

EDUCAÇÃO

V.12 • N.1 • Publicação Contínua - 2023

ISSN Digital: 2316-3828

ISSN Impresso: 2316-333X

DOI: 10.17564/2316-3828.2023v12n1p278-298



## **EDUCAÇÃO ON-LINE NA PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU: O CASO DA UNIDADE CURRICULAR “APPLIED INSTRUCCIONAL DESIGN” DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO ON-LINE EM TECNOLOGIA EDUCATIVA DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DE OHIO NOS ESTADOS UNIDOS**

ONLINE EDUCATION IN STRICTO SENSU POSTGRADUATE STUDIES: THE CASE OF THE COURSE “APPLIED INSTRUCTIONAL DESIGN” IN THE ONLINE POSTGRADUATE PROGRAM IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY AT OHIO STATE UNIVERSITY IN THE UNITED STATES

EDUCACIÓN EN LÍNEA EN ESTUDIOS DE POSGRADO STRICTO SENSU: EL CASO DEL CURSO “DISEÑO INSTRUCCIONAL APLICADO” EN EL PROGRAMA DE POSGRADO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LÍNEA DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE OHIO EN ESTADOS UNIDOS

Edméa Santos<sup>1</sup>  
Ana Paula Correia<sup>2</sup>

### **RESUMO**

Durante a pandemia da covid-19, o Brasil vivenciou na Pós-Graduação Stricto Sensu práticas curriculares de educação on-line, EAD e ensino remoto nunca vivenciadas em sua inteireza. Por outro lado, diversas universidades, em diferentes contextos, já vinham praticando currículos on-line antes da pandemia Covid-19. Com objetivo de investigar práticas pioneiras de educação on-line na pós-graduação, analisamos através da metodologia da imersão on-line, o caso da unidade curricular “Applied Instructional Design” do Programa de Pós-Graduação On-line em Tecnologia Educativa da Universidade do Estado de Ohio nos Estados Unidos. Entendemos por desenho didático curricular, a arquitetura de conteúdos e situações de aprendizagem, que convergem a linguagem da hipermídia com a comunicação interativa síncronas e assíncronas, em sintonia com a materialidade da ação docente e discente, no caso aqui a docência on-line interativa. Os achados da pesquisa revelaram sobretudo: 1) a importância da semana de ambientação como rede de apoio para a mobilização de saberes on-line; 2) o desenho curricular hipermidiático como curadoria digital em rede; 3) a importância da docência colaborativa entre docente titular e docentes assistentes; 4) o trabalho por projetos que não separa a formação acadêmico da qualificação profissional em contextos reais.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Educação On-line da Pós-Graduação Stricto Sensu. Internacionalização. Desenho Didático Curricular. Cibercultura.

## ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic, Brazil experienced online education practices, EAD and remote teaching, in its entirety for the first time in the Stricto Sensu Postgraduate level. On the other hand, several universities in different contexts were already practicing online curricula before the COVID-19 pandemic. With the aim of investigating pioneering practices of online education in postgraduate studies, we analyzed, through the methodology of online immersion, the case of the curricular unit “Applied Instructional Design” of the Online Postgraduate Program in Educational Technology at Ohio State University in the United States. We understand curricular instructional design as the architecture of content and learning situations that converge the language of hypertext with synchronous and asynchronous interactive communication, in tune with the materiality of teaching and learning action, in this case, interactive online teaching. The research findings revealed, above all: 1) the importance of the orientation week as a support network for the mobilization of online knowledge; 2) the hypermedia curricular design as digital curation in network; 3) the importance of collaborative teaching between the lead teacher and assistant teachers; 4) project-based work that does not separate academic training from professional qualification in real contexts.

## KEYWORDS

Online Education in Stricto Sensu Postgraduate. Internationalization. Curricular Instructional Design. Cyberculture.

## RESUMEN

Durante la pandemia de COVID-19, Brasil experimentó prácticas curriculares de educación en línea, EAD y enseñanza remota en su totalidad por primera vez en el nivel de posgrado Stricto Sensu. Por otro lado, varias universidades en diferentes contextos ya estaban practicando planes de estudio en línea antes de la pandemia de COVID-19. Con el objetivo de investigar prácticas pioneras de educación en línea en estudios de posgrado, analizamos a través de la metodología de inmersión en línea, el caso de la unidad curricular “Diseño Instruccional Aplicado” del Programa de Posgrado en Tecnología Educativa en línea de la Universidad del Estado de Ohio en los Estados Unidos. Entendemos el diseño didáctico curricular como la arquitectura de contenido y situaciones de aprendizaje que convergen el lenguaje de hipertexto con la comunicación interactiva sincrónica y asincrónica, en sintonía con la materialidad de la acción docente y discente, en este caso, la enseñanza en línea interactiva. Los hallazgos de la investigación revelaron, sobre todo: 1) la importancia de la semana de orientación como red de apoyo para la movilización del conocimiento en línea; 2) el diseño curricular hipertextual

como curadoria digital em red; 3) la importancia de la enseñanza colaborativa entre el profesor principal y los profesores asistentes; 4) el trabajo por proyectos que no separa la formación académica de la calificación profesional en contextos reales.

## PALABRAS CLAVE

Educación en línea en el Posgrado Stricto Sensu; Internacionalización; Diseño Didáctico Curricular; Cibercultura.

## 1 CONTEXTO DA PESQUISA

Este artigo é fruto do relatório de pesquisa “Educação On-line na Pós-Graduação Stricto Sensu”, projeto em desenvolvimento no Brasil na Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. O projeto conta com Financiamento da Faperj no Programa Cientista do Nosso Estado e do Programa Bolsista de Produtividade do CNPq. Durante a pandemia da covid-19, o Brasil vivenciou na pós-graduação stricto sensu práticas curriculares de educação on-line, EAD e ensino remoto. Procuramos nesse contexto desenvolver desenhos curriculares on-line para promover ambiências formativas na mobilização de saberes científicos com estudantes-pesquisadores de mestrado e doutorado do Programa de Educação e Demandas Populares da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.

Contextualizado no Brasil, esse projeto contou com parcerias de uma rede de pesquisa internacional integrando colegas pesquisadores de mais quatro países: Portugal, França, Colômbia e Estados Unidos. Este texto conta a experiência de pesquisa nos Estados Unidos, fruto também de um pós-doutoramento, supervisionado pela professora Ana-Paula Correia, da Universidade do Estado de Ohio. Estudamos e avaliamos o desenho curricular on-line da unidade curricular “Applied Instrucional Design” do Programa de Pós-Graduação On-line em Tecnologia Educativa da Universidade do Estado de Ohio.

Analisamos o desenho curricular on-line em todo seu contexto: 1) Arquitetura e disposição dos conteúdos, situações de aprendizagens e interações síncronas e assíncronas; 2) Docência on-line colaborativa entre docentes e estudantes-pesquisadores. Tudo isso foi desenvolvido no ambiente virtual de aprendizagem CarmenCanvas, plataforma institucional adotada pelo referido programa de pós-graduação. Essa plataforma possibilita que o conteúdo seja disposto de forma hipermidiática, articulando páginas web com links internos e externos nas mais variadas formas de linguagens e mídias.

No que diz respeito às linguagens, contamos com textos, imagens estáticas e dinâmicas, vídeos e sons. Audiovisuais são integrados nas páginas sem perda de qualidade técnica. Já na potência midiática o ambiente conta com interfaces de comunicação síncronas e assíncronas dentro da mesma plataforma, a exemplo de fóruns de discussão e salas de webconferências Zoom.

A Unidade Curricular deve duração de 16 semanas, ocorrendo no período de janeiro a maio de 2023, período que sintonizou com a agenda do nosso pós-doutoramento. A turma foi formada por

doze (12) estudantes-pesquisadores de mestrado e doutorado, um docente titular, dois docentes assistentes (orientandos de pós-graduação) e uma pesquisadora. A docente da Unidade Curricular e a pesquisadora assinam este texto.

O artigo em questão é um relato de experiência de uma pesquisa-formação na cibercultura, ou ciberpesquisa-formação, em que a investigação acadêmica se realizou em contexto de docência on-line, Santos (2003, 2005, 2014, 2019). Os dados foram produzidos em diálogo com a comunidade de praticantes culturais envolvida, durante as 16 semanas da unidade. Parte da pesquisa foi feita remotamente no Brasil, tendo outra parte sido realizada on-line no contexto da Universidade do Estado de Ohio, entre os meses de abril e maio de 2023.

A opção pelo gênero científico do relato de experiência de ciberpesquisa-formação se deu por não ter sido possível printar telas do ambiente virtual de aprendizagem (AVA) nem trazer dados textuais diretos das interações on-line com a identificação dos estudantes/pesquisadores. Não houve tempo hábil para cumprir com protocolos internacionais de proteção dos participantes exigidos pela Universidade do Estado de Ohio. Em contrapartida, a pesquisa maior já foi cadastrada na Plataforma Brasil, cumprindo protocolos nacionais de ética da pesquisa em Educação.

Optamos pela narrativa livre e na primeira pessoa do plural, uma vez que contamos com a parceria da pesquisadora Edméa Santos com sua praticante direta de pesquisa, a professora Ana-Paula Correia, que também assina o texto. Optamos pela metodologia da imersão on-line no AVA, fazendo uma hermenêutica livre, pela qual chegamos a quatro noções subsunçoras e ou categorias analíticas:

- 1) Semana de ambientação: rede de apoio para a mobilização de saberes on-line;
- 2) Desenho curricular hipermediático: curadoria em rede;
- 3) Docência colaborativa: a parceria com docentes assistentes (orientandos de pós-graduação) *stricto sensu*;
- 4) Trabalho por projetos: a formação profissional em sintonia com os saberes acadêmicos.

Fazer pesquisa com cotidianos, incluindo o cotidiano curricular, não se trata apenas de narrar a cotidianidade em si. É importante narrar a cotidianidade compreendendo a compreensão que emerge das práticas e narrativas dos atores e agentes dessa cotidianidade. Durante nosso processo de pesquisa-formação na cibercultura ou até mesmo na fase mais etnográfica/cartográfica em que os fenômenos são descritos de forma densa, compreender a compreensão é um esforço e um desafio para compreender a compreensão dos praticantes culturais. Como eles operam conceitualmente? Como eles lidam com seus fazeres e saberes no mundo e em seus contextos específicos? Nosso desafio é dialogar, compreendendo a compreensão dos nossos praticantes.

Nossa hermenêutica, a arte da interpretação, é aberta e livre, assim encontramos nossas noções subsunçoras, ou seja, são as nossas significações diante do que vimos, sentimos das narrativas, imagens e sons da pesquisa, a compreensão da compreensão. Devemos nos perguntar constantemente: o que foi forte e significativo no contexto da pesquisa? Porque o principal instrumento de uma pesquisa é o pesquisador, que carrega vida e formação em suas memórias, repertórios, fazeres e saberes. Essa atividade é extremamente subjetiva, e temos o desafio de objetivá-la e materializá-la em nossos relatórios e seus desdobramentos científicos.

A seguir, faremos a discussão sobre cada uma das noções acima citadas, dialogando com nossa experiência curricular de docência e pesquisa on-line, bem como dialogaremos com parte quadro teórico e metodológico da comunidade científica que compõe o projeto mais amplo. Nesse sentido, dialogaremos com nossa produção histórica sobre o tema e com pares da comunidade científica do Brasil e dos Estados Unidos.

## 2 SEMANA DE AMBIENTAÇÃO: REDE DE APOIO PARA A MOBILIZAÇÃO DE SABERES ON-LINE

Com mais de 20 anos de experiência com educação on-line (SANTOS 2003, 2005, 2014, 2019) sabemos quão importante é a semana de ambientação no contexto de um currículo on-line. É na semana de ambientação que nos apresentamos e somos apresentados aos nossos estudantes. Apresentamos a proposta e o projeto inicial do curso, percorremos com nossos estudantes/pesquisadores alguns espaços/tempos institucionais, bem como apresentamos os espaços/tempos referentes à sala de aula on-line de um modo geral. Além disso, costumamos criar atividades de mobilização de saberes para a aprendizagem on-line, a exemplo da mobilização de saberes e competências para a leitura e escrita hipertextuais, a comunicação interativa entre docentes e estudantes, e sobretudo entre estudantes e estudantes.

Enfim, a semana de ambientação, quando bem conduzida, reduz o fracasso escolar na aprendizagem on-line em diferentes dimensões, proporcionando aos estudantes não só intimidade com o currículo e sala de aula on-line, interatividade nas relações com o próprio desenho curricular e com a comunidade docente e discente responsáveis pelo próprio currículo em desenvolvimento. Assim, uma comunidade de aprendizagem entre pares pode ser forjada.

Em linhas gerais, os desenhos curriculares on-line costumam ter como conteúdo uma área social, geralmente um fórum de discussão onde os sujeitos se apresentam e partilham suas itinerâncias e trajetórias de vida e formação, bem como suas singularidades autorais, suas redes sociais no ciberespaço, suas preferências culturais, entre outras curiosidades e até amenidades, uma vez que a troca destas também promove uma integração inicial. Segundo Fernandes, Spilker, Amante (2015, p. 928):

Este módulo, realizado online previamente ao início das atividades letivas para os novos estudantes, visa permitir a aquisição de um conjunto de competências base, quer de natureza tecnológica, quer de natureza sócio pedagógica. Coloca-se a ênfase no desenvolvimento de competências relacionadas com a comunicação online e com ser estudante online, considerando o contexto específico da formação em causa e o modelo pedagógico seguido na instituição.

Como já relatamos aqui, geralmente encontramos na semana de ambientação conteúdos e percursos formativos referentes ao ambiente virtual de aprendizagem, bem como dicas ou sugestões para o trabalho em rede. No desenho curricular em questão, destacamos além do que comumente já constatamos em nossas pesquisas, algumas inovações que vale a pena destacar: 1.1) Uma rede de apoio para a saúde mental; 1.2) Orientações didáticas de caráter profissional para o trabalho em gru-

po; e 1.3) Uma biblioteca on-line com exemplos de produções de turmas anteriores. Vejamos nossa análise de cada item destacado:

## 2.1 SOBRE “UMA REDE DE APOIO PARA A SAÚDE MENTAL”

A partir da pandemia da Covid-19, percebemos que o tema da saúde mental nunca foi tão discutido no meio acadêmico. Fora esse aspecto, temas que comumente exploramos ou que estiveram em nossas redes de conversas passam sempre pelo adoecimento mental de estudantes e docentes, a partir das relações muitas vezes abusivas entre docentes e discentes, orientadores e orientandos, todos estes com gestores. Prazos referentes ao controle dos tempos e espaços das produções, denúncias de plágio, procrastinação em relação aos tempos e produtos da pesquisa, entre outros. Muitos desses problemas são tratados inclusive por diferentes redes sociais e linguagens multimodais, a exemplo dos memes.

Em contrapartida, o isolamento social provocado pela pandemia nos deixou bastante vulneráveis. A pressão psicológica provocada pela insegurança entre vida e morte, as dificuldades de convívio familiar e profissional na divisão dos mesmos espaços/tempos de socialização são apenas alguns exemplos de fatores responsáveis por “gatilhos” para depressão, crises de ansiedade e pânico, distúrbios hormonais e de imagem. Enfim, são inumeráveis os problemas relatados por docentes e estudantes durante o ensino remoto (SANTOS, 2020), fenômeno que emergiu durante a pandemia Covid-19.

No caso do currículo on-line em questão, o destaque para a saúde mental dos estudantes não é uma preocupação relacionada apenas à pandemia covid-19 (FIGURA 1). A Professora Ana-Paula Correia, autora do desenho curricular, se preocupa exatamente com a singularidade que é estudar on-line, bem como com a dificuldade de interação entre diferenças culturais e religiosas, identidades de gênero e sexualidades, deficiências e acessibilidades. Toda diferença é destacada como singularidade e potência para uma educação mais plural e democrática.

Afinal, um desenho organizado em 16 semanas é bastante intenso e desafiante. Muitos estudantes vivem, pela primeira vez, uma experiência de trabalho e aprendizagem on-line. Novas formas de vivenciar presencialidades sem contato físico no compartilhamento dos saberes e competências, no trabalho em grupo com diferentes perfis de personalidade e modos de trabalhar com diferentes arranjos curriculares e espaços temporais síncronos e assíncronos.

Nesse sentido, além da discussão social que é incentivada logo na abertura da unidade, contamos com um módulo cuidadosamente desenhado para apoiar os estudantes no tema da saúde mental. Esse conteúdo passa sobretudo por uma rede de apoio institucionalmente criada para esse objetivo. No desenho hipertextual, o estudante/pesquisador pode acessar links de contatos de setores responsáveis, bem como números de telefones para acesso direto e confidencial. A garantia da confiabilidade do anonimato é destacada no desenho curricular. Apesar de não podermos expor aqui o conteúdo do módulo, destacamos os links institucionais facilmente acessados pelo público on-line em geral, Exemplos de links: Counseling and Consultation Services: <https://ccs.osu.edu/> ou <https://ccs.osu.edu/services/mental-health-support>; Office for Students Life: <https://youkinsuccess.osu.edu/>; Rede de prevenção ao suicídio: <https://988lifeline.org/>; e Podcast: <https://ohiostateuniversityinspire.podbean.com/e/student-mental-health-a-crisis-years-in-the-making/>

## 2.2 ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS DE CARÁTER PROFISSIONAL PARA O TRABALHO EM GRUPO

O que leem os estudantes/pesquisadores de pós-graduação? Essa é a questão que abre o submódulo em tela. Um caminho é aberto para essa discussão por meio do convite de acesso ao blogue da autora Miriam Sweeney publicado em 20 de junho 2012 sob o título “Como ler na Pós-Graduação”: <https://miriamsweeney.net/2012/06/20/readforgradschool/>.

Na sequência os estudantes, logo na primeira semana de ambientação, já têm acesso às leituras e estudos de todos os textos-base do curso, semana a semana. Essa estratégia acaba por promover também acesso aos estudantes que ficam curiosos para saber o que encontrarão semanalmente no desenho curricular. A partir da análise desse conteúdo, já percebemos a potência do hipertexto da unidade curricular: várias páginas estratégicas para os estudos on-line aparecem em diferentes partes do desenho curricular como um todo. Isso permite que os estudantes tenham acesso aos conteúdos de estudo e áreas das discussões on-line das mais variadas formas. E permitindo que os alunos encontrem diferentes possibilidades de intratextualidade, ou seja, os conteúdos que estão dentro da plataforma digital encontrada no ambiente virtual de aprendizagem.

O coração do desenho curricular é o trabalho por projetos. Isso significa que os estudantes trabalham em grupos a partir de casos e demandas concretas e reais advindas do mundo do trabalho, mobilizando simultaneamente e em ubiquidade saberes acadêmicos no tema do “desenho instrucional”, objeto da unidade curricular. Antes mesmo de iniciar as orientações para que o trabalho aconteça, os estudantes têm acesso a um módulo cuidadosamente desenhado que introduz o desafiante tema do trabalho em grupo.

Esse módulo é organizado da seguinte forma:

- Ferramentas para o trabalho colaborativo on-line – aqui os estudantes/pesquisadores são apresentados a diferentes interfaces digitais para o trabalho on-line síncrono e assíncrono;
- Códigos de conduta e etiqueta para reuniões on-line – aqui os estudantes/pesquisadores são orientados aos cuidados com a postura e ética;
- Gerenciamento de equipes – aqui os estudantes/pesquisadores aprendem a administrar e liderar grupos de trabalho;
- Colaboração com múltiplos estilos de trabalho em grupo – aqui os estudantes/pesquisadores têm acesso a diferentes casos e situações e estilos de trabalho;
- Gerenciamento de conflitos – aqui os estudantes/pesquisadores terão acesso a diferentes estratégias para mediar conflitos durante o trabalho em grupo.

Esse conjunto de unidades temáticas é tratado com bastante hipertextualidade multimodal. Além do texto-base super claro e dinâmico, os estudantes têm acesso a links para vídeos, palestras, conferências, animações, infográficos, estudos de caso, checklists entre outros conteúdos dentro e fora do curso, ou seja, intertextualidade, intratextualidade, multilinearidade, são apenas algumas das potencialidades desse hipertexto.

## 2.3 UMA BIBLIOTECA ON-LINE COM EXEMPLOS DE PRODUÇÕES DE TURMAS ANTERIORES

Ainda na semana de ambientação, destacamos a biblioteca com exemplos de alguns projetos realizados por grupos de estudantes/pesquisadores de turmas anteriores. Achamos importante que sejam apresentados logo de saída exemplos de trabalhos concretos. Os estudantes/pesquisadores já têm ao seu dispor casos de projetos realizados em grupo, diferentes casos reais de trabalho de “desenho instrucional”.


Diferentes problemáticas, estratégias de trabalho, exemplos de projetos completos (diagnósticos, desenvolvimento, relatórios de avaliação, relatórios finais, produtos e artefatos curriculares em diferentes mídias), depoimentos de profissionais e clientes do mercado e mundo do trabalho, apresentação dos projetos em diferentes contextos e públicos. Tudo disponível com links de acesso e acessibilidade. Vejamos dois exemplos de apresentações disponíveis on-line e desenvolvidas como parte da disciplina no ano letivo 2019-2020 e 2021-2022:

Exemplo 1 – ESLTECH 8295 Project 1: Jason Hazel –<https://www.youtube.com/watch?v=mlxwWrfa8Kg>.

Exemplo 2 – Sistema Circulatório e Doenças Associadas

**Figura 1** – Módulo de aprendizagem desenvolvido para a Faculdade de Enfermagem da Universidade do Estado de Ohio.

**The ESLTECH 8295 Instructional Design Showcase**  
 SPRING 2020  
 The Circulatory System and Associated Diseases



**The Circulatory System and Associated Diseases**

START COURSE

The Ohio State University

In this online module, you'll learn about the circulatory system which is the body's transportation system. It's made up of the heart, veins and arteries. You'll also learn about various diseases related to the circulatory system and how to prevent them.

Exemplary instructional design project (Spring 2020) by Brock Hertzfeld, Chenxi Liu, Ali Osman, Barbara Price, Fan Xu (and Sean Hickey).

This [online module](#) for the College of Nursing's Community Health Worker Training Program won second place for the 2020 Distance Education Crystal Award, a national competition led by the [Association for Educational Communications & Technology, Division of Distance Learning](#).

Fonte: <https://rise.articulate.com/share/z95dqcmBKOLHTddmdbLLbQtgGCJdK524#/>



### 3 DESENHO CURRICULAR HIPERMIDIÁTICO: CURADORIA EM REDE

Entendemos por desenho hipermediático o desenho que lança mão de diferentes mídias em conexão com uma infinidade de linguagens e conteúdos digitais. A unidade curricular em questão organiza seus 14 módulos a partir de um hipertexto arquitetado aula a aula, semana a semana, módulo a módulo. Há um roteiro-base (texto autoral que conta com introdução, desenvolvimento e conclusão – apresentando coerência e coesão textuais interativas – o estudante/pesquisador tem a sensação de imersão na conversa com o autor), organizado tela a tela a partir do princípio da multilinearidade, ou seja, há sequência textual tela a tela, mas com navegabilidade fluida. Os estudantes podem navegar pelas telas da unidade com total independência de usabilidade. O hipertexto eletrônico não prende o leitor na linearidade do conteúdo. Ainda sobre a sequência didática do texto/roteiro-base, destacamos que ele segue um desenho-padrão bastante instigante:

- Questões são lançadas logo no início da unidade;
- Um microvídeo da docente do curso age como disparador da conversa, instigando os estudantes/pesquisadores a entrarem no tema da aula;
- O texto-base vem na sequência hipertextualizada com conteúdo produzido pelos docentes do curso, bem como com conteúdos de diferentes fontes, o que garante a multivocalidade, intertextualidade e intratextualidade do conteúdo;
- A curadoria digital é impecável, ou seja, para cada módulo o curso são agregados outros cursos, conteúdos multimodais (imagens estáticas e dinâmicas, animações, diferentes gêneros de vídeos, artigos de revistas, livros inteiros, capítulos de livros, infográficos, podcast e diferentes arquivos de sons, entre outros);
- Discussão on-line, geralmente no formato de fóruns de discussão assíncronos. A conversa é disparada pelos professores com atividades que vão de tarefas mais pontuais a estudos de caso, entre outras provocações.

O que chamados de “texto-base” é no seu conteúdo e forma um hipertexto na forma de hiper-mídia. Há tempos, abordamos a noção de hipertexto como fundamento para o desenho didático e curriculares na cibercultura. Desde a tese de doutorado (SANTOS, 2005), trazemos o planejamento educacional e o desenho didático como hipertexto, ou seja, como um conjunto de conteúdos e situações de aprendizagens fluidas, construídas ao longo dos processos formativos. Uma bricolagem bem estruturada com objetivos educacionais claros e focados em arranjos curriculares que contemplam os princípios do hipertexto digital. Vejamos a seguir alguns desses princípios, que também aparecem no curso aqui analisado:

- Multivocalidade – exploração de diferentes pontos de vistas e até de diferentes paradigmas acerca de um mesmo tema ou conteúdo;
- Multiexpressividade – convite para usar diferentes formas de expressão como por exemplo texto narrativo, videografia, áudio e imagem digital e memes entre outros. Na unidade é altamente encorajado o uso de áudio, vídeo e imagens para ajudar a expressar significados e pontos de vista próprios sobre os tópicos discutidos e tornar as ideias dos estudantes mais claras e impactantes.

- Multilinearidade – hiperconexões que permitam ao usuário múltiplas leituras
- Intertextualidade – interconexões dos conteúdos internos da plataforma institucional com o ciberespaço mais amplo;
- Intratextualidade – interconexões de telas, documentos e conteúdos internos à plataforma. Uma espécie de hipertexto que não sai da plataforma institucional;
- Usabilidade – padrões estéticos e funcionais que garanta boa navegabilidade, com conforto estético e eficiente em termos de funcionalidade.

No artigo “Conteúdos de aprendizagem na educação on-line: inspirar-se no hipertexto” (SILVA; SANTOS, 2009), apresentam-se diferentes formas de uso dos princípios do hipertexto para a elaboração de conteúdos e situações de aprendizagem para além da linearidade “tela a tela”, comumente encontrada nos cursos baseados em desenhos instrucionais lineares, focados nas práticas de EAD para autoestudo. Isso vale também para conteúdos estáticos na forma de documentos no formato (.pdf), que muitas vezes reduzem o desenho didático a pacotes de conteúdos fechados, mesmo que estes sejam digitalizados. Não ignoramos o autoestudo, mas defendemos que o desenho de um curso on-line seja sobretudo um convite à aprendizagem interativa, colaborativa e sobretudo hipermediática (SANTOS; CARVALHO; PIMENTEL, 2015).

Na unidade curricular analisada, encontramos conteúdos também tela a tela e em formatos de (.pdf). Alguns capítulos de livros estão colocados dentro do texto-base no padrão (.pdf), tela a tela. Apesar de promover a intratextualidade, esse recurso interfere negativamente no quesito usabilidade, dificultando a leitura de textos longos na tela do computador. Seria interessante que o conteúdo, que geralmente é uma conexão que agrega valor ao texto-base, estivesse em (.pdf) para download, o que facilitaria sua leitura em outros dispositivos de leitura, a exemplos dos leitores de livros como o Kindle e outros. Muitas vezes a opção por essas estratégias que comprometem a usabilidade se dá como tentativa de evitar uso e reuso indevidos em relação aos direitos autorais e à propriedade intelectual dos autores e contenedores, por parte dos estudantes/pesquisadores.

De todo modo, ressaltamos a qualidade ética, estética e política dos conteúdos e do desenho didático da unidade curricular analisada. Voltamos a enfatizar aqui a qualidade científica do desenho hipermediático em conteúdo e forma, destacando a qualidade de sua curadoria digital. De acordo com Chagas e Linhares:

[...] conceito este difundido por Bhargava (2009) no “Manifesto para o curador de conteúdo: o próximo grande trabalho de mídia social do futuro?”, no qual coloca que o papel do curador de conteúdo é o de “[...] buscar, agrupar, organizar e compartilhar continuamente o melhor e mais relevante conteúdo sobre uma questão específica online.” (BHARGAVA, 2009). Este conceito já estava sendo utilizado na área da comunicação digital. (CHAGAS; LINHARES, 2020, p.103-104).

No caso aqui analisado, no campo da Educação On-line, a curadoria digital também é incentivada e mediada pela equipe docente nas sugestões de atividades e na conversa assíncrona das discussões por parte dos estudantes/pesquisadores. Em cada fórum de discussão semana a semana, módulo a

módulo, percebemos uma partilha colaborativa de conteúdos digitais que muitas vezes são incorporados ao próprio desenho curricular. Concordamos com Chagas e Linhares (2020, p. 101) que:

Apenas disponibilizar o conteúdo, remete à agregação de conteúdo. Na curadoria é importante a interpretação de cada elemento disponibilizado, sendo assim “Interpretar a coleção é uma das tarefas essenciais do curador e é realizada explicando aos visitantes por que um objeto é importante no contexto da exposição maior. Você pode adicionar muito valor à sua “coleção” on-line, fornecendo contexto (Carton, 2011) não bastando a seleção e exposição do conteúdo, mas a sua contextualização dentro da proposta da curadoria.

A docência colaborativa, próximo item a ser discutido, faz mediações que colocam os estudantes/pesquisadores em situações de exercício de suas docências on-line. Estudantes/pesquisadores experienciam papéis de docentes e esse exercício também é formativo e intencional nos objetivos de aprendizagem da unidade curricular em questão.

## **4 DOCÊNCIA COLABORATIVA: A PARCERIA COM ORIENTANDOS DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU**

A docência on-line no curso em exame é colaborativa, ou seja, é exercida por uma equipe de uma (1) docente titular e dois (2) docentes assistentes (orientandos de pós-graduação). A professora titular é doutora e especialista no campo de conhecimento da Tecnologia Educativa, mais especificamente no campo do “Design Instrucional”, objeto de estudo da disciplina; ela trabalha com mais dois docentes colaboradores, que são seus orientandos de doutoramento em Tecnologia Educativa, membros de seu grupo de pesquisa: Learning & Experience Design. Os dois doutorandos atuam profissionalmente no campo do “Design Instrucional” e trabalham a tempo inteiro num centro de pesquisa da mesma universidade. Aqui temos docentes ensinando e aprendendo juntos em contexto de pesquisa e formação.

No currículo oficial dos cursos de mestrado e doutorado da universidade, campo desta pesquisa, não contamos com o que no Brasil costumamos chamar de “Estágio Docente” ou mesmo “Tirocínio Docente”. Essas são atividades curriculares não obrigatórias para bolsistas e ou estudantes de mestrado e doutorado sem experiência na docência universitária. Sendo assim, atuam em parceria com seus docentes orientadores ou em parceria com docentes de dentro ou de fora dos seus respectivos programas.

A atividade conta com práticas de planejamento, mediações didático-pedagógicas, criação/produção/atualização de artefatos curriculares e ou atos de currículos, avaliações das aprendizagens e produção de relatórios das atividades. Essa atividade é creditada no histórico do estudante. Pessoalmente, consideramos a atividade de extrema importância para os pesquisadores em formação, até porque, em algumas áreas de conhecimento, os processos de formação de docentes não acontecem na formação continuada e muito menos nas formações iniciais (graduação e pós-graduação). Trabalhar em parceria com docentes mais experientes é de grande valia, e o professor mais experiente conta com parcerias concretas de me-

dições, podendo assim dar mais atenção às necessidades de aprendizagens individuais e cada vez mais singulares de cada aluno, bem como nas demandas formativas das atividades em grupo.

Na unidade curricular pesquisada, a parceria com estudantes de pós-graduação aconteceu de forma voluntária por parte dos estudantes, com acolhida generosa por parte da professora titular. A professora costuma abrir espaço em suas unidades curriculares para estudantes de pós-graduação, por entender que esse processo é formativo para os estudantes e que ela conta também com uma parceria potente para o desenvolvimento de sua própria docência, seja na mediação das discussões on-line, na atualização e produção do desenho curricular como um todo, na curadoria digital dos conteúdos e, sobretudo, na mediação, acompanhamento e orientação dos projetos desenvolvidos em grupo. Ponto alto, na nossa opinião, do desenho curricular como um todo.

Cada docente fica responsável pela orientação, acompanhamento e orientação de todo processo de produção dos projetos e artefatos digitais do “Design Instrucional” produzidos pelos grupos de trabalhos. As mediações são assíncronas dentro e fora do ambiente virtual de aprendizagem, nas diferentes plataformas digitais e redes sociais que os alunos escolhem para trabalhar. Afinal, os estudantes/pesquisadores contam com ferramentas e interfaces digitais institucionais e são encorajados a conhecerem, buscarem e utilizarem ambientes digitais gratuitos e utilizados em outros contextos de formação, de aprendizagem e culturais. Assim, estudantes/pesquisadores e docentes on-line são coautores. Concordamos com Santos, Ribeiro e Carvalho (2021, on-line) que:

Inspiram a docência a fazer-criar o seu desenho didático e seus atos de currículo, seja para oportunizar momentos de conversas que produzam a reflexão e a discussão, com a participação coletiva de todos os envolvidos, seja para convidar o aprendente à (co) autoria. Essa coautoria implica a cocriação com os colegas, para que as ideias sejam debatidas, confrontadas, tecidas e aprimoradas; assim, o aprendente vai além da condição de consumidor de conteúdos passando também a criar, disponibilizar, discutir e compartilhar suas autorias em rede.

Na imersão que tivemos na plataforma digital oficial da unidade curricular, pude perceber a sintonia da equipe em diferentes situações:

- Todos os estudantes/pesquisadores têm suas mensagens comentadas. Há sempre um docente mediando as discussões. Os docentes comentam sem se repetirem em conteúdo e forma das mediações;
- Não só esses docentes comentam as mensagens valorizando a autoria e criação dos estudantes/pesquisadores, como também fazem críticas construtivas e cuidadosas instigando-os a complementarem suas respostas e ou contribuições;
- Os docentes usam linguagens digitais multimodais para a comunicação on-line. Além de escreverem bons textos, corrigindo operações conceituais e ou trazendo mais informações para os debates, eles lançam mão de infográficos, animações, vídeos nos mais variados gêneros, links diversos fazendo com que cada discussão assíncrona tenha também uma ambiência de curadoria digital.
- Os docentes escutam atentamente os estudantes/pesquisadores em suas demandas e dilemas nas reuniões síncronas, proporcionando na sequência orientações precisas que beiram a consul-

torias profissionais. A administração do tempo “crono” também é impecável. Os encontros síncronos não ultrapassam muito o tempo previamente acordado pelos envolvidos.

A participação nas discussões assíncronas foi avaliada seguindo os seguintes critérios:

1. O nível de participação (excelente, bom, adequado, sofrível ou baixo);
2. A demonstração do conhecimento que envolve a capacidade de aplicar os conceitos e princípios aprendidos durante a disciplina em situações simuladas ou práticas;
3. A articulação do conhecimento que envolve a habilidade de comunicar claramente os conceitos e princípios aprendidos durante a disciplina em um texto escrito ou multimídia;
4. A análise crítica dos tópicos discutidos;
5. O apoio aos pares que envolve interações frequentes com os colegas, a partilha de recursos e estratégias de estudo assim como expressões de encorajamento e suporte.

Os doze estudantes participaram nas sete discussões on-line exigidas na disciplina que se distribuíram por sete semanas diferentes. A média de *postings* por semana e por discussão foram 30, incluindo os comentários e respostas da docente titular e docentes assistentes. Os tópicos de discussão centraram-se em conceitos teóricos e práticos do “Design Instrucional”, definição de problemas educacionais, formulação (ou não) de objetivos de aprendizagem, processos de usabilidade e avaliação de materiais educativos.

Em nossos trabalhos, defendemos a docência on-line interativa, com presencialidades e mediações competentes. Para tanto, defendemos para unidades de graduação que não ultrapassemos o número de mais de 40 estudantes por sala de aula. Na pós-graduação, concordamos que esse número não ultrapasse 20 estudantes/pesquisadores por docente. Nos cursos de EAD, não há preocupação com a relação quantidade de estudantes por docente, afinal não contamos com currículos interativos, quase sempre são massivos e autoinstrucionais. Em unidades curriculares on-line para cursos de pós-graduação, defendemos que a docência seja também compartilhada. Essa tese é fruto do que estamos vivenciando dentro e fora do Brasil.

## **5 TRABALHO POR PROJETOS: A FORMAÇÃO PROFISSIONAL EM SINTONIA COM OS SABERES ACADÊMICOS**

Trabalhar em grupos, desenvolver projetos colaborativos ou mesmo assumir a metodologia da pedagogia de projetos em contextos de educação básica, ensino superior, já faz parte dos cotidianos educacionais e da literatura especializada desde a emergência do escolanovismo (TORRES; IROLAS, 2021). As tendências educacionais vão se atualizando e se desenvolvendo ao longo dos anos e as práticas de trabalho por projetos continuam em cena. Atualmente estamos acompanhando um enorme apelo, inclusive das legislações curriculares atuais, pelas práticas das metodologias ativas e, nesse contexto, está lá o trabalho por projetos.

Entretanto, em nossa experiência docente e na pesquisa em educação on-line não encontramos muitas experiências do trabalho por projetos em contextos de pós-graduação *stricto sensu*. Por isso, destacamos aqui o trabalho por projetos do desenho curricular da unidade curricular/disciplina fruto deste estudo.

O objeto de estudos da disciplina é o “Design Instrucional”, importante campo de pesquisa e formação profissional na grande área da Tecnologia Educativa. A disciplina tem como objetivo apresentar aos estudantes/pesquisadores de mestrado e doutorado o “Designer Instrucional” de forma multidimensional: como disciplina, área de conhecimento educacional, prática profissional e formação de recursos humanos. Sendo assim, o desenho curricular aposta no trabalho de grupo, desde a apresentação de seus fundamentos na semana um (1) de ambientação até o final da disciplina, quando os grupos apresentam suas produções de pesquisa, formação e sobretudo suas práticas profissionais. Mas exatamente o que tudo isso significa?

Conforme já citamos aqui neste texto, os estudantes/pesquisadores de mestrado e doutorado começam a aprender e a trabalhar em grupo logo na semana de ambientação. Além de ter acesso a uma curadoria digital incrível sobre o tema, a turma discute assincronamente sobre os dilemas, desafios e vantagens dessa prática. Antes mesmo das primeiras leituras sobre o tema do “Design Instrucional”, a turma tem acesso a depoimentos de “Design Instrucional” profissionais e de projetos concretos de trabalho realizados por profissionais já inseridos no mundo do trabalho, bem como a exemplos de projetos completos de “Design Instrucional”, relacionados a: diagnósticos, relatórios técnicos com clientes, relatórios e protocolos, protótipos e apresentações formais sobre todo o processo.

Nas quatro (4) primeiras semanas, a turma tem os desafios de estudar os conteúdos e participar das discussões sobre “Design Instrucional”, navegando e acessando um desenho curricular hipertextual e interativo, que conta com uma cuidadosa curadoria de conteúdos de forma intra e intertextual. A interatividade é garantida pela docência colaborativa, que intencionalmente cuida das mediações didáticas, bem como a discencia colaborativa. Estudantes se auto-organizam vivenciando uma mediação interativa, que constrói conjuntamente a mensagem e o conhecimento em rede (SILVA, 2021).

De posse dos conteúdos e discussões mediadas por fóruns de discussões interativos, os estudantes são encorajados e orientados a mergulhar no primeiro projeto (Project-1), que tem como objetivo preparar os estudantes para a imersão na disciplina, área de conhecimento e carreira profissional. A motivação por trás deste projeto foi a rápido crescimento do mercado de trabalho em “Design Instrucional” devido às necessidades urgentes que a pandemia da COVID-19 exigiu dos campos de educação, formação e aprendizagem. O artigo intitulado *The Hottest Job in Higher Education: Instructional Designer* publicado em abril de 2020 pela *Inside Higher Ed* é uma evidência clara disso. No entanto, a entrevista de emprego é uma das partes mais intimidadoras do processo de candidatura a empregos. A melhor maneira de superar qualquer nervosismo é praticar. Com este projeto, os estudantes tiveram a oportunidade de praticar o processo da entrevista.

Neste contexto, o fundamento da “simulação” entra em cena. A proposta passa pelo desafio de produzir um vídeo que simule uma entrevista de emprego, na qual o estudante/pesquisador concorre a uma fictícia vaga disponível no mercado de trabalho. Uma “empresa” abre vagas para “Design Instrucional” e solicita que o “candidato” participe da entrevista defendendo seus saberes e competências. Os estudantes/pesquisadores precisam preparar e postar vídeos em suas áreas pessoais de trabalho. Sobre área pessoal de trabalho (do inglês, Personal Learning Environment – PLE):

Os sujeitos integram as experiências que configuram a educação escolar com as novas experiências no uso de aplicações e serviços web, que potencializam o registro do seu pro-

cesso de aprendizagem e os processos de interação e comunicação com outros sujeitos e grupos, além do acesso a diferentes recursos digitais de aprendizagem. Dessa forma, o PLE não é uma tecnologia, mas um enfoque sobre como se pode aplicar a tecnologia atual para ensinar e para aprender (CASTAÑEDA; ADELL, 2013). (BASSANI; MAGNUS, 2020, p. 82).

Todas as orientações para os estudos sobre o tema, bem como a produção e edição dos vídeos, dão materialidade ao “Project-1”. Constatamos na imersão on-line que os alunos que mergulharam no currículo on-line tiveram mais sucesso na disciplina, sendo mais confiantes, com discursos fundamentados por um quadro teórico e metodológico de ponta. Afinal, a autoria do desenho curricular conta com textos e objetos de aprendizagem autorais, como também e sobretudo com a curadoria on-line de conteúdos.

Enquanto preparavam individualmente o primeiro projeto, os estudantes/pesquisadores já estudavam diferentes concepções e metodologias de “Design Instrucional” para iniciar os trabalhos de grupos para o segundo projeto (Project-2). Nessa fase, os grupos foram formados e devidamente apresentados aos seus clientes. Na edição analisada por nós, o cliente foi a unidade de “Design Instrucional” de um dos maiores hospitais de pesquisa de câncer que fica situado na cidade de Columbus, Ohio. Este grupo de clientes dispõe de um setor educativo que conta com diferentes profissionais de educação para a saúde, entre eles “Design Instrucional” profissionais.

Os estudantes/pesquisadores mestrandos e doutorandos tiveram acesso às demandas de formação do setor, dialogando em situações concretas de trabalho. A partir da “escuta” dessas demandas, levantaram diagnósticos, propondo soluções educacionais concretas em três diferentes abordagens, em que cada grupo de trabalho pôde desenvolver cada uma delas. A turma formada por 12 pesquisadores em formação (mestrandos e doutorandos) foi organizada em três equipes/grupos formados por quatro estudantes cada um deles.

O segundo projeto (Project-2) foi criado seguindo as melhores práticas e protocolos exigidos pelo mercado de trabalho atual. Ele incluiu uma discussão sobre transferência de propriedade intelectual e confidencialidade. Protocolos de “Transferência de Propriedade Intelectual” e um contrato de “Não Divulgação e Confidencialidade” foram celebrados entre o grupo de clientes e os estudantes. Consequentemente, não é possível descrever em detalhes os projetos concluídos para o grupo de clientes com os quais a turma de 2022-2023 trabalhou.

É importante esclarecer que nem os estudantes/pesquisadores nem os docentes receberam nenhuma compensação monetário pelo trabalho criado. O único objetivo do Project-2 é proporcionar uma oportunidade de aprendizagem e formação aos estudantes/pesquisadores. Não só eles aprenderam sobre “Design Instrucional”, mas também aprendem lições essenciais sobre como lidar com clientes, cumprir prazos de entrega, produzir relatórios de progresso, responder a perguntas dos clientes, receber feedback, fazer ajustamentos nos protótipos etc. Tudo isto num ambiente de trabalho de grupo distribuído geograficamente e em rede e atualmente colaborativamente. O trabalho em grupo também foi locus e ambiência para aprendizagem colaborativa. Concordamos com Torres e Iralas (2021), a propósito da aprendizagem colaborativa quando os autores ressaltam:

A prática de aprendizagem colaborativa pode assumir múltiplas caracterizações, podendo haver dinâmicas e resultados diferentes para cada contexto específico. Em uma visão mais ampla do que significa aprender colaborativamente, pode-se dizer que, de maneira geral, espera-se que o aprendizado ocorra como efeito colateral de uma interação entre pares que trabalham em sistema de interdependência na resolução de problemas ou na realização de uma tarefa proposta pelo professor. Segundo alguns estudiosos, a interação em grupos realça a aprendizagem, mais do que em um esforço individual. Um aprendizado mais eficiente, assim como um trabalho mais eficiente, é colaborativo e social em vez de competitivo e isolado. (TORRES; IRALAS, 2021, p. 95).

Alternativamente apresentamos um exemplo de um dos projetos concluídos no ano letivo 2019-2020. Este recebeu um prêmio numa competição nacional e o cliente e os estudantes/pesquisadores permitiram a divulgação da natureza do trabalho.

O Programa de Treinamento de Agentes Comunitários de Saúde é um curso introdutório desenvolvido pela Faculdade de Enfermagem da Universidade do Estado de Ohio. Este curso concentra-se nos papéis e responsabilidades dos Agentes Comunitários de Saúde em Columbus, Ohio. Durante este curso, os estudantes/pesquisadores aprendem os conceitos e recursos utilizados no atendimento à saúde comunitária e desenvolvem as habilidades necessárias para se tornarem empregáveis como Agentes Comunitários de Saúde. O programa tem como objetivo formar agentes de saúde comunitários para fornecerem de forma eficaz informações e recursos de saúde nas comunidades onde estes habitam. O objetivo é melhorar a saúde e o bem-estar das populações em bairros economicamente desfavorecidos.

A equipe de trabalho da unidade curricular *Applied Instructional Design* trabalhou com o Programa de Treinamento de Agentes Comunitários de Saúde com o objetivo de melhorar a qualidade e eficácia do conteúdo educacional do programa. Após comunicar com o cliente, a equipe de trabalho decidiu redesenhar o curso existente sobre o Sistema Circulatório Humano. O módulo de aprendizagem on-line sobre o Sistema Circulatório e Doenças Associadas foi um dos melhoramentos introduzidos ao curso.

Cronogramas de trabalho foram criados, ferramentas e interfaces foram disponibilizadas para que os grupos fossem desenvolvendo cada etapa de produção passando por diagnósticos, contextualizações, desenvolvimento, aplicações, devolutivas, avaliações do projeto de “Design Instrucional”. Assim a avaliação da aprendizagem não foi apartada da avaliação dos projetos como um todo. Sobre avaliação formativa entendemos com Santos, Sales e Midlej (2022, p. 9)

A prática de avaliação formativa é um ato interativo no qual docentes e discentes negociam estratégias de produção de conhecimento que são analisadas em atividades de diagnóstico e planejamento constantes de novas estratégias e tomadas de decisão, para que a aprendizagem seja de fato alcançada. Assim, são necessários procedimentos e dispositivos que ilustrem de forma significativa o processo. Nesse sentido, não devemos separar o processo de seus produtos e muito menos das suas estratégias de produção.



Neste sentido, protótipos e artefatos curriculares digitais foram apresentados numa sessão “live” aos clientes, docentes, pesquisadora e pares. Os clientes fizeram avaliações, demandando ajustes ao longo do processo que durou 12 semanas. Os projetos de trabalho foram de fato desenvolvidos e entregues ao grupo de clientes, que poderá aplicar as soluções educacionais em seu contexto concreto.

Os direitos autorais e de uso foram inicialmente cedidos por cada um dos membros das equipes, garantido a lisura e ética do processo, uma vez que todos os projetos foram ensaios acadêmicos produzidos em contextos reais, ou seja, uma rede educativa (no caso aqui um hospital de pesquisa de câncer) demandou necessidades formativas de seus colaboradores e juntamente com as equipes da universidade (no caso aqui estudantes de mestrado e doutorado) tiveram essas demandas respondidas, pelo menos parcialmente, de forma científica fundada nas práticas de pesquisa e formação.

Assim, toda disciplina foi vivenciada integrando objetivos de formação acadêmica e profissional. Num estudo recente a Professora Ana-Paula Correia descreve em pormenor a desenho didático desenvolvido na unidade curricular “Applied Instrucional Design” (CORREIA, 2020). Este estudo de caso explica como o design “centrado no aluno” e o pensamento inovador e empreendedor podem ser incorporados na educação de pós-graduação.

O caso surge do fato de que muitos programas de ensino superior estão mais focados na transmissão e replicação do conhecimento do que em dar oportunidades de aprendizagem em contextos de aplicação do mundo real. Este estudo inclui uma análise das ideias iniciais, os trabalhos por projeto baseados em problemas educacionais do mundo real, conteúdos e avaliação do curso, as decisões didáticas tomadas e dificuldades encontradas durante a execução do desenho didático. É importante reforçar que o trabalho desenvolvido na unidade curricular só tem fins de formação e não é remunerado.

A integração das áreas de formação de pesquisadores e pesquisadoras em contexto de pós-graduação no campo das Tecnologias Educativas é uma necessidade. Notamos que, no Brasil, ainda carecemos de mais parcerias entre o mundo do trabalho e os grupos acadêmicos de pesquisa e formação, que nas universidades produzem conhecimento de ponta, mas que muitas vezes não são diretamente aproveitados pela sociedade mais ampla, enquanto os processos de formação inicial e continuada ocorrem.

Obviamente que somos críticas ao uso da universidade como espaço de prestação de serviços para o mercado, que pode comprometer a autonomia universitária no que tange ao seu papel fundamental, que é a promoção do saber científico e acadêmico para a humanidade como um todo. No Brasil, as universidades públicas são laicas e gratuitas. São financeiramente sustentadas pelo Estado brasileiro, que, através do pagamento de impostos, provê recursos para as universidades públicas. Por outro lado, sabemos das limitações desses recursos no que tange à remuneração dos seus quadros humanos e o desenvolvimento e a manutenção de suas infraestruturas.

O projeto analisado aqui não contou com apoios financeiros ou qualquer remuneração por parte de estudantes e equipe docente, mas com certeza se concretizou como campo de trabalho, abrindo possibilidades reais de redes profissionais, para além das redes de pesquisa e formação garantidas durante os processos formativos.

## 5 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo optou, de maneira ética, estética e política, pelo relato de experiência que descreveu a imersão on-line realizada pela professora-pesquisadora na classe on-line da professora Ana-Paula Correia, reconhecendo a importância desse dispositivo na cena científica de nosso tempo. A pesquisa de pós-doutorado, conforme mencionado na introdução do artigo, deu origem a este trabalho, cujo processo ocorreu ao longo de seis meses, sendo que dois meses foram dedicados à realização presencial da pesquisa nas instalações da *Ohio State*.

Os resultados da pesquisa revelaram principalmente: 1) a importância da semana de ambientação como uma rede de apoio para a mobilização do conhecimento on-line; 2) o desenho curricular hipermediático como uma curadoria digital em rede; 3) a importância da docência colaborativa entre o professor titular e os assistentes docentes; 4) o trabalho por projetos que não separa a formação acadêmica da qualificação profissional em contextos reais.

Em resumo, os achados da pesquisa evidenciaram a inovação pedagógica e curricular no campo da Educação On-line na Pós-Graduação, bem como a importância da internacionalização nos processos de pesquisa e formação de professores/pesquisadores para enfrentar os desafios de educar durante e após o período da pandemia da Covid-19. Desejamos que as instituições, agências de fomento e programas de pós-graduação continuem inovando e financiando projetos de pesquisa e formação em tempos de cibercultura, a cultura contemporânea mediada por tecnologias digitais em rede, nas interfaces entre territórios físicos, simbólicos e informacionais.

## REFERÊNCIAS

BASSANI, Patrícia; MAGNUS, Emanuele. Percursos de autoria em/na rede: o processo de curadoria de conteúdo digital na perspectiva dos ambientes pessoais de aprendizagem. **RE@D** - Revista de Educação a Distância e Elearning, v. 3, n. 1, mar./abr. 2020.

CORREIA, Ana-Paula. Finding Junctures in Learning Design and Entrepreneurship: A Case of Experiential Learning in Online Education. *In*: BISHOP, M. J.; BOLING, E.; ELEN, J.; SVIHLA, V. (ed.). **Handbook of research in educational communications and technology**. 5th ed. Springer, 2020. p. 689-712.

CHAGAS, Alexandre; LINHARES, Ronaldo. A Curadoria de Conteúdos Digitais, como Dispositivo na Pesquisa Formação na Cibercultura. **RE@D** - Revista de Educação a Distância e Elearning, v. 3, n. 1, mar.abr. 2020.

FERNANDES, Terezinha; SPILKER, Maria João; AMANTE, Lúcia. Literacia Digital: o módulo de ambientação online na Universidade Aberta. *In*: **Challenges**: meio século de TIC na educação, Half a Century of ICT in Education 924, 2015.

MARTINS, Vivian; CORREIA, Ana-Paula; SANTOS, Edméa. Learning in Diverse Educational Contexts: Bringing Social Justice when Designing Culturally Rich Learning Experiences in Brazil. **The Journal of Applied Instructional Design**, v. 10, p. 12, 2021. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/356911525\\_Learning\\_in\\_Diverse\\_Educational\\_Contexts\\_Bringing\\_Social\\_Justice\\_when\\_Designing\\_Culturally\\_Rich\\_Learning\\_Experiences\\_in\\_Brazil](https://www.researchgate.net/publication/356911525_Learning_in_Diverse_Educational_Contexts_Bringing_Social_Justice_when_Designing_Culturally_Rich_Learning_Experiences_in_Brazil). Acesso em: 3 maio 2023.

MARTINS, Vivian; SANTOS, Edméa; CORREIA, Ana-Paula. Google My Maps as a conduit to culturally rich learning experiences. **Association for Educational Communications and Technology International Convention**, 2020, Jacksonville. Proceedings, 2020. Disponível em: [https://members.aect.org/pdf/Proceedings/proceedings20/2020i/20\\_06.pdf](https://members.aect.org/pdf/Proceedings/proceedings20/2020i/20_06.pdf). Acesso em: 3 maio 2023.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: EDUFPI, 2019.

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

SANTOS, Edméa. **Educação online: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente**. 2005. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

SANTOS, Edméa. **O currículo e o digital: a educação presencial e a distância**. 2003. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2003.

SANTOS, Edméa; CORREIA, Ana-Paula. Mestrado online. Edméa Santos (UFRRJ) e Ana-Paula Correia (The Ohio State University) conversaram e trocam experiências sobre ensino e aprendizagens online. Periferia (Duque de Caxias). **Revista Periferias**, v. 14, p. 63-80, 2022. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/periferia/article/download/71425/44022>. Acesso em: 10 maio 2023.

SANTOS, Edméa; CORREIA, Ana-Paula. Uma conversa sobre learning technologies: histórias de vida e formação - Edméa Santos (UFRRJ) entrevista Ana-Paula Correia (The Ohio State University). **TEIAS**, 2019. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/45554>. Acesso em: 11 maio 2023.

SANTOS, Edméa; SILVA, Marco. O desenho didático interativo na educação online. **Revista Iberoamericana de educación**, v. 49, p. 267-287, 2009. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/800/80011142012.pdf>. Acesso em: 11 maio 2023.

SANTOS, Edméa; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte; PIMENTEL, Mariano. Mediação docente para colaboração: notas de uma pesquisa-formação na cibercultura. Campinas, SP. **Revista Educação Temática Digital (ETD)**, v. 18, n. 2, p. 23-42, jan./abr. 2016. ISSN 1676-2592. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8640749>. Acesso em: 11 maio 2023.

SANTOS, Edméa.; SALES, Kathia; MIDDLEJ, Maristela. Portfólios online no desenho didático da Pós-graduação Stricto Sensu. **Roteiro**, v. 47, p. e30200, 2022. DOI: 10.18593/r.v47.30200. Disponível em: <https://periodicos.unoesc.edu.br/roteiro/article/view/30200>. Acesso em: 9 maio 2023.

SANTOS, Rosemary; RIBEIRO, Mayra R. F., CARVALHO, Felipe S. P. Educação Online: aprender ensinar em rede. *In*: SANTOS, Edméa O.; SAMPAIO, Fábio F.; PIMENTEL, Mariano (org.). **Informática na educação: fundamentos e práticas**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação CEIE-SBC, v. 1). Disponível em: <https://ieducao.ceie-br.org/educacaoonline>. Acesso em: 7 maio 2023.

SILVA, Marco. Interatividade na educação híbrida. *In*: PIMENTEL, Mariano; SANTOS, Edméa; SAMPAIO, Fábio F. (org.). **Informática na educação: interatividade, metodologias e redes**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação, v. 3). Disponível em: <https://ieducao.ceie-br.org/interatividade>. Acesso em: 7 maio 2023.

SILVA, Marco; SANTOS, Edméa. Conteúdos de aprendizagem na educação on-line: inspirar-se no hipertexto. **Educação & Linguagem**, v. 12, n. 19, p. 124-142, 2009. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/view/817>. Acesso em: 7 maio 2023.

TORRES, Patrícia; IRALAS, Estom. Aprendizagem colaborativa: teoria e prática. *In*: TORRES, Patrícia Lupion (org.). **Ciência, inovação e ética: tecendo redes e conexões para a produção do conhecimento**. Curitiba: SENAR AR-PR, 2021. Disponível em: <https://www.sistemafaep.org.br/agrinho/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

---

**Recebido em:** 16 de Setembro de 2022

**Avaliado em:** 3 de Fevereiro de 2023

**Aceito em:** 26 de Abril de 2023

---



A autenticidade desse artigo pode ser conferida no site <https://periodicos.set.edu.br>

---

1 Professora titular-livre do Instituto de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação e Demandas Populares - PPGEDUC da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro – UFRRJ; Líder do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura - GPDOC; Conselho científico do GT16 da Associação Nacional de Pesquisa em Educação - ANPED; Membro da Diretoria Científica da Associação Brasileira de Pesquisa em Cibercultura - ABCIBER e do Observatório Formacce –UFBA e do Lab de Imagem – UERJ; Pesquisadora do CNPQ e Cientista do Nosso Estado – FAPERJ. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4978-9818>. Site acervo: [www.edmeasantos.pro.br](http://www.edmeasantos.pro.br). E-mail: [edmeasantos@ufrj.br](mailto:edmeasantos@ufrj.br)

2 Dr. Correia earned her Teaching Degree in Biology and Geology from the University of Minho, Portugal, followed by a master's degree; Ph.D. in Instructional Systems Technology from Indiana University, Bloomington in the United States; While in graduate school, she worked as a learning designer for a Fortune 500 pharmaceutical company; Full Professor of Learning Technologies and Director of the Center on Education and Training for Employment at The Ohio State University's College of Education and Human Ecology; With over 25 years of experience in education. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0806-7835>. E-mail: [correia.12@osu.edu](mailto:correia.12@osu.edu)



Este artigo é licenciado na modalidade acesso abertosob a Atribuição-Compartilha Igual CC BY-SA

