

CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO ABERTA: AS CURADORIAS DIGITAIS COMO INTER E INTRAFACES DO ENSINO HÍBRIDO

Digital culture and open education: the digital curation as inter and intrafaces of hybrid education

BRUNO, Adriana Rocha¹

RESUMO

O presente texto é fruto das pesquisas realizadas ao longo das últimas duas décadas, mas especialmente aquelas empreendidas entre 2015 e 2016, período da realização do pós-doutoramento na Universidade de Lisboa, fomentado pela CAPES. A abordagem toca a Curadoria Digital na Educação, em articulação com a Cultura Digital e a Educação Aberta, conceitos focos de estudos e produções. O mundo dos APP (aplicações/software para computadores, celulares e tablets) tem modificado nossas relações em dimensões variadas. No campo da educação, três questões são essenciais para os processos de ensino e aprendizagem: a) saber o que fazer com tais recursos e dados nos espaços pedagógicos; b) incorporá-los às práticas e às didáticas; c) compreender que eles já são parte da vida das pessoas. Os estudos sugerem que ações pedagógicas decorrentes da (trans) formação de professores/as para uma Educação Aberta na cultura digital ainda carecem de investimentos. As curadorias digitais educacionais podem ser potentes auxiliares nas pesquisas e na produção de conhecimentos, com vistas ao desenvolvimento de autorias.

Palavras-chave: Educação Aberta. Cultura Digital. Curadoria digital educacional.

ABSTRACT

This text is the result of research carried out over the last two decades, but especially those undertaken between 2015 and 2016, the post-doctoral period at the University of Lisbon, promoted by CAPES. The approach touches the Digital Curatorship in Education, in articulation with the Digital Culture and the Open Education, focus concepts of studies and productions. The world of APPs (applications/ software for computers, cell phones and tablets) has modified our relationships in various dimensions. In the field of education, three issues are essential for teaching and learning processes: a) know what to do with such resources and data in pedagogical spaces; b) incorporate them into practices and didactics; c) understand that they are already part of people's lives. The studies suggest that pedagogical actions resulting from the (trans) formation of teachers for an Open Education in digital culture still lack investments. Digital educational curatorships can be powerful aids in research and knowledge production, with a view to developing authorships.

Keywords: Open Education. Digital Culture. Educational digital curation.

¹ Pós-doutora em Educação pelo Instituto de Educação da Universidade de Lisboa-PT, Doutora e Mestre em Educação: Currículo pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e licenciada em Pedagogia. É professora Adjunta do Depto. de Educação, da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), professora dos Programas de Pós-Graduação em Educação e em Gestão e Avaliação da Educação Pública - ambos da UFJF. É líder do Grupo de Pesquisa Aprendizagem em Rede - GRUPAR. Foi Bolsista CAPES (Proc. n. 523/2015-01) no período de 2015-2016, com fomento para a realização do Pós-doutoramento na UL-Portugal. E-mail: <adriana.bruno@educacao.uff.br>.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo é fruto dos estudos realizados ao longo das últimas duas décadas, com maior ênfase a partir de 2015, período em que tive oportunidade de realizar meu pós-doutoramento como bolsista da Capes (2015-2016) na Universidade de Lisboa-PT. A experiência abriu campo para experiências em contextos distintos do brasileiro, bem como possibilidades de compreensão do que nos aproxima daquela realidade.

Meu pós-doutoramento teve como foco investigar as ações formativas institucionais no/do/com o Ensino Superior em interface com a cultura digital. Pesquisei três instituições públicas portuguesas: a Universidade de Lisboa, a Universidade Nova de Lisboa e a Universidade Aberta de Portugal (UAB-PT). A experiência fortaleceu relações com pesquisadores portugueses. Um desses contatos, com um professor e investigador da UAB-PT, promoveu integração entre grupos de pesquisas e estudos acerca da Curadoria Digital na Educação. O presente texto abordará parte dos estudos, ainda iniciais, acerca da Curadoria Digital na Educação, em articulação com dois conceitos que têm sido focos de meus estudos e produções, a saber: a Cultura Digital e a Educação Aberta no Ensino Superior.

Na primeira parte do texto, tratarei brevemente do contexto atual, focalizando as mudanças tecnológicas que atravessam nossas vidas, que transformam as relações interpessoais, familiares e profissionais. Em seguida, o texto falará das culturas, das educações e das docências (sim, no plural) que, tecidas e imbricadas, implicam no que hoje compreendemos como cultura digital, educação aberta e docências contemporâneas. Finalmente, focalizaremos as possibilidades da Curadoria Digital na Educação para o ensino e aprendizagem.

2. ANAMNESE HODIERNA: O MUNDO APP

Recentemente, o filósofo francês Pierre Lévy (2016) afirmou que a Internet ainda estaria na pré-história, especialmente em relação aos que têm acesso à Internet e, portanto, ao conhecimento humano produzido (passado, presente e possíveis futuros) e seus desdobramentos: nos anos 2000 representávamos 1% de usuários com acesso à Internet, hoje somos 50% e logo estaremos em 80%. A velocidade da rede de informação e comunicação avança a cada dia e, com ela, cresce o número de acessos e de usuários/produtores. Sabemos disso, pois vivemos e produzimos no mesmo contexto social. Somos corresponsáveis por tais mudanças e, como já anunciava Lemos (2005) há mais de quinze anos, após a liberação do polo de emissão todos podem se assumir como produtores e não somente receptores de informação. Para o autor, com a liberação do polo da emissão, das conexões em rede e com a reconfiguração sociocultural temos a emergência do que foi denominado de cibercultura – termo conhecido graças à publicação do livro homônimo de Pierre Lévy (1999). Por isso, vivemos tempos de intensa produção, pois com os dispositivos tecnológicos atuais, especialmente os digitais e em rede, podemos criar e cocriar artefatos, ambiências, ideias e produtos, e disponibilizá-los, associá-los e negociá-los, disseminando, assim, artefatos culturais no ciberespaço.

O mundo dos APPs (aplicações/software para computadores, celulares, tablets) tem modificado nossas relações com o mundo em suas diversas dimensões. Seja com amigos, colegas de trabalho ou familiares, nas relações pessoais e nas amorosas, os

APPs se tornaram aliados por oferecerem acesso a múltiplos canais, plataformas e redes sociais. Podemos citar alguns deles:

- O Google, que possui hoje um pacote significativo de serviços (e-mail, pesquisa, mapas, tradutores, navegador, armazenador de música e de vídeos, playlists, armazenamento em nuvem, produtor de documentos, planilhas e apresentações, webconferências, chats etc);
- O Facebook, que hoje é a maior rede social online do mundo;
- O Whatsapp, que é um aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz;
- A Netflix, provedora de filmes e séries de televisão via streaming;
- O Spotify, serviço de streaming de música, podcast e vídeo;
- Os ambientes/plataformas virtuais de aprendizagem e de desenvolvimento de cursos, como: Moodle, software livre, de apoio à aprendizagem; Coursera, empresa americana que oferece cursos gratuitos, on-demand;
- Os serviços online para acomodações e meios de hospedagem, como o Airbnb;
- Os prestadores de serviços eletrônicos na área do transporte privado urbano, como Uber, 99, Cabify;
- Os APPs para venda de imóveis, automóveis, roupas e o que mais desejarmos;
- Os supermercados inteligentes que não possuem caixas de pagamento – como o Amazon Go, pois o estabelecimento possui câmeras para registrar quando o usuário retira um item da gôndola; etc.

Todos estes recursos podem estar instalados em nossos dispositivos móveis (celulares, tablets etc) e são tão próximos a nós, convivem conosco integralmente, despertam e adormecem conosco, a ponto de não nos vermos sem eles.

No campo da educação, saber o que fazer com tais recursos nos espaços pedagógicos, incorporá-los às práticas e às didáticas e compreender que eles já são parte da vida das pessoas é essencial para os processos de ensino e de aprendizagem. A esses fenômenos, alguns autores, como Horn e Staker (2015), têm atribuído a expressão 'inovação disruptiva', pois são produtos e serviços acessíveis a qualquer pessoa e que integram simplicidade, facilidade, conveniência e viabilidade. Ou seja, hoje tais inovações rompem com os 'paradigmas' anteriores, oferecendo ao público serviços importantes por via de dispositivos tecnológicos digitais e em rede.

Para Lemos (2013, p. 19), “Humanos se comunicam. E as coisas também. E nos comunicamos com as coisas e elas nos fazem fazer coisas, queiramos ou não”. As inovações disruptivas podem ser integradas à chamada Internet das coisas, tratada em seu livro “A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura”. O pesquisador explica que, segundo a teoria ator-rede, todo objeto é social porque está em relação/comunicação/associação e,

A Internet das Coisas (IoT) é um conjunto de redes, sensores, atuadores, objetos ligados por sistemas informatizados que ampliam a comunicação entre pessoas e objetos (sensor no carro avisando a hora da revisão, por exemplo) e entre os objetos de forma autônoma, automática e sensível ao contexto (o sensor no carro alertando sobre acidentes no meu

caminho). Objetos passam a 'sentir' a presença de outros, a trocar informações e a mediar ações entre eles e entre humanos (LEMOS, 2013, p. 239).

Santaella (2003, p. 25) já alertava que "quaisquer mídias, em função dos processos de comunicação que propiciam, são inseparáveis das formas de socialização e cultura que são capazes de criar".

Destarte, as mídias e as tecnologias atuais promovem outras formas de coexistência, de relação, de produção, acesso e partilha de informação, e, ao mesmo tempo em que rompem com as formas que as antecederam, criam possibilidades para sua permanência. Por exemplo, a emergência dos serviços eletrônicos na área do transporte privado urbano, como o Uber, não extinguiu os meios de transportes já existentes, como táxis, mas fomentou a sua atualização, fazendo-os se reinventarem. A Internet das coisas tem se apresentado de forma silenciosa, mas aos poucos vamos transformando hábitos e criando necessidades. Se há vinte anos não sentíamos falta de celulares, smartphones e APPs, hoje a maioria de nós não imagina a vida sem eles.

As interfaces digitais, como as citadas, conectam pessoas, informações, produtos, culturas e países, pois se colocam como entre: ligando, articulando, relacionando dois ou mais polos de conexão. Se é importante investir no entre, nas relações produzidas com pessoas, ideias, conhecimentos ou informações, precisamos também pensar no intra, ou seja, nas ocorrências dentro dos espaços, dentro das relações, dentro das ambiências. As pesquisas desenvolvidas têm investigado tanto as interfaces quanto as intrafaces do, podemos dizer, mundo humano com/dos APPs. Porém, o dentro ainda carece de intensas investigações. Alguns aplicativos, como o Facebook, o Whatsapp e o antigo Orkut, são ou foram alvo de pesquisas e de produções relevantes e de grande visibilidade na última década, mas é preciso avançar mais. O intra implica compreender elementos que vão além dos APPs, pois envolvem os processos culturais forjados por meio de um mundo mediado por tais dispositivos tecnológicos. Falar de cultura, portanto, é fulcral.

3. AS CULTURAS E A EDUCAÇÃO ABERTA: NÃO HÁ OUTRA HIPÓTESE (?)

Não há pretensão de exaurir um tema tão vasto como este, mas de dar lugar a elementos integrados às culturaS, tendo em vista estarmos imersos e produzindo uma Cultura Digital.

Geertz (2008) diz que "as formas da sociedade são a substância da cultura", e hoje vemos que a cultura tem se pluralizado em movimentos dinâmicos jamais vistos antes. O autor associa a cultura aos sentidos e aos significados que uma piscadela de olho pode ter: do simples ato advindo de um tique nervoso a uma conspiração. É perceptível tal relação no filme "I, Robot" (2004), roteiro de Jeff Vintar e Akiva Goldsman, baseado nas três Leis da Robótica criadas pelo escritor Isaac Asimov. No filme, o robô Sonny, que, junto com um cientista, desenvolve experimentos sobre sua capacidade de se humanizar, tenta entender o sentido de uma piscadela (de cumplicidade) dada pelo detetive Del Spooner, personagem vivido pelo ator Will Smith, ilustrando o sentido aqui tratado para a potencialidade da cultura e a necessidade de hoje compreendermos que temos culturaS, num misto de hibridismo e mixagem que produz singularidades.

A esse respeito, Peter Burke (2003) nos fala de hibridismo cultural, associa o híbrido às fronteiras e nos alerta para a conexão entre as culturas, pois hoje não há chance de

sobrevivência para as 'culturas isolacionistas', uma vez que todas estão de alguma forma conectadas. A ideia de híbrido é também plural, pois tanto pode envolver, para a biologia, o cruzamento de espécies diferentes, resultando embriões inférteis, como produzir o impensável, fruto da mistura, como as culturas híbridas ora tratadas. Para Santaella (2008, p. 20), "podem ser aplicadas, por exemplo, às formações sociais, às misturas culturais, à convergência das mídias, à combinação eclética de linguagens e signos e até mesmo à constituição da mente humana".

Em sociedades mediadas pela cultura digital, em que as TDIC estão fortemente presentes na vida das pessoas, "[...] quanto mais informação disponível, mais difícil é encontrar e selecionar o que alguém quer ou precisa. Por isso, a sensação de estarmos afogados em informação. É um problema desta época que não existia no passado. E não é um problema banal" (BURKE, 2017, s/p).

Desse modo, é claro que as culturas se movem em acordo com a sociedade, com seus dispositivos, suas ocorrências e emergências.

A Cultura Digital, compreendida como cultura contemporânea, em que são potencializadas as múltiplas formas de interação e de comunicação emergentes no cenário tecnológico atual, fomenta a ascendência da inclusão das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no cotidiano das pessoas. A esse respeito, Santaella (2003, p. 45-46) adverte que "[...] quaisquer meios de comunicações ou mídias são inseparáveis das suas formas de socialização e cultura que são capazes de criar, de modo que o advento de cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio".

Em coro com tais estudiosos, o antropólogo argentino Nestor Canclini (1997) também vai associar as culturas às fronteiras, ao tratar das Culturas Híbridas. Mais: se considerarmos que as fronteiras, com sua porosidade e plasticidade, estão por toda parte, elas maximizam as relações humanas.

O contexto atual, com artefatos culturais tecnológicos que medeiam as relações dos seres humanos com o mundo, nos situa como seres de redes. Nós nos fazemos e nos tecemos nas redes sociais, especialmente aquelas cujo suporte tecnológico digital se faz presente e que identificamos como cibercultura. O pesquisador (CANCLINI, 2018) nos explica que, se antes tínhamos as culturas populares e de elite, sendo as culturas de massa o mote da discussão, hoje a cibercultura tem promovido movimentos que não mais permitem estruturas rígidas ou duradouras. Isso fica evidente, por exemplo, na mistura de livros, imagens, mensagens e narrativas mescladas/integradas em meio digital. Sobre isso, Canclini vai dizer que:

Las redes han acentuado el pastiche, la hibridación, la mezcla de recursos tomados de fuentes muy diversas: textos, imágenes y sonidos revueltos aparecen para producir otras cosas. Es un procedimiento de acceso múltiple que hacemos saltando hipertextualmente en Internet (...) Lo que diferencia algunos mensajes son los modos de acceso y los modos de leerlos. (CANCLINI, 2018, s/p)

A cibercultura, entendida como a cultura das redes digitais, é plural e plástica, pois abriga múltiplos movimentos socioculturais no ciberespaço. Também compreendida como Cultura Digital, é considerada por diversos estudiosos (Gere, 2002, 2010; Silveira e Santana, 2007; Canevacci, 2013, 2015; etc) como a cultura da contemporaneidade. Gere (2002) explica que a tecnologia digital é fruto da cultura digital, e não o contrário. Deleuze e Parnet (1998, p. 84) já diziam que "a máquina é sempre social antes de ser

técnica”. Portanto, a cultura digital ou a cibercultura são culturas híbridas que nos convocam a pensar em processos formativos e educacionais convergentes com este tempo, com este cenário.

Os estudos que tenho desenvolvido têm levado a mim e ao meu grupo de pesquisa (Grupo de Pesquisa Aprendizagem em Rede - GRUPAR) na direção do que se designa por Educação Aberta. Hoje, a Educação Aberta está em evidência e se apresenta nos mais diversos formatos, recursos e estratégias, tais como os Recursos Educacionais Abertos (REA); os Cursos abertos online massivos, como os MOOC; a Sala de aula invertida; a Cultura Maker; as FabLabs (Fábricas Digitais); as Metodologias Ativas – enfim, números crescentes de propostas e ações que ratificam as mudanças que vêm ocorrendo e que são cada vez mais necessárias ao campo educacional.

Não nos deteremos nos novos formatos que refletem a Cultura Digital em suas diversas nuances/tons, mas em seus possíveis alicerces. Vamos aqui tensionar alguns dos movimentos que sustentam tais emergências e, para falarmos de Educação Aberta, escolho trazer Carl Rogers (1961) como um pesquisador que, na primeira metade do século XX, já nos provocava com sua teoria não diretiva. Ou seja, há quase setenta anos éramos convocados a nos abrir para outro tipo de educação – mais livre e mais aberta, em que as experiências de todos os envolvidos, docentes e discentes, não estavam em disputa, mas em composição. Para ele, a aprendizagem se dá por meio de diálogos, em grupos e, no caso dos ambientes educacionais formais, por partilha de experiências. Chamo atenção para tais provocações que, ainda que contemporâneas da cibercultura – lembremos que, segundo alguns autores, a cibercultura tem suas origens a partir da década de 1950 –, refletem ideias ainda mais remotas nos campos da filosofia, da educação, da psicologia etc. Dito de outro modo, é importante compreender que as metodologias, as estratégias e as práticas que emergem com tanta força hoje no/para o campo educacional não foram gestadas agora: são desdobramentos de eventos, estudos e pesquisas datadas das primeiras décadas do século XX. É evidente que os estudos humanistas de Rogers podem ser compreendidos como uma das bases do que hoje identificamos como Educação Aberta.

Tais elucidações são importantes para entendermos que foi a gestação dessas ideias que nos permitiu integrar espaços e tempos plurais, interfaces múltiplas, encontros e atividades híbridos, mediados pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

A Educação Aberta, portanto, implica pensamentos convergentes com o que Rogers chamou de não diretividade: a) autenticidade para ter a transparência necessária para assumir ações e atitudes e b) abertura ao outro, de modo a aceitá-lo em sua autenticidade e sua multiplicidade, compreendendo, sem julgamentos, suas ações e suas formas de pensar e de se expressar. A Educação Aberta envolve pensar e agir de modo convergente com tais pressupostos. No caso dos REA (recursos educacionais abertos), por exemplo, significa produzir (e aqui falamos de autorias) materiais/recursos educacionais e disponibilizá-los para que outros possam acessar, alterar, remixar e transformar (abertura). Isso quer dizer que a autoria assume outros formatos, na medida em que cria possibilidades para parcerias 'anônimas' ou desconhecidas. Durante muito tempo, fomos formados para ações individualizadas, com a ideia de que 'o meu produto era só meu'. Ainda que o partilhasse com outros, não tínhamos

intenção de promover coautorias por meio do produzido. Isso ainda é muito difícil de acontecer na prática, pois tendemos a nos fechar em nossas gaiolas epistemológicas, como será tratado adiante. Enfim, praticar a Educação aberta é ir muito além do uso de recursos, de estratégias ou metodologias, pois envolve transformar ideias, pensamentos e ações.

Numa cultura mediada pelo digital, a Educação aberta integra não apenas tudo o que está disponível, mas especialmente compreende as culturaS que eclodem no cenário. Assim, sendo a cultura digital a cultura da partilha, os processos de aprendizagem e de ensino se constituem por ações pedagógicas em que os protagonismos não estejam polarizados, mas articulados, e também compartilhados. Portanto, professor e estudantes estão juntos, pois são parceiros.

4. EXPERIÊNCIAS DA CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO ABERTA (OU VICE-VERSA)

Nossos estudos indicam que ações pedagógicas decorrentes da (trans) formação de professores/as para uma Educação Aberta na cultura digital são atos de currículo (MACEDO, 2013) plurais, múltiplos e híbridos. Não podemos mais (re) produzir uma docência como aprendida e praticada, mas docências construídas nas relações singulares e plurais das experiências (BRUNO, 2014).

Ainda que caminhemos nessa direção, na educação há carência de produção e socialização de recursos tecnológicos digitais, bem como faltam orientações para gerar ambiências de acesso, de produção e de socialização de conhecimentos. Sabemos que os espaços educacionais, que são notadamente híbridos, sofrem com a dificuldade de incorporar as tecnologias digitais e em rede às suas práticas pedagógicas, seja por falta de equipamentos e acesso à Internet, seja por ainda persistirem as ideias e práticas centradas no conteúdo e em ações derivadas de uma cultura livresca e pouco dialógica.

É evidente que os dispositivos tecnológicos online abrem possibilidades muito diversas e amplas de aprender, de pesquisar e de se relacionar. As mudanças, necessárias são fortemente demandadas pelos estudantes, que, habituados aos dispositivos móveis digitais e em rede como parte de seus corpos e de suas vidas, desenvolvem outros trajetos para a aprendizagem. Há, no entanto, muita dispersão das informações e dos conhecimentos produzidos que circulam nas redes digitais. Saber localizar as informações desejadas/necessárias com foco e segurança é um desafio para muitos que convivem com o mar de produções viabilizado nos múltiplos canais disponíveis, via Internet. Atualmente, tal desafio é uma das funções importantes do ensino, das docências. Em tempos de Educação Aberta, saber organizar dados, acessar, pesquisar, produzir, socializar, circular, comunicar-se, garimpar, mesclar, remixar, conhecer fontes diversas, se relacionar, autorizar-se e ter autoria, respeitar as autorias alheias é função dos professores. Hoje os educadores não fazem tudo isso sozinhos, mas em parceria com os/as estudantes.

A série catalã Merlí (2015), produzida pela TV3 e veiculada pela Netflix, dá boas pistas sobre as mudanças que estão ocorrendo com nossos jovens e que podem ocorrer nas escolas. Sem que este seja o tema central, as tecnologias digitais, especialmente os dispositivos móveis, estão nas mãos de cada personagem, especialmente dos estudantes, e por vezes são integrados aos processos de ensino e aprendizagem,

como pode ser visto no episódio 2 da temporada 3, em que uma professora faz uso de quizz com celular para suas aulas de história. O uso do dispositivo móvel nas aulas faz com que os estudantes explicitem que hoje não há mais como descolar tais artefatos culturais e tecnológicos da educação. Não se pode mais ignorar que os ambientes educacionais formais, como a escola e as universidades, são constituídos por pessoas que estão conectadas, e que estar conectado, com acesso rápido à Internet e com todas as suas possibilidades, pode ser muito bom para as aulas. As potencialidades desses recursos para a aprendizagem, para a motivação, para a aprendizagem colaborativa, para a integração e para o ensino comprometido com uma Educação contemporânea aberta são inquestionáveis.

Um dos desafios atualmente vividos pelos professores está em organizar dados e ou localizar espaços em que o conhecimento que se procura esteja mais acessível, especialmente porque o quantitativo de dados gerados diariamente é enorme. Outro desafio se dá ao pensarmos sobre como fomentar o desenvolvimento de autorias quando o apelo do consumo se sobressai. A grande questão é: como organizar dados, fazê-los acessíveis e promover autorias nos espaços educacionais?

Rezende (2016, s/p) alerta que "de cada 100 pessoas online, uma cria conteúdo, dez interagem com ele (comentam ou oferecem incrementos) e os outros 89 apenas leem, ou seja, continuam como espectadores passivos". Ou seja, o consumo de dados predomina, o que indica que há um grande percurso para termos produtores e autores que socializem suas produções.

Nesse cenário, emergem as denominadas curadorias digitais, que podem ser um caminho interessante para as docências.

Segundo o portal do bibliotecário, "[...] a curadoria digital envolve a gestão atuante e a preservação de recursos digitais durante todo o ciclo de vida de interesse do mundo acadêmico e científico, tendo como perspectiva o desafio temporal de atender a gerações atuais e futuras de usuários" (Portal do Bibliotecário, 2015)²

As curadorias digitais estão sendo desenvolvidas por diversos especialistas. Tal processo, assumido pelo curador de conteúdos, é minucioso e envolve diversas etapas de 'garimpagem' de dados. A intenção aqui é propor que a escola, os professores e os estudantes se assumam como tipos particulares de curadores e produzam microcuradorias – sabendo que o trabalho de curadoria digital é desenvolvido por profissionais da informação. A ideia é que se possa a) assumir posturas e práticas baseadas na proposta de curadorias, além de b) produzir espaços de organização de dados voltados à educação.

Trazemos algumas pistas que podem ajudar neste processo:

1. Buscar informações por meio de curadorias já existentes: nesse caso, os docentes mapeiam ambiências para indicar aos alunos/as;
2. Compreender o processo de curadoria (seleção e organização de dados) para valorizar as informações e os conhecimentos produzidos ao acessá-los. Este ponto é importante também para fomentar autorias, como veremos adiante;
3. Organizar dados em acordo com temas de interesse e criar bancos/pastas com dados fidedignos acerca dos temas estudados. Buscar informações em sites de

² Disponível pelo endereço: <<http://portaldobibliotecario.com/base-de-dados/curadoria-digital-uma-introducao/>> Acesso em: jun. 2018.

confiança, que tenham linguagem compatível com a faixa etária dos/as estudantes, é importante para que os/as alunos/as possam pesquisar com mais liberdade, compreendendo as informações acessadas. O fruto desse processo pode ser disponibilizado no site da escola, por exemplo;

4. Usar, com os/as estudantes, algumas das etapas da curadoria: pesquisar, filtrar/selecionar, editar/agrupar e compartilhar. Essa etapa pode ser realizada também com estudantes, especialmente os mais velhos.

Ainda que pareçam trabalhosas, tais ações facilitarão o desenvolvimento de pesquisas nos espaços escolares e acadêmicos. Encontrar dados confiáveis e que tenham linguagem compatível tem sido difícil, tanto para estudantes quanto para docentes na relação com a pesquisa. Mas se tais ações passarem a ser parte do cotidiano docente, com professores e estudantes habitualmente organizando dados em um ambiente digital, em pouco tempo teremos diversas curadorias digitais voltadas para a educação, produzidas pelos principais interessados naqueles conhecimentos. Se, por exemplo, cada professor da escola socializar os 'rastros' de pesquisa utilizados na produção de aulas, indicando textos e materiais (vídeos, áudios, apresentações, experimentações, sites diversos etc), e ocorrendo o mesmo com os estudantes, teremos ambiências de curadorias digitais educacionais que tanto poderão ser utilizadas e alimentadas pela comunidade local, quanto por outros educadores, estudantes e familiares/responsáveis.

Tais aspectos também interferem na realização de trabalhos autorais. Desenvolver autoria não é um processo fácil, mas pode ser simplificado. No cotidiano escolar/acadêmico, estudantes e docentes se deparam com dados/materiais/conteúdos cuja linguagem é de difícil compreensão, pois em muitos casos não foram produzidos para fins escolares. Por exemplo: para uma criança de 10 anos realizar uma pesquisa usando a Internet, na maioria dos casos, é necessária a mediação de um adulto, pois os textos disponíveis numa primeira busca estão numa linguagem incompatível com a faixa etária correspondente a 10 anos. A curadoria digital educacional, além de auxiliar nesses casos, pode abrir campos operacionais para produções autorais. A disponibilização de materiais acessíveis ao entendimento comum, além de favorecer a apropriação de conteúdos e de conhecimentos, incentiva produções autorais, pois, se entendemos o lido, podemos mais facilmente produzir textos ou vídeos sobre o tema. Assim, criar ou cocriar autorias é possível, além de permitir que se passe de consumidor a criador/autor.

Alguns aspectos também precisam ser destacados para que se desenvolvam pesquisas e se produzam autorias nos espaços de aprendizagem:

a) estimular a curiosidade, por meio de questões instigantes que gerem a necessidade de busca pelo conhecimento/informação;

b) desenvolver a capacidade de síntese e a produção de textos autorais. Para isso, além de aprender a fazer resumos e resenhas, é importante investir em recursos digitais como mapas conceituais, planilhas, gráficos, fluxogramas, nuvens de palavras, uso de tópicos etc;

c) conhecer minimamente o campo em que se está pesquisando e organizando os dados;

d) exercitar a crítica ante o que está sendo investigado e organizado;

- e) cocriar materiais multimidiáticos, mesclando linguagens, ideias e áreas do conhecimento;
- f) alimentar bancos de dados (curadorias digitais educacionais) com produções autorais daquele contexto e integrá-las às existentes;
- g) publicar, divulgar e interagir com outras curadorias educacionais.

Estamos propondo que as salas de aulas sejam espaços para formar também produtores de mídias por meio do uso de dispositivos para cocriação de estudos. As possibilidades são inúmeras: portfólios sínteses, curta-metragem documentário com celular, sites, games, paper, livros, áudios, memes, Micro-journaling (micronarrativas por meio de dispositivos como Instagram, Twitter etc), uso de QR Code, Stop Motion, caminhada fotográfica...

É notório que acessar e produzir curadoria e autorias podem ser ações articuladas. Tais proposições, uma vez integradas aos processos de DocênciaS e discênciaS, são fomento para a Educação Aberta na Cultura Digital, e estimamos que passem a ser realidade nos espaços educacionais.

5. BREVES CONSIDERAÇÕES PARA ABRIR O DIÁLOGO

Cocriar curadorias digitais temáticas para a educação e levar tais possibilidades para os espaços públicos e para seus docentes e discentes significa potencializar a incorporação da cultura digital nas escolas e nas academias, dando a elas mais autonomia para suas práticas e produções, e ajudando a criar Escolas Formadoras e digitais, ou seja, escolas como espaços formativos para todos que ali convivem.

Os dispositivos tecnológicos online abrem múltiplas possibilidades de aprender, de pesquisar e de se relacionar. As redes sociais e a emergência de curadorias digitais interativas e educacionais, como espaços de relação, organização, armazenamento e socialização de dados ganham força e convocam outras formas de pensar e de fazer educação. Entretanto, é preciso compreender que produzir ambiências para organizar dados e desenvolver autorias implica em mudanças de concepção. Uma Educação Aberta e o debate sobre os sentidos e os significados da Cultura Digital na Educação são fortes potencializadores para se romper o que Ubiratan D'Ambrósio (2016) chamou de Gaiolas Epistemológicas, já tratado também em outro artigo (BRUNO, 2017).

O propósito maior é substituir o pensamento que isola pelo pensamento que une toda a humanidade, o que se torna possível mediante um elenco de saberes que são essenciais para a cidadania planetária. Organizados, esses saberes permitem propor uma "grade curricular" que não "engradeia" e que é aplicável em todos os níveis de escolaridade e de discussões e reflexões, tanto populares quanto acadêmicas. (D'AMBRÓSIO, 2016, p. 222)

Ao aceitar que a educação que se abre para as emergências apresentadas cotidianamente pelos estudantes e docentes é um passo importante para as transformações necessárias no ensino e na aprendizagem contemporâneos, libertarmos-nos das gaiolas que nos aprisionam: "Não percebemos que as gaiolas, ainda que sejam de tamanhos, cores e formas diferentes, têm grades e nos aprisionam... Como naturalizamos o produzir, o habitar e o viver em gaiolas, o ciberespaço também se formou por muitas gaiolas!" (BRUNO, 2017, p. 272).

Por isso, persistimos na ideia de que a Educação Aberta na Cultura Digital nos espaços de ensino e aprendizagem precisa ser incorporada como possibilidade de transformar tais ambiências; e de deixarmos, pelo menos, as gaiolas abertas.

REFERÊNCIAS

BRUNO, Adriana Rocha. Docência on-line: devires emergentes no processo de aprendizagem do educador em ambientes digitais em rede. In: ARRUDA, Eucídio P. **Educação a Distância no Brasil: a Pedagogia em foco**. Uberlândia/MG: EDUFU, 2014.

BRUNO, Adriana Rocha. Educação, cibercultura e espaços formativos abertos no ensino superior. **Revista Docência do Ensino Superior**. v 7, n. 2, 2017. Entrevista concedida a Marcos Vinícius Tarquínio e Kênia Aulízia Herédia. Disponível em: <<https://seer.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/9822/7682>>. Acesso em: 10 maio 2018.

BURKE, Peter. Peter Burke: “Você não sabe mais que seus ancestrais” [16/05/2017]. **Revista Época**. 2017. Entrevista concedida a Flavia Yuri Oshima. Disponível em: <<https://epoca.globo.com/educacao/noticia/2017/05/peter-burke-voce-nao-sabe-mais-que-seus-ancestrais.html>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas** - estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997. p.283-350: Culturas híbridas, poderes oblíquos. Disponível em: <<http://www.cdrom.ufrgs.br/garcia/garcia.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

CANCLINI, Nestor G. Entrevista con Néstor García Canclini: La disolución del campo cultural. [05/01/2018]. **Revista Ñ**. 2018. Entrevista concedida a Juan Mendoza. Disponível em: <https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/disolucion-campo-cultural_0_HykCd8TmM.html> Acesso em: 15 mar. 2018.

CANEVACCI, Massimo. **Um novo pensamento científico para o contexto da cultura digital**. 2013. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/noticias/massimo-canevacci>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

CANEVACCI, Massimo. **A dimensão do espaço-tempo na cultura digital**. 2015. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/noticias/ica-massimo-canevacci>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

D'AMBROSIO, Ubiratan. A metáfora das gaiolas epistemológicas e uma proposta educacional. **Perspectivas da Educação Matemática**, Campo Grande, UFMS, v. 9, n. 20, 2016. Disponível em: <<http://seer.ufms.br/index.php/pedmat/article/view/2872/2234>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Escuta, 1998.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. São Paulo: LTC, 2008.

GERE, Charlie. **Digital Culture**. London: Reaktion Books, 2002.

GERE, Charlie. Algunas reflexiones sobre la cultura digital. **Digithum**, n. 12, p. 3-7, 2010. Disponível em: <<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8800/2/n12-de-la-digitalizacion-de-la-cultura-a-la-cultura-digital.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

HORN, Michael B.; STAKER, Heather. **Blended**: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação. Trad. Maria Cristina G. Monteiro. Porto Alegre: Penso, 2015.

LEMONS, André. **Ciber-cultura-remix**. In. Seminário Sentidos e Processos. São Paulo, 2005. Disponível em: <<https://facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/remix.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

LEMONS, André. **A comunicação das coisas**: teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.

LÉVY, Pierre. **O que é cibercultura**. SP: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **A Internet ainda está na sua pré-história**. Entrevista concedida à Juremir Machado da Silva, em 11 de julho de 2016. Disponível em: <<https://blogs.correiodopovo.com.br/blogs/juremirmachado/2016/07/8818/entrevista-com-pierre-levy/>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

MACEDO, R. S. **Atos de currículo e autonomia pedagógica**. Petrópolis: Vozes, 2013.

PORTAL DO BIBLIOTECÁRIO. **Curadoria digital: uma introdução**. Site desenvolvido por Felipe Araujo Soares. 2015. Disponível em: <<http://portaldobibliotecario.com/base-de-dados/curadoria-digital-uma-introducao/>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

REZENDE, Eliana. **Curadoria de Conteúdos: O que é? Quem faz? Como faz?**. 2016. Disponível em: <<http://eliana-rezende.com.br/curadoria-de-conteudos-o-que-e-quem-faz-como-faz/>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

ROGERS, Carl R. **Tornar-se pessoa**. Trad. Ferreira, M. J. C. São Paulo: Martins Fontes, 1961.

SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3229/2493>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

SANTAELLA, Lucia. A ecologia pluralista das mídias locativas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 15, n. 37, p. 20-24, 2008. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4795>> Acesso em: 10 jan. 2018.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu S.; SANTANA, Bianca. **Diversidade digital e cultura**. 2007. Disponível em: <<http://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/25445-25447-1-PB.pdf>> Acesso em: 15 mar. 2018.

Data da submissão: 04/12/2018

Data da aprovação: 21/02/2019