O que pode a tecnologia?

Disciplina: Sistemas Colaborativos
Professor: Cicero Quarto
Alunos: Geise Alves Da Silva Serra
Igor Ramos Campos
Maria José Cardoso De Macêdo

Ciência x Tecnologia



Ciência

Busca da verdade

Compreender como funciona o que já existe

Desenvolver teorias



Tecnologia

Criar possibilidades

Busca resolver problemas antes mesmo de entendê-los

Diferente da Ciência, a Tecnologia cria caminhos e resolve desafios práticos

Evolução da Informação



O DNA	O desenvolvimento dos nossos cérebros	Surgimento das primeiras ferramentas físicas	Invenção da escrita	O software
• Pega componentes soltos do ambiente e processa essas instruções para digamos assim compilar proteínas e construir um organismo	• Uma massa biológica com 100 bilhões de neurônios e a função principal deles é captar informações do ambiente processar tudo em tempo real e produzir significados	• Uma extensão tecnológica do próprio corpo	• O armazenamento de informação não dependia só da memória biológica	• texto ativo, porque quando é lido por uma máquina ele executa ações no mundo real

Abstrações do Mundo(virtualizações)
Pierre Lévy (1956)



A Linguagem: Permite-nos abstrair o presente, contar histórias, criar narrativas e planejar o futuro a longo prazo.



As Técnicas: Virtualizam e projetam as ações físicas do nosso corpo no ambiente (como o conceito da roda virtualizando o movimento).



Os Contratos: Virtualizam e regulam as relações de força e violência, permitindo a convivência social sob acordos e mediações legais

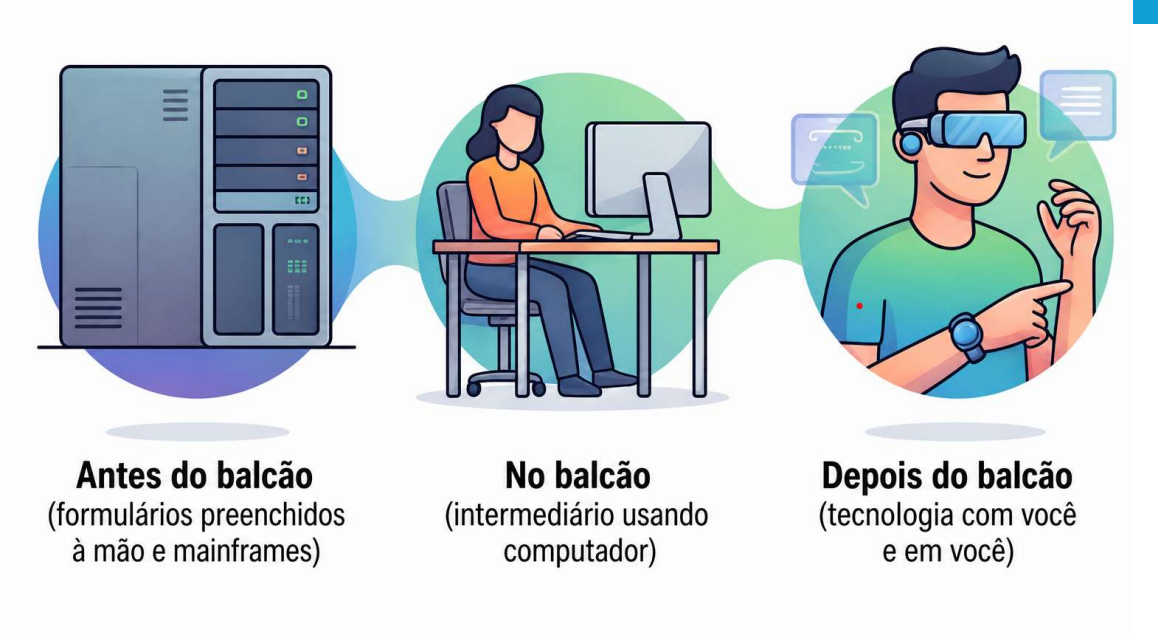
Três Grandes Buscas da Humanidade



- **Landscape**: o mundo físico, os átomos, a paisagem
- **Lifescape ou Bodyscape**: a vida, a biologia em si que vai desde os debates jurídicos no supremo sobre quando a vida começa até coisas como engenharia para sintetizar carne de laboratório para salvar as florestas
- **Mindscape**: tentar entender se a mente é só um reflexo do cérebro ou se engloba a cultura e as extensões que a gente usa. Onde a gente começa e onde a tecnologia termina

Gerações da Informática

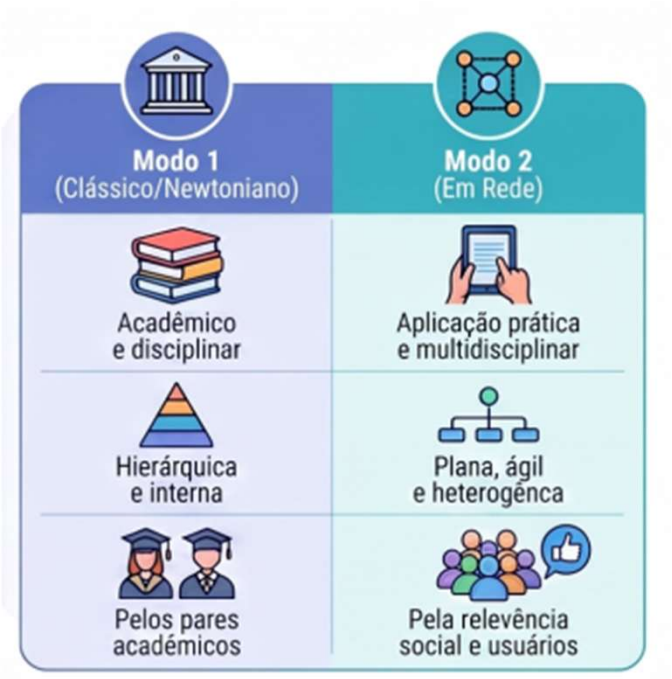
- Silvio Meira simplifica as 5 gerações computacionais em apenas 3, usando o referencial do balcão:
  - **Na informática antes do balcão** cliente não chegava nem perto do computador: a computação acontecia no mainframe gigante trancado numa sala gelada
  - **Na informática no balcão** o computador é operado por um intermediário: como o caixa do supermercado passando o código de barras no leitor
  - **Na informática depois do balcão** o poder de operação foi jogado no colo do usuário final. Há proximidade da tecnologia com o corpo humano, que não só carrega o dispositivo, mas o veste.



Internet

- Pilares:
  - Todo Lugar
  - Acesso permanente a rede
  - Sempre ligada
  - Acessível de qualquer qualquer dispositivo
  - Rede invisível
- Modo beta permanente: as soluções nunca estão prontas, mas em constante evolução e critica coletiva
- Dispositivos se tornam inúteis sem estarem conectados na Internet

Modo de Produção de Conhecimento



- **Cria**r é ser capaz de combinar e reorganizar informação e conceitos para criar novos entendimentos e sistemas conceituais (MEIRA, 2018)
- Silvio Meira define **Informática** como o conjunto de tecnologias usadas para tratar a informação em todas as suas etapas (captura, processamento, distribuição e apresentação)

Realidade tecnológica(2018 x 2026)

Fatos	Em 2018	Em 2026
Filtragem da internet pelos governos	No Brasil não existia	Já temos algumas iniciativas. Exemplos: No final de 2024, o X chegou a sofrer uma suspensão total temporária e recentemente em 2026 a ANPD determinou ao site Discord a suspensão transmissões ao vivo no Brasil.
Modelos de participação colaborativa na internet	A Wikipédia é o exemplo mais clássico e bem-sucedido de um sistema colaborativo	Popularização de vários outros ambientes colaborativos:. Exemplos: Google Workspace, GitHub, etc.
Portal da transparência	Post mortem	Continua sem disponibilizar dados em tempo real (até piorou com o surgimento das emendas parlamentares secretas em 2020).
Dispositivos vestíveis e IOT	Já existiam com custo alto	São uma realidade cada vez mais popular. Exemplos: óculos da meta, robôs aspiradores, smartwatches, etc.

Reflexões sobre Impacto da Tecnologia na Sociedade

- O Porto Seguro para sobreviver ao modo 2 é revalorizar uma coisa super estigmatizada hoje que é a solidão. Viviane Mosé defende que a solidão é um presente e é o fundamento da dignidade humana e da inovação. Isso meio que quebra o mito de que a tecnologia isola as pessoas e rouba a nossa humanidade.
- Para colaborar nessa rede enorme sem virar só um zumbi repetindo que a massa fala, você precisa ter algo valioso para entregar e a inovação de verdade exige esse recolhimento: para ter a ideia, combinar conceitos é necessário se isolar e processar as contradições sozinho para só depois voltar para a rede e compartilhar algo útil.
- Segundo Silvio Meira o maior erro da humanidade é o tempo incalculável que a gente gasta brigando contra as ferramentas que nós mesmos criamos e debatendo se elas são boas ou más. Se preocupar com coisas irrelevantes, em vez de focar no uso prático do que está o nosso redor.
- Ela exige que passemos a viver em um estado de constante aprendizado e reconstrução colaborativa(SILVIO, 2018), transformando nossa própria subjetividade linear em uma subjetividade complexa (MOSÉ, 2018).

Fonte

- MEIRA, Silvio. **O que pode a tecnologia?** Café Filosófico CPFL. Participação e mediação de Viviane Mosé. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tpHnyGEqHMw>>. Acesso em: 31 ago. 2026.