

Interface web aberta sobre cibercultura: colaboração entre professor e alunos em disciplina presencial

Eduardo S. Junqueira¹

Deivith Silva²

Universidade Federal do Ceará

Resumo

O artigo apresenta e analisa a experiência do desenvolvimento de uma interface web aberta a partir da colaboração entre professor e alunos de uma disciplina presencial sobre cibercultura de um curso de graduação. A partir do referencial teórico da cibercultura, discute-se os avanços e as dificuldades do processo, que procura instituir a docência multidirecional e romper a polaridade emissor-receptor, incentivando a ação autoral dos alunos com vista às reconfigurações e apropriações criativas da interface e da disciplina. Desafios e implicações para o design da interface e para a aprendizagem dos alunos são discutidos.

Palavras-chave

Cibercultura; Aprendizagem; Colaboração; Interface.

Abstract

This paper presents and analyzes the experience of developing an open collaborative web interface between teacher and students along an undergraduate course about cyberculture. Advances and difficulties of the process are discussed in line with the theoretical framework of the cyberculture phenomena. The study aims to promote multidirectional teaching and to break with the transmitter-receptor polarity, encouraging students' authorship to generate their

¹PhD, professor adjunto do Instituto UFC Virtual e do Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará. E-mail: eduardoj@virtual.ufc.br

² Aluno do curso de bacharelado em Sistema e Mídias Digitais, bolsista do projeto Banco de dados colaborativo de materiais didáticos sobre cibercultura. E-mail: deivitholiveira@gmail.com

creative appropriation and reconfiguration of the web interface and the course. Challenges and implications for interface design and student learning are discussed.

Key words

Cyberculture; Learning; Collaboration; Interface.

Introdução

Para contextualizarmos nosso estudo, partimos das proposições de Lemos (2003), que identifica “leis” da cibercultura: a emissão, a conexão e a reconfiguração. Por emissão o autor indica a prática crescente do “faça você mesmo”, presente nos conteúdos autênticos ou remixados gerados por usuários da internet e postados nas diversas interfaces web que, por sua vez, recebem comentários e contribuições diversas de outros usuários. Isso representa uma democratização sem precedentes do papel do emissor, permitindo que muitos emitam para muitos. A segunda lei relaciona-se ao princípio de conexão. Lemos (2003) articula que não basta produzir conteúdos, pois estes ganham sentido e se expandem ao serem compartilhados nas redes. A liberação da emissão e a difusão em rede levam à terceira lei da cibercultura, a reconfiguração de práticas sociais, instituições e modalidades midiáticas. Tal reconfiguração se traduz em novas modalidades de consumo de bens culturais, renovados formatos de produção de bens simbólicos e em novas perspectivas sobre o sentido de propriedade e autoria.

Essas mudanças, que ocorrem no marco da cibercultura, indicam um nível maior de complexidade social que ocorre na interseção do usuário com o ciberespaço. Constitui-se a apropriação criativa que, segundo Lemos (2004, p. 239), é

ao mesmo tempo, forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também forma de desvio (*deviance*) em relação às instruções de uso, um espaço completado pelo usuário na lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições.

Constituem-se ocorrências sociais que possuem relação direta com práticas contemporâneas de ensino e aprendizagem, mesmo aquelas presenciais, do chamado ensino “tradicional”. Afinal, a perspectiva da cibercultura nos traz a compreensão de que o aluno presencial também se insere no ciberespaço para articular momentos de aprendizagem. Ao

fazê-lo, conecta-se com diversas redes humanas e constituídas por materiais/conteúdos mais ou menos em linha com as disciplinas cursadas. Disso decorre uma produção e compartilhamento de conteúdos e saberes e o delineamento de formas de vivenciar tais experiências, aproximando-se da reconfiguração das práticas a que Lemos (2003, 2004) se refere.

O presente estudo parte da iniciativa de rearticulação dos conteúdos de uma disciplina presencial de graduação da área de humanidades, na temática da cibercultura, e centra-se em três questões fundamentais a serem trabalhadas. A ruptura da polaridade emissor-receptor rumo a uma circularidade em que emissores e receptores – professor e alunos – atuem de forma ativa no contexto da disciplina, fortalecendo processos dialógicos. As múltiplas proposições de conteúdos diversos, em rede, para a disciplina, pelos emissores. E o papel do aluno-emissor e dos novos conteúdos propostos com vistas ao enriquecimento do processo de aprendizagem ao longo da disciplina.

No que se refere à flexibilização da centralidade do professor-emissor, buscamos construir uma docência multidirecional, em diálogo com os alunos e com os conteúdos hipermodais, articulados em rede, para a co-construção de outros sentidos e outros usos com fins de aprendizagem no contexto da disciplina presencial situada nos fenômenos da cibercultura, sociedade em redes, inteligência coletiva.

Tal iniciativa tem constituído desafios ao professor – dentre eles, o de explorar com os alunos “como privilegiar a mencionada forma de conectividade [conteúdos propostos pelo professor] e evitar que o seu desdém por outras formas [outros conteúdos preferidos pelos alunos] o impeça de apreciar os hábitos virtuais dos aprendizes” (BRETT e COUSIN, 2010, p. 612). Cabe ao professor desenhar processos pedagógicos que possibilitem atingir os objetivos programáticos da disciplina, cumprindo as exigências institucionais, mas também incorporar as experiências com outros conteúdos vividas pelos alunos, em particular aquelas que se constituem no ciberespaço, fora dos momentos de aula presencial.

Dessa forma, nosso estudo articula e busca avançar em relação às proposições de Silva (2008) de que “o design de um curso pode lançar mão de proposições e de interfaces para a co-criação de comunicação e da aprendizagem em sua sala de aula online” (p. 71) pela colaboração e compartilhamento entre professor e alunos, constituídos como “autores da comunicação e da aprendizagem” (p. 72). Tal proposição implica na busca de novas fronteiras para a atuação do professor e dos alunos a partir do paradigma da cibercultura que deve ocorrer não somente na modalidade da sala de aula online, mas também no modelo presencial, que aos poucos se hibridiza. Tratamos aqui do processo de co-construção de conteúdos curriculares

para uma disciplina presencial que busca aprofundar os processos de aprendizagem através do design e da operação, de forma colaborativa, de uma interface web aberta, como detalhado no tópico a seguir.

Em relação aos processos de aprendizagem articulados no contexto da disciplina, trabalha-se em linha com uma perspectiva socioconstrutivista (VYGOTSKY, 2000), privilegiando e fomentando trocas e debates presenciais e nos fóruns virtuais e a interação dos alunos com conteúdos, perspectivas e pontos de vista distintos e até mesmo conflitantes com aqueles articulados inicialmente no conteúdo formal da disciplina. Isso ocorre através das pesquisas monitoradas na internet, que podem gerar processos de cognição distribuída, relativa ao “conhecimento [que] se propaga entre diferentes indivíduos e artefatos” (NARDI, 1995, p. 38, tradução nossa). Considera-se elemento central dos processos de cognição distribuída a “coordenação entre indivíduos e artefatos, ou seja, a compreensão sobre como agentes individuais se alinham e compartilham um processo distribuído” (NARDI, 1995, p.39). Avançando nessa conceituação, Devoper (2002) afirma que o conhecimento envolvido em uma situação de aprendizagem passa a não envolver somente professores e alunos, mas também objetos e conteúdos manipulados. Esses atuam como ferramentas cognitivas que ajudam o aprendiz a compreender o material em estudo a partir de outros elementos e perspectivas.

O desenvolvimento da interface web colaborativa aberta

A interface que constitui esse estudo foi criada para enriquecer o processo de aprendizagem dos alunos e ex-alunos da disciplina Sociedade, Cultura e Tecnologia do curso de Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais. Será identificada como Interface SCT. É um projeto apoiado pela Pró-Reitoria de Graduação da Universidade Federal do Ceará³. A interface foi desenvolvida a partir da plataforma Mojo (gratuita e de código aberto, padrão ASP.NET) e encontra-se organizada em linha com as unidades temáticas: Cibercultura, Ciberespaço, Inclusão Digital, Software Livre e Redes Sociais. Encontra-se disponível no endereço: <<http://www.virtual.ufc.br/cybercultura>>.

Alunos da disciplina operam como usuários e co-produtores da interface web. Dentre as atividades programadas, os alunos utilizam a interface para acessar, avaliar e comentar materiais multimodais (artigos, notícias, vídeos, websites, blogs) disponibilizados dentro das

³ Os alunos William Nicolau Brasil e Vinicius Mota participaram como bolsistas na primeira fase do projeto.

unidades temáticas. Também participam de processos colaborativos de co-construção da interface e dos conteúdos.

Ao longo da disciplina são organizados seminários em que são discutidos o design, funcionalidades e ferramentas da interface, procurando aproximá-la das necessidades e interesses dos alunos em linha com os objetivos da disciplina e as proposições pedagógicas do professor responsável. Os alunos também atuam em grupos para pesquisar e selecionar artigos na temática, ampliando a oferta dos materiais postados na interface. Isso permite que os alunos articulem conteúdos já disponíveis na internet, construindo intertextualidade multimodal (artigos, notícias e vídeos em linha com as unidades temáticas da disciplina) para fins de aprendizagem através da apropriação dos conteúdos e sua disponibilização na interface web. Ao longo desses processos procura-se incentivar a reflexão e crítica sobre tais conteúdos e o compartilhamento e debate com os colegas cursistas através do uso de linguagens contemporâneas e de ferramentas digitais da interface web.

Há momentos presenciais em que os alunos atuam em grupo na pesquisa de novos conteúdos, que são então compartilhados com os colegas para uma reflexão coletiva que tem o objetivo final de se decidir pela inclusão ou não do material selecionado na interface web. Ao longo desse processo alunos justificam, a partir dos questionamentos do professor e dos colegas, a qualidade do material em linha com o que tem sido trabalhado na disciplina e também no que se refere aos aspectos de linguagem e design dos conteúdos, pois acreditam que isso também será importante para atrair a atenção dos colegas. Esses momentos incluem reflexões como detalhado a seguir, ao pesquisar vídeos sobre inclusão digital: “Escolhemos esse vídeo, outros eram muito longos e apenas definiam inclusão digital, esse documentário nem fala de inclusão digital [...] [serve] para salientar o que nós discutimos na aula de hoje, o acesso e uso inconsciente [...] não necessariamente eles têm consciência do que estão fazendo ali”. Outro grupo, ao pesquisar notícias sobre inclusão digital, argumentou a favor do material selecionado, afirmando que é “interessante, cita Castells e critica a visão estereotipada de que inclusão digital é só entregar computadores e internet e ensinar programas básicos, como Word e Excel, como discutimos aqui em sala”. Alunos também desenvolvem conteúdos originais diversos para disponibilização na interface.

A interface web encontra-se em sua segunda versão, tendo-se iniciado uma terceira. Na primeira versão, desenvolvida em 2010, a interface continha, na página Home, um resumo sobre o objetivo da base de dados para os alunos; um campo Novidades, atualizado periodicamente com conteúdos relacionados à cibercultura; um espaço Novidades pelo Twitter,

com marcadores temáticos que se sucedem ao longo da disciplina (ver figura 1). Essa primeira versão foi avaliada, em termos de funcionalidades, conteúdos e navegabilidade, por um grupo de ex-alunos da disciplina. Sugestões foram incorporadas visando uma melhor utilização da base pelos futuros alunos.



Figura 1. Imagem da página inicial da interface web na fase de testes

As seções principais, localizadas no alto de página, foram padronizadas para que a interface mantenha identidade visual, em linha com o princípio das “linhas fortes” do design contemporâneo. Em cada página das seções temáticas há um campo principal onde se encontra o resumo do assunto que está sendo disponibilizado, o hiperlink direto para o material completo, um botão de compartilhamento para redes sociais, um sistema que permite aos usuários atribuir notas aos materiais. Também foi inserida uma ferramenta de postagem e gerenciamento de comentários. Ao longo da disciplina os debates sobre os conteúdos contam com a participação do monitor do projeto e com a mediação do professor responsável. No campo secundário à esquerda se encontram os links para os outros assuntos do tema dentro da base de dados (ver Figura 2).



The screenshot shows the ABCiber website interface. At the top, there is a navigation menu with buttons for HOME, INCLUSAO DIGITAL, SOFTWARE LIVRE, CIBERCULTURA, CIBERESPAÇO, REDES SOCIAIS, and CONTATO. Below the menu, the page is titled 'Inclusao Digital > Vídeos'. On the left, there is a sidebar titled 'MAIS VÍDEOS' with several video links, including 'O avanço da inclusão digital', 'O que é inclusão digital?', 'Inclusão digital no TVENDO E APRENDENDO', 'Inclusão Digital - Construindo a cidadania bit por bit', 'O Buraco no Muro', and 'Como as tecnologias podem mudar as nossas vidas'. The main content area features a video player with the title 'O Avanço da Inclusão Digital'. The video player shows a man in a suit speaking. To the right of the video player, there is a text block that reads: 'A inclusão digital avança no País com a multiplicação de telecentros e a venda recorde de computadores. O ano deve fechar com 11 milhões de unidades comercializadas. O tema é abordado nesse vídeo da Agência Brasil.' Below the text, there is a link 'Ver no youtube'. Underneath the video player, there is a 'Comments (23)' section with a comment from a user posted '10 semanas atrás'. The comment text reads: 'O vídeo em sua grande maioria de assuntos abordados trata muito da questão da inclusão digital mediante a simplesmente a aquisição de um computador ou o ter acesso a internet, no entanto, como discutido em sala, a inclusão não se refere apenas a isso, trata sim das perspectivas positivas adquiridas com o acesso a essa informação. Creio que além de incentivos de compras de PCs e disponibilização de'.

Figura 2. Imagem apresenta uma das áreas temáticas da base de dados e as ferramentas disponibilizadas aos alunos.

Ao longo do primeiro semestre de 2011 a interface ganhou uma segunda versão. Foram introduzidas novas funcionalidades, visando uma melhor visualização dos comentários postados (*Top 10 Posts* e *Comentários Recentes*), buscando-se fomentar as postagens sobre os conteúdos, e um maior senso de co-autoria e participação dos alunos (uso do *plug-in* social do Facebook). Novos conteúdos sugeridos pelos alunos cursistas passaram a ser incorporados rotineiramente (ver Figura 3). Na terceira versão, em desenvolvimento a partir das proposições dos alunos concludentes, o conteúdo institucional da coluna central terá maior ênfase temática, com a apresentação de um material de leitura selecionado e de destaques secundários a outros materiais relacionados. Haverá também a inserção de objetos animados e web links de interfaces de disciplinas de cibercultura de outras instituições.



Figura 3. Versão modificada a partir de sugestões dos alunos.

Ao longo do desenvolvimento da interface foram analisadas interfaces web de três disciplinas da área de cibercultura de outras instituições de ensino (identificadas aqui como Disciplinas 1, 2, e 3)⁴. Os resultados da análise são apresentados na Tabela 1. Em comum, as interfaces agregam diversas informações sobre a disciplina, como ementa e avisos gerais; instruções sobre as atividades; calendário de eventos da disciplina. Em geral, apresentam conteúdos articulados e postados pelo professor com fins de dinamizar os processos de aprendizagem (leituras e debates sobre as leituras, principalmente) e os processos de gestão da disciplina (publicação de trabalhos e divulgação de notas), mas também apresentam conteúdos postados pelos alunos. As três apresentam avisos gerais (como mudança de horário das aulas, lembrete para entrega de atividades) e postagens realizadas pelo professor/monitor/tutor (geralmente dando instruções sobre uma nova atividade ou alimentando o espaço com novos conteúdos).

Outros pontos comuns entre as interfaces 1 e 3 são a presença de um aplicativo de *Tags*, com destaque para as palavras-chaves mais mencionadas; um calendário da disciplina, onde eventos, datas de entrega de atividades e seminários são informados; uma ferramenta de busca funcional. Na página Inicial, as postagens disponíveis são reduzidas a um pequeno resumo, onde o usuário seleciona o conteúdo para visualização integral. A interface 3 possui

⁴ 3 Seguem os endereços web: Disciplina 1 - <200.17.41.182/~riverson/cib10/>, Disciplina 2 <www.andrelemos.info/cibercultura/index.html>, Disciplina 3 - <www.com.ufv.br/disciplinas/cibercultura/>.

um sistema de *login* com opção de cadastro aberto, para que os usuários possam inserir e editar os próprios conteúdos. A interface 1 também possui um sistema de login e opção de cadastro aberto ao público.

Características	Interfaces			
	SCT	1	2	3
Ferramentas				
Busca	X	X		X
 Postagem direta pelos alunos		X		X
Comentários	X	X	X	X
Integração com redes sociais	X			X
Conteúdos				
Originais dos alunos	X	X		X
Multimídia	X	X		X
Links externos diversos	X	X	X	X
Informações sobre a disciplina				
Informações gerais (ementa, avisos, notas.)		X	X	X
Calendário de eventos		X		X

Tabela 1. Comparativo entre as interfaces web analisadas.

Existem também algumas diferenças entre as interfaces das disciplinas 1 e 3. Na interface 1, há a seção Blog dos Alunos, semelhante a um repositório de textos com a possibilidade de uso da ferramenta de comentários. As postagens mais recentes dos blogs aparecem em destaque na caixa Últimas Notícias, assim como as mais lidas, presentes na caixa Mais Lidas. Na interface 3 há um espaço para postagens de trabalhos temáticos realizados pelos alunos que incluem, além do texto escrito, conteúdos imagéticos e sonoros diversos relacionados à narrativa. Também possui ferramentas para divulgação de postagens em redes sociais, como Facebook, e microblogging, como o Twitter. Na interface 2 há postagens de diversos autores, além daquelas realizadas pelo professor responsável pela disciplina.

As interfaces analisadas possuem semelhanças com a interface SCT, destacando-se: a presença de uma ferramenta semelhante aos “posts mais lidos” (interface 1) que no caso em

estudo registra as postagens com maior número de comentários; a exibição dos comentários mais recentes, presente também na interface 3; a ferramenta de busca e possibilidade do cadastro público no site, também presentes nas interfaces 1 e 3; indicações de outros materiais e sites relacionados presentes nas interfaces 1 e 2.

A interface SCT reúne os seguintes elementos, que não foram identificados nas demais interfaces analisadas: uma caixa, localizada na página inicial, com *feeds* temáticos do Twitter que acompanham as mudanças das unidades temáticas da disciplina; *plugin* social do Facebook, exibindo imagem linkada dos alunos-colaboradores do site; resumos das postagens organizadas e inseridas nas áreas temáticas, e não na página inicial; galeria de fotos dos alunos. A interface web do estudo não possui links contextuais, presentes na interface 3, não apresenta ferramenta de postagem para os alunos, como ocorre nas interfaces 1 e 3. Também não contém notícias e ferramentas de gestão relacionadas à disciplina, como notas, avisos, instruções de atividades e seção exclusivamente dedicada a conteúdos próprios dos alunos (estes aparecem distribuídos nas seções temáticas e em breve ganharão um selo de identificação).

Na interface SCT destaca-se o trabalho de design de informação, que busca agregar as informações a partir dos tópicos temáticos da disciplina e facilitar a navegação dos alunos, contribuindo para auxiliar a localização dos conteúdos. Outro aspecto que merece ser ressaltado é o processo de construção colaborativa da interface e dos conteúdos como um todo, pois os principais elementos da interface (ferramentas, conteúdos) foram propostos pelos alunos em diálogo com o professor.

Desafios e questões

Esse estudo constitui-se no contexto das múltiplas conexões em rede, experimentações, design coletivo de interface e de trilhas hipertextuais, desafios criativos e da construção coletiva de conhecimentos, que se configuram no arcabouço de novas práticas da cibercultura. Articula-se, ainda, em linha com o princípio de permutabilidade-potencialidade proposto por Silva (2008), que abrange múltiplas redes articulatórias de conexões e liberdade de trocas, associações e significações (p. 70). Busca-se, por fim, a construção de uma participação mais autêntica e um aprofundamento do processo de aprendizagem do aluno ao longo de uma disciplina presencial de curso de graduação.

A mediação do professor procura incorporar contribuições dos alunos na geração dos conteúdos trabalhados ao longo da disciplina. Isso significa, em linha com as leis da cibercultura propostas por Lemos (2003), a liberação do polo emissor para incentivar a possibilidade de trocas entre os diversos emissores que atuam em rede, dado que tais processos comunicativos descentralizados possibilitam e fomentam a múltipla autoria. Essa experiência se constitui a partir do caráter fluido, plástico e hipermodal das interfaces e conteúdos que circulam na rede a partir da interação entre professor, alunos e os dispositivos eletrônicos. Busca-se uma solução híbrida que contemple seu caráter de interface oficial da disciplina, mas que incorpore elementos autênticos propostos pelos alunos – advindos de suas práticas comunicativas e de suas visões sobre a disciplina. No processo de desenvolvimento da interface incorporam-se conceitos e princípios de usabilidade e ferramentas interativas, e trabalha-se na articulação e tratamento dos conteúdos em linha com os objetivos programáticos da disciplina.

Nesta etapa o projeto da interface tem se assemelhado a alguns princípios que norteiam o funcionamento da interface web do projeto Overmundo⁵, em particular no que se refere aos princípios do voto colaborativo e da postagem colaborativa. O primeiro confere maior destaque aos materiais mais votados pelos usuários do site, caracterizando-se a possibilidade de interferências dos usuários quanto aos conteúdos que merecem estar em maior evidência a partir de uma possível co-gestão. O segundo permite aos usuários realizar a postagem aberta de conteúdos diversos (textos e conteúdos imagéticos e sonoros) para edição colaborativa que se assemelha à dinâmica das plataformas Wiki. Nota-se uma grande descentralização do papel de gestão da interface, com maior destaque às ações colaborativas dos usuários. O Overmundo é ligado a uma organização não-governamental.

Avaliações realizadas com os alunos ao longo e ao final da disciplina têm apontado avanços e dificuldades, essas reunidas em torno de três pontos centrais que constituem desafios ao estudo em desenvolvimento. O primeiro refere-se a certa resistência dos alunos em se constituírem como usuários-alunos da interface web, sendo, para muitos, difícil compreender a natureza educativa dessa experiência como potencialmente enriquecedora de sua aprendizagem sobre os conteúdos curriculares programáticos. Muitos se referem ao trabalho de co-desenvolvimento da interface como “chato” e “tedioso”. Configura-se aqui uma expectativa, por vezes mais ou menos explicitada por eles, de que o professor mantenha

⁵4 Endereço web: <www.overmundo.com.br>

seu clássico papel de principal emissor da disciplina, ocupando de forma mais incisiva a centralidade que historicamente lhe tem sido conferida.

Em tensão com a natureza institucional do projeto, alunos também reivindicam a liberdade de postar, autonomamente, os materiais que julgam adequados, sem a mediação do professor, na interface web. Afirmam que o ato mecânico da postagem irá garantir um maior senso de autoria sobre os conteúdos disponibilizados e, por extensão, sobre a interface web. Tal experiência aproxima-se das práticas que vivenciam como emissores em ações constituídas fora de processos de aprendizagem formal, como nos momentos de lazer. No entanto, podem ter consequências negativas para a manutenção de uma mínima coesão temática e coerência dos conteúdos da interface, do ponto de vista do design da informação, e os objetivos programáticos da disciplina. Constitui-se como uma questão que deve ser melhor examinada nas próximas etapas de desenvolvimento do estudo.

Os alunos também demonstraram resistência ao formato “tradicional” dos conteúdos disponibilizados – ainda que muitos tenham sido sugeridos pelos próprios colegas. Reclamam de leituras (sejam capítulos de livros ou artigo em formato PDF) e até mesmo de vídeos que julgam “muito longos e repetitivos”. Propõem conteúdos “animados” diversos, de curta extensão textual e fácil “assimilação”. Ao contribuir com conteúdos próprios, os alunos produziram conteúdos em formato de vídeo, infográfico, slides animados, *podcast* e história em quadrinhos. Tal resistência a conteúdos textuais lineares “tradicionais” pode, no entanto, resultar em uma perda de qualidade dos processos de aprendizagem, que exige muitas vezes maior disciplina intelectual dos alunos para se dedicarem a leituras densas a fim de avançar na compreensão dos fenômenos sociais em pauta. Trata-se de um desafio que deverá ser melhor analisado e tratado, dado que não há parâmetros ideais do *mix* de conteúdos e formatos propostos pelo professor e pelos alunos. Mantém-se a necessidade de construção de um rico processo de aprendizagem.

Conclusão

No que se refere à natureza e às atividades da disciplina presencial, o desenvolvimento do estudo tem indicado o desconforto do professor e dos alunos ao desempenharem novos papéis ao longo da disciplina presencial – ou seja, articular posições para além da tradição do emissor-receptor ensejada pelo paradigma da cibercultura. Na perspectiva do professor, a abertura para novos conteúdos compartilhados com os alunos gera dúvidas e incertezas em

alguns momentos, exigindo um acompanhamento mais metódico do processo de aprendizagem para tentar evitar perdas e garantir ganhos significativos aos alunos. Trata-se de desenvolver um processo colaborativo de construção dos conteúdos da disciplina que, de fato, represente ganhos de aprendizagem para os alunos e que torne a interface web um ponto de convergência de parte significativa dessas ações.

Tais tensões não invalidam a necessidade da hibridização das práticas presenciais em linha com o paradigma da cibercultura e a busca de processos de aprendizagem mais significativos para os alunos – neste caso agregados no projeto da interface web para a disciplina. Indica a complexidade e os revezes que caracterizam práticas de reconfiguração em que se encontram implicados perspectivas dos diversos atores sociais e institucionais e suas histórias, interesses preferências e interdições. Nota-se a dificuldade dos alunos em atribuir sentido e valorizar uma experiência que por vezes julgam ser “muito inovadora”, vivenciando-a com misto de empolgação e estranhamento.

No que se refere, mais especificamente, ao desenvolvimento da interface web para a disciplina presencial, evidencia-se o caráter hipermodal (textos e imagens em rede) da interface e dos conteúdos disponibilizados pelos alunos. As atividades de pesquisa de materiais e de produção de conteúdos autorais para inserção nas seções temáticas da interface têm enriquecido o processo de aprendizagem dos alunos, como documentado em debates presenciais com o grupo. O trabalho de desenvolvimento da interface tem procurado, a partir do design, dotá-la de aspectos iconográfico-imagéticos que se aproximem de parâmetros estéticos e preferências midiáticas dos alunos (linguagens e aplicativos que recebem ampla difusão na internet). Isso tem sido conduzido, no entanto, sem implicar na perda da natureza institucional e educacional da interface, organicamente associada a uma disciplina de graduação de uma instituição superior de ensino.

Referências

BRETT, Paul; COUSIN, Glynis. Student led Network learning design. Proceedings of the 7th International Conference on Networked Learning, 2010. Acesso em Mai. 23 2011.
<<http://www.lancs.ac.uk/fss/organisations/netlc/past/nlc2010/index.htm>>.

DEVOPER, Christian. Um dispositivo de aprendizagem a distância baseado na partilha de conhecimentos. In ALAVA, Seraphin. **Ciberespaço e formações abertas**. Rumo a novas práticas educacionais. Porto Alegre: Artmed, 2002.

LEMOS, André. Cibercultura. Alguns pontos para compreender nossa época. In: LEMOS, André Lemos e CUNHA, Paulo (Orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **Cibercultura**. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2004.

NARDI, Boni A. **Context and consciousness**: activity theory and human-computer interaction. Cambridge, MA: The MIT Press, 1995.

SILVA, Marcos. Cibercultura e educação: a comunicação na sala de aula presencial e online. **Revista FAMECOS**, v. 37, dez. 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.