



MOOC Diálogos sobre Cultura Digital e Formação Docente: uma ação de extensão universitária

Karina Marcon¹

Andreson Lopes de Lacerda²

RESUMO

Este trabalho socializa as experiências de uma ação de extensão universitária do Centro de Educação a Distância da Universidade do Estado de Santa Catarina. O MOOC "Diálogos sobre Cultura Digital e Formação Docente" foi ofertado em 2018 e 2019 e objetivou oportunizar espaços de reflexão teórica e produção de conhecimentos sobre cultura digital e suas implicações na formação docente. Tendo como público-alvo licenciandos e professores das redes públicas de ensino, a organização metodológica envolveu leituras, vídeos, fórum de discussão, apropriação de recursos tecnológicos digitais e autoavaliação. Os resultados demonstram que os objetivos foram alcançados e que o MOOC contribuiu com o estabelecimento de diálogos sobre cultura digital e formação docente.

Palavras-chave: MOOC. Cultura Digital. Formação Docente. Extensão Universitária.

¹ karina.marcon@udesc.br – UDESC

² andrelopescg@gmail.com – UFSC



EmRede

Revista de Educação a Distância

UniRede

ISSN 2359-6082

2020, v. 7, n. 2

MOOC Dialogues on Digital Culture and Teaching Education: an action of university extension

ABSTRACT

This work socializes the experiences of a university extension action, at the Distance Education Center at the State University of Santa Catarina. The MOOC Dialogues on Digital Culture and Teacher Education was offered in 2018 and 2019 and aimed to provide opportunities for theoretical reflection and knowledge production on digital culture and its implications for teacher education. With the target audience of undergraduates and teachers from public schools, the methodological organization involved readings, videos, a discussion forum, appropriation of digital technological resources and self-assessment. The results demonstrate that the objectives were achieved and that the MOOC contributed to the establishment of dialogues on digital culture and teacher education.

Keywords: *Digital Culture. Teacher Education. University Extension.*

Submetido em 26 de maio de 2020.

Aceito para publicação em 16 de agosto de 2020.



1 INTRODUÇÃO

O papel catalisador dos meios de comunicação em nossa sociedade e, sobretudo, o impacto das tecnologias digitais têm implicações diretamente relacionadas ao contexto da educação. Educar, atualmente, pressupõe também reconhecer os atravessamentos e reordenamentos oriundos das tecnologias. Primeiro, porque estamos diante de uma cultura que é também digital, o que implica não haver dois mundos, o da escola e o das virtualidades engendradas pelas tecnologias (MARTÍN-BARBERO, 2014). Segundo, porque são os jovens em idade escolar que consomem, produzem e convivem no contexto dessa cultura, e a maioria das suas experiências com as tecnologias têm ocorrido fora da escola (BUCKINGHAM, 2010).

Nas discussões educativas, hoje, com a internet, a preocupação parece se voltar para o universo "rutilante e pirotécnico" das mídias digitais. Confrontamo-nos agora com outras condições do conhecimento, especialmente com novas "figuras de razão" e com o dissolução de papéis anteriormente cristalizados. Mas o surgimento de um novo meio não significa o fim do outro, eles se convergem. Por isso que Henry Jenkins (2009), ao cunhar o conceito de cultura da convergência, entende não haver um único fluxo de conteúdo midiático, mas que ele acontece em múltiplas plataformas de mídia. As narrativas são "transmídias", ou seja, as histórias são contadas através de vários meios e plataformas, elas começam em um meio e continuam em outros (SCOLARI, 2016).

Diante desse cenário, parece urgente considerar tais aspectos sob o risco de afastar a escola do contexto, sob o perigo de conceber uma educação que desconhece as possibilidades de construir conhecimentos, de formar para a participação cidadã em um mundo cada vez mais conectado. Mas como pensar a escola e a educação frente a esse lugar no qual as mudanças se fazem visíveis e radicalmente desconcertantes para o mundo escolar? De que maneira podemos pensar a formação dos professores em serviço para atuar com o potencial das tecnologias?

Essas questões foram norteadoras na proposição da ação de extensão universitária nomeada "Diálogos sobre Cultura Digital e Formação Docente", desenvolvida no Centro de Educação a Distância da Universidade do Estado de Santa Catarina (CEAD/UDESC) e realizada por meio de um Massive Open Online Course (MOOC). Totalizando 40 horas, teve como base a obra "Cultura da Convergência", de Henry Jenkins (2009), e outros autores contemporâneos que discutem o fenômeno da cibercultura, dialogando com a Educação Básica. O MOOC teve como objetivo principal oportunizar um espaço de reflexão teórica e de produção de conhecimentos sobre cultura digital e suas implicações na formação docente, propondo aos/as cursistas a apropriação de recursos tecnológicos que estimulam características que compreendemos serem inerentes ao contexto social contemporâneo: autoria, coautoria, criatividade e participação.

Essa ação de extensão universitária foi direcionada a licenciandos e professores das redes municipal e estadual de Santa Catarina e do país, e teve como propósito desafiar os participantes a se apropriarem de recursos tecnológicos para vivenciarem a cultura da convergência e da participação. O MOOC foi organizado a partir de quatro módulos temáticos: 1) Cultura da

Convergência e da Participação; 2) Narrativa transmidiática e fanfiction³; 3) Inclusão Digital na formação docente; 4) Cultura da Convergência e os desafios à escola. Ao final também foi realizado uma avaliação.

A organização didático-metodológica dos módulos envolveu orientações de estudo com indicações de leitura obrigatória e complementar, participação em fórum de discussão e atividades de aprendizagem que compreendem a apropriação de um recurso tecnológico para reflexão sobre uma situação-problema, como Voki, Storybird, Canva e produção de vídeo/podcast no telefone celular. Nas duas edições, o MOOC contou com a inscrição de mais de 1200 participantes, sendo que foram certificados 93 em 2018 e 48 em 2019. Ao analisarmos as avaliações dos participantes referente ao desenvolvimento do MOOC, acreditamos que os objetivos foram alcançados e que a formação contribuiu com o estabelecimento de diálogos sobre cultura digital, formação docente e seus desdobramentos no contexto escolar.

2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

2.1 Massive Open Online Courses

Os Massive Open Online Courses (MOOC) são modelos de educação on-line em massa, oferecido na internet por meio de cursos de pequena duração em ambientes virtuais de aprendizagem e/ou ferramentas da Web 2.0 e redes sociais em torno de um assunto específico (MARCON; KIST, 2014). Os MOOC objetivam oferecer a um grande número de cursistas a oportunidade de ampliar seus conhecimentos por meio de materiais e atividades preparadas por especialistas no assunto e da interação com pessoas com interesses afins (MARCON; KIST, 2014).

O termo MOOC surgiu a partir do curso Connectivism and Connective Knowledge, ministrado por George Siemens e Stephen Downes na Universidade de Manitoba, em função de seu características únicas: a) grande dimensão; b) carácter aberto e c) válido como crédito em um curso formal (DOWNES, 2008). É conceituado como a evolução da aprendizagem em rede (MARCON; KIST, 2014).

Partindo de ideias conectivistas e das experiências de Siemens (2005; 2006) e Downes (2008), o MOOC aqui apresentado fez uso de diversos dispositivos e tecnologias digitais, permitindo inúmeras possibilidades de interação entre os participantes, bem como possibilitou discussões e aprendizados sobre cultura digital, cultura da convergência e da participação, temas que são contextualizados a seguir.

³ FanFic, também grafada fanfiction ou, abreviadamente, fanfic é uma narrativa ficcional, escrita e divulgada por fãs inicialmente em fanzines impressos e posteriormente em blogs, sites e em outras plataformas pertencentes ao ciberespaço, que parte da apropriação de personagens e enredos provenientes de produtos midiáticos como filmes, séries, quadrinhos, histórias videogames, etc. Tem como finalidade a construção de um universo paralelo ao original e também a ampliação do contato dos fãs com as obras que apreciam para limites mais extensos. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fanfic>

2.2 Cultura digital e os desafios à educação

A aceleração das transformações pelas quais vêm passando o mundo atinge o conjunto da formação social contemporânea, atravessando a economia, a política, a cultura e a educação. Portanto, uma dimensão sociotécnica que se põe complexa e que ultrapassa os limites da nossa compreensão. Isso porque não se trata apenas da dimensão instrumental e das habilidades requeridas, mas de um contexto sociocultural interpenetrado por tal dimensão, no qual as formas de viver e conviver em sociedade já não podem mais ser concebidas sem que se leve em consideração o fenômeno da comunicação, agora digitalizada, em sua ambiência técnica e cultural.

Para o sociólogo Muniz Sodré (2002, p. 22), a astúcia das ideologias tecnicistas consiste basicamente em tornar visível apenas o aspecto técnico do dispositivo midiático, ocultando assim a sua "dimensão societal". Daí que ele defende a existência de um novo ethos que pode ser definido como sendo um espaço disposto para a realização da ação humana. Um lugar da habitação, que designa tanto morada quanto condições, normas e atos práticos que o homem executa e se acostuma. Tal qual um ambiente que se sobressai como "uma segunda natureza" com formas ordenadoras de costumes, hábitos, regras e valores e que constitui o senso comum de um grupo social. Ethos, portanto, designa a maneira de agir de um grupo, suas ações rotineiras, inventivas, pautadas em um devir, mas permanentemente em relação estreita com a sua singularidade própria, ou seja, a cultura.

Nesse cenário, a internet é apenas mais um dos fenômenos que refletem o paradigma das mudanças. A consolidação da segunda geração de serviços on-line – a chamada Web 2.0 – e a imensa projeção das redes sociais vêm promovendo intensos deslocamentos e descentramentos nas formas tradicionais socialmente instituídas. Essa profusão de mudanças, e mais as tecnologias correlatas nesse entorno, compreendem o que se convencionou chamar de cultura digital. O conceito de cultura digital demarca esse tempo de relações humanas fortemente atravessadas por tecnologias e comunicações digitais, sobretudo porque as formas de comunicação, hoje, tendem cada vez mais a se convergirem em um único meio. Ao cunhar o conceito de "cultura da convergência", Henry Jenkins (2009) postulou que todas as principais mídias estão sendo influenciadas pela internet como uma forma de adaptação às transformações culturais, sociais e mercadológicas que ela trouxe aos meios de comunicação.

Na concepção de Jenkins (2009), o pensamento convergente implica diretamente no remodelamento da própria cultura. Lemos (2003) já argumentava que o avanço tecnológico provocou um atravessamento das tecnologias na cultura contemporânea, caracterizando e impulsionando o desenvolvimento da cibercultura, ou seja, a cultura contemporânea marcada pela presença das tecnologias digitais.

Seja com um uso individual, seja coletivo, esses novos meios tanto exigem autonomia e protagonismo quanto provocam deslocamentos no processo autoral (MARTINS, 2014). De um lado, a produção não é mais restrita a um único indivíduo em particular, mas para muitos. De outro lado, a figura do autor, como aquele que detém um tipo de conhecimento, é substituída por uma atuação distributiva em rede. Fato este que exige novas competências, novos níveis de contribuições, de produção compartilhada, de coautoria. Exige também esforços para interpretar

a cultura midiática atual e para pensar em educar para a responsabilidade de cada um de nós enquanto autores, pois “na ética do emissor aparece a responsabilidade difusa do ator-comunicador, que qualquer um de nós é, na medida em que podemos produzir mensagens e não só consumi-las”. (RIVOLTELLA; FANTIN, 2010, p. 100).

2.3 Novas formas de comunicação e práticas midiáticas

Em um contexto marcado pela consolidação das redes globais de comunicação, processos de convergência digital e a explosão de novos meios e plataformas de comunicação muitos-para-muitos, que rompe com o modelo tradicional de broadcasting⁴, é possível ter uma dimensão das mutações que ocorrem na sociedade contemporânea. O domínio acadêmico da pesquisa de audiência e estudos de mídia amplia-se para compreender as mudanças na participação, nas mediações e como isso afeta as formas como o público se forma, age e interage (SCOLARI; IBRUS, 2014), bem como sobre as novas oportunidades para a ação coletiva desses sujeitos e o empoderamento democrático (LAPA *et al.*, 2017). No contexto de mudanças engendrado pelas tecnologias digitais, é possível afirmar que é a relação dos sujeitos com os meios que tem experimentado uma mudança mais significativa desde o surgimento da internet. O papel tradicional da audiência se ressignifica e a ideia de sujeito passivo como mero receptor, representado no esquema clássico de comunicação, perde sentido (RÜDIGER, 2011). Abrem-se possibilidades para que os usuários saiam da condição de receptor e assumam a de emissor, de colaborador ou de coautor (GILLMOR, 2005).

Com o surgimento dos meios digitais, das novas mídias e dispositivos móveis, o estatuto do receptor muda, pois ele agora pode ocupar com frequência o lugar de emissor, onde é capaz de criar e compartilhar conteúdo. Mas nessa possibilidade que se abre para participação/produção/intervenção na mensagem, ele também não deixa de desempenhar seu papel de consumidor de meios e de conteúdos. Uma situação, portanto, que dá lugar ao conceito de prosumer, criado por Alvin Toffler (1980), que em inglês representa a junção de outros dois termos: producer e consumer (produtor e consumidor). É possível encontrar também a designação de “prosumidor”, especialmente em espanhol e em português.

Os prosumidores podem ser considerados consumidores envolvidos no processo de criação ou cocriação de conteúdos, significados e identidades. São consumidores dinâmicos que compartilham proativamente seus pontos de vista e têm auxiliado algumas empresas a repensarem suas práticas e produtos para atender suas necessidades. Tal conceito parece ser adequado à cultura da convergência, especialmente porque são aqueles usuários que estão constantemente conectados, abraçam a inovação e adotam as tecnologias como “lugares” que se convertem no seu modo de estar juntos e de se expressar (MARTÍN-BARBERO, 2014). Porque se trata também de uma geração que está crescendo e vivendo em uma era na qual a mídia digital

⁴ Em telecomunicações e teoria da informação, broadcasting (do inglês to broadcast, "transmitir") é um método de transferência de mensagem para todos os receptores simultaneamente. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Broadcasting_\(rede_de_computadores\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Broadcasting_(rede_de_computadores))

faz parte do tecido social e cultural da aprendizagem e da comunicação social (BUCKINGHAM, 2008).

Atualmente, o sujeito sente-se desejoso em participar, interagir, produzir e distribuir conteúdo, principalmente porque reconhece o potencial comunicativo que é inerente às redes digitais. Em outras palavras, a convergência de mídias ressignificou a ação do homem sobre a cultura, o trabalho, a aprendizagem, a política e as próprias relações sociais. O que predomina nessa questão é a busca por uma cultura participativa, e, neste sentido, é preciso destacar o papel da internet e da web 2.0 nesse contexto. Na opinião de Primo (2010, p. 6), “[...] a internet criou tanto a cultura participativa quanto foi criada por ela”.

Ao associar o conceito de cultura com o rótulo de digital, Bustamante (2011) acredita que não cabe designar uma tecnologia como uma técnica, um saber-fazer cultural determinado pela relação dialética entre inovação tecnológica e transformação social. Isso porque a cultura digital não implica necessariamente uma “nova” cultura, radicalmente distinta da anterior, tampouco é uma mera extensão da cultura analógica.

Em vez do modelo antigo de circulação e distribuição, no qual o movimento do conteúdo de mídia era controlado pelos interesses comerciais que o produziam e vendiam, Jenkins, Green e Ford (2014) tratam a circulação de conteúdo na web como sendo um modelo híbrido e emergente de circulação em que um conjunto de forças de cima para baixo e de baixo para cima incide na maneira como um material é compartilhado, através de culturas e entre elas, de maneira muito mais participativa.

Mas a cultura da convergência e participativa, geradora de espaços para a coexistência dos prosumidores, transformou-se ela mesma em um complexo funcionamento do mercado cultural contemporâneo. Este fenômeno aglutina vários outros fenômenos, dentre os quais o surgimento de diversos atores aptos e habilidosos em “performar suas personalidades e encenar suas vidas na visibilidade das telas interconectadas”. (SIBILIA, 2016, p. 31, grifo do autor).

A partir da crítica ao modelo de comunicação predominante no ensino presencial e virtual, Aparici e Silva (2012) sugerem que as estratégias de organização e funcionamento da mediação, que permitem redefinir a atuação de docentes e alunos como agentes do processo de comunicação e aprendizagem, estejam em sintonia com a dinâmica comunicacional que oferece a Rede. Isso porque o modelo predominante continua sendo alimentado por meio de uma pedagogia transmissiva, caracterizada por seu sentido unidirecional. Daí que sugerem como saída uma “pedagogia da interatividade”, baseada no modelo bidirecional de comunicação no qual haja a intervenção de ambas as partes, professores e alunos, quando o docente estabelece relações comunicativas e de produção de conhecimento colaborativas, nas quais todos aprendem com todos. A participação do aluno não se vê reduzida a olhar, ouvir, copiar e prestar contas, mas também em criar, modificar, construir, converter-se em autor e coautor.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS PARA COLETA DE DADOS

É a partir deste referencial teórico e destas reflexões que o MOOC “Diálogos sobre Cultura Digital e Formação Docente” foi planejado e desenvolvido em suas duas edições. Por meio das

atividades propostas, baseadas em situações-problemas, buscamos despertar a reflexão como uma ação educativa ajustada a esses tempos de fluxos comunicativos nas redes digitais. Destacamos que os dados apresentados e analisados neste trabalho foram coletados no ambiente virtual de aprendizagem Moodle, plataforma utilizada no curso. Foram considerados os planejamentos da equipe executora e a avaliação dos professores cursistas referente o desenvolvimento do MOOC.

No último módulo das duas edições do MOOC, realizamos uma avaliação junto aos/as cursistas por meio de um questionário elaborado no Google Formulários. Os/as cursistas foram convidados a responder o questionário ao fim da oferta do curso, após terem realizado todas as atividades de aprendizagem, de forma a refletirem sobre suas percepções acerca das atividades desenvolvidas, tanto em relação ao aspecto pedagógico quanto ao aspecto tecnológico. Tivemos um total de 83 respondentes no ano de 2018 e 60 em 2019, resultados que foram agrupados para a apresentação neste texto, totalizando 143 respostas. A seguir passamos a descrição do desenho pedagógico do curso e dos resultados da avaliação sobre o MOOC.

4 DESENHO PEDAGÓGICO DO MOOC

O MOOC teve o mesmo planejamento nas duas ofertas (2018 e 2019). É importante esclarecer que, em cada tópico de estudos, tinha textos indicados para estudo, vídeos e um fórum no qual os/as cursistas poderiam interagir entre si para dialogar sobre os conteúdos propostos. A ideia era que buscassem reflexões conjuntas para compreensão dos temas abordados nas leituras, assim como sobre a apropriação dos recursos tecnológicos indicados em cada módulo. Todos os módulos também tinham uma atividade de aprendizagem e uma autoavaliação. Na autoavaliação, os/as cursistas responderam se haviam lido os textos indicados, se participaram do fórum entre pares, se utilizaram o recurso tecnológico indicado na atividade de aprendizagem, se exploraram as funcionalidades do recurso tecnológico, se poderiam descrever possibilidades pedagógicas identificadas em cada recurso e um espaço para registrar as reflexões sobre cada módulo.

Para dar início ao MOOC foi proposto um tópico de ambientação, no qual os/as cursistas tiveram acesso a um documento que apresentava a equipe docente e outro que apresentava o MOOC, seus objetivos, carga horária e frequência necessária para certificação. Também foi o momento de participarem de um Questionário de Contextualização, que tinha por objetivo coletar dados que auxiliaram a equipe docente na compreensão das vivências e experiências dos/as cursistas em relação à utilização das tecnologias digitais de rede. O questionário de contextualização contava com 12 questões, divididas em três blocos: dados de identificação; função/qualificação; acesso e fluência tecnológica.

No primeiro módulo de estudos, nomeado Cultura da Convergência e da Participação, orientamos a leitura do texto "Fragmentos de Henry Jenkins". Trata-se de uma compilação de diversas passagens escritas pelo autor (JENKINS, 2009), desenvolvida pela equipe docente no recurso Livro do Moodle. Selecionamos alguns excertos que julgamos importantes para compreender o que o autor entende por "cultura da convergência" e "cultura da participação".

Orientamos, também, a realização da leitura da Introdução da obra do autor, disponibilizada em arquivo. O objetivo foi buscar compreender, à luz desse autor, a dinâmica social tecnológica contemporânea. Junto dos textos, foram disponibilizados dois vídeos: "Conceitos de Henry Jenkins – Cultura da Convergência⁵" e "TEDxNYED – Henry Jenkins, de 03/06/106".

Ao fim desse tópico, foi proposta uma atividade de aprendizagem, a qual é descrita abaixo:

Quadro 1 – Atividade 1 e respectiva situação-problema

Atividade 1 – Minha relação com as mídias

Lucas é um adolescente que passa boa parte do seu tempo na internet, escutando música, compartilhando vídeos, memes, interagindo com seus amigos sobre suas séries favoritas, games e outras novidades do universo digital. Ele também costuma acompanhar os canais dos seus youtubers favoritos, curtindo os vídeos, compartilhando e comentando. Lucas, inclusive, pensa em produzir seu próprio canal e tornar-se ele mesmo um criador de conteúdo.

Essa breve descrição do universo em que vive Lucas retrata bem um dos conceitos-chave da cultura da convergência que é a separação visível entre quem produz mídia e quem consome mídia, entre produtores e receptores. Assim como Lucas, nós também temos uma relação com as mídias, ora somos consumidores e receptores, ora podemos ser também produtores. Baseando-se no texto que você leu e no vídeo que assistiu sobre cultura da convergência, que tal descrever a sua relação com as mídias? Assim como o Lucas, pense em quem é você nessa cultura da convergência: um consumidor, um produtor?

Para isso, sugerimos a ferramenta Voki para contar seu relato e em seguida compartilhar com seus colegas de Curso.

Voki é um recurso da Web 2.0 que permite a criação de avatares. Um avatar pode ser considerado uma representação pictórica de si mesmo que um internauta comumente usa em ambientes virtuais.

Para acessar o Voki, clique em [<http://www.voki.com>]

Caso você sinta necessidade, faça uso dos seguintes tutoriais:

Tutorial Voki 01

Tutorial Voki 02

Observe que os modelos de avatares são de dois tipos: os gratuitos e os que são "pagos", estes pagos possuem um ícone que os representa de maneira diferente dos demais. Opte por usar aqueles livres e gratuitos. Observem também que ao gravar o áudio é possível optar pelo idioma o qual seu áudio será gravado. No caso do nosso idioma, temos o Português de Portugal e o Português brasileiro disponível para uso nesta ferramenta.

> Depois de criar o seu avatar no Voki contando sua relação com as mídias, salve o link para o seu Voki e compartilhe com seus colegas no espaço: Socializando a Atividade 1.

Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

No módulo II, nomeado Narrativa transmidiática e fanfiction, estudamos os conceitos de Narrativa transmidiática e fanfiction e suas principais características. Indicamos as leituras dos textos "Em busca do Unicórnio de Origami" e "Por que Heather pode escrever", extraídas do livro "Cultura da Convergência" de Henry Jenkins (2009). Sugerimos também leituras complementares (disponíveis na MEDIATECA) que traziam as principais características da narrativa transmidiática,

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=mBsWb5TWXUQ>

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=AFCLKa0XRlw>

diferenças com outras modalidades narrativas e sua problemática relacionada à educação. De acordo com os conceitos estudados neste módulo, a Atividade 2 sugeria que os/as cursistas experimentassem a sensação de “ser e estar” nesta cultura que não se resume apenas aos aparatos tecnológicos, mas também envolve e conecta as bases de um movimento social na produção colaborativa de espaço e conhecimentos entre os sujeitos através das multiplataformas de mídia. A atividade está descrita no Quadro 2.

Quadro 2 – Atividade 2 e respectiva situação-problema.

Atividade 02 – Contando uma história

A partir dos estudos que fizemos nos textos desse Módulo, conhecemos um pouco sobre narrativa transmidiática e fanfiction e com isso uma questão de fundo pode nos orientar que é a possibilidade de criação e co-criação de uma narrativa por parte daqueles que participam da cultura digital. Para refletir sobre essas questões trazemos a seguinte situação-problema:

A jornada do vizinho herói

Quando Pedro decidiu fazer um intercâmbio, foi um misto de alegria e preocupação para a família. Seu pai, João Alfredo, viu sua vida normal de trabalho, casa e família, ser modificada pela ausência do filho.

Diante da saudade, João Alfredo se deu conta que mais do que nunca precisa aprender a se comunicar com seu filho pelos meios tecnológicos que possui, no caso, seu smartphone.

Sempre resistente às mudanças, ele vê em Fábio, seu vizinho de 16 anos, amigo de infância do seu filho, aquele que pode ser seu mentor neste mundo de comunicação e tecnologia.

Nesta história você é Fábio e tem o desafio de orientar João Alfredo nessa missão de entender como funciona um smartphone e de encontrar os melhores aplicativos e recursos para que a comunicação entre pai e filho aconteça.

Baseado nesse enredo e nos personagens centrais continue essa história, no entanto, a partir de outros recursos que não só o textual. Para tanto, podemos nos apropriar de várias ferramentas e recursos existentes na web que nos ajudam a criar histórias. Sugerimos aqui o site Storybird para desenvolver essa história. Em seguida socialize sua produção com seus colegas de Curso.

Acesse o site: <https://storybird.com>

É preciso cadastrar-se para ter acesso aos recursos. No site, clique em "Sign up for Free", escolha o tipo de usuário e crie um nome de usuário (username), insira uma e-mail e crie uma senha. Neste link (<http://ferramentaseducativas.com/index.php/apresentacoes/108-storybird?showall=&start=1>) você encontra um tutorial orientando como se cadastrar no site storybird e como criar uma historinha.

Ao terminar sua produção, você deve compartilhar um link da sua história com seus colegas de Curso na Base de Dados: Socializando a Atividade 2.

TUTORIAL do Storybird

Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Considerando a compreensão do contexto social a partir das reflexões de autores contemporâneos sobre cultura da convergência, narrativa transmidiática e fanfiction, passamos a estudar, no módulo III, Inclusão Digital na formação docente, a inclusão digital como um processo por meio do qual os sujeitos podem, efetivamente, apropriar-se das tecnologias digitais de rede de forma crítica, autoral e criativa. Para a efetivação dos estudos, orientamos os/as cursistas para que realizassem a leitura do livro “Inclusão Digital: Polêmica Contemporânea”, de Maria Helena Silveira Bonilla e Nelson De Luca Pretto (BONILLA; PRETO, 2011). Sugerimos o

Prefácio (páginas 15-23), escrito por André Lemos, e o Capítulo 01 – Inclusão Digital: Ambiguidades em Curso (páginas 23-49), escrito por Maria Helena Bonilla e Paulo Cezar Souza de Oliveira.

A atividade de aprendizagem foi organizada conforme apresentado no Quadro 3.

Quadro 3 – Atividade 3 e respectiva situação-problema.

Atividade 03

Para pensarmos sobre os desafios que a inclusão digital imprime à formação docente, assista o vídeo a seguir:

<https://www.youtube.com/watch?v=QzwNpyoX1xk&feature=youtu.be>

O vídeo apresentado é antigo e pode já ser conhecido por vocês, entretanto ainda se faz atual porque nos faz refletir sobre a necessidade de (re)pensar e (re)significar as práticas docentes a partir da inclusão das tecnologias digitais nas escolas e nas salas de aula.

A partir dos estudos realizados neste Módulo, do vídeo e de sua experiência como educador, em formação ou em serviço, avalie:

Quais as transformações ocasionadas pelas tecnologias digitais na práxis docente? Reflita sobre as relações educador-educando, currículo, metodologias, avaliação e interação entre os sujeitos do processo educativo.

Para realização da atividade, sugerimos o recurso "Canva" (<https://www.canva.com>). Crie um e-book respondendo a questão anterior e em seguida socialize com seus colegas no link "Socializando a Atividade 3".

Nos links a seguir você encontra tutoriais que podem auxiliar na apropriação do recurso sugerido para a realização desta atividade. Lembre-se de refletir sempre sobre as possibilidades pedagógicas das ferramentas e recursos propostos neste MOOC:

Vídeo Tutorial 1:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=4v6rzG1L1L8&feature=emb_title

Vídeo Tutorial 2:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=tS8zyLaweus&feature=emb_title

Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Nos módulos anteriores, realizamos leituras e nos apropriamos de recursos digitais com a finalidade de refletirmos sobre a cultura da convergência e da participação, sobre as formas de produção de sujeitos nestas cultura que ocorrem também por meio de narrativas transmidiáticas e pela imaginação e criatividade das fanfictions. Na sequência, refletimos sobre inclusão digital e sobre nossa formação como docentes nesse processo. Nesse contexto, no módulo IV, Cultura da Convergência e os desafios à escola, foi o momento de pensarmos sobre a escola inserida nessa cultura, de compreendermos a escola enquanto lugar de aprendizagens e de mediações, e ainda como espaço que não se desvincula do seu contexto que é também digital.

Para organização dos estudos, foi indicada a leitura do livro *Leitores, espectadores e internautas*, de Néstor García Canclini, e o vídeo *O mundo de Rafinha*⁷.

A atividade de aprendizagem está descrita no Quadro 4.

Quadro 4 – Atividade 4 e respectiva situação-problema.

Atividade 4

O texto que lemos e o vídeo que assistimos apresentam um breve panorama da criança e do jovem (sujeitos) que estão na escola hoje em dia. Retomando as leituras e as apropriações que fizemos no curso é possível ter uma ideia dos desafios que a escola e nós educadores temos nesse contexto de comunicação, tecnologias e cultura. A partir da sua experiência e vivência, grave um vídeo no seu celular, tendo como pano de fundo a escola onde você trabalha ou a escola do seu bairro (caso você não esteja em serviço), respondendo a seguinte questão:

Que escola eu quero para o futuro?

Grave um vídeo de 1 minuto no máximo. Você pode pedir a ajuda de um amigo e gravar de uma distância de mais ou menos 1 metro, sempre com o celular na horizontal (deitado). Se preferir, pode fazer um "vídeo selfie" normal. Você começa dizendo o seu nome e a cidade, bairro e a escola de onde você está e tem 1 minuto para dar o seu recado.

Em seguida compartilhe conosco aqui no MOOC para conhecermos o lugar de onde você fala e sua proposta de escola.

Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Por fim, o último tópico foi uma Avaliação do MOOC, na qual solicitamos que os/as cursistas respondessem um questionário, com o objetivo que os/as estudantes refletissem sobre suas percepções acerca de todas as atividades desenvolvidas no transcórre desta Ação. Os resultados são compartilhados a seguir.

5 AVALIAÇÕES DOS PARTICIPANTES – ALGUNS RESULTADOS

A avaliação realizada no fim do MOOC também teve o propósito de obter um *feedback* que possibilitasse a avaliação do curso quanto à forma de organização, aos conteúdos selecionados, à definição das metodologias e às tecnologias selecionadas, visando, a partir dos resultados, à ressignificação das diretrizes pedagógicas que embasaram o planejamento didático e novas ofertas desta Ação.

A primeira questão buscou identificar como o/a cursista avaliava o desenvolvimento do MOOC de forma geral (aspectos organizacionais, metodológicos, tecnológicos, conteúdos). Conforme podemos perceber no gráfico abaixo (Figura 1), 82 cursistas consideraram muito bom, 51 bom, 9 satisfatório e 1 insatisfatório. De modo geral, a maioria avalia positivamente o desenvolvimento do MOOC, o que nos faz imaginar que o planejamento foi adequado e consoante ao contexto tecnológico, comunicacional e cultural em que vivemos.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=rq6mHtsKoME>

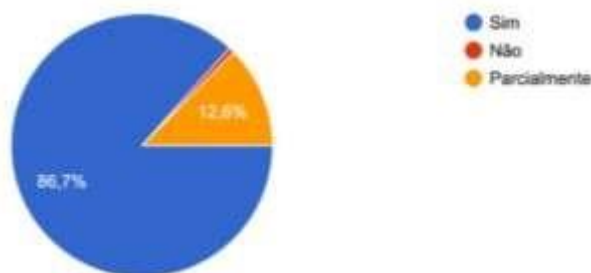
Figura 1 – Aspectos organizacionais, metodológicos, tecnológicos e conteúdos.



Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Outra questão buscava identificar se o MOOC atingiu as expectativas de aprendizagem dos/as cursistas. Um total de 124 cursistas avaliaram que sim, 18 parcialmente e 1 aferiu que não (Figura 2). Todo o planejamento foi pensado para que o/a cursista efetivamente participasse de forma criativa na resolução de situações-problemas envolvendo o contexto educativo e a apropriação de tecnologias, foco do MOOC.

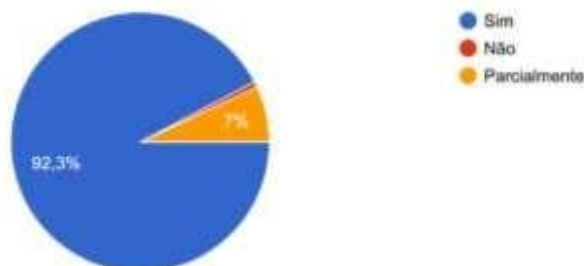
Figura 2 – Expectativas de aprendizagem.



Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Sobre se as discussões efetivadas no MOOC foram relevantes para o desenvolvimento profissional dos/das cursistas, 132 avaliaram que sim, 10 parcialmente e apenas 1 considerou que não (Figura 3). Assim como o estímulo ao estabelecimento de relações e reflexões, o MOOC teve o objetivo de estimular a apropriação de diferentes recursos em uma perspectiva de compreender as potencialidades pedagógicas destes, e neste sentido isso pode contribuir com o exercício profissional de educadores e licenciandos.

Figura 3 – Relevância ao desenvolvimento profissional.



Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Foi perguntado se o/a cursista participaria de outras edições de Programas de Extensão voltados à temática das tecnologias educacionais. Conforme Figura 4, 140 responderam que sim e apenas 1 respondeu negativamente. Estes resultados reforçam a necessidade de persistir na formação continuada de educadores com o tema da cultura digital e tecnologias educacionais.

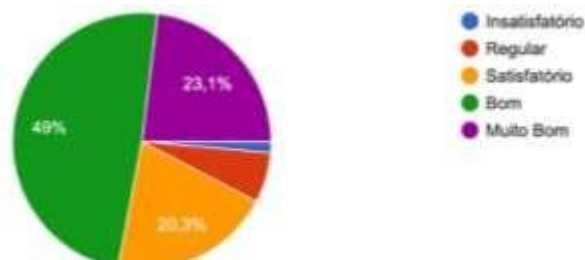
Figura 4 – Participação em outros Programas de Extensão.



Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Foi questionado como o/a cursista avaliava o seu desempenho no desenvolvimento dessa Ação de Extensão. 33 consideraram muito bom, 70 bom, 29 satisfatório, 9 regular e 2 insatisfatório (Figura 5). Aqui, é importante destacar a realização desta formação para docentes em exercícios e para licenciandos, que além da formação inicial precisam dar conta das suas atividades pessoais e profissionais.

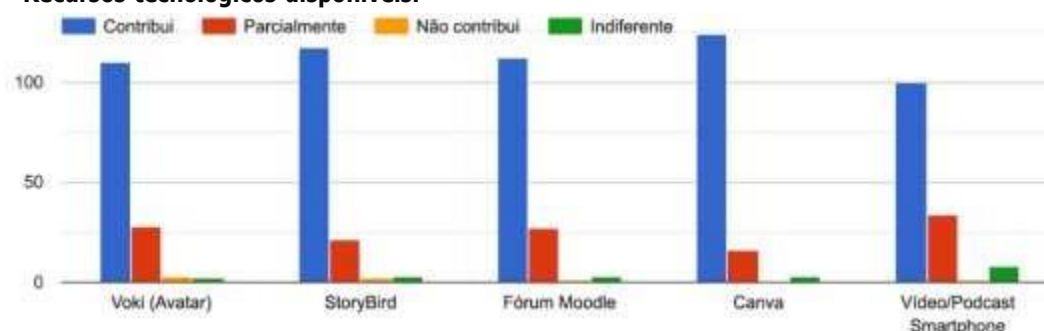
Figura 5 – Desempenho no desenvolvimento da Ação de Extensão.



Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Outro questionamento realizado foi sobre como o/a cursista avaliava os recursos tecnológicos da Ação de Extensão. Conforme podemos verificar abaixo (Figura 6), a maioria compreendeu que os recursos contribuíram com a sua formação.

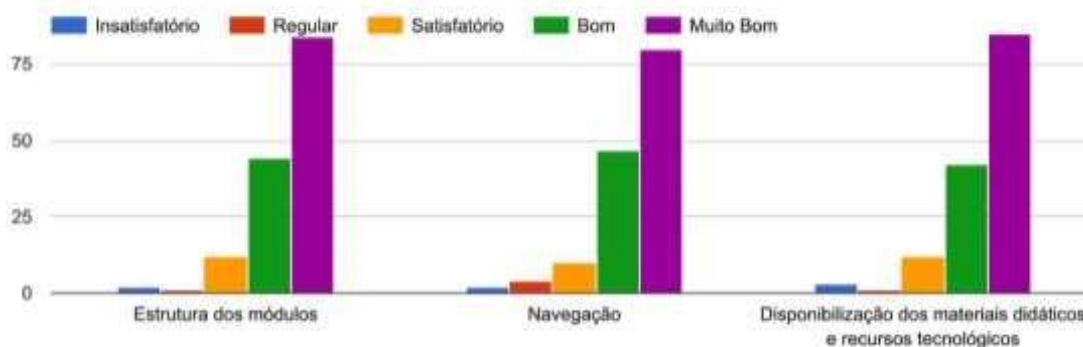
Figura 6 – Recursos tecnológicos disponíveis.



Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Os/as cursistas também avaliaram o Ambiente Virtual de Aprendizagem, em que igualmente observamos uma mensuração qualificada com relação à estrutura dos módulos, navegação e disponibilização dos materiais e recursos tecnológicos, conforme demonstrado na Figura 7.

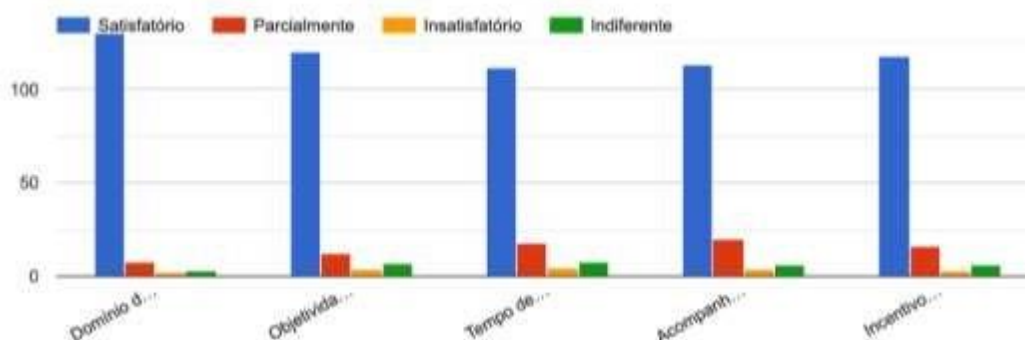
Figura 7 – Avaliação do AVA.



Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Igualmente solicitamos que avaliassem o desempenho dos Professores Formadores com relação a: domínio do conteúdo, objetividade das respostas, tempo de retorno, acompanhamento ao longo do curso e incentivo para a apropriação colaborativa de conhecimentos. Percebemos, novamente, uma avaliação qualificada pela maioria dos/as cursistas (Figura 8).

Figura 8 – Avaliação dos professores formadores.



Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Em uma questão aberta, os/as cursistas foram orientados a escreverem as facilidades e as dificuldades encontradas durante a realização da Ação de Extensão. De modo geral, apontaram como principais facilidades: a ampliação do conhecimento, interação com colegas, atividades bem direcionadas, curso totalmente on-line, disponibilização de tutoriais, conteúdos com linguagem de fácil entendimento e tempo de retorno muito bom. Já com relação às dificuldades, listaram questões técnicas na utilização dos recursos tecnológicos, falta de organização e de tempo, organização dos fóruns de discussão (mediação da aprendizagem e muitos tópicos ao

mesmo tempo abertos pelos próprios/as cursistas), disponibilidade de tempo, falta de interação presencial, softwares em língua inglesa e prazos para postagem das atividades.

Por fim, na última questão, foi solicitado que destacassem outras informações que gostariam de compartilhar sobre a ação de extensão (sugestões, críticas, etc.).

Módulo I – Primeiramente, a forma que o conteúdo foi abordado, de maneira didática e acessível. É interessante nos apresentarmos utilizando uma mídia que dialoga com o conteúdo teórico, nos fazendo refletir sobre suas possibilidades em sala de aula, mas também na relação com o outro. Módulo II – A leitura dos 2 capítulos do livro foram essenciais para compreender o que é a tal Cultura de Convergência. Contudo, o texto fala de transmídia, e a atividade não se aproveitou desse conceito, pois apenas uma mídia foi utilizada, pois a ferramenta Storybird não oferece a possibilidade de inserção de sons, músicas e vídeos. A possibilidade de hiperlinks durante a construção narrativa do texto seria bem mais interessante. Módulo III – Esse módulo apresenta uma discussão importante: olhar e entender como o outro se comunica, envolve, e entende a tecnologia. Módulo IV – Acredito que o curso como todo se apresentou bastante útil, pois ofereceu múltiplas interpretações e possibilidades de mídias que os professores não estão acostumados a utilizar. Módulo também foi bastante útil para entender que tão importante quanto acessar uma informação, também é saber o que filtrar, e o que deixar de lado.

É sempre louvável as Universidades virem até as escolas/professores para mostrar o que tem de novo, principalmente na área da tecnologia, pois carecemos desses conhecimentos, por muitos motivos, mas pela falta de cursos que se enquadram em nossa carga horária também! Parabéns pela iniciativa!!

Acredito que mais ações como estas deveriam ser realizadas, pois muitas das vezes, nós professores somos cobrados o tempo todo para trabalhar com as TICs em sala de aula, contudo como fazer isso sem sermos instrumentalizados, sem conhecer os meios? Nesse aspecto vejo como fundamental promover cursos de extensão que se aproximem da realidade do professor.

Foi, sem dúvida, o melhor curso do tipo que já fiz, muita interação, muita ação, exemplos práticos, que já podem ser colocados em prática instantaneamente, gostei muito. Penso que o curso deve voltar, com outros exemplos de práticas pedagógicas com uso de recursos tecnológicos.

Passsei o que aprendi para colegas mais experientes em tecnologias educacionais para que possamos trabalhar juntos e crescer.

Eu gostaria que o curso fosse ampliado, pois, as atividades contribuíram muito para o meu trabalho.

Esse foi um curso que pra mim foi de imensamente importância, pois aprendi coisas que nem imaginava que daria pra fazer com alguns aplicativos.

Essas falas nos permitem avaliar que a proposição do MOOC cumpriu com seus objetivos iniciais. Ainda temos ajustes a fazer, e, em um movimento de reflexão e ação, certamente em uma próxima oferta serão considerados, pois são essenciais em nosso fazer docente. Além de fornecer subsídios teóricos e práticos aos educadores e licenciandos, observamos que o MOOC contribuiu eficazmente com a discussão pedagógica, com o desafio de se apropriar de um recurso tecnológico novo, muitas vezes em língua inglesa (mesmo sabendo que sofremos essa barreira de idioma em nosso país). Entendemos que esses desafios constantes são necessários nas

práticas docentes, para que possam romper com o medo e limitações no âmbito técnico, passando a experimentar a utilização desses recursos.

Ainda, verificamos em muitas falas que muitos/as cursistas, ao longo da formação, fizeram uso desses recursos em sala de aula, compartilhando com os demais cursistas essas experiências docentes e estimulando para que estes tentassem a utilização das tecnologias em suas realidades. Por fim, percebemos também o comportamento de multiplicadores que muitos/as cursistas desempenharam em suas instituições educativas, ensinando seus colegas de escola a utilizarem os recursos que aprenderam ao longo do MOOC. Isso nos motiva a continuar pensando neste tipo de formação, pois, apesar de reconhecermos as diversas limitações que as tecnologias possuem, entendemos que também são inúmeras as potencialidades pedagógicas que elas possibilitam a educadores e educandos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao assumirmos o compromisso, no contexto de uma ação de extensão universitária, em ofertar um MOOC com o objetivo de oportunizar um espaço de reflexão teórica e de produção de conhecimentos sobre cultura digital e suas implicações na formação docente, tínhamos consciência dos desafios. Propositamente, buscamos estimular os participantes, licenciandos e professores das redes municipal e estadual de Santa Catarina e do país, a se apropriarem de recursos tecnológicos digitais para vivenciarem a cultura da convergência e da participação. Portanto, o ponto de convergência entre a reflexão teórica e a apropriação das tecnologias digitais estava na autonomia dada aos/as cursistas em refletir sobre sua prática à medida que criavam e produziam conhecimentos a partir das atividades propostas.

Um MOOC assume por natureza um modelo de curso aberto, livre e massivo, disponível na internet para qualquer pessoa que possa acessá-lo de qualquer lugar, desde que tenha acesso à internet. No contexto da proposta que apresentamos nesse trabalho, adotamos algumas características desse modelo, porém sem perder de vista um elemento primordial no contexto da educação, seja on-line, seja presencial, que é a mediação pedagógica. Julgamos essencial que na formação continuada de professores, em particular no contexto on-line, tenhamos a mediação como elemento preponderante para contribuir com a reflexão e com a ação dos participantes. Tudo isso ocorrendo não de uma forma invasiva e interventiva, mas mediada, visando que os/as cursistas se reconheçam como sujeitos de um processo de aprendizagem, em uma circunstância na qual se sintam hábeis e com conhecimentos técnicos e pedagógicos específicos para adotar, futuramente, em sua prática.

Dentre os desafios que enfrentamos, ainda que comuns a todos os cursos nessa modalidade, estão as limitações no âmbito técnico e o alinhamento entre os objetivos pedagógicos e a adoção desse ou daquele recurso que ofereça suporte a tais objetivos. Também em paralelo a estas definições, considerar quais as possibilidades avaliativas e as propostas de mediação a serem adotadas. Sem dúvidas, desafios que podem ser rompidos com formação continuada de qualidade e com mediação pedagógica que lance mão não apenas das questões técnicas, mas das questões pedagógicas. Não apenas o "como fazer?", mas o "por que fazer?" e

“com que finalidade?”. Assim sendo, subvertemos a lógica do uso pelo uso e da aposta cega de que a tecnologia por si só fará tudo.

Os resultados das avaliações dos participantes referentes ao MOOC “Diálogos sobre cultura digital e formação docente” demonstram que os objetivos foram alcançados e que o curso pode contribuir com o estabelecimento de diálogos sobre cultura digital, formação docente e seus desdobramentos no contexto escolar. Estamos todos e todas, constantemente, sendo convidados a repensar nossas práticas, em particular, sobre as formas como ensinamos e aprendemos, formal ou informalmente, on-line ou presencialmente. Por tais razões, cursos dessa natureza e com tais objetivos precisam acontecer para que possamos também refletir e agir nesses tempos nos quais a sociedade demanda de nós muito mais ações de humanidade. Se de nossa parte a demanda é educar, que a façamos da maneira mais significativa e transformadora possível.

REFERÊNCIAS

- APARICI, R.; SILVA, M. Pedagogía de la interactividade. **Comunicar**, v. XIX, n. 38, p. 51-58, 2012. DOI: <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-05>.
- BUSTAMANTE, E. Cultura digital: la “nueva” cultura clásica. **Telos**, Madrid, v. 1, n. 88, p. 1-5, jul./set. 2011. Disponível em: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero088/cultura-digital-la-nueva-cultura-clasica/>. Acesso em: 05 jul. 2020.
- BUCKINGHAM, D. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez. 2010. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/13077/10270>. Acesso em: 05 jul. 2020.
- BUCKINGHAM, D. **Youth, identity and digital media**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
- DOWNES, S. **Places to Go: Connectivism & Connective Knowledge**. 2008. Disponível em: http://www.academia.edu/2869475/Places_to_go_Connectivism_and_connective_knowledge. Acesso em: 05 jul. 2020.
- GILLMOR, D. **Nós, os media**. Tradução: Saul Barta. Lisboa: Editorial Presença, 2005.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.
- LAPA, A. *et al.* As redes sociais como espaço público educador. *In*: LAPA, A.; LACERDA, A. (org.). **Formação de sujeitos em espaços sociais virtuais**. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2017.
- LEMOS, A. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. *In*: LEMOS, A; CUNHA, P. (org.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 11-23.
- MARCON, K. **A inclusão digital de educadores a distância: Estudo multicaso nas Universidades Abertas do Brasil e de Portugal**. 2015. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.

MARCON, K.; KIST, S. O. **A proposta conectivista em Massive Open Online Courses (MOOCs)**. Artigo apresentado para a Disciplina de Redes, Conectivismo e Moocs, do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: 2014.

MARTÍN-BARBERO, J. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

MARTINS, B. C. **Autoria em rede**: os novos processos autorais através das redes eletrônicas. Rio de Janeiro: Mauad, 2014.

PRIMO, A. **Crítica da cultura da convergência**: participação ou cooptação. In: DUARTE, Elizabeth Bastos; CASTRO, M. L. D. (Org.). *Convergências Midiáticas: produção ficcional – RBS TV*. Porto Alegre: Sulina, 2010, p. 21-32.

RIVOLTELLA, P. C.; FANTIN, M. Crianças na era digital: desafios da comunicação e educação. **REU – Revista de Estudos Universitários**, [S.l.], v. 36, n. 1, p. 89-104, ago. 2010. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/reu/article/view/464>. Acesso em: 05 jul. 2020.

RÜDIGER, F. **As teorias da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

SCOLARI, C. A. Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. **Telos**, Madrid, v. 1 n. 193, p. 13-23, 2016. Disponível em: <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2016030812060001&idioma=es>. Acesso em: 05 jul. 2020.

SCOLARI, C. A.; IBRUS, I. Transmedia critical: empirical investigations into multiplatform and collaborative storytelling. **International Journal of Communication**, v. 8, p. 2191-2200, 2014. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/3102>. Acesso em: 05 jul. 2020.

SIBILIA, P. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SIEMENS, G. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, v. 16, n. 2, p. 1-59, 2005. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.87.3793>. Acesso em: 05 jul. 2020.

SIEMENS, G. **Knowing Knowledge**. 2006. Disponível em: https://amysmooc.files.wordpress.com/2013/01/knowingknowledge_lowres-1.pdf. Acesso em: 05 jul. 2020.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear em rede. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

TOFFLER, A. **The third wave**. New York: William Mc. Company, INC., 1980.