

## APRESENTAÇÃO

O número 42 da Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade apresenta aos seus leitores, com a assinatura de pesquisadores nacionais e internacionais, temas instigantes que desafiam a educação do século XXI, relacionados aos impactos da mídia na sociedade contemporânea, ao desenvolvimento das tecnologias digitais e suas aplicações nos processos formativos docentes e nas práticas pedagógicas.

A revista está dividida em duas partes: inicialmente desenvolve-se a temática do *design* pedagógico, tema pleno de inovação, pois que entende a pedagogia aproximando-se de um tipo de arquitetura na qual o *designer* será aquele que realiza o trabalho de projetar e implantar processos de construção ou aquisição de conhecimento, pensando na nuance das estruturas de diálogo e mediação plurais que devem existir entre os sujeitos, o ambiente e o contexto no qual se dá a relação de ensino-aprendizagem, assim como a relação mais geral de construção do processo cognitivo. Este campo de pesquisa desenvolveu-se a partir do surgimento da informática educacional e estava voltado para o desenvolvimento de aplicativos digitais educacionais, mas com o tempo passou a abarcar também a educação presencial, assim como as práticas de construção de conhecimento em outras ciências humanas e sociais.

Entrar nessa discussão é tratar de conhecer as mais importantes linhas de concepção de planos e projetos de aprendizagem. Costa Pereira (2007)<sup>1</sup> tratou de descrever, em meio a reflexões analíticas, as principais correntes contemporâneas de *design*. O autor assinalou as seguintes correntes de *design*, às quais acrescentamos algum entendimento próprio:

1. Comportamentalismo: quer eliminar toda subjetividade e tudo que leva à introspecção. Modela-se apenas o observável. Elabora modelos voltados para o comportamentalismo operacional e caracteriza-se por construir instruções claras e objetivas, e reforços positivos e negativos para a aprendizagem. Aqui estão os modelos diversos de estudos dirigidos e tutoriais.
2. Cognitivismo Algorítmico: o computador é tratado como garantia de objetividade para modelar os percursos da mente. Modelos da memória humana são elaborados como que paralelos ao processamento algorítmico. Recomendado para aprendizagem de rotinas, receitas, procedimentos repetitivos.
3. Construtivismo Psicológico (Piaget): devemos modelar a assimilação, a adaptação e a acomodação. Construir ambientes de aprendizagem capazes de produzir a imersão do sujeito nos esquemas de interação propostos pelo modelo, fazendo assim com que o sujeito mergulhe no micromundo concebido e assim assimile aquilo que corresponde, construindo conhecimento, somando novos conteúdos e procedimentos aprendidos aos esquemas prévios já conhecidos.
4. Construtivismo Social (Vigotsky): neste caso vamos modelar a aprendizagem segundo atividades compartilhadas entre os sujeitos envolvidos no processo de aprendizagem ou aquisição de conhecimento. Ao modelar o compartilhamento, se constrói a situação de mediação em contexto que acolhe as práticas dos sujeitos envolvidos de maneira a criar uma situação de engajamento dos participantes na solução modelada. Por contraste com o Construtivismo Psicológico, em vez de propor a imersão do complexo cognitivo do sujeito no

<sup>1</sup> COSTA PEREIRA, Duarte. *Nova educação na ciência para a nova sociedade*. Porto: Universidade do Porto, 2007.

- ambiente projetado, o construtivismo social propõe que o ambiente projetado possa pertencer ao ambiente e complexo de práxis cultural e cotidiano dos sujeitos participantes.
5. Construcionismo Social: baseia-se no pressuposto pós-moderno de que os indivíduos, os objetivos e os fatos existem somente em um mundo linguístico. Quer modelar apenas os encontros de linguagem. Dar oportunidade às falas, discursos, e privilegiar a interação entre elas, ou seja construir situações para a interação de linguagens plurais e diversas. Na prática, uma modelagem voltada para a construção comum e compartilhada da comunicação. Trabalha com a ideia de “ato discursivo”, o que significa elaborar enunciados que propõem e impulsionam ações dentro de contextos e consequências determinadas. Há a modelagem de situações para o compartilhamento da construção de linguagem. Há um relação com a Teoria da Atividade de Leontiev, que afirma o compartilhamento de significado na criação do ato discursivo.
  6. Conetivismo: se propõe adaptado à era digital. Parte do pressuposto de que a difusão do meio digital produziu a emergência de novas ecologias cognitivas, em particular a emergência de uma organização em rede do conhecimento. O *design* conetivista propõe projetar em conjunto as relações entre cognição, emoção e elaboração de significado. São projetados nós de conteúdos, assim como ligações e relacionamentos entre eles, cabendo ainda a reconstrução contínua destes laços de relacionamento, assim como dos conteúdos, jamais fixados. A ideia é trabalhar com construção de conhecimento a longo prazo, assim como de caráter fundante, sendo adotada a organização de rizoma e a ideia de mapa conceitual como desenho geral de processos e da própria organização do conhecimento. A aprendizagem pode ser de um sujeito individual, mas também de uma comunidade, ou até mesmo de uma rede de aprendizagem digital, como um banco de dados. O mais importante é aprender a aprender, e manter essa organização rizomática e aprendente em permanência. A pluralidade do conhecimento e de suas aplicações é princípio. A aprendizagem do sujeito individual, do sujeito comunitário e dos conjuntos de comunidades, sucessivamente maiores, até abarcar toda a humanidade, é totalmente interrelacionada, cada parte com cada parte e estas com o todo, de várias formas. A tomada de decisão, assim como a criação de conhecimento, são, em si mesmas, atos de aprendizagem e de redirecionamento em rede. Assume-se de fato a rede como modelo de interpretação do conhecimento.
  7. Conceitualismo: há uma base no conhecimento do funcionamento cognitivo do cérebro. Propõe pensar segundo 6 dimensões de projeção e *design*. I- *Design*: os trabalhadores do conhecimento precisam sempre realizar o *design* em alguma medida do que estão realizando. Isso para que não haja “terceirização”, que implicará em não realizar a partir do contexto próprio. II- História: toda aprendizagem é, em alguma medida, histórica e contextualizada. III- Sinfonia: deve-se facilitar o relacionamento holístico presente no pensamento. Pensar que a arte, a música e o desenho são realizados pela mente e podem relacionar e facilitar a aprendizagem. IV- Empatia: projetar segundo a inteligência emocional. V- Diversão: atribuir sempre o lúdico aos projetos. VI- Sentido: sempre elaborar algum sentido de busca mais amplo, como: sentido do universo, da ciência, propósito religioso, ou de concepção estética ou filosófica, que amplie o horizonte do que se aprende.

8. Complexismo: interpreta o conhecimento como transdisciplinar e interdiscursivo. Orientado para a auto-organização e para a potencialidade. Incorpora a ideia de transformação contínua. Preconiza a construção de “organizações aprendentes” que devem constituir-se em atenção às seguintes disciplinas: a) Mestria pessoal: desenvolver gestão pessoal, crescimento espiritual e vida criativa. Sempre articular o *design* com o que se deseja na vida (ou seja, com o contexto e suas perspectivas); b) Modelos mentais: elaborar *design* segundo modelos mentais que relacionam sujeito e realidade; c) Visão partilhada: disciplina coletiva focada no estabelecimento de objetivos comuns e na ideia de que todos são encorajados a contribuir com suas visões pessoais; d) Aprendizagem em equipe: projeta-se a interação coletiva de um grupo; e) Pensamento sistêmico: devemos conceber como melhorar a compreensão da interdependência dos fatores de transformação, entender a não-linearidade da existência.

A importância dessas oito tendências é tal que as modelagens aqui apresentadas nos artigos devem, necessariamente, ter sido construídas segundo uma ou mais das tendências enunciadas. Além disso, consideramos que o Brasil necessita aprofundar seu conhecimento em *design* pedagógico aplicando este conteúdo à produção de *software* e infografias. É, portanto necessário desenvolver conhecimento brasileiro sobre *design* pedagógico, além de estudar sobre a adoção de métodos de pesquisa apropriados para a produção dos mesmos.

Coerentes com o debate proposto nesta edição, Alfredo Eurico Rodrigues Matta, Francisca de Paula Santos da Silva e Edivaldo Machado Boaventura, no artigo *Design-Based Research (DBR) ou pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação*, abrem possibilidades inovadoras para a discussão dos fundamentos da metodologia de investigação e pesquisa mais conhecida como Design-Based Research (DBR), cuja tradução em português é defendida pelos autores com a designação Pesquisa de Desenvolvimento e que foi construída pensando no crescimento das tecnologias digitais, na medida em que, nos últimos anos, um número cada vez mais significativo de cientistas da educação percebe que as metodologias tradicionais, tanto as consideradas quantitativas, quanto experimentais ou qualitativas apresentam dificuldades para a condução de investigações. Nessa perspectiva, os autores oferecem orientações sobre como utilizar a referida abordagem para a pesquisa e desenvolvimento de aplicações em várias áreas, mas em particular para o desenvolvimento de propostas de processo cognitivo em ambientes digitais educacionais, com soluções práticas que impliquem avanço concreto das práticas educacionais.

O relevante estudo de Cassiano Zeferino de Carvalho Neto e Araci Hack Catapan, *Tecnologia e design de complexmedia dedicada à educação digital: um relato de caso*, registra um importante caso de sucesso em *design* pedagógico brasileiro, já que, com base socioconstrutivista, os autores descrevem a proposição de *design* que realizaram para centenas de conteúdos digitais educacionais, hoje acessados e utilizados em todo o Brasil, e fora dele, construídos no âmbito do projeto Condigital do MEC/MCT, a partir do Portal do Professor do MEC. Realizada com financiamento do FNDE, a coleção utilizou o *design* intitulado *complexmedia*, fundamento para as construções realizadas.

O *design* de material didático hipermediático também é o foco de estudo de Juliana Sales Jacques e Elena Maria Mallmann, no artigo *Design pedagógico de materiais didáticos: performance docente na produção hipermediática em ambientes virtuais*. O texto expõe como a pesquisa-ação, relacionando construção de solução de *design*

e ciclos de desenvolvimento, foi utilizada com sucesso em um processo que poderia ser analisado como de metodologia DBR, também foco de interesse deste nº 42.

No artigo *Aprender on-line: o modelo pedagógico da Universidade Aberta numa disciplina do curso de Educação*, Lúcia Amante nos apresenta o procedimento desenvolvido por pesquisa pela Universidade Aberta, em Portugal, a partir do qual esta instituição voltada para a educação a distância realiza o *design* pedagógico de seus cursos e materiais didáticos *online*. O modelo de *design* adotado focaliza a projeção de soluções de interação entre estudantes de modo a promover a reflexão e partilha de saberes entre o grupo de alunos.

Eliane Schlemmer, em *Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão*, desenvolve estudo da relação *design*-cognição na docência, principalmente vinculada à configuração de Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais na perspectiva da Gamificação. Verifica que esta relação ocorre de forma satisfatória na medida em que o docente configura, juntamente com os discentes, os tais espaços de convivência, em que o outro é reconhecido como legítimo interator.

Já Marcos Lima e Thierry Fabiani dialogam sobre o *design* pedagógico agora aplicado à educação empresarial. A reflexão é importante não somente por suas conclusões explícitas, mas também porque apresenta a amplitude deste campo de estudos, capaz de estar presente no planejamento e elaboração pedagógica tanto da educação escolar, da empresarial, como em outras dimensões da educação e outras áreas que necessitem construir soluções para o ensino-aprendizagem. O artigo *Repensando o método Caso em cursos de Administração: desafios e oportunidades da abordagem socioconstrutivista com ferramentas da Web 2.0* utiliza princípios socioconstrutivos de *design*, trabalhando com pensamento crítico e interatividade colaborativa, em função da construção de soluções de sistemas digitais educacionais empresariais.

Um estudo sobre a importância do contexto histórico e da situação no desenvolvimento da prática educativa, resultado de tese doutoral que contribui para o entendimento do *design* pedagógico socioconstrutivista, é o que revela o artigo *Prática educativa: entre o essencialismo e a práxis*, de Hilda Maria Martins Bandeira e Ivana Maria Lopes de M. Ibiapina. O artigo analisa a prática educativa a partir de sua interação com a educação da Grécia Clássica e a influência iluminista e romântica de Rousseau, contribuindo assim para a compreensão da prática educativa.

O artigo *A linguagem do material didático impresso de cursos a distância*, de Vera Horn, utilizou conceitos bakhtinianos de dialogismo, interação verbal e gêneros do discurso para o *design* de material impresso para a educação a distância. Foi possível observar que a aproximação do discurso científico escrito e das condições do discurso narrativo (oral) é importante para a adoção de uma concepção de linguagem que conduza o educando à construção do conhecimento e ao favorecimento da interação.

*Tempos e redes: a arquitetura de uma sala de aula em EAD*, de Ormezinda Maria Ribeiro e Carmem Jená Machado Caetano, assume o desafio de investigar a organização e *design* da sala de aula da EAD, e seu complexo jogo de espaço tempo, sincronia e assincronia.

Nessa perspectiva, o artigo intitulado *Paradigma da cosmodernidade: uma abordagem transdisciplinar à educação para a cidadania global proposta pela UNESCO* assinado pelos autores Javier Collado Ruano, Dante Augusto Galeffi e Roberto Leon Inacio Ponczek, tem como objeto de estudo refletir sobre a Educação para a Cidadania Global (GCE) proposta pela UNESCO na Agenda pós-2015 para o Desenvolvimento

das Nações Unidas, tomando como base três paradigmas: o da cosmodernidade, formulado por Nicolescu; o da complexidade, formulado por Morin; e o da polilógica, de autoria de Galeffi, para abordar o conhecimento através de uma epistemologia complexa, criativa, transdisciplinar, polissêmica, transcultural, transnacional e transpolítica. Trata-se de uma pesquisa de triplo campo teórico-epistemológico-metodológico que visa o entendimento e o respeito das características histórico-culturais de cada comunidade, com vistas a promover a educação para a cidadania global (GCE) como o princípio de energia causal do processo de transformação do ser humano e da sociedade-mundo.

Mídias e educação integram-se ao tema do *design*, pedagógico visto que as mídias estão entre as produções que mais necessitam dele, assim como da investigação a respeito de seu desenvolvimento. Pensar em projetos de cursos em EAD implica em pensar na relação dialógica entre os três elementos constitutivos do *design* pedagógico: fundamentos, organização e docência. A concepção de *design* pedagógico aqui defendida supõe uma arquitetura hipertextual de conteúdos e situações didáticas, orientada por objetivos ou intenções de aprendizagem, que valorizem as experiências discentes, incentivem a pesquisa e estimulem a colaboração e a criatividade, respeitando as características de atuação do professor, intérprete crítico do mundo digital.

Com o propósito de discutir a mudança em curso nas sociedades ocidentais que se tornam crescentemente multiculturais e multiétnicas pós anos 1960, em que os fenômenos de exclusão se agravam mesmo com o incremento da circulação de informação e pessoas e da melhoria dos níveis de bem-estar da população, o autor português Miguel Monteiro, no interessante texto intitulado *O ensino numa escola plural*, reflete sobre o papel da educação inter/multicultural e as necessárias mudanças que são impostas à escola pela sociedade contemporânea.

No texto, *Educação e mídia: interface processual na teoria das representações sociais*, as autoras Maria Olívia de Matos Oliveira e Maria de Lourdes Soares Ornellas aprofundam o debate de caráter interdisciplinar, analisando os meios de comunicação de massa como estratégias discursivas produtoras do senso comum e o papel que eles desempenham na formação da sociedade moderna, cada vez mais caracterizada pela “comunicação mediada”, que substitui o processo face a face e dialógico por outro, de natureza diversa, que é assimétrico e viabilizado por meios técnicos de produção e difusão do conhecimento. Defendem ainda as autoras que os meios de comunicação não podem ser estudados apenas pelos avanços tecnológicos ou comerciais da sua oferta, mas pelos impactos socioculturais que produzem nos sujeitos, nos seus contextos de vida e de relações interpessoais. Há, portanto, uma necessidade de aprofundamento nesse campo de discussão sobre a capacidade de modelação da opinião pública através da mídia e/ou as potencialidades de recepção crítica por parte dos sujeitos, abrindo um debate crítico na interface processual com a teoria das Representações Sociais sobre as novas condições comunicativas que emergem do cotidiano ou através das mídias, suas determinações e suas interferências nas práticas e atitudes dos sujeitos, presentes em diferentes contextos sociais.

Outra temática-alvo de intensa discussão na atualidade é a do envelhecimento. A autora Patrícia Haertel Giusti, tendo como aporte teórico Michel Foucault, revela no seu texto *A normalização do idoso na Mídia Impressa: provocação foucaultianas* como a mídia tem se encarregado de apresentar formas de ser e viver a velhice, refletindo intensamente os acontecimentos discursivos que dão condições de possibilidade para emergência da velhice enquanto uma população. O artigo ainda analisa, através de al-

gumas ferramentas de análise discursiva, o processo de envelhecimento pautado pelo discurso da promoção da saúde, recorrente na mídia impressa e presente em reportagens de capa dos cadernos de saúde de dois jornais do Rio Grande do Sul, de 2004 a 2010.

A autora Adriana Bruno, no artigo *Investigando espaços escolares de letramentos: a biblioteca e o laboratório de informática*, com uma linguagem clara e acadêmica, revela uma problemática pertinente ao contexto atual, qual seja, a de “compreender a utilização, por parte dos docentes, da Biblioteca Escolar e do Laboratório de Informática, enquanto espaços de produção de leitura, escrita e conhecimento”. Ao longo do texto, trazendo teóricos de renome para dar suporte às argumentações feitas sobre o tema, a autora afirma que os professores das nossas escolas nasceram numa época bastante diferenciada do contexto tecnológico dos seus atuais alunos, chama atenção para a necessidade de ações que favoreçam atividades envolvendo a biblioteca escolar e o laboratório de informática. Aponta ainda para a necessidade de a escola proporcionar aos alunos o convívio e o uso de diferentes gêneros textuais e de variados suportes tecnológicos, tão presentes na sociedade atual.

*A imagem do professor e a atratividade da docência: enunciados sobre a carreira docente na mídia impressa*, de autoria de Ana Paula Rufino dos Santos, é um texto atual e interessante em que a autora, numa perspectiva de Foucault e de alguns teóricos dos Estudos Culturais, explica como os discursos produzidos pela mídia orientam as representações sobre docência e a valorização do professor, argumentando que o discurso veiculado pela mídia ultrapassa a simples referência a coisas, e vai muito além da mera utilização de palavras, e, por isso, “possui regularidades intrínsecas a si mesmo, através das quais é possível definir uma rede conceitual que lhe é própria”, conforme pontua a referida autora.

*Formação de professores para docência online: considerações sobre um estudo de caso* traz contribuições importantes acerca do debate em torno da qualidade da formação de professores para docência *online*, mostrando ser possível uma mediação docente capaz de superar a reatividade burocrática e solitária ainda presente em alguns cursos que utilizam os ambientes virtuais. Seus autores, Marco Silva e Sheilane Avellar Cilento, focalizam uma pesquisa realizada em um “*campus virtual*” de importante universidade particular brasileira e, com maturidade crítica, analisam a subutilização das potencialidades interativas da *web* e a reprodução de práticas unidirecionais que ocorrem muitas vezes nos cursos de formação docente *online*. Os autores mostram que os meios digitais possuem características próprias, distintas daquelas que conformam o ambiente físico das aulas presenciais, e defendem uma nova postura comunicacional do professor, alicerçada na autoria do usuário e na lógica da interatividade.

O artigo intitulado *As identidades dos alunos em tempos de cultura digital: a percepção dos professores de educação básica*, assinado por José Licínio Backes e Ruth Pavan, resultante de um bem conduzido trabalho de pesquisa, aborda as percepções dos professores da educação básica quanto aos efeitos produzidos pela cultura digital nas identidades dos alunos, mostrando que, na condição de estudantes pós-modernos, eles têm suas identidades constantemente (re) significadas em função desses discursos. Os autores também afirmam que, no contexto atual, a escola está sendo constantemente desafiada a lidar com sujeitos cujas identidades carregam as marcas da cultura digital. Concluem os pesquisadores dizendo que discutir os impactos das TIC não significa modernismo, mas tentar contribuir para uma educação que discuta sobre os grandes dilemas pelos quais a humanidade está passando neste início de século, entre o quais se destaca saber qual o lugar que as TICs podem ocupar na educação.

A seção “Estudos” apresenta o artigo intitulado *Pelo enraizamento da história, memórias de educadoras sergipanas se revelam*, de autoria de Raylane A. Dias Navarro Barreto e Joaquim F. Soares Guimarães. Os autores partem de narrativas orais de residentes no município de Umbaúba (Sergipe) para discutir como a pesquisa historiográfica pode se valer de relatos orais, sobretudo de professoras idosas, que, ao narrarem suas histórias, colaboram para o entendimento da cultura e práticas escolares do município no período de 1955 a 1989.

Ao finalizarmos esta apresentação, na pluralidade das reflexões que foram trazidas pelos distintos pesquisadores sobre os temas abordados, acreditamos que foram deixadas muitas inquietações, certezas e dúvidas que você, leitor, poderá aprofundar na interlocução com cada um dos autores deste número 42.

Queremos, igualmente, agradecer a todos aqueles que contribuíram para tornar realidade esta edição, *Design Pedagógico, Mídias e Educação*, aos autores que tiveram seus artigos publicados ou não, aos pareceristas e toda a equipe editorial da revista.

Alfredo Eurico Rodrigues da Matta  
Maria Olívia de Matos Oliveira