

Diversidade em jogo: desafios da criação de um curso de humanidades em ambiente digital

Diversity at play: challenges of creating a humanities course in a digital environment

André Couto ¹
Cristiane Costa ²
Fernanda Diniz ³
Iana Strozenberg ⁴

Resumo. Este trabalho discute as potencialidades e desafios da criação de um curso sobre Diversidade Cultural numa plataforma digital gamificada utilizada por cerca de 20 mil estudantes universitários em cinco universidades brasileiras. A proposta do curso foi permitir que adquiram competências para enfrentar criticamente as complexidades do mundo contemporâneo globalizado, questionando uma visão tecnicista dos cursos universitários e ampliando o espaço dos cursos de humanidades para todas os cursos de graduação.

Palavras-chave: pedagogia, competências, diversidade cultural, gamificação, plataformas digitais

Abstract. This paper discusses the potentialities and challenges of creating a course on Cultural Diversity on a digital gamed platform used by about 20 thousand university students in five Brazilian universities. The purpose of the course was to allow them to acquire competencies to face critically the complexities of the contemporary globalized world, questioning the technicist view of university and extending the space of humanities for all undergraduate courses.

Keywords: pedagogy, learning skills, cultural diversity, gamification, digital platforms

1. Introdução

As instituições educacionais estão diante de um dilema: como formar as novas gerações de universitários levando em conta as enormes transformações do acesso à informação e

¹ Graduado em Comunicação Social pela UFRJ, diretor de arquitetura da aprendizagem da Tamboro Educacional, Brasil; andre.couto@tamboro.com.br.

² Professora doutora da Escola de Comunicação da UFRJ, Brasil; cristiane.costa@eco.ufrj.br.

³ Graduada em Comunicação Social pela UFRJ, gerente de conteúdo da Tamboro Educacional, Brasil; fernanda.diniz@tamboro.com.br.

⁴ Professora doutora da Escola de Comunicação da UFRJ, Brasil; ilanastrozenberg@gmail.com.

ao conhecimento produzidas pelas tecnologias digitais. Como utilizar essas novas ferramentas, apropriando-se desses recursos para ampliar o protagonismo dos estudantes no processo educacional e a própria gama de conteúdos necessários para que ele possa se inserir de forma criativa no mundo social e profissional?

A proposta apresentada neste trabalho é relatar uma experiência pioneira de criação e implementação de um projeto pedagógico que fez uso de ferramentas digitais multimídia, gamificadas, para complementar a formação humanista de cerca de 20 mil universitários, das mais diferentes carreiras, em cinco universidades brasileiras. Para realizá-lo, uma plataforma online foi desenvolvida ao longo de dois anos por uma equipe multidisciplinar de especialistas em educação, design, engenharia da informação e programação, em constante diálogo com professores e pesquisadores que atuaram como curadores de conteúdo.

Mais especificamente, será analisada a criação da trilha sobre Diversidade, discutindo os ganhos e impasses a serem superados quando se unem questões não-binárias do campo das Humanidades com as exigências de uma pedagogia on-line que não se resume à reprodução na rede de aulas tradicionais. E, com isso, contribuir para apontar parâmetros a serem adotados na concepção de novas metodologias de produção de conhecimento em processos pedagógicos por meio das tecnologias digitais.

O projeto descrito nesta apresentação foi desenvolvido através de uma parceria entre a empresa Tamboro Educacional⁵ e o grupo Ânima Educação⁶. O ponto de partida foi uma visão compartilhada por todos que participaram do projeto: se as instituições de ensino superior pretendem formar indivíduos preparados para lidar com os desafios do mundo contemporâneo, elas não podem mais se limitar a uma formação tecnicista e especializada.

⁵ Tamboro Educacional é uma empresa de educação e novas tecnologias que nasceu do interesse e esforço de um grupo de profissionais com distintos backgrounds dedicados a desenvolver metodologias inovadoras para a educação. Após sete anos pesquisando metodologias e novos espaços de saberes que utilizam tecnologias de informação e comunicação para produzir conhecimento, a Tamboro se especializou no desenvolvimento de plataformas digitais gamificadas, adaptativas e avaliativas voltadas para o desenvolvimento das competências essenciais do século XXI.

⁶ A Ânima Educação é uma das maiores organizações educacionais privadas de ensino superior do país, tanto em termos de receita como em número de estudantes matriculados, de acordo com a Hoper Educação. A Anima tem mais de 10 anos de experiência no setor de ensino superior brasileiro, contando com uma rede de três Centros Universitários (Una, UniBH e Unimonte) nos estados de Minas Gerais e de São Paulo, e duas Faculdades, nas cidades de Betim e Contagem (Minas Gerais), detendo marcas que são reconhecidas e tradicionais, com mais de 40 anos de história. Adicionalmente, o portfólio inclui também a HSM, uma das mais renomadas instituições de educação corporativa no Brasil.

Outro ponto consensual é a percepção de o que o currículo deve ser pensado e praticado como um conjunto de ações pedagógicas que consideram a multiplicidade do mundo, os desafios da sociedade, e o desenvolvimento do ser humano por meio de processos educativos formais e não formais. Em comum, a preocupação em deslocar o eixo da formação dos educandos do viés exclusivamente técnico e estimular a aquisição de competências essenciais para o mundo contemporâneo.

Os resultados de uma extensa pesquisa conduzida por um grupo de trabalho formado por membros da Diretoria Acadêmica e do Departamento de Inovação do grupo Ânima com alunos ingressantes no 1º e 2º semestres de 2014 em quatro de suas instituições apontavam para uma desconexão entre as habilidades exigidas na vida adulta e a bagagem que os alunos calouros traziam da vida escolar. No entanto, a ideia de que o ensino universitário iria suprir essa lacuna, preparando os alunos para a vida profissional e pessoal, não era corroborada pela realidade. Ao contrário, o consenso neste grupo era de que o currículo programático da maior parte dos cursos superiores ofertados não contribuía para reduzir esse gap entre a formação acadêmica versus desafios do mundo contemporâneo.

2. Metodologia

Para tirar esse projeto de papel, foi montada uma equipe multidisciplinar com expertise nas áreas de Sistemas (planejamento, desenvolvimento e implantação de projetos de Tecnologia da Informação), Especificação (criação dos requisitos e parâmetros para a implementação das diversas etapas dos projetos), Arquitetura de Aprendizagem (pesquisa, adaptação e produção de conteúdo e novas metodologias) e Design (customização e criação de interfaces para web e mobile). Assim nasceu o LAI, Laboratório e Aprendizagem Integrada, um espaço de ensino híbrido (que faz parte da grade curricular de todos os cursos de graduação das universidades do grupo Ânima) cujo objetivo é oferecer trajetos formativos voltados para o desenvolvimento do autoconhecimento, das competências do século XXI e para ampliar a capacidade do educando lidar, se expressar e pensar sobre a diversidade cultural.

O LAI funciona como uma compilação de diversas disciplinas que são os cursos oferecidos na plataforma digital que recebeu o nome de Ulife. Um dos pilares centrais do projeto, a plataforma foi concebida considerando quatro dimensões estruturantes:

- 1) dimensão adaptativa: criação de itinerários formativos com componentes de aprendizagem adaptativa e individualizada.
- 2) dimensão colaborativa: situações de aprendizagem onde ocorre a interação e troca de experiências entre os universitários.
- 3) dimensão avaliativa: algoritmos de avaliação com a finalidade de medir o progresso e a proficiência do aluno.
- 4) dimensão motivadora: estratégias de engajamento, recursos imagéticos e metodologias de aprendizagem baseadas nos princípios da gamificação e do Game Based Learning.

O principal objetivo da plataforma é proporcionar uma experiência formativa personalizada a partir de elementos de motivação e engajamento que garantam a permanência e participação do aluno, além de um comprometimento com seu processo de desenvolvimento. Tendo em vista tais objetivos, três caminhos foram adotados na estruturação desse ambiente virtual:

- 1) algoritmos avaliativos e acompanhamento do progresso da aprendizagem através de relatório de desempenho.
- 2) atividades pedagógicas interativas baseadas nos princípios do Game Based Learning.
- 3) estratégias de gamificação que permeiam a experiência do aluno na plataforma.

Nesse ambiente, embora haja presença de mentores que dão apoio ao processo formativo dos alunos, há um predomínio da experiência online e da autonomia do educando. Um dos diferenciais do projeto é que, temas que anteriormente eram abordados de forma periférica, passaram a formar parte da grade curricular dos dois primeiros semestres dos cursos universitários do grupo Anima⁷.

Uma escolha foi central para o projeto: os temas e conteúdos não formais, que seriam trabalhados predominantemente por meio de uma plataforma digital de aprendizagem, teriam o carácter de uma ação pedagógica curricular. O conteúdo foi organizado em sete cursos, chamados de Trilhas de Aprendizagem, com alguns pontos de convergência ao longo do percurso, que visualmente se assemelhava a um mapa de metrô: Identidade; Diversidade; Comunicação; Colaboração; Criatividade; Pensamento Crítico e Resolução de Problemas.

No LAI, os alunos ingressantes de qualquer graduação devem cursar as primeiras quatro horas de cada um dos sete cursos oferecidos na plataforma digital. Após completar essas

⁷ UniBH e Una, em Minas Gerais, Unimonte e São Judas Tadeu, em São Paulo e Sociesc, em Santa Catarina

etapas obrigatórias de cada um dos sete itinerários formativos, os alunos devem optar por dois cursos que deverão ser feitos até o final. A realização desses dois cursos é um pré-requisito para validar os créditos referentes as 40 horas de disciplinas complementares exigidas pela maior parte das graduações.

Buscou-se um diálogo entre o framework do projeto, a intencionalidade pedagógica e a teoria da aprendizagem através dos jogos. Os ícones do menu e a navegação do usuário na plataforma fazem alusão a um mapa de metrô. Assim como no metrô é possível trocar de linha, os alunos podem sair de uma trilha de aprendizagem e partir para outra, experimentando diferentes percursos.

Embora haja parâmetros e prazos para a realização algumas atividades, os alunos atravessam suas jornadas pelas trilhas no seu próprio ritmo, conduzindo assim a gestão de sua aprendizagem e progresso de forma autônoma. As trilhas são compostas por diversas etapas que, na plataforma, recebem o nome de estações. É dentro de cada estação que o aluno encontra as atividades pedagógicas que, por sua vez, são abrigadas por ferramentas digitais que, internamente, recebem o nome de objetos interativos. Ao completar as atividades que compõem uma estação, o aluno se torna apto a seguir sua “viagem” e partir rumo à próxima estação do seu percurso formativo.

A dinâmica dos jogos se vê espelhada nos 11 tipos de atividades interativas utilizadas para compor cada estação. Uma série de estratégias de gamificação são usadas: desde ferramentas multimídias usuais como quizzes, até atividades colaborativas mais complexas, nas quais os alunos encontram espaço para publicar seus trabalhos nos mais diversos formatos (vídeo, texto, imagem e áudio) e também podem avaliar os materiais dos seus pares, dando e recebendo feedbacks.

O conjunto de atividades gamificadas, com seus mecanismos de funcionamento e potencialidades pedagógicas particulares, é capaz de provocar um alto grau de engajamento e novos estímulos cognitivos, além de ampliar as possibilidades de contemplar os diferentes estilos de aprendizagem.

De forma geral, as atividades trabalham com o conceito de aprendizagem ativa, ou seja, o aluno aprende através da experiência prática baseada na interatividade, na troca de ideias e experiências com os pares e na produção autoral. Além disso, sempre que há alguma exposição de conceitos mais teóricos ou abstratos, optou-se por explorar tais conteúdos por meio de exemplos conectados com o cotidiano do aluno e com a contemporaneidade.

Além das atividades interativas, há uma série de estratégias de gamificação que são aliadas do processo de aprendizagem e engajamento. As principais são:

- 1) premiação com moedas: itens recebidos pela conclusão de atividades isoladas.
- 2) premiação com troféus: itens recebidos quando se conclui um conjunto de atividades que compõem uma estação da trilha.
- 3) pontos de aprendizagem: pontuação que depende do desempenho em cada atividade.
- 4) pontos de colaboração: pontuação que depende da participação dos universitários nas atividades colaborativas.
- 5) inventário: mochila do aluno onde ele pode guardar certos resultados que refletem seu desempenho nas atividades.
- 6) mural: espaço colaborativo onde todos os alunos podem publicar comentários sobre as atividades, indicar links de vídeos, textos e outros materiais relacionados aos temas dos cursos.
- 7) chat: salas de bate papo que funcionam em cada estação.
- 8) título de máster da estação: destaque para o universitário que foi mais pontuado em determinada estação.

3. Justificativa

Os processos educacionais lidam com um estado permanente de renovação de paradigmas. A lógica da relação com o conhecimento mudou. A “Era das Disciplinas” está dando lugar à “Era das Competências”. O saber ler, escrever, contar e suas variantes abre espaço para a mobilização de recursos e saberes diante de situações-problema. Desde que, na década de 1990, a Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI da Unesco publicou o relatório “Educação: um tesouro a descobrir”, o mundo da educação tem procurado responder aos desafios de preparar jovens a partir daquilo se convencionou chamar As Quatro Grandes Aprendizagens: “aprender a conhecer”; “aprender a ser”; “aprender a fazer” e “aprender a aprender”.⁸

O relatório da Unesco evidenciou algo que a realidade do dia a dia das instituições educacionais, com seus alunos cada vez mais sedentos em busca de sentido para as suas aprendizagens, já apontava: apenas as disciplinas e as metodologias ditas tradicionais não são capazes de responder aos desafios que se apresentam.

⁸ O Unreasonable Group é uma iniciativa que reúne empreendedores de diferentes países em torno das 17 Metas Globais de Sustentabilidade da ONU. A empresa que realizou o projeto é representante para área as metas ligadas à Educação. O programa é desenvolvido em parceria com a Secretaria de Estado do Governo do Estados Unidos da América.

Instituições como *Partnership for 21st Century Learning*, Fórum Econômico Mundial, Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), e ainda a publicação de trabalhos como o do educador colombiano Bernardo Toro e seus Códigos da Modernidade,⁹ ajudaram a definir as competências necessárias para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. Entre elas, a “resolução de problemas complexos”; o “pensamento crítico”, a “criatividade”; a “comunicação oral”; e a “colaboração”.¹⁰

A ênfase em competências que permitam tanto o desenvolvimento do autoconhecimento quanto do saber lidar com a diversidade cultural e as rápidas transformações do mundo contemporâneo evidenciam a necessidade de a educação se deslocar de processos estáticos, cumulativos e disciplinares para uma dinâmica de atualizações constantes, como os softwares e aplicativos. Com isso, as tecnologias digitais ganharam um papel de central na criação das novas estratégias pedagógicas.

4. Referencial teórico

No que tange às referências teóricas que contribuíram para a definição dos eixos temáticos do referido projeto vale citar a influência dos trabalhos como o do educador colombiano Bernardo Toro na forma dos “Códigos da Modernidade”, assim como do economista e Prêmio Nobel James Heckman¹¹ e seus estudos acerca de habilidades não cognitivas e a possibilidade de estimulá-las. Dentre as diversas pesquisas empíricas, merecem destaque aquelas que são fruto da parceria com o educador brasileiro Antônio Carlos Gomes da Costa. Suas propostas acerca do desenvolvimento de uma “Educação Interdimensional”¹² e “Protagonismo Juvenil”¹³ ajudaram a fundamentar as escolhas teóricas, pedagógicas e metodológicas realizadas neste projeto.

⁹ Códigos da Modernidade, do educador Bernardo Toro: Domínio da leitura e da escrita; Capacidade de fazer cálculos e resolver problemas; Capacidade de analisar, sintetizar e interpretar dados, fatos e situações; Capacidade de compreender e atuar em seu entorno social; Receber criticamente os meios de comunicação; Capacidade de localizar, acessar e usar melhor a informação acumulada; Capacidade de planejar, trabalhar e decidir em grupo.

¹¹ James Heckman é um economista norte-americano. A ele deve-se a criação de uma série de métodos precisos para avaliar o sucesso de programas sociais e de educação - trabalho pelo qual recebeu o Prêmio Nobel, em 2000.

¹² A Educação Interdimensional está baseada na ideia de integração equilibrada das diversas dimensões do ser humano expressas na Paideia ou a construção do ideal do homem grego. As dimensões às quais Gomes da Costa faz referência são: o *logos*, a dimensão do pensamento; o *pathos*, a dimensão do sentimento; o *eros*, a dimensão dos desejos; e o *mytho*, a dimensão da relação do homem com o mistério da vida e da morte

¹³ O conceito de “Protagonismo Juvenil” é desenvolvido por Antônio Carlos Gomes da Costa e Maria Adenil Vieira no livro *Protagonismo Juvenil – adolescência, educação e participação democrática*. A partir deste trabalho, o conceito ganhou força e projeção no Brasil.

Neste processo contínuo de desenvolvimento e implantação de melhorias na plataforma educacional voltada para o público universitário, a aposta tem sido de que, com o conteúdo, linguagem, ambiente e suportes adequados, é possível provocar o jovem para que este saia da sua zona de conforto e assuma o papel de protagonista do desenvolvimento das competências fundamentais na construção da sua trajetória de vida (pessoal e profissional). Se no mundo do trabalho contemporâneo a única certeza estável que temos é a permanente mudança, é fundamental ajudar o jovem a se planejar, a se munir dos recursos e competências necessárias e a se reinventar de acordo com novas situações, refazendo suas escolhas e caminhos, além de incrementar sua autonomia e autoconfiança no processo permanente de construção do conhecimento.

Na contramão da perspectiva predominante nos projetos político-pedagógicos tradicionais, preocupados com o perfil do aluno que se deseja formar, o horizonte formativo dessa iniciativa educacional foi definido como o contínuo desenvolvimento de um jovem autônomo, engajado, produtivo e atuante.

A partir das pesquisas do educador brasileiro Antônio Carlos Gomes da Costa¹⁴ e de sua proposta de uma “educação interdimensional”, os caminhos para alcançar os objetivos propostos nesse horizonte formativo foram concebidos a partir de três eixos:

- *Eu comigo mesmo*: compreender-se, aceitar-se e saber usar suas habilidades para crescer, realizar-se e buscar o seu bem-estar.
- *Eu com o mundo*: relacionar-se de forma harmoniosa e produtiva com as outras pessoas na família, na universidade, na comunidade, no trabalho e em outros lugares e situações.
- *Eu com o mundo do trabalho*: produzir os bens e serviços capazes de assegurar ao seu detentor um lugar no mundo do trabalho e ampliar a sua empregabilidade.

Uma vez decidido os parâmetros para a construção do ambiente virtual, deu-se início à fase de produção de conteúdo, com a participação de especialistas, que atuaram como curadores de cada campo de conhecimento. O desafio foi o de desenvolver conteúdos inéditos, orga-

¹⁴ A Educação Interdimensional está baseada na ideia de integração equilibrada das diversas dimensões do ser humano expressas na Paideia ou a construção do ideal do homem grego. As dimensões às quais Gomes da Costa faz referência são: o *logos*, a dimensão do pensamento; o *pathos*, a dimensão do sentimento; o *eros*, a dimensão dos desejos; e o *mytho*, a dimensão da relação do homem com o mistério da vida e da morte.

nizados em itinerários formativos, que dialogassem com a metodologia de aprendizagem proposta, por meio de:

- Apresentações diversificadas com vídeos, textos, diagramas e simulações;
- Atividades colaborativas que estimulam a interação e a negociação entre pessoas com habilidades diversas;
- Estímulos para que o usuário assumisse uma postura questionadora e exponha o que sabe;
- Incentivo à participação em desafios, oferecendo *feedbacks*;
- Apresentação de conteúdo, oferecendo exemplos;
- Escolhas de temas da vida real e com sentido prático;
- Automonitoramento da aprendizagem com dados de proficiência;
- Certificação da aprendizagem;
- Engajamento em um ambiente interativo, gamificado e com premiações.

4.1. Making of de um curso sobre Diversidade

O tema da Diversidade Cultural é especialmente desafiador para o campo das Humanidades Digitais na medida em que coloca em questão valores e comportamentos preconceituosos que precisam ser discutidos com urgência. Se as instituições de ensino superior pretendem formar indivíduos preparados para lidar com os desafios do mundo contemporâneo, o currículo das Humanidades precisa ser repensado de forma a não se restringir aos cursos da área.

Na criação do curso sobre Diversidade buscou-se criar novas estratégias metodológicas para o ensino das Humanidades, fazendo uso de ferramentas interativas e da gamificação para engajar as novas gerações de nativos digitais, e capazes de serem replicadas em grande escala em diferentes contextos. Tratava-se de criar conteúdos para um curso totalmente online em que o conhecimento deveria ser passado aos alunos por meio de ferramentas interativas, de caráter lúdico e/ou que estimulasse o aluno a aprender através de atividades que instigassem seu interesse e os fizessem refletir.

O curso teve seu conteúdo elaborado por Ilana Strozenberg, professora de Antropologia, doutora em Comunicação e coordenadora do Pós-Doutorado em Estudos Culturais do Programa Avançado de Cultura Contemporânea da Universidade Federal do Rio de Janeiro, e

Cristiane Costa, coordenadora do curso de Jornalismo da UFRJ e pesquisadora de novas estratégias narrativas para a mídia digital do Pacc-UFRJ. As duas integram o Laboratório em Rede de Humanidades Digitais do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia da UFRJ.

A equipe também foi composta por especialistas nas áreas de Sistemas (planejamento, desenvolvimento e implantação de projetos de Tecnologia da Informação), Especificação (criação dos requisitos e parâmetros para as diversas etapas dos projetos), Arquitetura de Aprendizagem (pesquisa, adaptação e produção de conteúdo e novas metodologias) e Design (customização e criação de interfaces para web e mobile).

Um dos desafios da curadoria do itinerário formativo voltado para a discussão da Diversidade no mundo contemporâneo foi a elaboração de conteúdos acessíveis, capazes de ampliar os horizontes de conhecimento e gerar processos de engajamento solidário num universo de dezenas de milhares de alunos, anônimo e heterogêneo, tanto do ponto de vista de suas características pessoais quanto de sua formação acadêmica. Em suma: tratava-se de criar conteúdos para um curso sem aulas no sentido tradicional, com atividades cujo objetivo não era transmitir conteúdos disciplinares ou mesmo interdisciplinares e sim formar competências e pensamento crítico para enfrentar a realidade contemporânea.

O objetivo central da trilha Diversidade era fornecer instrumentos para que os alunos pudessem lidar com diferenças e desigualdades de vários tipos que atravessam todas as dimensões do contexto globalizado numa perspectiva de compreensão, diálogo e transformação. E ainda debater a questão a partir da realidade brasileira, refletindo sobre determinações sociais e escolhas individuais. Um questionamento que implica em rever preconceitos e ampliar compreensão e escuta do Outro, mesmo aquele visto até então como inferior ou ameaça à ordem, com base em preconceitos de raça, gênero, etnia e religião, por exemplo.

Com base no trabalho de antropólogos como Clifford Geertz, Stuart Hall, Néstor Garcia Canclini, Gilberto Velho e Roberto Da Matta, entre outros, o pressuposto do trabalho de curadoria foi de que o olhar sobre a diferença é sempre uma perspectiva e, portanto, pode ser modificado, na medida em que, como ser de comunicação simbólica, o ser humano sempre pode ampliar seu repertório social. E este é um dos papéis fundamentais da educação.

Na prática, o curso a distância, de 64 horas, foi construído de forma a ser explorado pelos estudantes em até dois anos, paralelamente com os outros itinerários formativos, voltados para a Criatividade e a Resolução de Problemas, por exemplo, enquanto estudavam presencialmente os conteúdos tradicionais ligados às carreiras por eles escolhidas. O curso online foi dividido em cinco módulos, com uma média de quatro aulas cada um. Cada aula tinha

uma média de cinco atividades sugeridas pelos curadores, com base nas estratégias narrativas oferecidas pelos objetos interativos desenvolvidos pela equipe técnica.

A grande preocupação da curadoria era não deixar que uma linguagem mais acessível e a recursos lúdicos levassem a uma perda da riqueza dos conteúdos, fazendo com que a trilha fosse encarada apenas uma diversão banal e não um estímulo à reflexão e à descoberta de novos horizontes de percepção do mundo, mais abertos às diferenças que lhes são constitutivas.

A intenção não era passar ideias assumidas como melhores ou mais corretas, mas, ao contrário, fornecer instrumentos para questionar verdades únicas. Um das estratégias foi indagar sobre as experiências de vida e comportamento dos alunos, usando como materiais de referência a literatura, a música popular, as artes plásticas, o cinema, as telenovelas, assim como textos mais teóricos, inseridos numa ferramenta interativa que desafiasse sua leitura atenta.

Ao contrário de um curso presencial, não havia aula expositiva. Todo o processo de aprendizagem deveria emergir a partir das ferramentas interativas. Isso fez com que os planos de aula fossem continuamente repensados, uma vez que nem todos os conteúdos inicialmente planejados se adaptavam a este modelo. Quanto menos abstrato e mais voltado para exemplos históricos e práticos, mais facilmente o conteúdo se enquadrava no formato interativo. Fugindo do binarismo, perguntas chave produzidas pelos curadores estimulavam o aluno a expor sua visão pessoal sobre determinados temas, como racismo, etnocentrismo e preconceitos de gênero. O objetivo era que ele se aprofundasse na discussão, saindo do senso comum, e estimulando a consulta de livros, filmes e palestras que o levassem a refletir sobre conceitos como cidadania, relativismo cultura, diferença e desigualdade.

5. Desafios para o futuro

Um ano e meio depois, num processo cheio de idas e vindas, de ajustes constantes, o projeto já está em uso, buscando a formação de universitários que, independentemente da carreira escolhida, tenham a bagagem intelectual necessária para viver e refletir sobre seu tempo.

Para a elaboração de projetos pedagógico deste porte, o desafio maior é descobrir caminhos para traduzir conteúdos complexos, como os que caracterizam o campo das Humanidades, na linguagem de objetos interativos sem perda significativa de sentidos. Isso implica

uma negociação entre os especialistas em conteúdos da tradição teórica e acadêmica e os especialistas nas tecnologias digitais. Outras experiências mostram a dificuldade da tradução entre uma linguagem “natural”, textual – plena de múltiplos sentidos e ambiguidades – para a linguagem técnica da Ciência da Informação.

É importante refletir sobre limites e complementariedades das metodologias pedagógicas digitais e presenciais. Em que medida é preciso recorrer aos modelos pedagógicos mais tradicionais para a transmissão de níveis complexos de conhecimento no campo das Humanidades? A experiência do ULife, na prática, mostrou a necessidade de acompanhamento presencial do uso das plataformas para que seu uso fosse efetivo e levasse aos objetivos propostos.

Outro desafio diz respeito ao processo de produção dos cursos interativos online e a forma de articulação entre os diferentes profissionais nele envolvidos. Criador de plataformas interativas, curador de conteúdos, especialistas em pedagogia digital, designers, mediadores: um universo de muitas pessoas com diferentes papéis, funções e saberes estão envolvidas da implementação de um curso concebido numa metodologia como a do ULife. Por mais que o trabalho do curador tenha características autorais, ele está inserido num processo de produção em vai sofrer várias intervenções feitas por outros especialistas e profissionais sobre as quais frequentemente não tem controle. Como garantir a coerência e o rigor conceitual do projeto?

Sobretudo no caso das Humanidades, ciências interpretativas que lidam com significados e visões de mundo muitas vezes polêmicas, como a Diversidade, esta preocupação permeou todas as etapas. O mentor, que é a figura que fica na ponta e se relaciona diretamente com os alunos, pode prescindir de um conhecimento mais aprofundado dos conteúdos e ser o mesmo para diferentes cursos, independente de sua área de conhecimento? A distância entre curadores e mentores pode ser motivo de muitos mal-entendidos?

Finalmente, um último desafio diz respeito ao caráter permanentemente inacabado dos projetos pedagógicos dessa natureza. Avaliações e adequações fazem parte constitutiva da sua dinâmica - como deveria ser também de qualquer processo pedagógico. Com a diferença de que, no caso do digital, o processo apresenta complexidades bem maiores.

O enfrentamento desses desafios se justifica em função de algumas apostas: a tecnologia digital pode ser potencializada como estratégia de acesso democrático às competências essenciais para o mundo contemporâneo. Para isso, entretanto, é necessário investimentos adequados em políticas públicas (não se trata apenas da compra de equipamentos e sim de como, para que e para quem eles são usados) e estabelecimento de metodologias bem-sucedidas não apenas na teoria mas na prática.

6. Bibliografia

APPADURAI, Arjun. Fear of small numbers, an essay on the geography of anger. Duke University Press, 2007

BAUMAN, Zygmunt. Confiança e medo nas cidades. Rio de Janeiro, Zahar, 2005

CANCLINI, Néstor-Garcia. Culturas híbridas. São Paulo: EDUSP, 2003

_____. As identidades como espetáculo multimídia. In Canclini, N.G. Consumidores e Cidadãos. Rio de Janeiro, editora UFRJ, 1995.

COSTA, Antonio Carlos Gomes. Aventura Pedagógica. São Paulo: Modus Faciendi, 2008.

DA MATTA, Roberto. Você tem cultura? In Explorações, ensaios de sociologia interpretativa. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

GEERTZ, Clifford. Os usos da diversidade. In Nova Luz sobre a Antropologia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

HALL, Stuart. Identidades Culturais na Pós-Modernidade. Rio de Janeiro, DP&A editora, 1997.

_____. A Questão Multicultural. In Da Diáspora, identidades e mediações culturais. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2003.

SAID, Edward. Orientalismo. São Paulo: Companhia de bolso, 2007

SANTOS, Milton. Por uma outra globalização, do pensamento único à consciência universal. Rio de Janeiro: Record, 2004.

SIMEL, Georg. “O Estrangeiro”. In Simmel. Moraes Filho, Evaristo (org). São Paulo: Ática, 1983.

TORO, Bernardo. Mobilização Social. Belo Horizonte, Autêntica, 2004.

VELHO, Gilberto. Unidade e fragmentação em sociedades complexas. In Projeto e metamorfose, Antropologia das Sociedades Complexas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.