

# Oficina de Inkscape: entre o criativo e o digital

Anna Izabel Muniz<sup>1</sup>, Saete de Fátima Noro Cordeiro<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Educação - Universidade Federal da Bahia (UFBA) – Salvador, BA - Brasil

<sup>2</sup>Faculdade de Educação - Universidade Federal da Bahia (UFBA) - Salvador, BA - Brasil

anna.izabel@ufba.br, saete.noro@ufba.br

**Resumo.** *O relato de experiência em questão apresenta a descrição de uma das práticas desenvolvidas por um projeto que buscou estreitar a relação entre escola básica e Universidade Federal da Bahia (UFBA), na tentativa de promover uma reflexão sobre a importância dos Recursos Educacionais Abertos (REA) na educação pública. O objetivo geral foi construir uma oficina de Inkscape, programa livre de edição de imagens vetoriais, com intenção de provocar os estudantes a perceberem como operam os dispositivos de produção de imagem, a plasticidade dos conteúdos, as políticas de conteúdos presentes nas plataformas da web, ao mesmo tempo estimulando sua criatividade e criticidade diante dos dispositivos digitais e protocolos livres. A metodologia utilizada foi qualitativa, onde o principal dispositivo de registro dos nossos achados é feito por meio de um diário de campo. Os resultados dessa experiência apontam para a relevância da utilização de softwares livres e a proposição de construção de REA, uma vez que coloca os estudantes em relação com um contexto que envolve peculiaridades das práticas de letramento digital, mobilizando não apenas a noção técnica da produção de imagens vetoriais, mas também política e filosófica para a construção da emancipação e cidadania. Palavras chave: recursos educacionais abertos; tecnologias digitais; educação; cidadania.*

**Abstract.** *The experience report in question presents the description of one of the practices developed by a project that sought to strengthen the relationship between basic school and the Federal University of Bahia (UFBA), in an attempt to promote a reflection on the importance of Open Educational Resources (OER) in public education. The general objective was to build an Inkscape workshop, a free vector image editing program, with the intention of provoking students to perceive how image production devices operate, the plasticity of content, and content policies present in web platforms, while stimulating their creativity and criticality towards digital devices and free protocols. The methodology used was qualitative, where the main device for recording our findings is done through a field diary. The results of this experience point to the*

---

<sup>1</sup> Mestranda em Educação, pesquisadora do Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias (GEC) e Grupo de Estudos e Pesquisas em Memória e História da Educação (MEHED).

<sup>2</sup> Doutora em Educação, professora adjunto da Faculdade de Educação da UFBA. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias (GEC)

*relevance of using free software and proposing the construction of OER, since it puts students in relation to a context that involves peculiarities of digital literacy practices, highlighting not only the technical notion of vector image production, but also the political and philosophical construction of emancipation and citizenship. Keywords: Open Educational Resources; technologies; education.*

## **1. Introdução**

O contexto de cultura digital nos impõe diversos desafios, entre eles os relacionados à educação, onde temos como prioridade a formação de crianças e jovens de maneira plena, tendo em vista a formação para o mundo da vida e do trabalho, sempre no horizonte de práticas democráticas e voltadas para o fortalecimento da cidadania. Sem dúvida as dinâmicas comunicacionais nos atravessam cotidianamente através da convergência e reconfiguração de dispositivos, da multimodalidade e de processos de produção transmídia. Levando em consideração esses aspectos, uma pessoa conectada pode assumir o papel tanto de consumidor quanto de produtor de conteúdos, o que nos faz pensar na necessidade de uma formação não apenas instrumental, mas ética, que proporcione senso de responsabilidade em relação ao que é produzido e disseminado em rede. De acordo com Bonilla e Oliveira (2011), as redes sociais são fundamentais para a formação das comunidades de interação, responsáveis também por fomentar a criação de conhecimento e colaboração entre membros. Tais comunidades são compostas por pessoas que se unem em torno de interesses comuns, com o objetivo de produzir e compartilhar informações, ideias e recursos de forma colaborativa. Por outro lado, podem ser espaços de disseminação de discursos de ódio, violência e desinformação, como temos constatado nos últimos anos e que geram consequências desastrosas (GOMES E DOURADO, 2019; DI FELICE, 2020)

Diante da problemática acima, no sentido de entender as ambiguidades e fazer o enfrentamento dos problemas em contexto digital, é que surgiu o Projeto Conexão Escola Mundo, uma iniciativa que visa fortalecer a relação entre a universidade pública e a educação básica. Com base no tripé de Ensino, Pesquisa e Extensão, o projeto buscou estruturar a construção dos Direitos Humanos na escola, tendo em vista a promoção de temas pautados na colaboração e conhecimento livre. O projeto durou quatro anos e foi implementado em dois estados brasileiros: Bahia e Santa Catarina. No contexto da UFBA, da qual fazemos parte, o grupo de pesquisa GEC - Educação, Comunicação e Tecnologias, esteve à frente na liderança das ações e atividades do projeto, desenvolvido em uma escola pública da rede estadual da capital Salvador.

O recorte que apresentamos nesse estudo refere-se a pesquisa desenvolvida dentro da ambiência educativa denominada clube de leitura<sup>2</sup>, que envolveu a participação de estudantes e professores do ensino médio durante toda a abrangência do Projeto Conexão Escola-Mundo. Entre os anos de 2018 e 2019, os encontros do clube eram realizados

---

<sup>2</sup> Pesquisa financiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Capes-Brasil Capes, no âmbito do Programa Capes-Print, edital nº 41/2017, processo nº 88887.466410/2019-00 e edital CNPq-CHSSA 2016, processo número 440065/2017-8

presencialmente, ou seja, nos encontrávamos no espaço físico da escola para ler e debater um livro escolhido pelo grupo. Durante esse período, o clube foi um ambiente de afeto, diálogo, alteridade e troca de conhecimento, proporcionando uma experiência significativa para os participantes. Porém, em seu percurso fomos atravessados pela pandemia causada pelo SARS-CoV-2 em 2020. No contexto de afastamento social, a importância da interação humana se tornou ainda mais importante, pois o contato com outras pessoas tornou-se fundamental para a nossa saúde emocional e física.

Foi justamente nessa conjuntura que o GEC construiu coletivamente um livro contendo 41 pontos sobre o posicionamento do grupo a respeito do contexto social e educacional brasileiro (PRETTO, BONILLA, SENA, 2020). A articulação entre acadêmicos, pesquisadores e professores na construção dessa obra evidencia a importância da organização da sociedade em rede, de modo que as reflexões trazidas no âmbito da ciência possam contribuir para um debate amplo, diverso e a favor da construção do conhecimento aberto e colaborativo. Sobre o cenário pandêmico e o contexto do ensino público, o grupo destaca a inexistência de estruturas físicas e pedagógicas para uma resposta imediata ao isolamento físico, além dos desafios enfrentados pela maioria das famílias brasileiras que vivem em situações precárias. Foi com base nessa reação enérgica do grupo que nos amparamos para dar continuidade às ações construídas no projeto durante aquele momento de pandemia, atuando no sentido de tentar garantir continuidade da oferta da ambiência acolhedora proporcionada pelo clube. Dando prosseguimento não apenas às leituras, mas à escuta sensível dos seus participantes, os encontros migraram para o espaço online através da plataforma de Webconferência da RNP, e foram reestruturados em sua forma, organização e dinâmicas, abrindo espaço para a oferta de oficinas. Aqui trataremos da oficina de produção de imagens, baseada em uma concepção de abertura de produção de cultura e conhecimento

## 2. Oficina de Inkscape na Pandemia

Uma das ações realizadas foi a construção de uma oficina de *Inkscape*, [<https://inkscape.org/pt-br/>] um programa de software livre de edição de imagens vetoriais que pode ser usado tanto para trabalhos profissionais quanto para lazer. Imagens vetoriais significa dizer que as imagens produzidas no programa são compostas por vetores matemáticos, em vez de pixels, como acontece em programas de edição de imagens *bitmap*. O software livre<sup>3</sup> é um tipo de software cuja licença permite que os usuários utilizem, modifiquem e distribuam o código-fonte. Isso significa que qualquer pessoa pode acessar e usar o programa sem precisar pagar por uma licença de uso. O código-fonte do *Inkscape* está disponível para qualquer pessoa visualizar, modificar e distribuir livremente, de acordo com a licença GNU General Public License (GPL).<sup>4</sup> Isso significa que professores (as), estudantes e qualquer um interessado(a) pode acessar e utilizar o software de forma gratuita, além de poder contribuir com o desenvolvimento e aprimoramento do software.

---

<sup>3</sup> Um software proprietário ou não livre é licenciado com direitos exclusivos para seu produtor. O software é considerado livre quando garante liberdades fundamentais a seus usuários, como: usar, estudar, copiar, alterar e redistribuir o software de derivações também livres.

<sup>4</sup> Disponível em [<https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>].

É importante destacar que o essencial ao eleger sistemas operacionais, softwares de edição ou protocolos livres não está relacionado diretamente com a diminuição de custos, mesmo que isso seja uma evidência relevante para os sistemas públicos, mas fortemente em relação a fatores que envolvem a apropriação sociotécnica. Por um lado possibilitar que os cidadãos tenham letramento digital (SABILLÓN E BONILLA, 2018) proporciona expertise necessária para o desenvolvimento de ciência e inovação, colocando o Estado Nação em um patamar de independência tecnológica, por outro, à medida que a população passa a compreender os mecanismos pelos quais as narrativas são construídas no contemporâneo, possibilita um olhar mais atento em relação aos conteúdos que circulam, como a exemplo de notícias falsas. Nesse caso, da desinformação, os textos, muitas vezes, vêm acompanhados de imagens manipuladas ou colocadas fora de contexto. Tomar conta das possibilidades de remix e recombinantes desperta uma postura atenta, curiosa e desconfiada diante de informações e notícias que devem ser checadas.

Ainda outro elemento fundamental para justificarmos a opção pelos protocolos e software livre diz respeito à inspiração das comunidades de *software* livre, pelos conceitos e filosofia de vida, trabalho e colaboração que colocam em evidência a liberdade. Essa característica passa a ser revolucionária em contextos de acirramento dos regimes de propriedade intelectual, nos quais precisamos lutar para produzir conhecimento e ciência com garantias de que não sejam fechados. O digital faz com que nossas práticas cotidianas sejam alteradas, nossas maneiras de viver, de produzir e reproduzir, não apenas nossa vida material é atingida, mas também a dimensão cultural e simbólica. Conhecer o código fonte dos programas, poder alterá-los, estudá-los, compreender como funcionam os algoritmos e como as empresas tratam nossos dados, por exemplo, faz parte de um novo processo de formação crítica e cidadã que possibilita inserir os praticantes na camada onde os modelos de governança internacional passam a acontecer, onde o mercado amplia seus tentáculos sem ser visto e onde outras teias de poder passam a agir. Assim, temos aprendido muito como as comunidades de *software* livre, passamos a criar referenciais políticos, organizacionais e filosóficos que são interessantes para o campo do desenvolvimento da cultura, da ciência e da educação.

Dito isso, não tem sentido dentro da escola pública produzirmos conteúdos que sejam fechados, precisamos estimular desde cedo a oportunidade de propor experiências de práticas de produção recombinantes, através de softwares, conteúdos e licenças livres. Nesse sentido o *Inkscape* é um software de código aberto e gratuito para edição de gráficos vetoriais, podendo ser instalado em sistemas operacionais livres ou proprietários e colabora para a produção de REA. Um Recurso Educacional Aberto possui dois pilares, um que diz respeito à abertura técnica (formatos abertos) e outro às licenças abertas. Um conteúdo é considerado (REA) quando ele apresenta os chamados 5R ou seja, quando um recurso pode ser reutilizado, remixado, retido, redistribuído e revisto. Reter diz respeito à garantia do direito de possuir e fazer cópias do conteúdo. Essa retenção não se dá aleatoriamente, preza pelas responsabilidades com o material, desde o seu uso até o armazenamento dos produtos em questão. Reusar, reserva ao usuário o direito de utilizar o material conforme sua necessidade, fazendo uso de acordo com as demandas específicas de cada contexto. Cabe

também fazer adaptações e modificações que dialoguem com a realidade de quem está utilizando o conteúdo. Revisar está ligado à prática do reuso, já que amplia possibilidades de alcance da produção, checagem e qualificação dos conteúdos. Remixar assegura que é possível mesclar conteúdos, seja ele revisado ou original, com outro conteúdo aberto, sempre com a finalidade de criar algo novo. Remixar REA é uma forma de agregar qualidade e especificidade ao material. Redistribuir: garante o direito de compartilhar cópias de todo conteúdo REA, seja revisado, remixado, adaptado ou original. Dessa maneira, amplia a disponibilização e divulgação dos REA, favorecendo ecossistemas colaborativos

Logo, o conceito de conteúdo aberto refere-se a todo conteúdo que pode ser recombinado a outros e possibilitar a construção de algo inédito, com melhorias em suas potencialidades, em seus resultados, colocando a um número crescente de pessoas as possibilidades de acesso a recursos, mas também a oportunidade de manipulá-los, adaptá-los numa infinidade de possibilidades recombinantes conforme suas necessidades e interesses.

Para Sérgio Amadeu da Silveira (2012) é muito difícil construir REA sem a utilização de padrões abertos. Para ele, os padrões e formatos não devem ser negligenciados quando tratamos do tema, pois o *software* incorpora concomitantemente a dimensão técnica e política. O autor supracitado identifica um problema nodal em termos de concepção de tecnologia e educação quando faz uma crítica aos professores que encaram a tecnologia apenas como um meio para produzir ou fazer algo, e alerta para o fato de que se concebermos dessa maneira, não estaremos alertas para o uso de formatos e protocolos que “determinam, condicionam ou aprisionam” os conteúdos, as ideias e o conhecimento (SILVEIRA, 2012). Tratar a tecnologia como simplesmente meio é desmerecer, nas palavras de Sérgio Amadeu da Silveira, “a tecnologia como expressão do nosso tempo”, como cultura, como linguagem contemporânea, e termos apenas uma concepção ingênua de seus desdobramentos.

Os formatos são definições para se armazenar arquivos digitais. Toda a nossa comunicação digital é feita sobre formatos e padrões, e a nossa memória é uma memória de formatos. Então, ao desconsiderar isso, desconsidera-se uma fase da nossa cultura, que é basicamente a partir da Matemática Booleana, onde se construiu uma interpretação total de tudo que é simbólico e material em código binário. Código binário exige software e formato. E o formato pode ser aberto ou fechado, e não há nesse contexto um meio termo. O formato é aberto quando ele é baseado em padrões abertos; ele é desenvolvido de forma transparente, em geral de modo coletivo; suas especificações estão totalmente documentadas e acessíveis a todos, mantido para ser usado independente de qualquer produto ou empresa; e, ele é livre de qualquer extensão proprietária que impeça o seu uso também livre [...] os formatos podem delimitar, controlar, bloquear e aprisionar, e mais do que isso, criar dependência (SILVEIRA, 2012).

A partir dessa fala, levando em consideração que toda nossa comunicação e formas relacionais estão vinculadas à rede cibernética, ou seja, que dependemos em grande parte do conhecimento codificado nas ações e práticas cotidianas, os formatos têm grande poder, e portanto, merecem atenção. Quando usamos formatos digitais para produção de um conteúdo, precisaremos necessariamente de um intermediário para ter acesso a esses conteúdos (leitura, visualização, intervenção), porque a leitura de formatos é realizada mediante um *software*. Os

*softwares* podem ser desenvolvidos por comunidades ou por empresas que determinam a maneira pela qual vamos poder usar aquilo que produzimos em suas bases (se vou poder remixar, acessar, etc). Portanto, ao criar um recurso educacional não podemos ser refêns de empresas ou intermediários que não priorizam os três padrões defendidos acima. De outra maneira, teremos limitações sobre o poder de controlar nossa própria criação.

No sentido de estimular não apenas a criatividade, mas estimular o olhar crítico sobre os dispositivos de produção de conteúdos é que desenvolvemos uma oficina de *Inkscape*, que contou com quatro encontros de uma hora cada, nos quais os participantes aprenderam a utilizar o software para criar e editar imagens vetoriais. Os encontros aconteceram de maneira síncrona através da plataforma de Webconferência da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP). A plataforma RNP possibilita diversas opções de compartilhamento, entre elas tela, fazer anotações e gravação de encontros.

Participaram da oficina estudantes do ensino médio que fazem parte do projeto através da ambiência educativa clube de leitura. Essa foi uma maneira de estimular os estudantes a conhecer um pouco mais em relação às possibilidades do software livre ao mesmo tempo que produziram conteúdos para colocar nas redes sociais do clube e em seus registros pessoais. Através dos encontros na oficina, o projeto buscou estimular a criatividade dos(as) participantes e conectar o clube de leitura com as atividades de edição de imagens. A adesão dos estudantes à oficina do projeto foi baixa devido à realidade enfrentada por muitas escolas públicas, onde os alunos não têm acesso adequado a equipamentos e à internet de qualidade. Os desafios de recursos tecnológicos e conectividade limitam a participação ativa dos estudantes e os impedem de dar prosseguimento a seu processo educacional no período pandêmico.

A primeira atividade mobilizadora foi a proposta para que todos pudessem desenhar livremente de forma vetorial, iniciando por uma imagem que representasse um livro e um filme de sua preferência, explorando ao máximo as possibilidades oferecidas pelo software. Trazer o contexto de interesses e sentidos para a atividade com esses estudantes, relacionando o contexto lúdico, exploratório, interseccionado à criatividade participantes desvela um universo de possibilidades. Entre elas podemos citar as de autoria e emancipação do sujeito, que segundo Veloso e Bonilla (2017), “emerge dos interesses e das intencionalidades, das remixagens, das escolhas, das produções individuais e coletivas, seja pelas modificações no aspecto estético e/ou estrutural dos objetos de aprendizagem”( Bonilla, Veloso, 2017, p. 05).

No primeiro encontro abordamos a definição de software livre e o que é um programa de edição e criação de imagens vetoriais, além de apresentar exemplos de grupos nas redes sociais em que as pessoas compartilham suas criações na plataforma. Conversamos sobre a licença GNU, citada anteriormente, e a importância do Software Livre no contexto do capitalismo contemporâneo. De acordo com Pretto et. all (2021, p. 228), “uma diferença fundamental entre os softwares proprietários e os softwares livres está em seu modelo de desenvolvimento – fechado e hierárquico (softwares proprietários); aberto, colaborativo e descentralizado (softwares livres)”. O acesso é permitido somente pelas empresas proprietárias, e assim, dificilmente é possível corrigir ou modificar possíveis problemas ou

promover melhorias e adaptações, algo que dificulta sua utilização a longo prazo. Assim, torna-se inviável que os estudantes explorem as tecnologias através da criação e compartilhamento de saberes, justamente pelo fato de que só é permitido realizar funções dentro do ambiente do software.

No capitalismo contemporâneo, a lógica de aprisionar o conhecimento limita a possibilidade de autoria, criação e produção no mundo digital e assim, atua na tentativa de padronizar o indivíduo a um modelo de consumo de programas e informações previamente selecionado pelas empresas de tecnologia. Tal mecanismo busca fidelizar usuários, e no caso da educação, formar novos consumidores nos quais seus comportamentos são analisados e posteriormente, manipulados (ZUBOFF 2019; LIMA, 2020). Ademais, primeiro elas disponibilizam seus serviços de forma gratuita, depois limitam, pouco a pouco, o fornecimento de seus serviços (DJICK, 2020). Vale ressaltar que essas empresas têm utilizado a oferta supostamente gratuita de suas plataformas em troca de captação de dados. Durante o Seminário Contra-Colonialismo de Dados a partir das Escolas Públicas da Amazônia, o professor Nelson Pretto (2021) sinalizou para a falsa “gratuidade” das plataformas e empresas. Pretto (2021) alerta para a ideia falsa do uso da palavra "Gratuito". Na verdade, o pagamento é feito a partir dos nossos dados, processo chamado de monetização financeira que atua silenciosamente através, também, das sugestões de compras, de viagens, de serviços e outros interesses das empresas. Pretto (2017):

[...] o governo vir a público afirmar que o custo do projeto é zero é uma total ingenuidade, para não dizer outra coisa. Quem não sabe que quando usamos esses sistemas ditos gratuitos, estamos, na verdade, remunerando essas empresas justamente com a moeda de maior valor no mundo contemporâneo: nossas informações. TODAS, em caixa alta mesmo, todas as informações sobre nossas vidas estarão a disposição para uma única empresa que vive, justamente, das informações que armazena e opera! Que cada sujeito faça isso individualmente é do seu foro íntimo e do seu livre arbítrio. No entanto, que um governo passe a adotar essa iniciativa como política pública, “obrigando” toda uma comunidade escolar a depositar lá seus dados e suas produções, é absolutamente lastimável (PRETTO, 2017, p. 94)

No segundo encontro, apresentamos os recursos iniciais do programa, como o *layout* da tela, os menus de ferramentas e a importação de imagens na intenção de familiarizar os(as) participantes com o *Inkscape*. Com as telas espelhadas pelo RNP, aprendemos a baixar e instalar o software em nossa máquina, no caso, um computador. O processo de instalação é geralmente simples e intuitivo, mas pode variar dependendo do sistema operacional e da versão do software. As ferramentas do *Inkscape* incluem seleção, desenho de formas, edição de caminhos e texto, ferramentas de gradiente, suporte a múltiplas camadas, efeitos de filtro, entre muitos outros. Cada ferramenta tem uma função específica e pode ser acessada através da barra de ferramentas ou do menu inicial. É importante explorar cada uma delas para entender como elas podem ser úteis em diferentes situações, tendo em vista que a criatividade é uma aliada na criação de projetos interessantes. Combinar diferentes recursos e ferramentas pode levar a resultados surpreendentes e originais, até porque, a ideia não é dominar todas as funcionalidades disponíveis, mas sim ter uma noção básica das possibilidades do programa.

Com o tempo, é possível ir aprendendo e descobrindo novos recursos e funcionalidades de acordo com as necessidades do projeto gráfico pretendido.

No terceiro e quarto encontro, o foco foi na parte prática do programa. Importamos duas imagens principais que serviram como referências para do livro e filme escolhidos pelos participantes, pois seus interesses, nesse sentido, poderiam ser um ponto de partida para fomentar o interesse pela continuidade na oficina. É possível importar imagens em vários formatos, como JPEG, PNG, PDF e SVG, considerando, principalmente, que a imagem seja adicionada com a qualidade adequada e possa ser editada conforme pretendido. Exploramos como poderíamos criar uma arte digital que fosse uma simbiose entre essas referências, buscando uma representação que tivesse sentido e pudesse sugerir interpretações possíveis. Pensar este processo requer um cuidado no que tange a abordagem do letramento digital e a interdisciplinaridade, pois ambos requerem a articulação de diferentes áreas do conhecimento, na perspectiva de um pensamento mais amplo do projeto criado. Foi uma experiência colaborativa, em que trabalhamos juntas, explorando os recursos do *Inkscape* e construindo a imagem aos poucos. Foi interessante perceber que uma das estudantes, além de participar da oficina, demonstrou interesse em continuar desenhando e produzindo em seu tempo livre, criando outras imagens pessoais que não necessariamente tinham a ver com livros ou filmes.

Ao final da realização da oficina socializamos com o grupo do clube de leitura em um encontro que aconteceu online. Momento em que foi possível tanto a apreciação e interpretação das imagens criadas quanto a promoção de diálogo sobre as tecnologias livres como o *Inkscape*, que quando aliada à reflexão sobre os Recursos Educacionais Abertos, possibilita a aproximação entre diferentes áreas do conhecimento e a valorização da produção coletiva, aberta e significativa.

## **Conclusão**

Trabalhar com a produção de conteúdos aciona não apenas o saber fazer, mas no contexto dessa produção a reflexão e o pensamento crítico dos participantes. Nos damos conta que vivemos em um mundo de abundância de conteúdos que nós mesmos podemos produzir ou que produzimos, como condições de trabalho colaborativo e em rede, mas ao mesmo tempo um contexto cheio de restrições e limitações no campo da fruição imaterial. Ao produzirmos ou remixarmos sabemos que não podemos usar qualquer tipo de peça, pois muitos já estão protegidos por direitos autorais; alguns softwares de edição são proprietários e ao aderirmos a eles passamos a depender de empresas que não garantem o compromisso como os seus usuários; percebemos que o direito à comunicação e a livre expressão ficam limitados quando algumas plataformas selecionam o que comunicamos ou recebemos, colocando aqueles que já são excluídos de uma vivência plena, dentro de uma bolha informacional, precarizando mais ainda sua condição de cidadania. A proposta da oficina de produção de conteúdo com o software livre *Inkscape*, além de provocar os(as) estudantes em processos criativos e autorais, instigou o pensamento crítico em relação ao contexto contemporâneo, que cheio de ambivalências, nos convida a forjar mais ambiências de colaboração.

## REFERÊNCIAS

BONILLA, M. H.; OLIVEIRA, P. C. S. Inclusão digital: ambiguidades em curso. In: BONILLA, M. H. S.; PRETTO, N. D. L. (Orgs). Inclusão digital: polêmica contemporânea. Salvador: EDUFBA, 2011. v. 2, p. 45-66.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. Parecer nº 05/2020. Brasília, DF: CNE, 2020. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2020-pdf/132400-parecer-cne-cp-2020-05-pdf/file>.

Acesso em: 02 maio 2023.

Di FELICE, MARIO. (2020). **A cidadania digital**: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais. São Paulo: Paulus.

GOMES, Wilson da Silva; DOURADO, Tatiana. Fake news, um fenômeno de comunicação política entre jornalismo, política e democracia. 16 n. 2 (2019): EJM. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2019v16n2p33>

Acesso em: 29 mar 2023.

INSTITUTO TRATA BRASIL. 35 milhões de brasileiros não têm acesso à água tratada. 2022. Disponível em:

<https://tratabrasil.org.br/noticias/35-milhoes-de-brasileiros-nao-tem-acesso-a-agua-tratada/>.

Acesso em: 02 maio 2023.

LIMA, Stephane. Educação, Dados e Plataformas – análise descritiva dos termos de uso dos serviços educacionais Google e Microsoft. São Paulo: Iniciativa Educação Aberta, 2020, p.40.

Políticas públicas, padrões, e licenças. Simpósio “Recursos Educacionais Abertos: Promovendo o Acesso e Intercâmbio de Conhecimento”. 1:40:51. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rZ64ElynYCU>>. Acesso em: 02 de fev. 2023.

PRETTO, Nelson De Luca. Educações, culturas e hackers: escritos e reflexões. Edufba, 2017.

PRETTO, Nelson de Luca; AMIEL, Tel; BONILLA, Maria Helena Silveira; LAPA, Andrea (org.). Plataformização da educação em tempos de pandemia. In: BR, Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto. Educação e tecnologias digitais [livro eletrônico] : desafios e estratégias para a continuidade da aprendizagem em tempos de COVID-19. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2021. Cap. 5. p. 221-249.

PRETTO, Nelson; BONILLA, Maria Helena; SENA, Ivânia. Educação em tempos de pandemia: reflexões sobre as implicações do isolamento físico imposto pela COVID-19. Salvador: Edição do Autor, 2020.

SABILLON, Cinthia; BONILLA, Maria Helena Silveira. Letramento Digital: una nueva perspectiva conceptual. In: 4 Seminário Nacional de Inclusão Digital: a liberdade digital de aprender. Passo Fundo, 2016. v. 1. Disponível em: <http://senid.upf.br/2016/images/pdf/151349.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2023.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. Blog observadores sociais. Disponível em <http://observadoreassociais.blogspot.com.br/> Acesso em: 25 de abril de 2023.

VAN DIJK, J. V. The Network Society: Social Aspects of New Media. Thousand Oaks: Sage. 1999.

VELOSO, L. F.; BONILLA, M. H. S. O professor e a autoria em tempos de cibercultura. Salvador: EDUFBA, 2013.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. WHO coronavirus disease (COVID-19) dashboard. Disponível em: <https://covid19.who.int/>. Acesso em: 01 maio 2023.

ZUBOFF, Shoshana. The age of surveillance capitalism : the fight for a human future at the new frontier of power. New York: PublicAffairs, 2018.