

# **CURADORIA DIGITAL E MENTORING: CONTRIBUINDO PARA A CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO CORPO DOCENTE EM CURSOS A DISTÂNCIA**

**SÃO PAULO/SP MAIO/2017**

**MAURÍCIO RODRIGUES DE MORAES - EAD LAUREATE - mauricio.moraes@eadlaureate.com.br**

**JANES FIDÉLIS TOMELIN - EAD LAUREATE - jftomelin@eadlaureate.com.br**

**Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)**

**Categoria: CONTEÚDOS E HABILIDADES**

**Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR**

## **RESUMO**

*Este estudo pretende destacar a necessidade de estruturar nos cursos a distância uma nova área chamada Curadoria Digital e Mentoring, para oferecer uma base de apoio ao professor de EaD, na construção de produções autônomas. A distância física e os processos específicos das tecnologias de comunicação, as quais, muitas vezes, o docente não domina, aumentam o afastamento. O estudo foi feito a partir de um experimento do EaD Laureate, no primeiro trimestre do ano de 2017, idealizado pelo diretor acadêmico e realizado por uma equipe de quatro pessoas provindas do design instrucional e das mídias digitais, dotadas de conhecimentos em metodologia de ensino, internet e audiovisual, essenciais para estruturação do projeto. Como resultado, tivemos ótima aceitação do corpo docente e o desenvolvimento de várias atividades autônomas.*

**Palavras-chave: Curadoria Digital, capacitação, educação a distância, mentoring, EaD Laureate.**

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus e em seguida ao Diretor Acadêmico, Janes Fidélis Tomelin, pela orientação, apoio e principalmente, confiança na construção deste projeto, compartilhando sua experiência e perspectivas em relação a produção docente no EaD.

## Introdução

Este trabalho apresenta os resultados da experiência junto ao corpo docente ao desenvolver produções autônomas nos cursos a distância de Graduação e Pós-graduação do EaD Laureate. Por meio da metodologia de estudo de caso, podem ser apresentadas novas perspectivas no desenvolvimento de atividades.

O professor precisa ser capaz de criar e desenvolver atividades sem que precise ter um conhecimento aprofundado de softwares avançados como, por exemplo, dominar as ferramentas de edição de vídeo ou imagem.

Pensando nisso, a ideia é oferecer aos docentes caminhos mais curtos para a produção de atividades autônomas e aparentemente complexas, que dependeriam da ajuda de um especialista.

O professor precisa ser capaz de contribuir mais assiduamente na construção do conteúdo base e complementar dos cursos oferecidos a distância. Para isso, deve ser apoiado por meio de capacitações, modelos, orientações e pesquisas. Essa solução passa pela criação de uma equipe constituída de pessoas dotadas de habilidades e conhecimentos específicos, tais como edição de vídeo, de roteiro e de imagens, direção de arte e web designer, sempre voltados para a área educacional, nomeada de CDM (*Curadoria Digital e Mentoring*).

O conceito “*curadoria*”, amplamente utilizado no mercado de obras de arte, ajuda a fortalecer os objetivos. Segundo Ulpiano Meneses, da comissão formada pela Universidade de São Paulo sobre curadoria:

[...] curadoria é o ciclo completo de atividades relativas ao acervo, compreendendo a execução e/ou orientação científica das seguintes tarefas: formação e desenvolvimento de coleções, conservação física das coleções, o que implica soluções pertinentes de armazenamento e eventuais medidas de manutenção e restauração; estudo científico e documentação; comunicação e informação, que deve abranger de forma mais aberta possível, todos os tipos de acesso, apresentação e circulação do patrimônio constituído e dos conhecimentos produzidos, para fins científicos, de formação profissional ou de caráter educacional genérico e cultural (exposições permanentes (sic) e temporárias, publicações, reproduções, experiências pedagógicas, etc.). (MENESES, USP, 1986)

Foi observado que essas características citadas por Meneses podem ser adaptadas à CDM, fornecendo uma ótima base teórica na construção de um fluxo diferenciado para a produção autoral do corpo docente. A conservação, o cuidado e a restauração, por exemplo, agregam na estrutura de execução dos processos educacionais. Servem como uma bússola na construção das atividades, fortalecendo a base de dados e ações, apesar de não contemplarem um processo de produção autoral, por concentrarem todos os seus esforços especificamente nas obras prontas.

Na presença da *curadoria*, um novo profissional com habilidades e conhecimentos é apresentado, o *curador*, um colaborador responsável pelo desenvolvimento da CDM:

O curador deve sempre antever as relações conceituais e visuais em uma exposição, as obras no espaço, pois no fundo um projeto curatorial é simultaneamente uma proclamação articulada de sentidos e uma revelação ao olhar de um discurso entre símbolos dispersos (HERKENHOFF apud MOURA, p.20, 2012).

Segundo Herkenhoff (apud MOURA, 2012, p.20), trata-se de um profissional técnico que possui diversos conhecimentos de ferramentas e softwares. Tem a sensibilidade e articulação de sentidos no desenvolvimento de caminhos capazes de auxiliar a pesquisa de ferramentas, o desenvolvimento de processos e o apoio à produção docente, retirando do professor a responsabilidade de “saber tudo”.

Para desenvolvimento do projeto, foi observado que o professor com perfil *Mentoring*<sup>[1]</sup>, começa a ser essencial, sendo capaz de assimilar o projeto e ser o cuidador do desenvolvimento proposto pela *Curadoria Digital e Mentoring*, um personagem indispensável no processo de produção.

Kram e Isabella (1985) apresentam o processo de *mentoring* como um relacionamento entre um adulto jovem (mentorado) e um mais velho e experiente (mentor), o qual atua como patrocinador e treinador do mentorado, oferecendo-lhe proteção e trabalhos desafiadores que facilitem sua visibilidade, preparando-o para avanços na carreira. "Na esfera psicossocial, o mentor serve de modelo e oferece sua amizade, apoiando o mentorado para que este desenvolva um sentimento de identidade e competência profissional" (p. 111).

Como *mentoring*, o professor precisa tornar realidade o processo metodológico desenvolvido pelo *curador*, desenvolvendo as propostas tecnológicas com cuidado e zelo, juntamente com o conteúdo da disciplina.

A equipe CDM foi constituída por um grupo residente na equipe de *Design Instrucional* do EaD Laureate, com indivíduos que agregam diferentes conhecimentos ao projeto. Todos possuem formação superior e ao menos cinco anos de experiência na produção de conteúdo em cursos a distância, habilidades específicas nas áreas de edição e direção de vídeo, diagramação de materiais educacionais e peças gráficas, design instrucional e capacitação acadêmica. O projeto foi idealizado pelo diretor acadêmico, atuando como o grande “*mentor*” do projeto. Sua visão, experiência e conhecimento atuaram de forma primordial para que a realização fosse possível.

O planejamento das atividades prevê oferecer ao corpo docente um conjunto de ferramentas intuitivas e dinâmicas. Trata-se de uma abordagem que deve acontecer em cinco etapas: pesquisa; desenvolvimento; capacitação; apoio; e verificação.

## **Pesquisa**

É na pesquisa de observação que está toda a responsabilidade da escolha que vai nortear a estrutura do processo educativo, da ferramenta a ser desenvolvida, e de qual dispositivo será testado: smartphones; tablets; computadores de mesa; notebooks; entre outros. As redes sociais, por possuírem grande importância nos relacionamentos pessoais da atualidade, sobretudo as mais acessadas por jovens e adultos entre 18 e 49 anos, também são analisadas. Esse levantamento é necessário como pesquisa de possíveis atividades que podem ser transformadas em objetos de aprendizagem, já realizados os devidos ajustes para a construção do conhecimento do estudante.

## **Desenvolvimento**

Uma vez pesquisada e detectada a ferramenta que possui os atributos desejados, como facilidade de produção, sucesso de audiência, intuitividade e dinamismo, ela começará a ser testada no quesito funcional. O aspecto “custo” vem logo em seguida, por acreditarmos que não é uma questão de valor e, sim, de conhecimento, como também de facilidade de implementação, visto que a compra de um software passaria por

diversos processos burocráticos. Por isso, há a preferência por softwares gratuitos. A partir da conclusão dessa etapa, seleciona-se uma disciplina, um tema em uso para a construção de um exemplo primário e, em seguida, são criados os tutoriais de apoio e as apresentações.

Uma primeira avaliação é iniciada para saber se os objetos propostos podem ser assimilados. É então escolhido um professor de forma aleatória e feita uma proposta de utilização. Assim, caso aprovado, inicia-se a rodada de capacitações.

### **Capacitação**

O passo seguinte é a apropriação de muita positividade para encantar e convencer o corpo docente de que se está no caminho certo. A rodada de capacitações deve ser repetida quantas vezes for necessário para contemplar o corpo docente na explicação dos objetivos e das utilizações da nova atividade.

### **Apoio**

Embora estejam disponíveis os modelos e tutoriais, a presença do *curador* junto ao professor facilita o posicionamento dos ideais da ferramenta, demonstrando que existe respaldo para ações e dúvidas, o que vai permitir maior segurança nas primeiras tentativas de utilização.

O apoio contínuo deve acontecer imediatamente após a rodada de capacitação e deve ser dado não apenas para tirar dúvidas, mas também para incentivar a utilização e fazer com que o processo e desenvolvimento sejam feitos junto ao professor, compartilhando atalhos e experiências, lapidando as produções e orientando as melhores práticas.

Posteriormente, ao término de cada exemplo, é pertinente iniciar o processo de catalogação dos exemplos produzidos, o que ajuda a traçar uma linha evolutiva. O plantão de dúvidas e as capacitações fortaleceram o vínculo da CDM com o corpo docente e ocorreram em horários diferenciados, permitindo atender às diferentes escalas de horários que os professores naturalmente possuem.

## **Verificação**

O professor não deve se sentir vigiado ou avaliado, mas, sim, acompanhado. A verificação acontece direcionada aos objetos desenvolvidos e não aos seus desenvolvedores nessa etapa.

A busca pela régua de qualidade tem como base a média total dos docentes, de modo que um estudante passe de uma disciplina para outra ao longo do seu curso sem perceber necessariamente uma diferença significativa na qualidade.

A verificação da audiência é essencial, pois poderá ser percebido se a expectativa de aceitação de determinado objeto se confirmou. Caso não se confirme, é preciso promover um ajuste de rota.

## **Experiência de Campo**

O experimento foi realizado no primeiro trimestre do ano de 2017 com os professores do EaD Laureate, que é formado por quatro universidades: Anhembí Morumbi (UAM); Universidade Potiguar (UnP); Universidade de Salvador (Unifacs); e Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU).

Participaram 165 professores de Graduação e de Pós-graduação, abrangendo as seguintes áreas do conhecimento: Administração; Educação; Saúde; e Direito.

As ferramentas e softwares escolhidos para o experimento são totalmente gratuitos e não possuem complexidade de utilização. Foram disponibilizados previamente nos computadores utilizados pelos professores, para que os docentes tenham sua preocupação voltada apenas para o desenvolvimento.

Depois de algumas semanas de estudos, pesquisas e testes, oito atividades foram escolhidas para iniciar o projeto: gravação de aula junto ao slide; podcast; gif animado; gravação de tela; mapas mentais dinâmicos; infográficos; games; e animações. As atividades propostas alinham o conteúdo às novas tecnologias, no intuito de despertar o interesse do estudante. Dentre as atividades propostas, em uma análise de procedimentos e viabilidade, foram escolhidas três: gravação de web aula; gif animado; e podcast.

O trabalho foi iniciado pela web aula. O objetivo é criar uma aula de aproximadamente quinze minutos para abordagem do material referencial, desenvolvendo um resumo consistente e esclarecedor. A solução foi apresentada na primeira semana do mês de fevereiro. O processo começou com a produção de slides, sendo seguidos alguns requisitos específicos de utilização nos moldes sugeridos para funcionar junto à gravação de vídeo, possibilitando também a marcação com uma caneta digital durante a gravação e frisando um objeto, conceito ou palavra. Ao fim, foi exportado um vídeo, que foi alocado no servidor da instituição pelo professor e disponibilizado na disciplina.

Em seguida, na terceira semana de fevereiro, foi apresentado o gif animado, com o objetivo específico de fazer avisos mais interessantes e dinâmicos. Como são utilizadas imagens, houve a necessidade de uma solução pré-desenhada, sendo respeitados os direitos autorais, assim como o primor pela qualidade.

Por fim, mas não menos importante, o podcast possibilita explorar a capacidade de oferecer ao estudante uma ferramenta amplamente utilizada no atual cenário de convergência midiática. Seu objetivo é destacado no fortalecimento de conceitos importantes de cada disciplina, sendo permitido ao estudante ser baixado em seu smartphone e, posteriormente, poderá ser consultado de qualquer lugar.

As capacitações aconteceram previamente ao oferecimento dos objetos em dias e horários diferenciados, de modo a contemplar todo o corpo docente, e os vídeos tutoriais foram disponibilizados simultaneamente ao plantão de dúvidas. Cada capacitação tinha uma média de trinta minutos de duração e, ao seu final, era apresentado o vídeo tutorial. Um canal de vídeo foi criado com todos os tutoriais disponíveis para acesso a qualquer momento. O trabalho da CDM se estendeu ao longo das doze semanas após a capacitação. A equipe esteve presente junto ao corpo docente, solucionando dúvidas e apoiando as produções.

## **Resultados**

Os resultados são pautados por situações específicas determinadas em cada objeto, respeitando suas características.

Dos 165 professores participantes, houve o desenvolvimento de 78 gifs animados, 165 web aulas e 28 podcasts.

Um dos principais ganhos nesse desenvolvimento foi a agilidade do processo e, conseqüentemente, a autonomia do professor para criação de seus próprios objetos de aprendizagem. Anteriormente, quando o professor não detinha o controle do processo para gravação, edição, upload e disponibilização na disciplina, o procedimento durava de quinze a quarenta e cinco dias, variando conforme a demanda e a quantidade de vídeos.

No modelo *Curadoria Digital e Mentoring*, o professor disponibiliza o conteúdo no mesmo dia em que ocorreu a gravação. Os vídeos gravados tiveram uma média de 60% de visualizações em cada disciplina.

Os gifs animados foram produzidos, disponibilizados e compartilhados como avisos. Dentre os objetos desenvolvidos, foi o único a não permitir uma análise de audiência, por estar disponível na linha do tempo do estudante e não ter nenhum registro possível de ser calculado.

No podcast, foi sugerido que fossem feitos áudios de, no máximo, um minuto e meio. Logo nos primeiros experimentos, os docentes compartilharam o desejo de alongar o tempo de gravação. Depois de algumas orientações e testes, chegou-se ao tempo aproximado de 7 a 10 minutos.

Apesar de ser o modelo que necessitou de maior suporte, pois houve inserção de músicas e trilhas de fundo em conjunto com a voz do professor, além de alguns efeitos de áudio, a experiência foi positiva, pois ajudou a fazer pequenos ajustes nos tutoriais, em relação à ideia primária do que tinha sido planejado e oferecido no ciclo de capacitação. Os podcasts tiveram uma média de 58% de downloads feitos na disciplina.

## **Conclusão**

A partir do feedback do corpo docente, foi possível melhorar a estrutura da capacitação dos tutoriais em vídeo. A hospedagem de fácil acesso ao canal de vídeo da *curadoria* foi amplamente elogiada, o que culminou em uma melhor experiência para o professor.

Foram entregues aproximadamente dezesseis vídeos tutoriais, número suficiente para apoio às produções autorais. A equipe de CDM também fez, no espaço de vinte e dois

dias úteis do mês, uma média de oito atendimentos por dia, esclarecendo desde dúvidas simples até construções completas de um objeto.

A dinâmica sugerida surtiu um efeito interessante, e os professores que conseguiram utilizar e entender a dinâmica das atividades continuaram a desenvolver as atividades. No que diz respeito ao gif animado e ao podcast, houve aderência de 47% dos professores, visto que a web aula, que é parte do conteúdo complementar, naturalmente foi o objeto mais utilizado.

Conclui-se que o professor *mentoring* precisa cada vez mais de ferramentas que estimulem a autonomia para o desenvolvimento de suas atividades, sendo indispensável a criação da equipe de *Curadoria Digital e Mentoring*, para auxiliar o corpo docente na produção de atividades e ferramentas avançadas. Com a preparação para oferecer ao corpo docente subsídios para as produções autorais, o maior beneficiado, sem dúvida nenhuma, será o estudante.

## **Bibliografia**

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. *Relatório elaborado pela Comissão designada pela Portaria GR.2073 de 15/07/1986*. ARRUDA, José Jobson de Andrade (Org.).

MORGADO, Beatriz. *Notas Sobre Curadoria: Bases Para O Discurso Curatorial Contemporâneo*. Disponível em:  
[https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2015.GT1\\_beatrizmorgado.pdf](https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2015.GT1_beatrizmorgado.pdf)

Acesso em 5 de maio de 2017.

CORRÊA, Elizabeth Saad, BERTOCCHI, Daniela. *O Algoritmo Curador : O Papel Do Comunicador Num Cenário De Curadoria Algorítmica De Informação*. Disponível em:  
<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2852/Elizabeth%20Saad%20Corr%C3%AAa.pdf?sequence=1>

Acesso em 5 de maio de 2017.

Kram, K. E. (1983). Phases of the mentor relationship. *Academy of Management Journal*, 26, 608-625.

Kram, K. E., & Isabela, L. A. (1985). Mentoring alternatives: The role of peer relationships in career development. *Academy of Management Journal*, 28(1), 110-132.

SILVA, Carlos Roberto Ernesto da, *Orientação Profissional, mentoring, coaching e counseling*: algumas singularidades e similaridades em práticas

---

[1] A literatura registra que as origens do termo mentor remontam à odisseia de Homero e tem sua origem na lendária Guerra de Tróia, quando Odisseu (Ulisses), Rei de Ithaca, foi para a frente de batalha e conferiu os cuidados de sua família à figura do escravo de nome Mentor, que trabalhava como mestre e conselheiro do seu filho Telêmaco. Logo, a palavra mentor serviria para designar um conselheiro, amigo, professor e homem sábio. (SILVA)