

FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A DOCÊNCIA ONLINE: UMA PESQUISA-FORMAÇÃO NA CIBERCULTURA¹

Alexsandra Barbosa da Silva²

RESUMO: O presente artigo faz referência à pesquisa que está em desenvolvimento no curso de Mestrado em Educação (Proped/UERJ) e que vem sendo realizada no Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura (GPDOC), da linha de pesquisa Cotidianos, Redes Educativas e Processos Culturais, tendo como objeto de estudo compreender o processo de formação de professores do curso de pedagogia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) para a docência online. Sua base epistemológica está ancorada na bricolagem entre a pesquisa nos/dos/com os cotidianos (ALVES, CERTEAU) e na abordagem multirreferencial (ARDOINO, MACEDO), tendo como método a pesquisa-formação no contexto da cibercultura (SANTOS) com teorias de formação docente (NÓVOA, FREIRE) e interatividade (SILVA).

Palavras-chave: Pesquisa-formação na cibercultura. Docência Online. Cotidianos. Formação de Professores. Pedagogia

1. CENÁRIO DE PESQUISA

Estimular a pergunta, a reflexão crítica sobre a própria pergunta, o que se pretende com esta ou com aquela pergunta ... O que importa é que professores e alunos se assumam epistemologicamente curiosos.

Paulo Freire³

É a curiosidade que nos move e é por isso que é tão importante a reflexão crítica partindo tanto do professor quanto do aluno sobre o seu meio, sobre o que vive e sente, então refletindo sobre isso e por meio da minha implicação com a UERJ e da minha prática enquanto pedagoga do Laboratório de Tecnologias de Informação e Comunicação (LaTIC) que iniciam os meus primeiros dilemas envolvendo a graduação da UERJ, pois trabalho diretamente com professores que fazem uso do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) com as turmas presenciais da graduação.

¹Artigo apresentado ao Eixo Temático 11 – Educação a distância / Educação online / Métodos e processos pedagógicos do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

²Pedagoga da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Mestranda em Educação (Proped/UERJ) e participa do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura (GPDOC/UERJ). Página <http://docenciaonline.pro.br/> - E-mail: b.s.alexandra@gmail.com

³ FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1998, p. 86

Meus dilemas⁴ iniciaram com o desejo de pesquisar a educação online, com o desafio de nunca ter sido uma docente online, pois apenas gerenciava o AVA da graduação e formava professores da UERJ para seu uso. Minha experiência como docente online veio a acontecer no estágio docente do mestrado, no qual tive a oportunidade de fazer uso da Educação Online (EOL) com a turma. No estágio emergiram situações problemáticas como, por exemplo, ao iniciar a disciplina os alunos achavam que seria uma disciplina de informática e quando trazíamos textos sobre cibercultura, docência online, não eram bem aceitos e reclamavam de não compreenderem a proposta da disciplina, neste sentido pude perceber o quanto é importante investir na formação inicial na temática sobre docência online e compreender esse processo de formação.

Compreendendo que “o professor precisa preparar-se para professorar online” (SILVA, 2012, p. 54) e que a formação de professores precisa estar em sintonia com a cibercultura, emergem assim as seguintes questões:

- Como os alunos que se formam no curso de pedagogia da UERJ pensam a cibercultura?
- Qual o processo de formação dos alunos da pedagogia para a docência online?

Como pretendem praticar a docência online?

Essa pesquisa foi desenvolvida em 2016.1 com uma turma do primeiro período do curso de pedagogia da UERJ (Campus Maracanã) na disciplina Tecnologias e Educação. As aulas presenciais da disciplina aconteciam duas vezes na semana, totalizando 60 horas semanais. Fizemos uso do Ambiente Virtual de Aprendizagem nesta disciplina através de interfaces síncronas e assíncronas. Além do AVA, nos comunicávamos por *WhatsApp* e pelo grupo da turma no *Facebook* e foi nesse contexto de docência online, que tentei compreender como se formam os alunos da UERJ do curso de pedagogia para a docência online.

Diante das mudanças que surgem com o constante desenvolvimento do digital em rede é de suma importância o investimento na formação de professores para atuarem no contexto sociotécnico que vivemos, portanto, “a formação dos professores para docência presencial ou online precisará, então, contemplar a cibercultura” (SILVA, 2010). Para SANTOS (2014) “é

⁴ Para Santos dilemas são “as situações problemáticas que emergem no decorrer da atividade profissional do professor ou do pesquisador-aprendente” (2005, p. 216).

preciso continuar investindo em formação inicial de professores para que seu exercício docente seja mais sintonizado com as novas demandas sociais, culturais, pedagógicas e políticas da cibercultura” (p.13).

A relevância para tal pesquisa ocorre pelo ainda pouco investimento em formação de professores para atuarem com a docência online, entendemos que a universidade precisa proporcionar essa formação. Aliado a isso, a percepção de que mesmo vivendo atualmente a terceira fase da cibercultura através da Web 3.0, conhecida também como “Web inteligente” ou “Web semântica”, tendo como características dessa fase: buscas mais inteligentes na internet, conectividade através de mais dispositivos, webgeolocalização no qual usuários podem buscar informações conforme sua localização geográfica (sempre conectados, sempre localizados, deixando rastros), computação nas nuvens, com espaços online que podem ser modificados e personalizados pelos usuários. Enquanto que a Web 2.0, possibilitou para um grande número de pessoas o compartilhamento, criação, colaboração e co-criação, a web 3.0 pretende estender isso ao máximo de pessoas com usos de aplicativos, em diversas plataformas e programas inteligentes, um exemplo de web 3.0 é o Google+ quempor meio de um único perfil o usuário tem vários serviços disponíveis (Google Search, Google Docs, Google Maps, Google Books, Gmail, etc.) alguns especialistas já falam inclusive em web 4.0 (Web ubíqua – Mobile Web) e web 5.0 (web sensorial-emotiva), no qual esta última seria capaz de compreender o reconhecimento facial das emoções do usuário ao interagir com algumas interfaces e conteúdos da web.

Em meio a estas fases, algumas ainda em estudo, destacamos a emergência da educação online mediada pelos ambientes online de aprendizagem (AVA), eles ainda são subutilizados por muitos professores já formados. Suas interfaces de comunicação são pouco utilizadas e exploradas e na maioria das disciplinas presenciais da UERJ ocorre apenas a disponibilização de materiais de estudo, diante disso, percebemos o quanto é importante formarmos profissionais com competências para atuarem na docência online, fazendo uso das interfaces e criando ambiências formativas acompanhando os diversos fenômenos ciberculturais.

Em palestra⁵ proferida pelo professor Antonio Nóvoa na Universidade Federal do Rio de Janeiro em 05 de maio de 2016, ele chama a atenção para o fato de termos que nos preparar para o futuro, sendo na ocasião citadas três revoluções de Michel Serres, a escrita, o

⁵ Áudios das palestras disponíveis no site <http://docenciaonline.pro.br/moodle/course/view.php?id=94>

livro e o digital. Afirma ainda, que ao contrário do que muitos dizem, os professores continuarão a ocupar um lugar importante na educação, que é uma profissão baseada no conhecimento e que isso precisa ser feito na universidade. Infelizmente, diz ele, as universidades ainda não se preocupam o bastante com a formação de professores, assim como também não priorizam a pesquisa em torno de escolas e ações e táticas dos professores. Igualmente, não há prioridade com a educação pública e demais desafios de contexto universitário, tornado assim, desafiador a formação continuada de pensar no trabalho docente, refletindo e unindo conhecimento científico e cultural, conhecimento pedagógico e didático, para um conhecimento profissional docente em amplo aspecto. O desafio, portanto, dessa pesquisa é problematizar a formação de estudantes universitários para atuarem na educação online.

2. A PESQUISA-FORMAÇÃO NA CIBERCULTURA

A metodologia utilizada é a pesquisa-formação “baseada na implicação do pesquisador com o campo de pesquisa, construindo juntamente com os sujeitos envolvidos o conhecimento e o próprio método” (SANTOS, 2014, 84). Dialogando com autores da epistemologia das práticas (NÓVOA, FREIRE), sua metodologia é inspirada na pesquisa-ação de Barbier.

A pesquisa-formação é um método antigo e que foi atualizado pela professora Edméa Santos em sua tese de doutorado concluído em 2005 para pesquisa-formação na cibercultura, isto é, a pesquisa-formação mediada pelas tecnologias digitais em rede, a prática da pesquisa-formação num contexto de docência e cibercultura.

Uma das características da pesquisa-formação, e que difere da concepção de ciência moderna, é a não separação entre o sujeito pesquisador e o seu objeto de estudo, podendo definir que “os sujeitos não são mais ratos de laboratório... eles querem saber e participar” (BARBIER, 2002, p. 65). Além disso, é na troca, na partilha de saberes e sentidos que a pesquisa acontece, ao mesmo tempo, em o pesquisador forma ele se forma.

A pesquisa-formação não dicotomiza a ação de conhecer da ação de atuar, própria das pesquisas ditas aplicadas. O pesquisador é coletivo, não se limita a aplicar saberes existentes, as estratégias de aprendizagem e os saberes emergem da troca e da partilha de sentidos de todos os envolvidos (SANTOS, 2005, 163).

Para se fazer pesquisa-formação multirreferencial e com os cotidianos, é necessário que o pesquisador considere algumas das características fundantes dessa metodologia para a sua prática, tais como, a noção⁶ de:

1. *Implicação*: o pesquisador precisa ter uma postura implicada com o seu objeto de estudo, se implicar no ambiente no qual está inserido.
2. *Escuta sensível*: o pesquisador com escuta sensível não julga, ele sente o universo do outro para tentar compreendê-lo “o pesquisador deve saber sentir o universo afetivo, imaginário e cognitivo do outro para compreender seu interior, as atitudes e os comportamentos, o sistema de ideias, de valores, de símbolos e de mitos (ou a “existencialidade interna”, na minha linguagem)” (BARBIER, 2002, 94).

Fazer ciência com os cotidianos é não analisar objetos que são olhados de longe, não sendo coletando dados importantes para análises posteriores. Partimos de uma concepção de ciência que é complexa (MORIN) e inseparável do contexto histórico e social.

Essa característica de ciência moderna que mantém o pesquisador separado do objeto de estudo iniciou com as ciências naturais e exatas. Como as ciências sociais e humanas surgiram depois, para que elas tivessem o status de ciência foi necessário usar os mesmos critérios que os utilizados para as ciências naturais e exatas, levando as pesquisas com os cotidianos romperem com esse paradigma, acreditando não haver neutralidade do pesquisador em nenhuma pesquisa. Para ser cotidianista, é preciso haver a imersão no campo e com os sujeitos da pesquisa mergulhando de fato, com todos os sentidos (ALVES). Além disso, diante da complexidade que existe nesse tipo de pesquisa compreendemos que ela é inseparável do seu contexto político e social e que não podemos fazer uma ciência que envolve a relação do homem com o homem com os mesmos critérios que ocorrem com as pesquisas que utilizam a concepção de ciência moderna.

A pesquisa multirreferencial com os cotidianos rompe com essa separação entre sujeito e objeto trazendo a concepção de tessitura do conhecimento em rede com os praticantes culturais. Essa “abordagem multirreferencial, para a pesquisa-formação, no contexto da formação universitária, cria condições para a articulação de diferentes saberes” (PORTO, C., SANTOS, E., OSWALD, M. L., COUTO, E, 2015, p. 159). *Fazer pensar a pesquisa juntando aquilo que a ciência moderna separa e que é o modo hegemônico de pensar*

⁶ “A idéia de noção parece-me mais apropriada para a pesquisa-ação que não é uma nova disciplina em Ciências Sociais, mas uma maneira filosófica de existir e de fazer pesquisa interdisciplinar para um pesquisador implicado” (BARBIER, 2002, 85)

e “para além da análise das políticas oficiais, se dediquem a compreender como cotidianamente são enredados os conhecimentos e realizados os currículos (OLIVEIRA, NILDA, 2008, p. 11).

Necessitamos buscar no cotidiano “o que nele se cria no uso dos produtos e regras que neles são postos pelo poder proprietários (Certeau, 1994)”, o cotidiano não é invisível, nós o vivemos, respiramos/sentimos/tocamos/escutamos/vemos o cotidiano, ele está ali o tempo todo, professores e alunos criam, recriam e co-criam juntos a todo momento e é por isso que a pesquisa com os cotidianos exige a incorporação da sua complexidade, num movimento de *prácticateoriaprática*⁷ que é realizado nos *espaçostempos* das instituições de ensino.

Na perspectiva multirreferencial “todo saber, toda teoria, todo sistema é biodegradável como somos biodegradáveis” (MACEDO, BARBOSA, BORBA, 2012, p. 39). Pesquisar com os cotidianos é pesquisar com um rigor outro que difere da pesquisa com a concepção de ciência moderna, “não queremos confundir rigor com rigidez... trata-se acima de tudo, da afirmação de uma ética da qualidade que se alcança com certo rigor fecundo, epistemológica, social e politicamente referenciado” (MACEDO, 2009,p.80).

2.1 Diário de Pesquisa Online

O diário de itinerância trata-se de um instrumento de investigação sobre si mesmo em relação ao grupo e em que se emprega a tríplice escuta/palavra - clínica, filosófica e poética - da abordagem transversal.

Bloco de apontamentos no qual cada um anota o que sente, o que pensa, o que medita, de uma conversa, o que constrói para dar sentido à sua vida.

RENÉ BARBIER⁸

⁷ Utilizamos as palavras juntas em itálico inspirados em ALVES (2003), como uma forma de escrita que consideramos importante para marcar os sentidos que buscam superar a dicotomização herdada da ciência moderna.

⁸ BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Tradução de Lucie Didio. Brasília: Plano Editora, 2002, p.133.

No início da pesquisa comecei a fazer meus registros de diário num caderno, usava o aplicativo Evernote no celular e gravava os áudios também pelo celular. Ao ler um livro, quando gostava de um trecho que gostaria de citar eu transcrevia para o caderno, porém o meu caderno estava ficando muito confuso.

Ao participar de uma das aulas ministradas pelo professor Marco Silva⁹ na UERJ, comentei sobre o meu diário e sobre a minha preocupação depois para escrever minha dissertação, pois estava achando confuso e foi então que ele começou a narrar sua experiência enquanto doutorando da Universidade de São Paulo (USP) e de como fazia os seus diários, ele não transcrevia o que ele gostaria de citar ou dialogar com os autores ele tirava uma cópia do trecho do livro e depois agrupava esses fragmentos em caixas, quando partia para a escrita do texto ele dialogava com aqueles autores, e era justamente nesse processo que nascia a sua autoria. Para dialogar com esses fragmentos ele intervinha fisicamente, juntava e separava fragmentos, caminhava entre eles como uma obra aberta. O Parangolé de Oiticica trazido por SILVA (2000, p. 6):

“rompe com o modelo comunicacional baseado na transmissão. Ele é pura proposição à participação ativa do ‘espectador’ - termo que se torna inadequado e obsoleto... Oiticica quer a intervenção física na obra de arte e não apenas a contemplação imaginal separada da proposição. O fruidor da arte é solicitado à ‘complementação’ dos significados propostos no Parangolé. E as proposições são abertas, o que significa convite à co-criação da obra.”

Ao refletir sobre essa conversa e pensando hoje nas possibilidades que o digital poderia me trazer por sua plasticidade, hipertextualidade e mobilidade, eu iniciei uma nova forma de realizar meus diários de pesquisa online inspirados no Parangolé do professor Marco Silva.

Comecei a conversar comigo mesma no aplicativo WhatsApp Messenger, salvei meu número no celular e ao ler um livro tirava foto do trecho que me interessava, ao navegar na web encaminhava links, vídeos para meu número no aplicativo e fotografar também as minhas narrativas. O WhatsApp Messenger foi criado em 2009 por Brian Acton e Jan Koum e neste ano já atingiu mais de 1 milhão de pessoas que usam o aplicativo no mundo, ele pode criar grupos atualmente com até 256 participantes.

⁹ Sociólogo, doutor em educação e professor da UERJ. www.saladeaulainterativa.pro.br/curriculum.htm

No exemplo abaixo, eu fotografei parte do livro e em seguida coloquei o assunto do trecho do livro, o nome do livro, o autor e a página. Aos poucos tenho melhorado meus registros no WhatsApp, colocando agora inclusive o ano do livro, pois na hora de fazer alguma citação facilita.

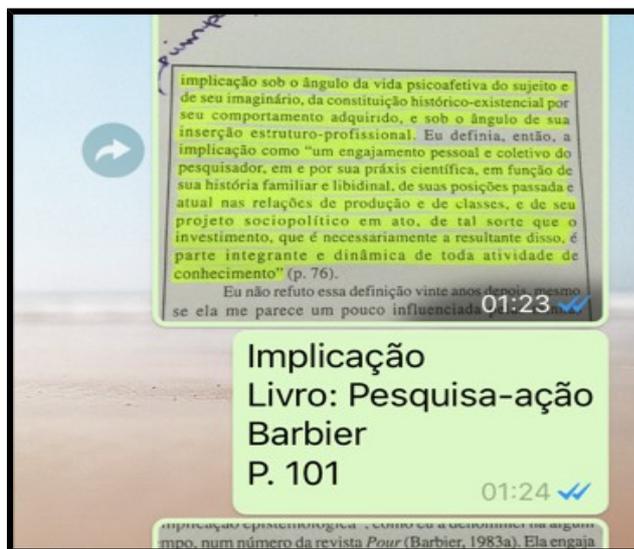


Figura 3: Imagem do Diário de Pesquisa com o WhatsApp com trecho de livro

Fonte: Celular da autora

Além dos textos registrados, compartilho comigo links de vídeos e de documentos online, conforme imagem abaixo:

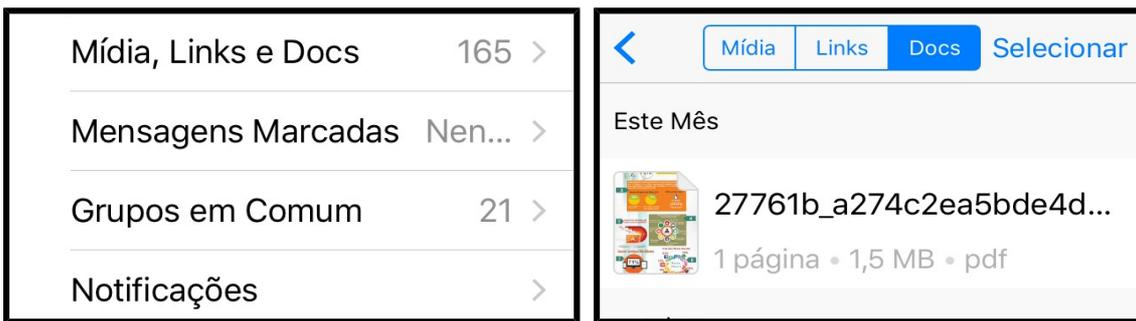


Links de Vídeos

Links de documentos

Figura 4: Imagem do Diário de Pesquisa com o WhatsApp com links e vídeos
Fonte: Celular da autora

O aplicativo WhatsApp Messenger organiza e separa os tipos de mídias, juntando fotos com fotos, links com links e documentos com documentos.



Resumo do total de mídias (165)

Documentos (pdf, docx)

Figura 5: Imagem do Diário de Pesquisa com o WhatsApp com o resumo de mídias

Fonte: Celular da autora



Links

Fotos e áudios

Figura 6: Imagem do Diário Pesquisa com o WhatsApp com a junção de links e vídeos

Fonte: Celular da autora



Pesquisando a palavra “Pesquisa-Formação”
OBS.: Coloquei esse círculo vermelho para

Todos os documentos podem ser compartilhados por e-mail e outros

Figura 7: Imagem do Diário de Pesquisa - Pesquisando por palavra e compartilhando documentos

Fonte: Celular da autora

O diário é fundamental para as pesquisas qualitativas, a técnica do diário de itinerância foi “importada da etnologia, a técnica do diário é usual entre pesquisadores em pesquisa-ação” (BARBIER, 2002, p. 132). Para Barbosa e Hess (2010, p. 73), o diário pode assumir diferentes tipos:

- *Diário de formação*: quando se propõe a registrar o próprio processo formativo vivenciado no decorrer de um curso seja de graduação, pós graduação ou outro;
- *Diário pessoal*: quando o objetivo é registrar tudo o que se refere a sua própria vida ou como rebate dentro de si o vivido, seja da ordem da saúde, das emoções, das questões existenciais e filosóficas
- *Diário de pesquisa*: quando o objetivo é registrar o caminho percorrido, ao desenvolver uma pesquisa como TCC, dissertação de mestrado ou tese de doutorado.

No entanto, ele afirma que cada indivíduo pode criar da sua maneira o seu diário, com o seu modo de registrar e fazer uso de seus próprios escritos, por exemplo, na escrita de um trabalho o pesquisador pode considerar importante registrar uma experiência pessoal que venha a enriquecer sua pesquisa (BARBOSA, J. G., HESS, R., 2010, p. 73).

3. A DOCÊNCIA ONLINE

No âmbito da cibercultura muitos fenômenos sociotécnicos emergem na relação entre “seres humanos e objetos técnicos digitalizados em conexão com a internet” (SANTOS, 2014, p. 25), dentre eles a educação online (EOL) que não é uma evolução da Educação a Distância (EAD), a educação online “é exercida tanto para potencializar situações de aprendizagem mediadas por encontros presenciais; a distância, caso os sujeitos do processo não possam ou não queiram se encontrar face a face; ou híbridos, quando os encontros presenciais podem ser combinados com encontros mediados por tecnologias telemáticas.” (SANTOS, 2014, p. 55).

No caso da pesquisa em andamento os encontros foram híbridos, presenciais e online. A disciplina acontecia de modo presencial, mas a maior parte das atividades foram realizadas online no Ambiente Virtual de Aprendizagem, com uso do software MOODLE em conjunto com a rede social *Facebook* e o aplicativo *WhatsApp*.

O programa MOODLE (Modular, Object-Oriented Dynamic Learning Environment), é “uma das primeiras e mais importantes expressões da web 2.0. Foi concebido por Martin Dougiamas em 1999, na Curtin University of Technology, em Perth, na Austrália” (SILVA, 2013, p. 2). É um software livre e gratuito e agrega uma comunidade¹⁰ de programadores do mundo inteiro que criam conteúdos abertos (plugins) para o programa, ele é o programa mais usado mundialmente para criação de ambientes online de aprendizagem. Está disponível pelo menos em 75 línguas diferentes, conta com 25.000 websites registrados, em mais de 175 países¹¹. Atualmente o MOODLE está na versão 3.1, mas algumas correções ainda estão sendo realizadas, a versão 3.1 é de 23 de maio de 2016.

A educação online é dispositivo e campo de pesquisa, ela é um “campo privilegiado de pesquisa, pois a maior parte do que é feito em seu âmbito fica registrado” (SILVA, 2012, 266). Todas as ações ficam registradas no AVA e sem dúvida na hora da produção de dados da pesquisa ajuda muito.

Para que o AVA seja de fato um ambiente *virtual* de aprendizagem é importante considerar a sua importância enquanto espaço de ambiência formativa e de aprendizagem acionadas pelo professor, virtual como algo que existe em potência.

Virtual não é sinônimo de digital, o conceito de virtual já existe a décadas, antes mesmo do digital. O virtual se opõe ao real, podemos virtualizar algo que não se concretize, mas a partir do momento que esse virtual se atualiza ele se torna real. Porque o atual consiste em algo que está em ato, em potência, que está acontecendo neste (exato) momento. Virtualizar é inventar, fazer de conta, simular. A realidade é formada por virtualização mais atualização. Por exemplo, a árvore está virtualmente presente na semente (LEVY) ela existe em potência.

O processo de digitalização trouxe uma nova forma de materialização das informações, antes eram registradas apenas em materiais físicos, como por exemplo, a

¹⁰ <https://moodle.org/>

¹¹ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Moodle>

pedra, o papel, com o processo de digitalização em bits (0 e 1) grandes mudanças ocorreram no modo como a sociedade se comunica, “digitalizada, a informação se reproduz, circula, se modifica e se atualiza em diferentes interfaces. É possível digitalizar sons, imagens, gráficos, textos, enfim uma infinidade de informações” (SANTOS, 2009, p.9)”.

Vídeos, textos, sons e imagens compõem o ambiente virtual de aprendizagem por meio de páginas, links, conversas, bate-papos dentre outras interfaces que podem estar presentes no AVA. “Entendendo os AVA como espaços multirreferenciais de aprendizagem onde são potencializadas as possibilidades de autoria e colaboração, o ciberespaço pode ser visto como o mais amplo dos ambientes virtuais para a construção de conhecimento de forma individual e coletiva.” (SILVA, 2012, p. 147-148). A educação online como fenômeno da cibercultura nos possibilita pensarmos como a internet influencia no processo de ensino-aprendizagem nos tempos atuais, ela oportuniza múltiplas experiências tanto para professores quanto para alunos rompendo com o paradigma de práticas pedagógicas massivas e promovendo a autoria, mediação interativa e aprendizagem colaborativa.

3. O DESENHO EDUCACIONAL

O desenho educacional¹² da disciplina Tecnologias e Educação no Ambiente Virtual de Aprendizagem faz uma bricolagem com várias interfaces que possibilitam a autoria, criação, hipertextualidade e interatividade entre os participantes. Com espaços para conversas tanto no AVA quanto em redes sociais e aplicativos, possibilitando a todos experimentarem a mediação em ambientes online. O desenho educacional contou com textos, vídeos e imagens que foram utilizadas nas discussões presenciais e estendidos para as conversas online. Uma das características principais dos ambientes virtuais é a possibilidade de convergência dessas mídias. Para SILVA (2010, p. 220) desenho didático é “arquitetura de uma teia de conteúdos e situações de aprendizagem para estruturar uma sala de aula online, contemplando as interfaces de conteúdo e de comunicação”. Os três ambientes criados para a disciplina foram:

¹² Neste trabalho, optamos pela expressão “desenho educacional” por entendermos que um projeto de educação não pode se reduzir ao conceito de instrução (SANTOS, 2005, p.175)

1. AVA da disciplina Tecnologias e Educação com 4 áreas temáticas e um espaço coletivo:
 - a. Espaço Coletivo: Neste espaço a turma tinha disponível um bate-papo para entrarem a qualquer momento e conversarem de modo síncrono, além disso, todas as conversas ficavam gravadas para que outros alunos pudessem ter acesso aos diálogos; o grupo da turma no *Facebook*; o fórum “Cafezinho” configurado como fórum geral possibilitando que todos pudessem abrir tópicos sobre os mais variados assuntos, nele todos podiam abrir e mediar tópicos; Fórum de apresentação; Fórum de Avisos e o Fórum compartilhe, no qual os alunos tinham a possibilidade de compartilhar materiais diversos sobre os temas abordados ao longo da disciplina
 - b. Primeira temática: cibercultura e docência online → Neste tópico conversamos sobre a cultura contemporânea permeada pelo digital em rede e os desafios da docência online nesta cena sociotécnica por meio de vídeos e textos sobre o assunto. Iniciamos um fórum “Diário” no qual toda aula que ocorria um aluno compartilhava seu diário de aula no AVA, deste modo guardávamos, compartilhávamos e podíamos dialogar com as narrativas.
 - c. Segunda temática: criando apresentações acadêmicas → Posteriormente a leitura do texto da primeira temática, conversamos sobre trabalhos acadêmicos e suas características e os alunos realizaram apresentações com sínteses do texto que haviam lido.
 - d. Terceira temática: Artefatos Tecnoculturais → Neste penúltimo tópico conversamos sobre os artefatos tecnológicos presentes em nossas vidas e de como eles são inseridos nos processos pedagógicos, como atividade desta temática os alunos fizeram um Storytelling, contando a partir de uma fotografia sua com algum artefato tecnológico a história envolvida na foto.
 - e. Quarta temática: Cibergêneros audiovisuais na educação online → No final da disciplina os alunos em grupo realizaram todo o processo de produção de um vídeo contando o que é educar com, para e por meio da mídia

utilizando alguns gêneros de vídeos: microvídeo, vídeo volátil, webinar, videoconferência, videoaula, videopesquisa e hipervídeo.

2. Laboratório Virtual da disciplina → Além do AVA da disciplina os alunos tinham outro AVA com o perfil de professor para criarem em grupo um desenho educacional a partir do tema trabalhado para a realização do vídeo que haviam criado.
3. Grupo no Facebook → Concomitante ao uso do AVA em vários momentos foi usada a página da turma no *Facebook* para realização de atividade e comunicação (avisos, dicas), principalmente nos momentos que o AVA não estava funcionando por problemas técnicos.

Além da comunicação em sala de aula presencial e em sala de aula online, ocorreu outro meio de comunicação que foi acionado pelos alunos através do aplicativo *WhatsApp*. Com a Web 3.0 a relação conversacional entre docente e discente passa a acontecer em mobilidade, já que a qualquer hora e lugar há a possibilidade do diálogo online por meio de aplicativos no celular, no entanto esta onipresença pode trazer alguns transtornos, mas desde que haja diálogo entre os envolvidos nesse processo é certo que há nisso uma grande potência no processo de ensino e aprendizagem.

O desenho didático no ambiente virtual de aprendizagem foi inspirado na vivência de SILVA (2012, p.48) com o curso de especialização Formação de Professores para a Docência Online¹³, com as sugestões dos participantes que realizaram o curso:

- Necessidade de orientação adequada ao grau de liberdade que se pretende nas participações, seja ao destinatários, seja aos objetivos pedagógicos
- Fomentar o texto colaborativo em detrimento da atribuição de tarefas individuais
- Equilíbrio entre as ofertas de atividades e recursos
- Limitar o excesso de informações, recursos, atividade ou solicitações que podem criar desmotivação resultante de desorientação individual quanto às prioridades de intervenção
- Respeito pelas perspectivas individuais
- Respeito pela autoria individual e também pelos direitos de autor (citações e referências)
- Moderador enquanto elemento sistematizador das diferentes ideias, relançando os debates e promovendo interação
- Feedback enquanto elemento essencial à continuidade da interação

QUADRO 2: Sugestões para o desenho didático online

¹³ <http://www.saladeaulainterativa.pro.br/moodle>

O uso da gamificação no Moodle

O ambiente do curso foi configurado para a criação de badges e acompanhamento de atividades para que fosse possível a utilização da gamificação no AVA. Esse termo vem do inglês gamification, uso de elementos de design de jogos em contexto não relacionado a jogos (FARDO, 2012).

O conceito de gamificação é diferente de games, simulação etc. Os elementos dos games usados na gamificação servem para em tese promover um engajamento do participante e encorajar a aprendizagem, motivando-o a ação, ao completar uma atividade recebe um badge. Inicialmente podemos fazer uma crítica, pois esse sistema nos remete ao método de Skinner da recompensa ao realizar uma tarefa. No entanto, o professor pode definir quais os critérios para receber o badge, e esse critério não precisa ser uma nota, pode ser desde apenas visualizar a atividade até um critério de participou, não participou, satisfatório, muito satisfatório, etc. Pode ser utilizado como um sistema de feedback com sugestões.

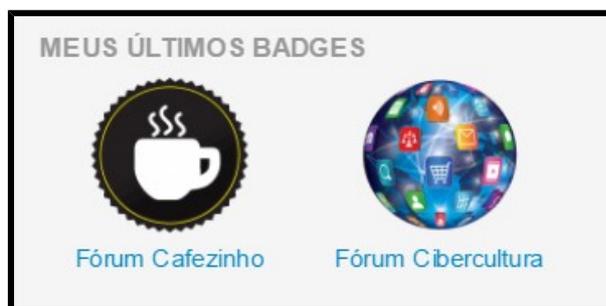


Figura 19: Badges utilizados na disciplina Tecnologias e Educação

Fonte: <http://ead.uerj.br/ava/course/view.php?id=463>



Figura 20: Conversa sobre o badge com uma aluna no WhatsApp
Fonte: Celular da autora

A navegação entre o ambiente virtual de aprendizagem da disciplina e o laboratório virtual se deu de modo hipertextual. Em um ambiente os alunos estavam com o perfil de estudante e no outro ambiente com o perfil de professor. Entendemos que o hipertexto é “uma inter-relação de vários textos ou narrativas. É a possibilidade de dialogar com a polifonia” (SANTOS, 2005, p. 118), se constituindo “em um conjunto de nós ligados por conexões. Estes nós ou links são elos de ligação entre textos e hipertextos que podem ser imagens, palavras, páginas ou outro hipertexto” (LEVY, 1993). Esses dois ambientes foram criados para que em um ambiente (laboratório virtual) eles pudessem atuar como docentes online.

A atividade final da disciplina Tecnologias e Educação foi realizada em grupo com uma proposta de aula no ambiente virtual, no qual os estudantes usaram o AVA pensando numa proposta curricular que fosse capaz de agregar várias mídias, pois “os ambientes virtuais agregam uma das características fundantes da internet, a convergência de mídias, ou seja, a capacidade de hibridizar e permutar em um mesmo ambiente várias mídias” (SANTOS, 2014, p, 55).

Inicialmente o desenho didático pareceu um pouco confuso para os alunos e várias mudanças foram necessárias para que ele ficasse mais simples, com mais usabilidade, tudo o que não estava sendo utilizado foi retirado do ambiente como, por exemplo, a página do

Twitter, pois alguns alunos não estavam encontrando, por exemplo, alguns fóruns tamanho o número de informações contidas na tela.

Vejam o antes e depois do desenho didático da disciplina:

ANTES



Figura 28: AVA inicial da disciplina antigo
Fonte: <http://ead.uerj.br/ava/course/view.php?id=463>

Desenho educacional com 3 colunas. Na primeira coluna o link para o laboratório virtual vinha com um exemplo de simulação. Na coluna do meio a imagem não era tão convidativa e em seguida tinha um texto mais longo. Na terceira coluna apareciam várias interfaces com redes sociais, como o facebook, o twitter e o instagram.

DEPOIS



Figura 29: AVA inicial da disciplina atual
Fonte: <http://ead.uerj.br/ava/course/view.php?id=463>

O ambiente ficou mais limpo e objetivo, a imagem de introdução mais atual com o nosso tempo, com imagens de celular, tablet e o AVA na tela do computador, diminuimos a quantidade de texto inicial também, as redes sociais que não estavam sendo utilizadas foram retiradas, e o grupo do *Facebook* passou a aparecer como link no espaço coletivo. Além disso, houve a inserção dos badges na tentativa de motivar a turma a participar um pouco mais. Tudo isso resultou numa habitação muito maior por parte dos alunos, eles começaram a participar mais das atividades no AVA e habitar os fóruns.

Infelizmente por problemas no servidor da UERJ o AVA ficou vários dias sem funcionar e isso acabou interferindo na participação da turma que vinha sendo de modo crescente participativa.

CONCLUSÕES

Ou são os próprios professores que desenvolvem o trabalho de pensar o trabalho, ou outros assumirão essa tarefa e, no momento em que isso aconteça, os professores passam a ser executantes de coisas pensadas, concebidas, refletidas, por outros...

A formação de professores para a docência online já na formação inicial é fundamental para que os alunos universitários se formem já em sintonia com os fenômenos da cibercultura, que é a cultura contemporânea mediada pelo digital em rede.

Utilizar para isso a *teoriapráticateoria* na disciplina foi fundamental para que os alunos refletissem criticamente sobre a prática que terão enquanto docentes online, para que pensem a profissão docente com uso das tecnologias digitais em rede.

Ao longo da disciplina foi possível perceber que a maioria já fazia uso do digital, e trazer isso para o contexto da docência foi fundamental uma vez que é importante ter práticas coerentes com o nosso tempo, com a cibercultura, para pensarem em um currículo condizente com o que já vivemos no nosso cotidiano na relação cidade-ciberespaço.

No método da pesquisa-formação ao mesmo tempo em que nós nos formamos, formamos o outro e nesse processo de pesquisa, fomos completamente atravessados pelo exercício da docência online, eles não são mais os mesmos, nem nós após vivermos o cotidiano da sala de aula com a docência online, fazendo uma pesquisa-formação na cibercultura com os cotidianos em abordagem multirreferencial.

Importante frisar que toda a realização do campo de pesquisa se deu em um contexto atípico vivido pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, com greves, paralisações, passeatas, assembleias etc., isso reforça nosso compromisso, resistência e implicação com a pesquisa e com a educação. Uerj resiste, inspira, forma e produz na luta cotidiana!

¹⁴ NÓVOA, Antonio. **A solução pode estar no trabalho de pensar o trabalho**. Entrevista Antonio Nóvoa. Jornal da Educação, ano 1, edição nº 1, abril de 2004, p.9.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Nilda. **Cultura e cotidiano escolar**. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, n. 23, p. 62-74, maio/ago. 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php/script_ci_serial/pid_1413-2478/ing_pt/nrm_iso. Acesso em: 02 de março 2014.
- _____. Decifrando o pergaminho os cotidianos das escolas nas lógicas das redes cotidianas. In: ALVES, Nilda, OLIVEIRA, Inês Barbosa (Orgs.). **Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas**. 3ª ed. Petrópolis: DP&A, 2008.
- _____. Redes educativas “dentrofora” das escolas, exemplificadas pela formação de professores. In: SANTOS, Lucíola; DALBEN, Ângela; LEAL, Júlio Dinis (Orgs.). **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente: currículo, ensino de Educação Física, ensino de Geografia, ensino de história, escola, família e comunidade**. Belo horizonte: Autêntica, 2010.
- ARDOINO, Jacques. **Para uma pedagogia socialista**. Brasília, DF: Plano, 2003.
- BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Tradução de Lucie Didio. Brasília: Plano Editora, 2002.
- BARBOSA, Joaquim Gonçalves, HESS, Remi. **O diário de pesquisa: o estudante universitário e seu processo formativo**. Brasília: Liberlivro, 2010.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. 22 ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- CLARO, Marcelo. **Badges no Moodle - Gamification**. Disponível em <<http://www.moodlelivre.com.br/tutoriais-e-dicas/570-badges-no-moodle-gamification>> Acessado em 17 de abril de 2016.
- FARDO, Marcelo Luis. **A Gamificação aplicada em ambientes virtuais de aprendizagem**. <http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41629/26409> acesso em 28 05 2016
- FARDO, Marcelo Luis. **Resenha: KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012. Disponível em <www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/download/2048/1210> Acesso em 28 de maio 2016
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1998.
- _____. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998.
- _____. **O que é Virtual?**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- MACEDO, R., BARBOSA, J., BORBA, S. (Org.). **Jacques Ardoino & a Educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- _____. Outras luzes: um rigor intercrítico para uma etnopesquisa política. In: MACEDO, Roberto Sidnei; GALEFFI, Dante; PIMENTE Álamo. **Um rigor outro: sobre a questão de qualidade na pesquisa qualitativa**. Salvador: Eudfba, 2009, p. 75-126.
- _____. **Trajetória, itinerário, itinerância e errância: perspectivando o currículo enquanto crisálida**. ANPED 2000. Disponível em <<http://23reuniao.anped.org.br/textos/1224t.PDF>> Acessado em 16 de jun. 2016.
- MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

_____. **A religião do saberes: o desafio do século XXI**. Rio de Janeiro: Bertrad Brasil, 2001, p. 548-567.

NÓVOA, Antonio. **A solução pode estar no trabalho de pensar o trabalho**. Entrevista Antonio Nóvoa. *Jornal da Educação*, ano 1, edição nº 1, abril de 2004.

PORTO, C., SANTOS, E., OSWALD, M. L., COUTO, E (Org). **Pesquisa e Mobilidade na Cibercultura: itinerâncias docentes**. Salvador: EDUFBA, 2015.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Portugal: Whitebooks, 2014.

_____. **Educação online: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente**. Salvador, Tese (doutorado em educação). Universidade Federal da Bahia (UFBA), 2005.

_____. **Tendências na Educação**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009, p. 5-20. Disponível em <<http://www2.videolivreria.com.br/pdfs/16330.pdf>> Acessado em 01/10/2016.

SANTOS, E., SOARES, C. Artefatos tecnoculturais nos processos pedagógicos: usos e implicações para os currículos. In: LIBÂNIO, Carlos, ALVES, Nilda (org). **Temas de pedagogia: diálogos entre didática e currículo**. São Paulo: Cortez, 2012, p. 308-330.

SILVA, Marco. (org). **Formação de professores para docência online**. São Paulo: Ed. Loyola, 2012.

SILVA, Robson S. da. **Moodle para autores e tutores**. 3. Ed. São Paulo: Novatec Editora, 2013.