

**A VIRALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO *ONLINE*: A APRENDIZAGEM PARA ALÉM
DA PANDEMIA DO NOVO CORONAVIRUS**

THE VIRALIZATION OF ONLINE EDUCATION: THE LEARNING BEYOND OF THE
NEW CORONAVIRUS PANDEMIC

LA VIRALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN EN LÍNEA: EL APRENDIZAJE MÁS ALLÁ
DE LA PANDEMIA DE NUEVO CORONAVIRUS

Mirian Maia do Amaral 

Fundação Getúlio Vargas – Brasil

Tatiana Stofella Sodr  Rossini 

Caixa Econ mica Federal – Brasil

Edm a Oliveira dos Santos 

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro – Brasil

Resumo: Com a propaga o do novo Coronav rus, no Brasil, as institui es de ensino suspenderam as aulas presenciais. Nesse contexto, educadores, gestores e fam lias inteiras tiveram de buscar novos modos de aprender e ensinar. Estrat gias de ensino remoto ganharam for a, pautadas na transmiss o de conte dos curriculares e na distribui o em massa. Diante desse quadro, apresentamos, neste artigo reflex es acerca da Educa o *online*, como possibilidade de cria o do conhecimento, de forma mais participativa, dial gica e interativa, com vistas   forma o de cidad os autores e aut nomos, na e para al m da pandemia. Complementarmente, sugerimos uma atividade de produ o de v deos e hist rias em quadrinho, a partir de processos participativos, viabilizados pela Educa o online. Nessa perspectiva, a produ o do conhecimento se concretizou na parceria ‘*docentediscente*’¹, e o protagonismo do processo de aprendizagem ocorreu nas rela es estabelecidas entre esses atores, e, principalmente, com o objeto do conhecimento.

Palavras-chave: Coronav rus. Educa o *online*. Processos comunicacionais.

Abstract: With the spread of the new Coronavirus, in Brazil, educational institutions have suspended face-to-face classes. In this context, educators, managers and entire families had to find new ways to learn and teach. Remote teaching strategies gained strength, based on the transmission of content and mass distribution. Faced with this situation, we present, in this article, reflections on online education,

¹ Esse termo “e tantos outros que ainda aparecer o neste texto, est o assim grafados porque, h  muito, percebemos que as dicotomias necess rias   cria o das ci ncias na Modernidade t m significado limites ao que precisamos criar na corrente de pesquisa a que pertencemos. Com isto, passamos a grafar deste modo os termos de dicotomias herdadas: **juntos, em it lico e entre aspas**. Estas  ltimas foram acrescentadas com vistas a deixar claro aos revisores/as de textos que   assim que estes termos precisam aparecer” (ANDRADE; CALDAS; ALVES, 2019, p. 19-20) [grifo nosso].

as a possibility of generating knowledge, in a more participatory, dialogical and interactive way, with a view to the training of self-employed and author citizens in and beyond pandemic. In addition, we suggest an activity for the production of videos and comic stories, based on participatory processes, made possible by Online education. In this perspective, the production of knowledge is materialized in the association between the teacher and the student, and the leading role in the learning process occurs in the relationships established between these actors and, mainly, with the object of knowledge.

Keywords: Coronavirus. Online education. Communication processes.

Resumen: Con la propagaci n del nuevo Coronavirus, en Brasil, las instituciones educativas han suspendido las clases presenciales. En este contexto, los educadores, gerentes y familias enteras tuvieron que buscar nuevas formas de aprender y ense ar. Las estrategias de ense anza a distancia cobraron fuerza, basadas en la transmisi n de contenidos y la distribuci n masiva. Ante esta situaci n, presentamos, en este art culo, reflexiones sobre la Educaci n en l nea, como posibilidad de generar conocimiento, de manera m s participativa, dial gica e interactiva, con miras a la formaci n de ciudadanos autores y aut nomos en y m s all  de la pandemia. Adem s, sugerimos una actividad de producci n de videos e historias c micas, basada en procesos participativos, posibilitados por la Educaci n en L nea. En esta perspectiva, la producci n de conocimiento se materializa en la asociaci n entre el docente y el alumno, y el protagonismo en el proceso de aprendizaje se da en las relaciones que se establecen entre estos actores y, principalmente, con el objeto de conocimiento.

Palabras clave: Coronavirus. Educaci n en l nea. Procesos comunicacionales.

Introdu o

A pandemia causada pelo novo Coronav rus (Covid-19) marca a ‘pausa’ de um per odo caracterizado pelo r pido e intenso desenvolvimento tecnol gico, e o consumismo excessivo pelas na es. Transforma es significativas na pol tica, economia e sociedade, em est gio inicial, s o antecipadas em virtude da obrigatoriedade de distanciamento f sico para conter o avan o do v rus. Na medida do poss vel, as pessoas se recolhem as suas casas, transformam seus h bitos e costumes, (re) inventando suas vidas, na busca do lazer, da alegria, do prazer da conviv ncia e do conhecimento, na esperan a de dias melhores. Ind strias, servi os e o com rcio, em geral, paralisam. Grandes e pequenas empresas fecham suas portas, e resid ncias se transformam em *home offices*. A economia estagna, e os governos tentam evitar o colapso de seus sistemas de sa de e reduzir as taxas de letalidade. Nada mais   urgente, exceto salvar vidas; destruir o ‘inimigo comum’.

Com efeito, a Covid-19 nos coloca diante de muitas quest es complexas, relacionadas   sa de,   finitude da vida,   teorias de conspira o,   recupera o da economia,   manuten o de empregos e   educa o, em particular, j  que a suspens o das aulas ou a mudan a de modalidade de ensino, devido   pandemia, preocupa toda a sociedade em rela o ao futuro de

nossos estudantes, sendo fundamental criar estrat gias para que as atividades escolares n o sejam interrompidas.

A corrida contra o tempo, pelas Universidades e escolas particulares e p blicas, em face da falta de infraestrutura tecnol gica, e do preparo dos professores para a doc ncia em ambi ncias *online* evidencia a indiferen a de alguns gestores educacionais em rela o  s potencialidades do digital em rede. Nessa cr tica situa o, os alunos est o   deriva em um oceano revolto, j  que grande parte deles sofre com o problema de acesso   *Internet* e com a falta de computadores e de espa o f sico adequado, em suas casas, para participarem de aulas virtuais.

Diante dessa realidade, empresas privadas, como Microsoft e Google, oferecem suas plataformas prometendo  s secretarias governamentais, escolas e familiares, o ‘milagre da migra o *online*’, ressuscitando termos como ‘ensino remoto, plataformas digitais, educa o a dist ncia, aprendizagem virtual e educa o mediada por tecnologias, entre outros.

A transposi o da aula presencial para ambi ncias *online* tem sido realizada, em geral, de forma s ncrona, por meio de plataformas de webconfer ncia, como *Skipe*, *Zoom*, *Hangouts*, RNP (Rede Nacional de Ensino e Pesquisa), entre outros. Essas solu es, na medida do poss vel, t m sido utilizadas, por professores, respeitados os dias e hor rios de suas aulas, em atendimento  s exig ncias institucionais. Ainda que desej vel, na rede p blica n o h  como garantir educa o *online* para todos, em face da dificuldade de acesso ao digital em rede, bem como a ambi ncias formacionais para lidar com ele. Desse modo, o investimento na modalidade s ncrona vem funcionando melhor na p s-gradua o e nas escolas e universidades privadas, uma vez que a ‘inclus o digital’   maior.

Esse problema tem sido minimizado com o uso de recursos ass ncronos (n o tem a necessidade de estar conectado em tempo real), ou mesmo, produ o e envio de materiais impressos aos estudantes, na tentativa de democratizar a educa o. No entanto, para que a inclus o digital se torne realidade,   necess rio investimento do governo em infraestrutura tecnol gica, que possibilite conex o de rede aberta e que os equipamentos cheguem  s resid ncias dos estudantes; o que implica vontade pol tica e investimento p blico.

Com efeito, a pandemia tem exigido que as escolas e universidades (re) pensem o curr culo no mundo digital. Assim, as experi ncias que circulam na rede trazem em seu bojo, uma intencionalidade pedag gica, por meio de diferentes express es e concep es de curr culo. Nessa perspectiva, podemos encontrar desde propostas que enfatizam o saber instrumental, reativo, centrado em conte dos program ticos, e que tem o professor como protagonista do processo de ‘*aprendizaemensino*’ at  as que oportunizam o di logo, a interatividade, a

criatividade e a colabora o, tendo em vista sair de um modelo de produ o em massa, para o de produ o, sob demanda personalizada, e, portanto, geradora de novas possibilidades para esse processo de aprendizagem (Silva, 2018).

Algumas webconfer ncias reproduzem o paradigma tradicional, no qual o professor   respons vel pela produ o e transmiss o de conhecimentos, e as intera o es, quando acontecem, s o muito pobres: “A educa o continua a ser, mesmo na tela do computador *online*, o que ela sempre foi: repeti o burocr tica ou transmiss o de conte dos empacotados” (Silva, 2003). Se, de um lado esses encontros, ao promoverem e forjarem v nculos virtuais, propiciam uma experi ncia enriquecedora, na medida em que despertam nos estudantes um sentimento de pertenc a a um grupo, por outro lado, possibilitam raras oportunidades de interatividade. Cocriar a mensagem, ou seja, buscar solu o es, de forma coletiva, colaborativa, requer conversa *online*, e tempo para pensar sobre diferentes quest es, permitindo uma comunica o todos-todos, alerta o autor.

Migrar do presencial para o *online*, sem considerar essas e outras vari veis   pura queima de energia. Nessa perspectiva, entender as possibilidades e limita o es da EaD torna-se fundamental, dado que a Educa o *online*, como enfatiza Silva (2003; 2018) n o pode ser entendida como uma evolu o das pr ticas de educa o a dist ncia convencionais. Trata-se de uma modalidade de educa o que pode ser vivenciada e exercitada para potencializar situa o es de aprendizagem mediadas por encontros presenciais, a dist ncia, ou ainda, de modo h brido, combinando encontros presenciais com encontros mediados por tecnologias digitais. Isso exige metodologia pr pria, que pode inspirar mudan as profundas no modelo de ensino transmissivo-conteudista, t o comum na sala de aula presencial, e em muitas propostas de Educa o a Dist ncia (EaD). Nesse cen rio,   preciso re (pensar) a educa o, n o numa perspectiva imediatista, que dure o tempo da pandemia, mas numa educa o/forma o humana, que possibilite aos sujeitos se assumirem como atores e autores, na cibercultura, ou seja, na cultura contempor nea mediada pelo digital em rede, que altera os modos de comunica o, produ o, sociabilidade e as formas de ‘*aprenderensinar*’ (SANTOS. 2019).

Desse modo, apresentamos, neste artigo reflex es e argumentos amparados em posicionamentos acerca da Educa o *online*, como possibilidade de cria o do conhecimento sustentado em pr ticas implicadas, intercomunicativas e multidimensionais, que levam em conta as dimens es integrativas, formativas e tecnol gicas do processo de aprendizagem, com vistas   forma o de cidad os, autores e aut nomos, sujeitos da constru o de seus pr prios conhecimentos, na e para al m da pandemia.

Re (inven es) docentes: bricolando dispositivos metodol gicos no contexto da cibercultura

Mudan as hist ricas, sociais, econ micas, pol ticas e tecnol gicas, ampliaram, superaram e ressignificaram concep es e pr ticas no campo da pesquisa, abrindo espa os a outros modos de compreens o da ci ncia moderna que, ao escolher caminhos pr prios e totalizantes para a produ o e valida o de conhecimentos, valorizou t o somente o que   quantific vel, vis vel e classific vel, estabelecendo distin es entre os saberes cient ficos e os saberes comuns.

O rigor cient fico, porque fundado no rigor matem tico,   um rigor que quantifica e que, ao quantificar, desqualifica; um rigor que, ao objectivar os fen menos, os objectualiza e os degrada; que, ao caracterizar os fen menos, os caricaturiza.  , em suma e finalmente, uma forma de rigor que, ao afirmar a personalidade do cientista, destr i a personalidade da natureza. Nesses termos, o conhecimento ganha em rigor o que perde em riqueza e a retumb ncia dos  xitos da interven o tecnol gica esconde os limites de nossa compreens o do mundo e reprime a pergunta pelo valor humano do af  cient fico assim concebido. (SANTOS, B. *apud* OLIVEIRA, 2008, p. 25).

Nesse contexto, na busca de um rigor *outro* (Macedo, 2020), que considera os modos relacionais de compreender a experi ncia humana, distanciamos-nos da tirania de categorias metodol gicas fixas, para repensar, de modo cr tico, “a pr pria subjetividade, com um engajamento narrativo sempre parcial, permanentemente aberto com o texto e com o contexto” (KINCHELOE; MC LAREN (2006, p. 303). Desse modo, optamos pela bricolagem² cient fico-epistemol gica, ou seja, pela arte de tecer, juntamente com nossos praticantes culturais, m todos, maneiras de fazer, dispositivos e conhecimentos, considerando que as rela es, nesse contexto, s o sempre imprevis veis e, certamente, complexas; condi es que descartam a pr tica de planejar antecipadamente nossas estrat gias.

As reflex es apresentadas neste artigo se fundamentam no paradigma da complexidade (Morin 2014), a partir das perspectivas: (a) *formacional*, no contexto da cibercultura, que n o separa a doc ncia da pesquisa e entende que ao formar o outro, o docente-pesquisador t m se forma (Santos; 2019; Macedo, 2020); o que nos permite n o apenas apreender e compreender a pr tica reflexiva, comprometida e implicada, mas construí-la em processo, contribuindo para a forma o de sujeitos capazes de pensar com independ ncia e coer ncia, compartilhando sentidos e significados; (b) *heur stica*, que, voltada para as pr ticas, entende os cotidianos escolares como ‘*espa ostempos*’ de cria es, de re (inven es), experi ncias e subjetividades, nos quais nos inserimos, e participamos, ativamente, acabando, por alter -los, por mais neutros

² Origin rio do termo *bricoleur*, cunhado por Lapassade (1998).

que desejemos ser (Certeau, 2018; Alves 2008; Andrade, Caldas e Alves, 2019); e (c) *multirreferencial*, que nos exige a ado o de um olhar plural, voltado tamb m para as pr ticas, fatos e fen menos educativos, a partir de sistemas de refer ncias distintos.

Certeau (2018) afirma que nos cotidianos escolares   poss vel perceber microdiferen as, onde a maioria enxerga obedi ncia e uniformiza o, o que demanda valorizar as a o es dos praticantes³, dando visibilidade   maneira como se apropriam e ressignificam os objetos de consumo culturais ou materiais, em suas pr ticas, exercendo e burlando a ordem, mediante ast cias sutis e t ticas silenciosas. Nessa perspectiva   fundamental que, como docentes-pesquisadores estejamos abertos e prontos a incorporar, interrogar, analisar e buscar compreender tudo o que nos chega, dessas ambi ncias, sempre atravessadas pelos acontecimentos que, como afirma Galeffi (2016, p. 13), n o constituem “jogos-jogados, mas jogos-jogantes”, vidas-viventes, e simplesmente acontecem para aqueles que se permitem experi ci -los. Esses ‘*espa ostempos*’ de saber e cria o, repletos de diversidade, mas tamb m “de prazer, intelig ncia, imagina o, mem ria e solidariedade” como afirma Alves (2008, p. 18), possibilitam que, mediante, um olhar compreensivo e uma ‘escuta sens vel’⁴, possamos melhor compreender o subentendido, nexos n o explicitados, sil ncios e silenciamentos poss veis, na rela o com nossos praticantes, como enfatiza Amorim (2004). Oportunizam, ainda, o enfrentamento das incertezas inerentes a um m todo que “se faz fazendo”; no dizer de Macedo (2016), uma “aventura pensada”, que demanda experi ncia, criatividade, curiosidade e implica o, e nos convida a neles mergulhar com todos os sentidos, buscando refer ncias de sons, variedades de gostos e odores, tocando pessoas e objetos, e nos deixando por eles tocar, para melhor compreens o da complexidade e da rede de saberes, poderes e fazeres tecidas nesses espa os, como enfatiza Alves (1998, p. 2),

[...] o modo de ‘ver’ dominante no mundo moderno dever  ser superado por um ‘mergulho’ com todos os sentidos’ no que desejamos estudar. Temos chamado, pedindo licen a ao poeta Drummond, de o sentimento do mundo. (...) exige do/a pesquisador/a a isto dedicado que se ponha a sentir o mundo e n o s o a olh -lo, soberbamente, do alto. N s tamb m estamos vivendo e produzindo conhecimento no cotidiano. Assumir, portanto, este nosso compromisso e comprometimento   garantia de que n o vamos nos iludir com uma possibilidade inexistente. N o h  outra maneira de compreender a l gica do cotidiano sen o sabendo que nela estamos inteiramente mergulhados.

³ Praticantes culturais, ou somente praticantes, s o os indiv duos que realizam uma pr tica com determinado grupo, envolvendo-se com certo sentimento de identidade coletiva ao se relacionarem com os outros, por meio de um padr o de sociabilidade que os une (SANTOS, 2014; 2019).

⁴ A escuta sens vel, proposta por Barbier (2007), como pr tica dial gica, consiste em escutar de forma emp tica, para compreender os praticantes como sujeitos capazes, competentes e complexos, dotados de saberes, que envolvem tanto a experi ncia como a pr xis.

  nesse contexto, que a ciberpesquisa-forma o multirreferencial, como op o metodol gica e epistemol gica (Macedo, 2012; Santos, 2019), favorece a constru o colaborativa de pr ticas comunicacionais e a media o docente, tanto no ensino presencial, como na modalidade *online*. Com efeito, trabalhar nas perspectivas formacional, heur stica e multirreferencial, na tessitura do conhecimento, permite-nos “encarnar o objeto, tornar-nos membros do objeto investigado, possibilitando que o objeto se desvele no campo da pesquisa” (Silva, 2018, p. 259). Nessa  tica, n o buscamos descobrir verdades, como se elas estivessem a nossa espera. O que pretendemos   ajuda-nos a compreender a sua constru o e questionar como os sujeitos da pesquisa produzem e reproduzem o que lhes   imposto pelos discursos hegem nicos, vivenciando o contexto cultural, e interagindo com eles e seus objetos t cnicos, suas produ es culturais e seus etnom todos, como ressalta Santos (2019); vale dizer, suas maneiras de fazer, interpretar e compreender o mundo, que s o constru das nos cotidianos, e n o que n o precisam de explica es e justificativas cient ficas para se constitu rem e se legitimarem nas a es pr ticas no dia a dia. Ao tra armos e tran armos as redes dos diferentes relatos que acontecem no movimento ‘*pr ticateoriapr tica*’, nos diferentes ‘*espa ostempos*’ de atua o, inserimos, sempre, como afirma (Alves, 2008), o nosso modo pr prio de contar as conversas e narrativas textuais, imag ticas e sonoras que emergem, mediatizadas pelos atos de curr culo que criamos, apoiados em diferentes dispositivos materiais e intelectuais.

Desse modo, enfatizamos que n o existe um  nico caminho a ser seguido numa investiga o, como nos ensinou a ci ncia moderna; mas um leque de possibilidades. Para compreendermos, sentirmos e analisarmos essa complexidade, temos de exercitar um ‘rigor te rico-metodol gico *outro*’, que rompa com as amarras do modelo cartesiano de pesquisa, o que “requer in meros mergulhos, mortes e ressurrei es. Ca as n o autorizadas. Idas e vindas”, como afirma Ferra o (2008, p. 113), al m da coragem de nos lan armos numa jornada desconhecida, experienciando movimentos ca ticos de ordem e desordem, juntamente com os praticantes culturais, numa rela o de implica o e coautoria.

A Educa o *online* como modalidade de ensino em plataformas digitais da *Web 2.0*, em tempo de pandemia

A educa o *online* emerge na cibercultura em uma l gica comunicacional interativa propiciada pela evolu o e consolida o das redes telem ticas e das plataformas da *Web 2.0* no dia a dia das pessoas (Santos, 2019). Com a evolu o da *Internet*, da *Web 1.0* (1991) para a *Web 2.0* (2004), os usu rios deixam de ser consumidores passivos de p ginas est ticas para se

tornarem produtores e colaboradores na constru o e customiza o de servi os abertos e dinâmicos.

As principais potencialidades da *Web 2.0*, de acordo com Kerres (2006), s o:

- Usu rio-autor – o usu rio passa a (re) criar e modificar conte dos, expressar suas opini es;
- Dados remotos – os dados passam a ser armazenados em servidores remotos, podendo ser acessados, via *Web*, e reutilizados por outras pessoas;
- Arquivos compartilhados – arquivos privados s o compartilhados na rede, tornando acess veis  s outras pessoas. Eles s o mantidos e criados, de forma din mica, por comunidades de usu rios.

  nessa gera o que emergem os *softwares* sociais (ex: *Facebook, Instagram*), *weblogs* (*Blogspot, Wordpress*), *microblogs* (*Twitter, Jaiku*), *podcasts*, redes P2P (*Napster, LimeWire*), *wikis* (*Wikispaces*), AVA (*Moodle*), *Massive Open Online Course* – MOOC - (*edX, Coursera*), Aplicativos (APP), desenvolvidos para dispositivos m veis de telefonia (*smartphones*) e *tablets* de mensagens instant neas e chamadas de voz (*WhatsApp, Skype, Google Hangouts*). Comunidades virtuais se formam, nessas ambi ncias, nas quais   esperado um grau de participa o e engajamento dos indiv duos, em uma l gica baseada na troca de informa es, m dias (ex: foto, v deo, imagem,  udio, texto) e conhecimento), surgindo novas pr ticas culturais e educacionais, e novos aplicativos, que contribuem para seu aperfei amento cont nuo,

A modalidade de ensino *online* possibilita a articula o de plataformas da *Web 2.0*, tanto em sala de aula presencial, quanto em ambi ncias virtuais. Para tanto, os docentes precisam conhecer os recursos e as funcionalidades dessas plataformas, para que possam explor -las de acordo com os seus objetivos e inten es pedag gicos. As plataformas e aplicativos da *Web 2.0*, quando articulados entre si, podem favorecer novas pr ticas pedag gicas, ao propiciarem a explora o do conte do e situa es educacionais em diferentes nuances e dimens es.

Na educa o *online*, as pr ticas pedag gicas s o estruturadas em plataformas da *Web 2.0*, desenvolvidas, especificamente, para atender  s necessidades educacionais. Muito utilizado por professores do ensino superior e de p s-gradua o, o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) *Moodle* se consolidou, por quase uma d cada, como refer ncia para o desenvolvimento de atividades colaborativas complementares do curr culo escolar. Dotado de recursos s ncronos e ass ncronos f ceis de manipular, o *Moodle* permitiu que os professores organizassem suas aulas, a partir de ferramentas gr ficas, sem exigir conhecimentos t cnicos de programac o.

Com a intensifica o da participa o do social nas plataformas e aplicativos da *Web 2.0*, os AVA perderam a centralidade, dando espa o aos *softwares* sociais, aplicativos e MOOC (*Massive Open Online Course*). Os *softwares* sociais s o adotados como espa os educacionais, por meio de grupos fechados, ou p ginas criadas especificamente para esse fim. Nesse caso, o *design* pedag gico fica um pouco limitado, em raz o de sua natureza, dado que as postagens mais novas s o apresentadas antes das mais antigas, de forma sequencial e cronol gica. Os aplicativos de mensagem instant nea e de voz s o utilizados, em sua maioria, como dispositivos de apoio e de comunica o r pida.

Os MOOC emergem com a intensifica o do movimento de *software* livre, e v rias institui es educacionais internacionais come am a oferecer livre acesso a conte dos abertos de cursos de gradua o e p s-gradua o para a comunidade acad mica, em geral. Esses conte dos s o denominados Recursos Educacionais Abertos (REA), podendo ser materiais digitais de aprendizagem de cursos, planos de aulas, v deos, imagens, livros, entre outros, devidamente licenciados (*Creative Commons*) para a sua reutiliza o ou reapropria o, com o objetivo de garantir a propriedade intelectual do autor. Em um movimento paralelo  s plataformas abertas, emergiram as plataformas educacionais de grandes empresas como *Google*, que aliam recursos de *webconference*, *upload* e *download* de arquivos e disponibiliza o de uma vers o para dispositivos m veis, sendo necess ria a compra de licen as para a utiliza o de todos os seus recursos.

No entanto, enfatizamos que, atuar na cibercultura com inova es pedag gicas, de forma interativa, contribuindo nas diferentes modalidades de ensino (presencial, semipresencial e h brido), demanda forma o continuada dos professores. Silva (2018) assevera que interatividade   a disponibiliza o consciente e complexa de um mais comunicacional e da promo o de intera es. Nessa perspectiva, fundamenta-se em tr s bin mios recursivos: participa o-interven o, bidirecionalidade-hibrida o, permutabilidade-potencialidade. O primeiro est  relacionado com a a o dos professores e discentes e, tamb m,   abertura de janelas para instaurar a participa o. O segundo diz respeito ao tr fego de informa es (emiss o e recep o) viabilizando a coautoria. O terceiro se refere   multiplicidade de tratamento dos conte dos, das combina es e das cria es realizadas durante a aula.

A interatividade para ser instaurada, precisa de um ambiente que proporcione mais e mais comunica o e trocas entre seus atores. Para isso, existem v rias plataformas digitais que s o respons veis por disponibilizar um contexto de comunica o complexo, o qual permite a participa o, a colabora o, a cria o do conhecimento e o compartilhamento de saberes entre docentes e discentes. Silva (2003) sugere que seja adotada a met fora do hipertexto, na qual o

docente assume o papel de provocador do conhecimento, formulador de problemas, proponente de situa es, arquiteto de percursos, mobilizador das intelig ncias m ltiplas e coletivas. O conhecimento   disponibilizado em estado potencial, possibilitando ao discente experimentar e participar do desenvolvimento da sua aprendizagem. As trocas podem ser realizadas tanto com o professor quanto com os seus pares. Essas conex es abertas desenvolvem a autonomia docente e discente e favorece a permuta do conhecimento. Nada   est tico e consolidado. O saber se (re) constroi e se ressignifica a cada intera o entre os participantes.

Portanto, a educa o *online* adotada em plataformas da *Web 2.0* tem um potencial transformador, interativo, colaborativo e emancipador para a doc ncia e   aprendizagem. Para tanto, reiteramos,   necess rio formar professores para essa nova modalidade de ensino com o objetivo de desenvolver concep es pedag gicas para doc ncia *online*.

Atos de curr culo em ambi ncias *online* em tempos de pandemia

Grande parte das universidades e escolas p blicas e privadas, surpreendidas pelas medidas de quarentena e, sem or amento para adquirir uma plataforma educacional, passaram a encaminhar as atividades por meio de *e-mails*, mensagens instant neas e disponibiliza o de material impresso. Outras, principalmente as p blicas, suspenderam suas aulas em raz o da desigualdade social de aproximadamente 40% dos alunos sem acesso   *Internet* e a recursos digitais para participarem das atividades a dist ncia.

Assim, podemos observar uma variedade de a es curriculares relacionadas diretamente   capacidade de as institui es de ensino se adaptarem rapidamente  s mudan as sociais, econ micas, pol ticas e clim ticas advindas de surtos e emerg ncias, cada vez mais comuns em nossa sociedade globalizada. A proatividade curricular, portanto, requer investimento em infraestrutura tecnol gica e, principalmente, na forma o do corpo docente para a doc ncia em ambi ncias *online*.

O curr culo formal brasileiro   composto por um modelo unit rio e simplista sem qualquer preocupa o com as pr ticas docentes realizadas em cada contexto educacional. O conhecimento   tratado como algo que pode ser transferido e reproduzido, massivamente, a partir de m todos e l gicas generalizados e hierarquizados que, ao mesmo tempo, controlam e excluem. Entendido como um conjunto de conhecimentos e atividades legitimados como ‘formativos’, esse curr culo se revela como “uma das mais autorit rias inven es da hist ria pedag gica, em face de sua concep o e implementa o, at  hoje, pouco ou nada democr ticas”, enfatiza Macedo (2012, p. 5). Normatizado e regulado pelas pol ticas curriculares hegem nicas da ci ncia moderna, considera inferiores e por isso, despreza os

conhecimentos tecido por m ltiplas redes educativas que est o presentes nos cotidianos das escolas, nas cidades, no ciberespaço, dado que esses saberes n o podem ser quantificados e controlados durante a sua pr tica, pois s o singulares, ou seja, nunca se repetem.

  fato que o conhecimento faz parte de um processo complexo, dado que a aprendizagem envolve processos de significac o e subjetiva o din micos que se alteram e se entrelac am entre si. Nos atos de curr culos, como afirma Certeau (2018), t ticas s o colocadas em pr tica pelos docentes como uma forma de subverter a normatiza o e regulamenta o na opacidade dos cotidianos, minimizando os efeitos totalit rios da pol tica curricular instituída. Macedo (2010) inspirado em Edgar Morin, ressalta que a compreens o entre os docentes e discentes precisa ser estimulada para que os mesmos se encontrem e se permitam compreender o que o outro est  vivendo em seu contexto e culturas, a partir da proje o e identifica o com os seus sentimentos, motiva es e afli es. Quando compreendemos algo, a rejei o e a exclus o s o substituídas pela argumenta o, pelo di logo, pela toler ncia e respeito. Nesse sentido, a din mica curricular deve levar em considera o as diferen as e contradi es para serem negociadas por meio de atos de curr culo.

Os atos de curr culo s o respons veis por orientar as pr ticas de ‘*aprendizagemensino*’ socialmente constru das, nas quais todos os agentes implicados na rela o s o transformados em atores/autores curriculares (Santos, 2019; Macedo, 2013). Os atos de curr culo propiciam a emerg ncia de etnom todos n o instituídos e heterog neos, que se autorizam a mostrar as diferen as e as ambival ncias obscurecidas pelo curr culo hegem nico sustentado pelas pol ticas oficiais, buscando a emancipa o curricular. As experi ncias vivenciadas no cotidiano s o as bases de refer ncias para novas aprendizagens, que precisam ser consideradas dial gica e dialeticamente.

A forma o de professores na doc ncia *online* visa promover a circula o, a viv ncia e o habitar em outros espaços, al m dos j  instituídos formalmente (ex: escola e universidade). O planejamento de situa es de ‘*aprendizagemensino*’ em plataformas digitais, afirma Bakhtin (2011), requer professores atuantes com uma consci ncia reflexiva dotada de finalidades e valores pol ticos, sociais, est ticos e  ticos, que mediam o ato docente. Pretto (2012), por sua vez, advoga que o trabalho do professor necessita se inspirar na “ tica hacker”, na qual a autoria, a colabora o, o compartilhamento, a explora o, a criatividade e a remixagem fa am parte da sua pr tica, com vistas a uma educa o libertadora, enfatizando a necessidade de os docentes adotarem uma atitude mais cr tica e ativista, capaz de planejar e oferecer uma educa o plural, sintonizada com as diferen as.

Com efeito, o di logo, a colabora o, o compartilhamento de saberes, a autoria coletiva, encontram nas plataformas da *Web 2.0*, ‘*espa ostempos*’ fecundos para a produ o de conhecimentos, a partir do hipertexto, das linguagens hipermedi ticas e das m dias digitais. Os alunos criam conhecimentos   medida que interagem e participam nas ambi ncias *online* mediante recursos comunicacionais e de conte do. Quando articuladas a um curr culo que se atualiza dinamicamente a partir de eventos hist ricos cotidianos locais e globais, as plataformas digitais configuram-se como ambi ncias formacionais, propiciando novas possibilidades de express o e experimenta o do conhecimento.

A materializa o dos atos de curr culo demanda arquitetar, por meio do desenho did tico, os conte dos e as situa es de ‘*aprendizagemensino*’, levando em considera o as funcionalidades e potencialidades das plataformas da *Web 2.0*; o que envolve elementos estruturantes de constru o do conhecimento, como: “[...] o planejamento, a produ o e a operatividade de conte dos e de situa es de aprendizagem [...]”, como ressalta Silva (2010, p. 219), contemplando, desse modo, o potencial pedag gico, comunicacional e tecnol gico, bem como as disposi es de interatividade inerentes aos ambientes *online* de aprendizagem.

Podemos observar nesse contexto de crise sanit ria, a prefer ncia pelos recursos de transmiss o em v deo oferecidos pelos *softwares* sociais, como por exemplo, *Youtube*, *Instagram* e *Facebook*, para realizar *lives* entre seus pares e alunos, e para discutir os desafios da educa o a dist ncia no Brasil. Essas discuss es em tempo real podem ser gravadas e disponibilizadas em outras plataformas, configurando-se como material educacional. Em ambi ncias *online* institucionalizadas, identificamos que o desenho did tico   oferecido previamente formatado, cabendo ao docente estruturar a sua pr tica; os conte dos (textos, imagens, sons, v deos) s o previamente disponibilizados aos alunos para discuss o nos encontros *online* por meio de servi os integrados de webconfer ncia, como por exemplo, o *Google Meet*. Nesse caso, a arquitetura de novos percursos n o   poss vel, pois   necess rio seguir um roteiro padronizado e est tico.

Em outras plataformas, como, por exemplo, o *Moodle*, esse desenho did tico pode ser elaborado pelo docente, que tem mais liberdade para articular os mais variados recursos dispon veis, de acordo com os seus objetivos pedag gicos. Dotado de recursos de comunica o ass ncrono (ex: f rum, gloss rio, wiki, di rio) e s ncrono (ex: *chat*, *webconfer ncia*), destinados a promover a interatividade entre os participantes, e de recursos de conte do, que possibilitam a produ o, a disponibiliza o e o compartilhamento dos materiais digitais em v rios formatos e linguagens, o *Moodle* favorece a descentraliza o do conhecimento e o compartilhamento de informa es, configurando-se como um ambiente pedag gico e democr tico.

No entanto, ressaltamos que a simples ado o de plataformas digitais na educa o n o promove, por si s , a interatividade e a cria o do conhecimento. O sil ncio dos microfones dos alunos ou a falta de di logo entre docente e discentes refor am a simples transposi o do modelo expositivo de ensino ao mundo digital, e os benef cios das intera o es, em tempo real, s o reduzidos ao autoestudo. Desse modo, as funcionalidades oferecidas pelas plataformas da *Web 2.0*, sem um *desenho did tico* interativo, articulado a uma media o docente provocadora, poder o ser subutilizadas em sua pot ncia. O engajamento e a colabora o dos alunos nas atividades pedag gicas est o diretamente relacionados   estrutura o da situa o de ‘*aprendizagemensino*’ e aos recursos digitais.

Tend ncias da educa o *online* p s-pandemia

Mudan as organizacionais, muitas vezes dolorosas e, quase sempre geradoras de incertezas, demandam desafios institucionais voltados para a adapta o, a inova o, a reestrutura o, o enquadramento, a flexibiliza o e/ou a lideran a. Nessa perspectiva, e, diante do tsunami avassalador causado pela pandemia do Covid-19, o ensino remoto, (ministrado por professores, em sua maioria no mesmo hor rio convencional da aula presencial, mediante plataformas diversas), a EaD (em geral, oferecida de modo ass ncrono, autoinstrucional e com apoio convencional da aula presencial, mediante plataformas diversas, como, por exemplo, teleaula na TV aberta, implementada nas redes p blicas de ensino, a EaD (em geral, oferecida de modo ass ncrono, autoinstrucional e com apoio de tutores), e o *home schooling* (educa o domiciliar) emergem como alternativas para muitas institui o es de ensino superior, interrompendo, por ora, planejamentos escolares, expans o de ofertas, previs o es de investimentos educacionais e, sobretudo, rompendo com o ensino presencial. A o es “apagam inc ndio” s o colocadas em pr tica, deixando expostas a quest o cultural, a desigualdade social, al m da precariedade de infraestrutura tecnol gica e de investimento na forma o de professores para a doc ncia *online*.   fato que, em sua grande maioria, essas abordagens de ensino n o substituem completamente as aulas presenciais, pela fragilidade do pr prio modelo de ensino que, ainda que apresente materiais bem estruturados e focados no conte do a ser ensinado, s o utilizadas, com base na transmiss o e na reatividade, num processo de est mulo/resposta, n o possibilitando a colabora o, o di logo e a interatividade ‘*docentediscentes*’ e ‘*discentediscentes*’; o que nos alerta para a import ncia de essas “novas experi ncias” serem potencializadas para a forma o de sujeitos autores-cidad os aut nomos.

Bem sabemos que crises devem ser vistas como oportunidades de (re) inven o es. Desse modo,   preciso pensar para al m da pandemia, dado que: (a) solu o es de ensino remoto podem

contribuir para mitigar as condi es heterog neas de acesso, em fun o da realidade dos alunos, mas seu efeito   limitado, na medida em que demanda normatiza o e coordena o nacional; (b) o professor n o   formado para atuar como docente *online*; (c) o ensino remoto ou a educa o a dist ncia n o   o mesmo que educa o *online*; e (d) defasagens na aprendizagem, se n o sanadas no retorno  s aulas, podem ser determinantes da n o aprendizagem futura.

Como, ent o, a EoL pode contribuir para responder aos desafios contempor neos?

Falar de contemporaneidade e de cen rios futuristas pode ser bem mais dif cil do que tentar interpretar e descrever delineamentos hist ricos, ainda que n o possamos desconectar um do outro. Nessa  tica, parece-nos necess ria a aceita o de certas perdas (mortes, fins) para que possamos vislumbrar o novo, e faz -lo emergir. Isso exige olhar, fixamente, para o nosso tempo, n o para captar as luzes que insistem em ofuscar nossa vis o, mas tornar vis vel aquilo que n o tem visibilidade, pois todos os tempos s o obscuros para quem deles experimenta contemporaneidade. Desse modo, torna-se urgente a busca de um olhar renovado, demarcar um ponto de interse o na rela o presente e pret rita.

Aberto a uma multiplicidade de conex es, o digital em rede, ao produzir mudan as nos modos de pensar, ser ou agir, exige que os governos democratizem o acesso, adotando uma pol tica que garanta aos indiv duos o direito   informa o e aos seus benef cios, dado que mais que possuir uma moderna infraestrutura de comunica o e plataformas digitais inteligentes,   preciso transformar informa o em conhecimento e, este, em resultados concretos de aprendizagem.

Sem que se subestimem as possibilidades e as limita es das diferentes modalidades de ensino e, levando-se em conta as tecnologias digitais, m veis e ub quas, que integram o nosso modo de viver em rede,   fundamental '*fazerpensar*' atos de curr culos, a partir dos quais, docentes e discentes exercitem processos de interatividade, colabora o e autoria, flexibilizando as formas de cria o do conhecimento, com o uso de textos, v deos e imagens pass veis de serem remixados, criados e compartilhados em rede, como alternativas ao modelo transmissivo-conteudista, largamente utilizado em nossas institui es de ensino.

Nessa perspectiva, metodologias que conferem ao aluno o protagonismo da aprendizagem, a despeito da diversidade e da multiplicidade dos elementos inerentes a esse processo, v m ganhando proje o, seja por meio de pesquisas realizadas para comprovar sua efetividade, seja em sala de aula, com a ades o dessas pr ticas, por professores e institui es de ensino superior, com diversas possibilidades de arranjos, tendo em vista o desenvolvimento da autonomia e a emancipa o dos estudantes considerados sujeitos ativos, respons veis por

seus pr prios aprendizados (mediados ou n o por tecnologias). Entre essas metodologias, destacamos:

(a) a *sala de aula invertida (flipped classroom)*, estrat gia baseada no conceito de ensino h brido que, apoiada em v deoaulas, *blogs*, *games* e/ou arquivos de  udios disponibilizados em rede, possibilita que o estudante prepare seus estudos, tornando o debate mais qualificado, devido a sua pr via reflex o a respeito do que foi abordado;

(b) a *aprendizagem baseada em projetos (ABP)*, ou *project based learning*, fundamentada no emprego de temas transversais. Os alunos s o desafiados a desenvolver um projeto alinhado a sua vida pessoal ou profissional. Nesse contexto, o foco da ABP recai sobre as compet ncias que lhes s o necess rias para a solu o do problema relacionado com uma situa o, o mais pr xima poss vel de sua realidade e atua o profissional;

(c) a *aprendizagem baseada em problemas (problems based learning (PBL))*, que convoca o aluno a construir seu aprendizado conceitual, procedimental e atitudinal por meio de problemas propostos que o desafiam a estudar, individualmente, determinado assunto, e a anotar suas d vidas, ou dificuldades, que s o discutidas em grupos, durante as aulas. Desse modo, a solu o de problemas estimula diferentes estilos de aprendizagem do aluno, a leitura e o racioc nio l gico; aumenta seu senso de responsabilidade; e desenvolve o pensamento cr tico, a habilidade do trabalho em equipe e a troca de informa es; e

(d) os *jogos e a gamifica o*, por sua vez (uso de parte das caracter sticas definidoras de jogos), cada vez mais presentes em diferentes  reas do saber e n veis de ensino, com sua linguagem de desafios, recompensas, competi o e coopera o retira o aluno da condi o de espectador, dando-lhe oportunidade de construir seu pr prio conhecimento, constituem importantes estrat gias de encantamento e est mulo para uma aprendizagem r pida e pr xima da vida real.

N o h  d vidas de que, ao darem ao aluno o protagonismo do processo educacional, essas metodologias representam um avan o em rela o  s pr ticas mais conservadoras, constru das, pelos professores, a partir da transmiss o de conte dos prontos e inquestion veis, apesar de a aula expositiva ainda imperar em sala de aula, sobrevivendo a todas ‘a inova es’. No entanto, nossas experi ncias cotidianas, nos  ltimos vinte anos, apontam para algumas fragilidades, que decorrem dos usos dessas metodologias, como, por exemplo: (a) *ansiedade e inseguran a* por parte dos estudantes, diante de um modelo de ensino participativo e colaborativo, que lhes exige disciplina, esfor o, maturidade, organiza o e autonomia, para lidar com as ambi ncias online, repletas de materiais, atividades, informa es; (b) *n o comprometimento do aluno com o pr prio aprendizado*, expressa na aus ncia de

questionamentos que tenham relev ncia para o contexto, devido   falta de leitura e participa o nas aulas; (c) *excesso de tarefas solicitadas, em fun o do tempo requerido para realiz -las*; (d) * nfase no aprofundamento dos conte dos em detrimento de sua maior abrang ncia*; (e) *percep o de insucesso*, atribuído   car ncia de suporte apropriado para sua implementa o, pelo corpo acad mico e institucional,; (f) *desconforto dos docentes em rela o ao processo de avalia o da aprendizagem*, na medida em que a falta de contato f sico com os alunos durante o desenvolvimento dos trabalhos, bem como as atividades em grupo dificultam a avalia o individual; e (g) *atua o 'menor' do professor* visto como facilitador do aprendizado, esp cie de 'tutor', como se a aquisi o do conhecimento necessitasse de um especialista para simplific -lo.

Candau e Moreira (2009) destacam que processos educacionais devem ser concebidos como historicamente situados e articulados a outros processos sociais. Desse modo, para al m do protagonismo dos estudantes no processo de '*aprendizagemensino*',   necess rio que os docentes, em suas pr ticas, possam promover a integra o entre ensino e pesquisa; ou seja, aprendam ao mesmo tempo em que ensinam e pesquisam, e pesquisem e ensinem enquanto aprendem (Santos, 2019), vivenciando experi ncias por meio de um processo de reflex o acerca de seus percursos pessoais - autoforma o; nas rela es com os outros - heteroforma o; e, por interm dio das coisas - saberes, t cnicas, culturas, artes, tecnologias, entre outros, e de sua compreens o cr tica – ecoforma o, como pontuam Pineau;1988; Macedo, 2010). A esses processos, Macedo (2020) acrescenta a metaforma o - olhar para si mesmo, para sua pr pria forma o, o que possibilita avaliar itiner ncias e err ncias, e refletir sobre o pr prio processo de aprendizagem; e a erosforma o - ou seja, o desejo de saber e se formar com e pela pesquisa . A alegria, o prazer e a paix o pelo que fazemos mobilizam for as criativas; a aula, a pesquisa e a escrita nos fazem viver, curando-nos, enfatiza o autor. Na din mica relacional entre esses processos   que se encontra a complexidade constitutiva da trans (forma o) docente e discente.

Sob esse prisma, a Educa o *Online* pode contribuir para reconfigurar os usos realizados por professores nas ambi ncias *online*. Isso demanda, entre outros aspectos, como assevera Amaral (2014), a cria o, ao longo do processo educacional, de curr culos '*pensadospraticados*', que levem em conta:

(a) *a dimens o integrativa do processo 'aprendizagemensino'*, mediante a aproxima o de diferentes '*espa ostempos*' escolares; as experi ncias pr vias dos praticantes e os modos como apreendem e tecem seus conhecimentos; a cria o de projetos integradores, que privilegiem a pr tica interdisciplinar, norteada por experi ncias intencionais de intera o entre disciplinas e especialistas – com interc mbios enriquecedores m tuos e produ o coletiva de

conhecimentos (SANTOS, 2003, p. 221); al m da necessidade de um olhar plural que alinhe teoria e empiria, no movimento ‘*pr tica teoriapr tica*’.

(b) a *dimens o formativa*, que possibilitou a viv ncia de experi ncias formativas ‘*docentes discentes*’, como a alteridade, a negocia o de sentidos e a partilha de conhecimentos e afetos; e

(c) a *dimens o tecnol gica*, que considera as transforma es dos tradicionais processos de comunica o, sociabilidade e, de uma forma geral, da educa o e da aprendizagem, com a entrada do digital em rede, mediante a elabora o de um *design* pedag gico, aberto e flex vel, que envolva m ltiplas combina es de linguagens, por meio de percursos hipertextuais diversos, e oportunize media es compartilhadas que contemplem processos dial gicos, interativos e colaborativos.

Nessa perspectiva, a produ o do conhecimento ocorre em parceria com o estudante, promovendo engajamentos espec ficos, na qual o protagonismo do processo ‘*aprendizagem sino*’ ocorre nas rela es que docentes e discentes estabelecem entre si, e, principalmente, com o objeto do conhecimento.

Praticando na e para al m da pandemia

O cen rio atual nos convoca a pensar novas maneiras de atuar e de ser docente, no qual o acolhimento e os processos de ‘*aprender ensinar*’ pautados em princ pios integrais e democr ticos s o fundamentais no enfrentamento dos desafios decorrente da pandemia e para al m dela.

Nesse contexto, como n o nos reportarmos ao pensamento de Freire (1997, p. 75) quando se indaga: “Como ser educador, se n o desenvolvo em mim a indispens vel amorosidade aos educandos com quem me comprometo e ao pr prio processo formador de que sou parte? Com efeito, o autor reconhece a necessidade de uma a o dial gica como fundamento  tico da solidariedade e da possibilidade do ser mais; o que demanda abertura ao outro, respeito e escuta solid ria; o que implica compreens o e reconhecimento do outro em toda sua exist ncia.

Com esse olhar, enfatizamos que, o processo de ‘*aprendizagem sino*’ baseado nos princ pios da interatividade, da dialogicidade e da colabora o, possibilita que os sujeitos se tornem atores e autores de suas hist rias de vida e transforma o cotidianas. Assim,   necess rio buscar metodologias de ensino mais participativas, voltadas   produ o de conhecimentos, de forma coletiva, como, por exemplo, as atividades curriculares promotoras de autoria, que propomos, a seguir.

(1) V deo curto ou produ o de hist ria em quadrinhos

Os alunos devem participar de um *workshop online*, anteriormente   atividade colaborativa, para compreenderem os processos de produ o de v deo ou hist ria em quadrinhos, quais sejam:

(a) *Pr -produ o*: planejamento de v deo ou hist ria em quadrinhos, desde a ideia inicial at  a filmagem ou desenho propriamente dito, tais como: (i) sinopse: resumo geral do v deo ou hist ria em quadrinhos; (ii) argumento: breve descri o de como a a o ser  desenvolvida; (iii) roteiro: divis o das cenas do v deo; tema e di logos de personagens sem ainda incluir as ilustra es.

(b) *Storyboard* (apenas v deo): representa o das cenas em desenhos sequenciais, como em uma hist ria em quadrinhos, que facilita a visualiza o, antes da grava o do v deo;

(c) *Produ o* (apenas v deo): etapa em que as cenas s o gravadas;

(d) Diagrama o (somente quadrinhos): os quadrinhos s o esbo ados sem o di logo, contendo os personagens do roteiro. Esse *layout* dos quadrinhos, junto com a arte, comp e a narrativa visual, que deve seguir, em nosso contexto, o padr o de leitura ocidental (da esquerda para a direita, de cima para baixo);

(e) *P s-produ o* ou vers o final: etapa final, definida pela edi o e organiza o das tomadas gravadas (v deo) ou pela consolida o do roteiro e *layout* a serem coloridos com *software* de edi o de imagens.

(2) Plataforma de escrita colaborativa

Uma plataforma de escrita colaborativa dever  ser adotada durante a produ o de v deos ou hist rias em quadrinhos.   o espa o, no qual os alunos escrevem, de forma colaborativa, a sinopse, o argumento e o roteiro do artefato. Os alunos podem discutir a ideia, usando o *chat* e, juntos desenvolver a atividade. O professor dever  acompanhar a discuss o, intervindo, quando necess rio.

As pr ticas acima ressaltam a intencionalidade de ‘*aprenderfazendo*’; por meio da intera o entre todos, considerando o conhecimento pr vio dos alunos como base para o processo de cria o. Nessa perspectiva, aprende-se em todas as fases da produ o de v deos, ou hist rias em quadrinhos, com autoria consciente, din mica e criativa. No processo de ‘*aprendizagemensino*’, a produ o desses artefatos tem possibilitado: (a) o desenvolvimento do pensamento cr tico; (b) a promo o da express o e comunica o; (c) a aprendizagem, de forma multirreferencial, flex vel e pr tica; e (4) a mobiliza o de habilidades diversas e valoriza o da intera o, da criatividade e do sentimento de corresponsabilidade.

Conclus o

Vivemos uma crise avassaladora, de dimens es intercontinentais: a pandemia do novo Coronav rus atinge uma magnitude sem precedentes, de dura o incerta e de consequ ncias catastr ficas, seja no campo social, pol tico, econ mico ou educacional. Tudo   novo para n s, a partir do distanciamento f sico, que nos obriga a reformular nossos ensinamentos, pr ticas e modos de agir. O fechamento de escolas est  longe de ser o ideal, mas   a medida que se faz necess ria neste momento. Tecnologias aplic veis ao processo de ‘*aprendizagemensino*’, h  muito dispon veis para criar conte do e experi ncias de aprendizado, s o, agora, resgatadas por escolas, universidades e redes de ensino diversas, na busca de solu es imediatas, que minimizem os impactos da pandemia.

Bem sabemos que essas mudan as t m gerado conflitos de todas as ordens e magnitudes, sejam pol ticos, sociais, trabalhistas, familiares e/ou econ micos. As insatisfa es se ampliam a cada dia, seja pela falta de infraestrutura tecnol gica das institui es, problemas de conectividade, que acentuam a exclus o social, al m de sofrimento, perdas de afetos e empregos, pais estressados, tendo de atender aos filhos em seus estudos, e professores sem forma o pedag gica espec fica que os ajude a planejar atividades *online*.

No entanto, uma boa parcela dos educadores e pais n o consideram razo vel interromper as atividades escolares, por tempo indeterminado, ressaltando a import ncia de as redes p blicas manterem algum tipo de atividade a dist ncia para evitar aumentar, ainda mais, o ‘fosso’ existente entre os alunos da rede p blica e da rede privada. Nesse contexto, a educa o remota vem sendo adotado em diferentes n veis de ensino, pelas institui es educacionais, e a transposi o did tica do ensino presencial para o ensino n o presencial, marcada, pelo car ter emergencial dessas solu es, tem sido um grande desafio para os educadores, em geral.

O que se verifica, neste momento,   a migra o e transposi o dos mesmos cursos, curr culos, metodologias e pr ticas pedag gicas presenciais f sicas para os ambientes digitais em rede. Com foco nos conte dos, e o processo de comunica o de um para todos, a exemplo da comunica o de massa, essa modalidade de ensino tem o professor como protagonista. As aulas expositivas s o preparadas no formato de v deoaula, mediante sistemas de webconfer ncia. Todo o material concebido   armazenado em um reposit rio, podendo ser acessado, posteriormente.

N o h  d vidas quanto   relev ncia do ensino presencial para a forma o dos sujeitos, mas o momento atual convida professores e estudantes a experimentarem as potencialidades do digital em rede, especialmente, nos cen rios e realidades dos ambientes digitais de ‘*aprendizagemensino*’ s ncrono e ass ncrono. Nessa perspectiva, metodologias como, por

exemplo, a aprendizagem baseada em projeto, na qual o protagonismo desse processo   do estudante, bastante utilizada, na educa o universit ria, tem ganhado mais espa o. Reiteramos, entretanto, que qualquer saber s  tem sentido, quando ancorado em valores universais como empatia, solidariedade e direitos humanos; e o aprendizado ser  tanto mais eficaz quanto mais conectado estiver com realidade e cultura de nossos alunos.

Mais do que absorver conte dos,   preciso, na rela o dial gica, colaborativa e interativa ‘*docentediscentes*’, criar conhecimentos que permitam aos estudantes viverem momentos de a o, refletindo e estabelecendo rela es significativas entre os conte dos aprendidos. Nessa perspectiva, torna-se relevante que os atos de curr culo engendrados levem em conta as dimens es integrativas do processo de ‘*aprenderensinar*’, a viv ncia de experi ncias e as potencialidades do digital em rede.

Com efeito,   preciso buscar solu es, para que a preval ncia dos processos de aprendizagem, pautados no modelo transmissivo-conteudista adotados em grande parte das institui es brasileiras de ensino seja superada por metodologias mais participativas, em prol de uma educa o-cidad , democr tica e plural, voltada para a cria o do conhecimento, por meio da media o compartilhada, que leve em conta a comunica o interativa, presencial e *online*.

REFER NCIAS

ALVES, Nilda. *Trajet rias e redes na forma o de professores*. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.

ALVES, Nilda. Decifrando o pergaminho: os cotidianos das escolas nas l gicas das redes cotidianas. In: Oliveira, I. B.; Alves, N. (Orgs.). *Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas*. Petr polis: DP et Alii, 2008, p. 15-38.

AMARAL, Mirian Maia do. *Autorias docente e discente: pilares de sustentabilidade na produ o textual e imag tica em redes educativas presenciais e online*. Tese (Doutorado em Educa o) – Universidade Est cio de S  – Rio de Janeiro, 2014. Dispon vel em: <http://portal.estacio.br/cursos/mestrado-e-doutorado/educa%C3%A7%C3%A3o/disserta%C3%A7%C3%B5es-e-teses/>. Acesso em: 09 jun.2020.

AMORIM, Mar lia. O pesquisador e seu Outro. *Bakhtin nas ci ncias humanas*. S o Paulo: Musa, 2004.

ANDRADE, N vea.; CALDAS, Alessandra.; ALVES, Nilda. Os movimentos necess rios  s pesquisas com os cotidianos – ‘ap s muitas conversas acerca deles’. In: Oliveira I.; Peixoto, L.; S ssekind, M. L. (Orgs.). *Estudos do cotidiano, curr culo e forma o docente: quest es metodol gicas, pol ticas e epistemol gicas*. Curitiba: CRV, 2019, p. 19-42.

BAKHTIN, Michael. *Est tica da cria o verbal*. S o Paulo: Martins Fontes, 2011.

BARBIER, Ren . *A pesquisa-a o*. Bras lia: Liberlivro, 2007.

CANDAU, Vera; MOREIRA, A. F. Educa o escolar e cultura(s): multiculturalismo, universalismo e curr culo. In: Candau, V. (Org.). *Did tica: quest es contempor neas*. Rio de Janeiro: Forma & A o, 2009, p. 47-62.

CERTEAU, Michael de. *A inven o do cotidiano: artes de fazer*. 22^a ed. Tradu o de Ephraim Ferreira Alves. Petr polis, RJ: Vozes, 2018.

FERRACO, Carlos. Eduardo. Ensaio de uma metodologia ef mera ou sobre as v rias maneiras de sentir e inventar o cotidiano escolar. In: Oliveira, I. B.; Alves, N (Orgs.). *Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas*. Petr polis: DP et Alii, 2008, p. 101- 117.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necess rios   pr tica educativa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

GALEFFI, Dante. A. Pref cio. In Macedo, R. *A pesquisa e o acontecimento: compreender situa es, experi ncias e saberes acontecimentais*. Salvador: EDUFBA, 2016.

KERRES, M. *Potenziale von Web 2.0 nutzen*. In Hohenstein, A.; Wilbers, K. Munchen: Handbuch E-Learnig, 2006. Dispon vel em: <http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/system/files/web20-a.pdf>. Acesso: 20 jun 2019.

KINCHELOE, Joe L.; McLAREN, Peter. *Repensando a teoria cr tica e a pesquisa qualitativa. o planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. Trad. de Sandra Regina Netz. Porto Alegre: Artmed, 2006, p. 281-314.

LAPASSADE, Georges. Da multirreferencialidade como “bricolagem”. In: Barbosa, Joaquim G. (Coord.). *Multirreferencialidade nas ci ncias e na educa o*. S o Carlos: EdUFSCar, 1998.

MACEDO, Roberto. *Compreender/mediar a forma o: o fundante da educa o*. Bras lia: Liber Livro, 2010.

MACEDO, Roberto. *A pesquisa e o acontecimento: compreender situa es, experi ncias e saberes acontecimentais*. Salvador, EDUFBA, 2016.

MACEDO, Roberto.; MACEDO, S. M. Curr culo: implica es conceituais (p. 3-17). In Ramal, A; Santos, E. *Curr culos – teorias e pr ticas*. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

MACEDO, Roberto Sidnei. *A pesquisa como heur stica, ato de curr culo e forma o universit ria: experi ncias transingulares com o m todo em ci ncias da educa o* Campinas: SP: Pontes Editores, 2020. 168 p.

MORIN, Edgar. *A cabe a bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. 15^a ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.

OLIVEIRA, In s. B. *Boaventura & a Educa o*. 2^a ed. Belo Horizonte: Aut ntica, 2014.

PINEAU, Gaston. A autoforma o no decurso da vida: entre hetero e a ecoforma o. In: N voa, A.; Finger, M. (Orgs.). *O m todo (auto)biogr fico e a forma o*. Lisboa: Minist rio da Sa de, 1998, p. 65-77. Dispon vel em: <http://forumeja.org.br/files/autopineau.pdf>. Acesso: 25 jan. 2020.

PRETTO, Nelson. Professores-autores em rede. In: Santana, B.; Rossini, C.; Pretto, N. (Eds.). *Recursos Educacionais Abertos: pr ticas colaborativas pol ticas p blicas*. Salvador: Edufba; S o Paulo: Casa da Cultura Digital, 2012, p. 91-108. Dispon vel em: <https://www.aberta.org.br/livrorea/livro/livroREA-1edicao-mai2012.pdf>. Acesso: jan. 2020.

SANTOS, Edm a. Articula o de saberes na EAD online; por uma rede interdisciplinar e interativa de conhecimentos em ambientes virtuais de aprendizagem In: Silva, M. (Org.) *Educa o online: teorias, pr ticas, legisla o e forma o corporativa*. S o Paulo: Loyola, 2003.

SANTOS, Edm a. *Pesquisa-forma o na cibercultura*. Santo Tirso, Portugal: Whitebooks, 2014.

SANTOS, Edm a. *Pesquisa-forma o na cibercultura*. Teresina: EDUFPI, 2019.

SILVA, Marco. (Org.). *Educa o online: teorias, pr ticas, legisla o e forma o corporativa*. S o Paulo: Loyola, 2003.


SILVA, Marco. Desenho did tico: contribui es para a pesquisa sobre forma o de professores para a doc ncia online. In: Silva, M; Pesce, L; Zuin, A. (Eds.). *Educa o online: cen rio, forma o e quest es did tico-metodol gicas* (pp.215-231). Rio de Janeiro: Wak Ed, 2010.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa: educa o, comunica o, m dia cl ssica....* S o Paulo: Loyola, 2018.

SOBRE AS AUTORAS:


Mirian Maia do Amaral

Doutora em Educa o, Universidade Est cio de S ; Funda o Getulio Vargas; Programa FGV Management (IDE/FGV); Grupo de Pesquisa Educa o e Cibercultura- EDUCIBER/UERJ; Grupo de Pesquisa Sociabilidades, Educa o e Cibercultura- SOCIB/UERJ e Grupo de Pesquisa Doc ncia e Cibercultura (GPDOC). E-mail: amaral3378@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-9472-7571>


Tatiana Stofella Sodr  Rossini

Doutora em Educa o, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ); Caixa Econ mica Federal - Brasil; Grupo de Pesquisa Doc ncia e Cibercultura (GPDOC). E-mail: tatiana_sodre@yahoo.com.br

 <https://orcid.org/0000-0003-0520-8639>

Edm a Oliveira dos Santos

Doutora em Educa o, Universidade Federal da Bahia (UFBA); Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro – Brasil; Programa de P s-Gradua o em Educa o; L der do Grupo de Pesquisa Doc ncia e Cibercultura – GPDOC, UFRRJ. E-mail: edmeabaiana@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0003-4978-9818>

Recebido em: 09 de julho de 2020
Aprovado em: 10 de mar o de 2021
Publicado em: 01 de julho de 2021