bitches*" deve ser interpretado com o apoio de estudos sobre gênero.

Cabe, portanto, analisar as contradições desse interlúdio, em relação à propaganda feminista, bem como seu papel na composição da narrativa do show e sua articulação com outros elementos.

O segundo interlúdio segue o mesmo formato do primeiro: o áudio de uma mulher, com a projeção de algumas das palavras faladas. Desta vez, são excertos de uma entrevista concedida pela atriz Eartha Kitt, em 1982, na qual ela fala sobre concessões e relacionamentos. A questão que ela mesma levanta é: "Um homem entra na minha vida e eu tenho que fazer concessões? [risada] Estúpido!" (GOURDJI, 2013, tradução nossa⁶).

Uma leitura superficial desse discurso poderia classificá-lo como femista em vez de feminista, por desprezar o homem e apresentar a mulher como avessa a relacionamentos. Assim, haveria margem à sua refutação. Todavia, mesmo que assim o fosse, caberia estudar o embate entre gêneros.

Na realidade, esse discurso questiona o papel da mulher, rompendo com o ideal de que é a figura feminina quem deve fazer concessões em prol de um relacionamento. O texto não afasta a ideia de concessões mútuas, mas a imposição de sacrifícios unicamente à mulher, simplesmente pela sua aproximação com um homem.

Completando o ciclo de interlúdios baseados no binômio "áudio-palavra escrita", o terceiro interlúdio traz a voz da escritora nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie expondo a diferença de tratamento dispensado às meninas e aos meninos. Esse áudio, extraído de uma palestra de 2013, culmina com uma definição de feminista: "uma pessoa que acredita na igualdade social, política e econômica dos sexos" (TEDx TALKS, 2013, tradução nossa⁷).

Não há dúvida acerca do potencial desse discurso para o estudo de gênero, uma vez que denuncia disparidades entre homens e mulheres desde a infância, além de apresentar um conceito de feminismo, divulgado em escala mundial – tanto pela palestra original, quanto pelos

⁶ No original: "*A man comes into my life and I have to compromise? [laugh] Stupid!*".

⁷ No original: "*a person who believes in the social, political and economic equality of the sexes*".

usos desse discurso por parte da Beyoncé. Dessa forma, resta evidente o potencial educacional desse interlúdio.

O interlúdio seguinte combina diversas linguagens, a fim de criar um efeito de sedução: exibe-se um vídeo da cantora Beyoncé, com o instrumental de sua versão da canção "*Back to Black*", ao mesmo tempo em que se executa o áudio de um poema, recitado por ela. O tema é o tornar-se mulher, a sexualidade, o poder da sedução. A expressão "tornar-se mulher" remete a Simone de Beauvoir (2016), por si só desencadeando discussões à luz de suas obras.

A temática da sexualidade é retomada no interlúdio subsequente, uma regravação, em francês e em inglês, de uma fala do filme *The Big Lebowski* (1998). Esse discurso, executado enquanto sua transcrição é projetada nas telas, em alternância com vídeos de corpos se tocando, traz a voz de uma mulher fazendo perguntas sobre sexo. Após questionar seu interlocutor sobre seu interesse por sexo, a mulher afirma: "Os homens pensam que as feministas detestam sexo, mas é uma atividade muito estimulante e natural, que as mulheres adoram".

Dessa maneira, os dois interlúdios acima mencionados podem ensejar o debate sobre a sexualidade e, mais especificamente, a repressão sexual sofrida pelas mulheres. É pertinente, também, relacionar com a onda de libertação sexual trazida pelo movimento feminista. Mais do que discutir gênero, esses textos abrem caminho para discussão das sexualidades, também à luz das desigualdades de gênero, como se percebe pela diferença de tratamento entre homens e mulheres sobre o tema.

Por fim, o último interlúdio é composto pelo áudio do poema *Phenomenal Woman*, recitado por sua autora, Maya Angelou (OWN, 2013), enquanto uma bailarina dança sozinha. O poema enaltece as características de uma "mulher fenomenal", em tradução livre. O que se percebe é a valorização da mulher e o reconhecimento de suas qualidades, em que pese o destaque dado ao corpo feminino. Se, por um lado, poder-se-ia argumentar que se trata de uma supervalorização do corpo como objeto, é preciso reconhecer que a autora-narradora está abraçando sua essência, reconhecendo sua própria fenomenalidade.

Diante do exposto, percebe-se que todos os interlúdios analisados demonstram potencial de uso como objetos de aprendizagem, sendo capazes de levantar discussões acerca de questões de gênero e feminismo. Cabe, portanto, delinear uma proposta de estudos de gênero, no contexto da Educação em Direitos Humanos, utilizando os objetos analisados.

UMA PROPOSTA DE ESTRUTURAÇÃO DE GRUPO DE ESTUDOS DE GÊNERO

A partir do exame dos interlúdios de um show de música, com a corroboração de sua aplicabilidade para suscitar debates sobre gênero, busca-se apresentar uma proposta de estudos, baseando-se no apelo da cultura popular – especificamente, da música. Afinal, de acordo com a pedagogia dos multiletramentos, o repertório – ou “mundo da vida” – dos estudantes deve ser incorporado aos processos de ensino-aprendizagem.

Diante disso, propõe-se a estruturação de um grupo, que discuta as questões de gênero a partir dos elementos de um show musical. Nesse sentido:

A proliferação de contrapúblicos subalternos, que passam a tematizar, elaborar discursos e percepções sobre suas próprias necessidades e opressões, proporciona também a politização do debate sobre as condições individuais e coletivas da existência [...] (NIELSSEN, 2019, p. 184).

Conforme analisado anteriormente, os interlúdios demonstram a possibilidade de serem utilizados com essa finalidade, por combinarem discursos, intertextualidade e multimodalidades. Assim, propõe-se que o grupo seja estruturado em torno desses interlúdios, associando-lhes temas e textos a serem discutidos.

É certo que, mais do que se prender aos materiais técnicos e científicos, deve ter papel de destaque a participação, o protagonismo dos membros do grupo. Segundo Nielssen (2019, p. 184), “contrapúblicos igualitários podem tornar-se espaços coletivos, em que indivíduos atomizados possam imergir em diálogos democrático-participativos, pautados pela escuta, pela troca de experiências [...]”. Logo, as manifestações dos participantes devem ser objeto de reflexão.

Especificamente no caso analisado, do show "*Live at Made in America*", pode ser, por exemplo, designado um encontro para cada um dos seis interlúdios que tangenciam questões de gênero. Para cada encontro, deve ser determinado um tema, de acordo com o material a ser analisado, bem como se deve elencar a respectiva bibliografia básica, a fim de se conferir unidade e coerência a cada encontro.

Como já mencionado, são possíveis temas para discussão: os estereótipos femininos; os discursos de intolerância; a (in)dependência; a objetificação; a sexualidade; o controle sobre o próprio corpo; as dicotomias e relações entre homens e mulheres; e, em última instância, o(s) feminismo(s). Percebe-se, assim, que os objetos de aprendizagem selecionados podem suscitar

diversos pontos de análise, cabendo ao professor ou líder do grupo articular temas e materiais de referências.

Se, por um lado, os interlúdios consistem em objetos advindos da "cultura popular", pelo outro, a bibliografia deve fornecer um suporte teórico robusto, com o intuito de manter o rigor e a tecnicidade no estudo do tema. Todavia, isso não impede o uso de textos de outras fontes, mais informais e até mais próximas do cotidiano do aluno. Deve-se, portanto, buscar o equilíbrio, para que a atividade provoque identificação no público-alvo, mas também abarque o conteúdo de forma séria.

Dentre autoras a serem indicadas para orientar as discussões a serem desenvolvidas na atividade, sugerimos, de antemão, nomes como Simone de Beauvoir, Heleieth Saffioti, Judith Butler e Michelle Perrot. Além do debate restrito à temática de gênero, é recomendável explorar as interseccionalidades, com o apoio de autoras como Angela Davis e Djamila Ribeiro, para tratar, conjuntamente, de gênero e raça.

Para estimular o protagonismo dos participantes e seu engajamento na atividade, cada encontro deve ficar sob a responsabilidade de determinado grupo de pessoas. Estes sujeitos devem comandar as discussões, relacionando o respectivo objeto de aprendizagem (um dos interlúdios extraído do show) às leituras da semana – seja da bibliografia básica indicada pelo coordenador do grupo, seja de outras fontes apresentadas pelos próprios educandos.

Essa dinâmica visa a inverter a lógica tradicional do processo de ensino, em que os alunos permanecem em uma condição passiva, como meros receptores das informações transmitidas pelos professores. Neste caso, ao contrário, espera-se promover debates, com a participação ativa dos estudantes nas discussões sobre gênero. Com isso, confere-se, inclusive, certa fluidez ao programa da atividade, que pode sofrer alterações para adequar-se às demandas do grupo.

Uma crítica que pode surgir a esta proposta seria a de que "discutir gênero apenas em grupos destinados ao tema nada mais é que relegar o confronto com a sociedade patriarcal à periferia [...]" (DESTEFANI; TAROCO; FRANCISCHETTO, 2017, p. 76). No entanto, da forma como se propõe, a atividade teria como mote não apenas as discussões sobre gênero, mas também a análise de objetos do mundo da vida dos estudantes, inseridos no contexto musical. Essa incidência transversal da temática de gênero pode atrair participantes por outros motivos além do interesse no tema gênero. Em suma, tem-se o objetivo de promover discussões sobre

gênero com uma metodologia inovadora, valendo-se da cultura popular e do repertório dos membros do grupo para atrair a atenção para um tema fundamental.

Outra crítica que poderia ser levantada diz respeito à utilização de um show norte-americano como ponto de partida dos debates. Afinal, “faz-se necessário pensar a educação não só a partir do repertório dos educandos, influenciado pelas formas de globalização aludidas, mas também com base em uma perspectiva latino-americana” (ABREU; FRANCISCHETTO, 2019a, p. 240). Caso contrário, corre-se o risco de pôr em prática a importação acrítica de “padrões inapropriados à identidade e à realidade de povos forjados a partir de outros pressupostos e concepções identitárias” (BUSSINGUER, 2014, p. 56).

No entanto, os materiais audiovisuais originários dos grandes centros (como a indústria de filmes hollywoodiana ou os produtos musicais do hemisfério norte) fazem parte, inevitavelmente, de uma cultura global, que não pode ser ignorada. Por outro lado, cabe fazer associações e comparações com elementos mais próximos da cultura local, latino-americana – tanto objetos da cultura popular quanto materiais bibliográficos produzidos cientificamente.

Destacamos, por fim, que se trata de uma proposta, que pode se articular com outras, assim como pode ser modificada e adaptada. O intuito é abrir caminho para estudos de gênero, propiciando discussões importantes, a partir de um material facilmente acessível, contextualizado com a cibercultura contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos interlúdios do Show “*Live at Made in América*”, da Beyoncé, como objetos de aprendizagem em estudos de gênero, deixa evidenciado seu alto potencial para o alcance dos objetivos da educação em tempos de cibercultura, em especial em estudos vinculados aos Direitos Humanos.

Destaca-se que a pedagogia dos multiletramentos, com sua multiplicidade de possibilidades de inserção de elementos diversificados de comunicação, com suas variadas linguagens e discursos capazes de produzir sentidos que mobilizem os desejos e as emoções das pessoas, levando-as a um processo de reflexão e adesão a ideias, conceitos e visões de mundo, em uma aprendizagem que se dá por empatia e aproximação compreensiva, pode servir para que educadores repensem suas práticas tradicionais, sem necessariamente abrir mão de

todo um conjunto de ferramentas que tenham, em sua experiência profissional, se mostrado eficazes.

Ainda que esta abordagem pedagógica possa se mostrar complexa de ser adotada, em razão das rupturas necessárias com o modelo formal, já cristalizado, e da exigência de um profundo e revolucionário processo de criação e inovação tecnológica, por parte do professor, que pode não possuir o arsenal tecnológico digital para a sua concepção, ele pode se mostrar potente em razão das possibilidades de que seja construído juntamente com aqueles que, em tese, se colocam na condição de aprendizes, bem como tendo sido concebidos e formatados a partir de outras intencionalidades e com recursos ampliados, como se mostra a construção de um espetáculo tal qual o que analisamos nesta investigação.

Rompendo com os pressupostos da rigidez metodológica característica da educação formal, bancária, cartesiana, que ao longo dos tempos caracterizou o processo de ensino e aprendizagem, a abordagem metodológica proposta para os estudos de gênero a partir dos interlúdios de shows musicais, tal como aqui investigado, pode representar avanços, considerando as características do objeto de aprendizagem, tais como granularidade, sendo curtos e com alta capacidade de impacto, a reusabilidade, permitindo o reaproveitamento do material, e sua remodelação de acordo com os interesses pedagógicos, com economia de energia do educador, mantendo-se seu caráter criativo e crítico.

A capilaridade e o alto poder de penetração, em razão de sua possível disponibilização a um grande número de pessoas, também falam em favor de sua eficácia. Essas pequenas e facilmente recuperáveis ferramentas, que de forma interoperável se adequam a muitos formatos digitais, permitem que o aprendizado se efetive de forma a ampliar o potencial pedagógico e o alcance de seu objetivo de aprendizagem em questões envolvendo estudos de gênero e direitos humanos.

REFERÊNCIAS

ABREU, Arthur Emanuel Leal; FRANCISCHETTO, Gilsilene Passon Picoretti. Direito fundamental à educação de qualidade: a pedagogia dos multiletramentos e o pensamento decolonial diante das diferenças. *Linguagens, Educação e Sociedade*, Teresina, a. 24, n. 42, p. 232-253, maio/ago. 2019a. Disponível em: <https://doi.org/10.26694/les.v0i42.8842>. Acesso em 29 fev. 2020.

ABREU, Arthur Emanuel Leal; FRANCISCHETTO, Gilsilene Passon Picoretti. A transversalidade de conteúdos no currículo dos cursos de Direito e a construção de uma

pedagogia das diferenças. In: FRANCISCHETTO, Gilsilene Passon P. (Org.). *As novas Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de Direito: múltiplos olhares*. Campos dos Goytacazes: Brasil Multicultural, 2019b. p. 123-143. Disponível em: <https://www.academia.edu/40235572>. Acesso em 29 fev. 2020.

ARRABAL, Alejandro Knaesel; ENGELMANN, Wilson; MELO, Milena Petters. Liberdade e anonimato no contexto da cibercultura. *Revista de Direitos e Garantias Fundamentais*, Vitória, v. 18, n. 2, p. 55-76, maio/ago. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18759/rdgf.v18i2.1036>. Acesso em 29 fev. 2020.

BEAUVOIR, Simone de. *O segundo sexo: a experiência vivida*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

BEYONCÉ. *Live at Made in America*. 2015. Disponível em: <https://listen.tidal.com/video/51019598>. Acesso em 29 fev. 2020.

BUSSINGUER, Elda Coelho de Azevedo. *A teoria da proporcionalidade de Robert Alexy: uma contribuição epistêmica para a construção de uma bioética latino-americana*. Tese (Doutorado em Bioética) – Universidade de Brasília, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/19803>. Acesso em 29 fev. 2020.

DESTEFANI, Bruna Pinheiro; TAROCO, Lara Santos Zangerolame; FRANCISCHETTO, Gilsilene Passon P. A importância do estudo de gênero para a formação humanística dos bacharéis em direito. In: FRANCISCHETTO, Gilsilene Passon P. (Org.). *Os desafios para uma formação humanística nos cursos de direito*. Florianópolis: Habitus, 2017. p. 59-82.

GEVEHR, Daniel Luciano; PORTAL, Valmir Mateus dos Santos. Comunicação digital e interação social entre jovens: o uso de materiais audiovisuais nas redes sociais. *Pragmatizes – Revista Latino Americana de Estudos em Cultura*, Niterói, a. 9, n. 17, p. 187-202, abr./set. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/pragmatizes.v9i17.28220>. Acesso em 29 fev. 2020.

GOURDJI, Kelly. *Eartha Kitt on love and compromise*. 20 mar. 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IGYwf7e_cr8. Acesso em 29 fev. 2020.

GRUPO NOVA LONDRES. A pedagogy of multiliteracies: designing social futures. *Harvard Educational Review*, v. 66, n. 1, Spring 1996, p. 60-92. Disponível em: <http://www.dmacinstitute.com/wp-content/uploads/2015/03/new-london-group-pedagogy-multiliteracies.pdf>. Acesso em 29 fev. 2020.

LEFFA, Vilson J. Nem tudo que balança cai: objetos de aprendizagem no ensino de línguas. *Polifonia*, Cuiabá, v. 12, n. 2, 2006, p. 15-45. Disponível em: <http://www.periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/1069>. Acesso em 29 fev. 2020.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 6. ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MAGRANI, Eduardo. *Entre dados e robôs: ética e privacidade na era da hiperconectividade*. 2. ed. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2019. Disponível em: <http://eduardomagrani.com/wp-content/uploads/2019/07/Entre-dados-e-robo%CC%82s-Pallotti-13062019.pdf>. Acesso em 29 fev. 2020.

MARTINELLI, Andréa. Buscas pelo termo 'sororidade' no Google aumentam após fala de Manu Gavassi no BBB. *HuffPost*, 14 fev. 2020. Disponível em: https://www.huffpostbrasil.com/entry/sororidade-manu-gavassi_br_5e442423c5b61b84d3438b88. Acesso em: 29 fev. 2020.

NIC.BR – NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR. *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC domicílios 2018*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019. Disponível em: https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/12225320191028-tic_dom_2018_livro_eletronico.pdf. Acesso em 29 fev. 2020.

NIELSSEN, Joice Graciele. Teoria feminista e ação política: repensando a justiça feminista no Brasil na busca pela concretização de direitos. *Revista de Direitos e Garantias Fundamentais*, Vitória, v. 20, n. 2, p. 165-192, maio/ago. 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18759/rdgf.v20i2.1031>. Acesso em 29 fev. 2020.

OWN. *Listen: Dr. Maya Angelou Recites Her Poem "Phenomenal Woman"*. 12 maio 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VeFfhH83_RE. Acesso em 29 fev. 2020.

REIS, Abel. *Sociedade.com: como as tecnologias digitais afetam quem somos e como vivemos*. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2018.

RIBEIRO, Ana Elisa. Texto e leitura hipertextual: novos produtos, velhos processos. *Linguagem & Ensino*, v. 9, n. 2, p.15-32, jul./dez. 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/15637/9824>. Acesso em 29 fev. 2020.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-31.

ROJO, Roxane. Multiletramentos, multilinguagens, novas aprendizagens. [Entrevista cedida ao] *Grupo de Pesquisa da Relação Infância, Adolescência e Mídia – GRIM*, Fortaleza, 15 out. 2013. Disponível em: <http://goo.gl/H0fC9R>. Acesso em 29 fev. 2020.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.

TEDx TALKS. *We should all be feminists*: Chimamanda Ngozi Adichie. 12 abr. 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hg3umXU_qWc. Acesso em 29 fev. 2020.

THE BIG Lebowski. Direção: Joel Coen. Produção: Ethan Coen. Intérpretes: Jeff Bridges, Julianne Moore e outros. EUA: *Working Title Films*, 1998. (117 min).

TURATTI JUNIOR, Marco Antonio; BERNARDI, Renato. Quem matou Odete Roitman? A responsabilidade do Estado sobre o entretenimento televisivo e os reflexos jurídicos da representatividade social na telenovela brasileira. *Revista de Direitos e Garantias Fundamentais*, Vitória, v. 20, n. 1, p. 71-94, jan./abr. 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18759/rdgf.v20i1.949>. Acesso em 29 fev. 2020.

UFC – Ultimate Fight Championship. *UFC 190 Embedded: Vlog Series – Episode 2*. 29 jul. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5UV9-AL2JtQ>. Acesso em: 29 fev. 2020.

VICENTE, Alex. A era das feministas pop. *El País*, 16 nov. 2014. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2014/11/16/estilo/1416168482_772218.html. Acesso em: 29 fev. 2020.

WHITE, Dana. [DNB]. 06 set. 2015. Twitter: @danawhite. Disponível em: <https://twitter.com/danawhite/status/640423895326048256>. Acesso em: 29 fev. 2020.

WILEY, David A. Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. In: WILEY, David A. (Ed.). *The instructional use of learning objects [online version]*. 2000. Disponível em: <http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>. Acesso em: 29 fev. 2020.