

## CURADORIA DIGITAL INTERATIVA: ESPAÇOS COLETIVOS E AMBIÊNCIAS DE PESQUISA E DE FORMAÇÃO

*Adriana Rocha Bruno*<sup>1</sup>

 <https://orcid.org/0000-0002-5646-8919>

*Suriane S. S. Leiroz de Almeida*<sup>2</sup>

 <https://orcid.org/0000-0001-7185-5637>

*Isabelle Cristina de Lima Gomes*<sup>3</sup>

 <https://orcid.org/0009-0001-9001-7732>

**Resumo:** Este artigo é um recorte da pesquisa "Educação Aberta e Cultura Digital: docênciaS, curadoria, redes sociais, percursos e espaços (trans)formativos", coordenada pela primeira autora deste texto, financiada pelo CNPq e por uma Universidade Pública Federal, e trata da Curadoria Digital Interativa. O objetivo inicial era mapear e dialogar com os grupos de pesquisas brasileiros que investigam(ram) e interatuam(ram) na/com as singularidades da cultura digital, e seus artefatos, durante o período pandêmico da COVID-19, entre 2020-2022. Porém, evidenciou-se a necessidade de ampliação, e pesquisadores e grupos de pesquisa de outros países foram convidados a participar, bem como integrados dados acerca do período de retorno às aulas nos espaços de presença física. O espaço digital utilizado foi o *Google Maps* e neste espaço os participantes poderão interagir com os demais e editar suas próprias informações. Esta ambiência é compreendida na investigação como Curadoria Digital Interativa, e os dados, mostrados ao longo do texto, evidenciam que este pode ser um ótimo recurso para contatar/acessar pesquisadores e grupos de pesquisa que investigam a cultura digital, e também possibilitar o diálogo entre todos, especialmente sobre suas pesquisas, publicações e estudos.

**Palavras-chave:** Curadoria digital interativa; Google Maps; Ambientes digitais interativos; Percursos formativos; Educação aberta.



---

<sup>1</sup> Doutora em Educação, DID-PPGEdu-Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Pesquisadora PQ-2 - apoio CNPq). E-mail: [arbruno2208@gmail.com](mailto:arbruno2208@gmail.com).

<sup>2</sup> Graduanda em Pedagogia - UNIRIO. Bolsista-pesquisadora de Iniciação científica – UNIRIO. E-mail: [surianeleiroz@gmail.com](mailto:surianeleiroz@gmail.com).

<sup>3</sup> Graduanda em História - UNIRIO. Bolsista de monitoria – UNIRIO. E-mail: [isabelle.gomes@edu.unirio.br](mailto:isabelle.gomes@edu.unirio.br).

## **INTERACTIVE DIGITAL CURATORSHIP: COLLECTIVE SPACES AND AMBIENCES FOR RESEARCH AND TRAINING**

**Abstract:** This article is a part of the research "Open Education and Digital Culture: teachers, curatorship, social networks, paths and (trans)formative spaces", coordinated by the first author of this text, funded by CNPq and a Federal Public University, and deals with Interactive Digital Curatorship. The initial goal was to map and dialogue with Brazilian research groups that investigate and interact in/with the singularities of digital culture, and its artifacts, during the pandemic period of COVID-19, between 2020-2022. However, it became evident the need for expansion, and researchers and research groups from other countries were invited to participate, as well as integrated data about the period of return to classes in the spaces of physical presence. The digital space used was Google Maps and in this space the participants will be able to interact with others and edit their own information. This ambience is understood in the research as Interactive Digital Curatorship, and the data, shown throughout the text, evidences that this can be a great resource to contact/access researchers and research groups that investigate digital culture, and also enable the dialogue among all, especially about their research, publications and studies.

**Keywords:** Interactive digital curatorship; Google Maps; Interactive digital environments; Formative paths; Open education.

## **CURADORÍA DIGITAL INTERACTIVO: ESPACIOS Y ÁMBITOS COLECTIVOS DE INVESTIGACIÓN Y FORMACIÓN**

**Resumen:** Este artículo forma parte de la investigación "Educación Abierta y Cultura Digital: profesores, curaduría, redes sociales, trayectorias y espacios (trans)formativos", coordinada por el primer autor de este texto, financiada por el CNPq y una Universidad Pública Federal, y trata sobre Curaduría Digital Interactiva. El objetivo inicial era mapear y dialogar con grupos de investigación brasileños que investigan e interactúan en/con las singularidades de la cultura digital, y sus artefactos, durante el período pandémico de COVID-19, entre 2020-2022. Sin embargo, se hizo evidente la necesidad de expansión, e investigadores y grupos de investigación de otros países fueron invitados a participar, así como datos integrados sobre el período de regreso a clases en los espacios de presencia física. El espacio digital utilizado fue Google Maps y en este espacio los participantes podrán interactuar con otros y editar su propia información. Este ambiente es entendido en la investigación como Curaduría Digital Interactiva, y los datos, mostrados a lo largo del texto, evidencian que este puede ser un gran recurso para contactar/acceder a investigadores y grupos de investigación que investigan la cultura digital, y también posibilitar el diálogo entre todos, especialmente sobre sus investigaciones, publicaciones y estudios.

**Palabras clave:** Curadoría digital interactivo; Google Maps; Entornos digitales interactivos; Itinerarios formativos; Educación abierta.

## Introdução

Há muito tempo se ouve falar sobre Curadoria Digital, Educação Aberta e Cultura Digital, mas, foi preciso passar por uma tragédia, como a pandemia covid-19, para as pesquisas científicas, processos formativos e atividades que envolvam a cultura digital e seus dispositivos tecnológicos em rede conquistassem outros espaços e discussões. Por necessidade, professores e estudantes foram 'forçados' a acessar e 'aprender' a 'mexer' com as tecnologias digitais e em rede, sendo que muitos deles - talvez a maioria - nunca haviam tido contato pedagógico com tais artefatos. Nessa direção, as autoras do presente texto, integrantes do grupo de pesquisa "Anônimo", apresentam dados da pesquisa "Educação Aberta e Cultura Digital: docênciaS, curadoria, redes sociais, percursos e espaços (trans)formativos", que trata da Curadoria Digital Interativa, e apresentam um espaço digital criado para integrar grupos de pesquisa que investigam a Cultura Digital, seus dispositivos e desdobramentos no campo da educação, no Brasil e em outros países. A concepção de Educação Aberta em interface com as tecnologias digitais na educação é abordada por compreender, para as autoras, uma abordagem convergente com a de curadoria digital interativa - ideia forjada na pesquisa em referência. Estima-se que a ambiência formativa (Curadoria Digital Interativa - Mapa dos Grupos de Pesquisa em Educação, Tecnologias e Mídias Digitais) cocriada por meio da pesquisa em tela, ofereça, especialmente, a alunos, professores e pesquisadores, partilhas e oportunidades de atuações coletivas e colaborativas entre aqueles que estudam temáticas que envolvem a Cultura Digital.

Segundo Bruno e Mattos (2020, p. 214), a curadoria digital “é mais do que uma organização de objetos digitais que integram um tema ou um assunto; o curador apresenta o seu olhar, a sua análise a respeito do que seleciona e escolhe. Desse modo, o curador é um autor ou um coautor”. Não se trata, portanto, de um simples agrupamento de temas dispostos num repositório digital, a curadoria digital implica em visão subjetiva e visionária sobre o que se é selecionado para exposição. Nesse sentido é que as autoras deste artigo, Bruno e Almeida, com o apoio do Grupo de Pesquisa Aprendizagem em Rede (GRUPAR), organizaram os dados e a ambiência da curadoria digital interativa aqui apresentada, e Gomes nos dá uma importante contribuição histórica, com o levantamento de dados e compondo as argumentações sobre curadoria e curadoria digital interativa.

## **A Curadoria e a relação humana com a informação desde o paleolítico até o digital**

Segundo Elizabeth Corrêa e Daniela Bertocchi (2012), o significado histórico de curadoria indica a intervenção humana na prática de selecionar, guardar, preservar, organizar e apresentar. Eloi Juniti Yamaoka (2012) afirma uma necessidade da humanidade em fixar informações desde os primeiros registros pelas pinturas rupestres, datados em aproximadamente quarenta mil anos, até as contemporâneas curadorias digitais do século XXI. O suporte de informação acompanhou o ser humano em seu processo de registro ao longo do tempo, passando da pedra às placas de barro, metal, pergaminho, papiro e papel até que, nesse processo de migração, os objetos e meios de fixação de informação aderiram à tela - mecanismo digital.

O colecionismo - ideia de guardar - expressa a existência de uma preocupação além da utilidade em que, desde o paleolítico, guardar lascas de ossos ou pedras de calcário com incisões intencionais indica a existência de um propósito, seja ele religioso, emocional ou simbólico, que afirma um sentido de comunidade. Com base nisso é possível analisar a essência da relação humana com as coisas e de que maneira as comunidades se relacionam com o mundo à sua volta, e dessa maneira, os movimentos de colecionar, fixar e registrar se transformam em indícios de uma memória selecionada para um objetivo, a partir de critérios valorizados em detrimento dos demais.

“O termo curadoria remete ao termo latino *curare*, que significa ‘cuidado para’ que expressa a custódia e preservação, está atrelado a uma ampla gama de atividades, tais como: cuidar, preservar e salvaguardar” (Siebra; Borba; Miranda, 2016, p. 23). O primeiro registro do uso do termo é datado do ano de 435 a.C., e “o termo *curator bonorum* se referia a pessoa que zelava para que um devedor falido não tivesse seu patrimônio arruinado pelos credores, enquanto seu caso era examinado por um tribunal” (Siebra; Borba; Miranda, 2016, p. 10).

Siebra, Borba e Miranda (2016) discorrem sobre os termos “curador” e “curadoria” afirmando a denotação de diversos sentidos:

Nos séculos XVIII e XIX, os termos ganharam relevância na área jurídica atrelados à proteção e guarda de pessoas menores de idade ou deficientes físicos e/ou mentais consideradas incapazes de tomar decisões que afetassem interesses familiares ou sociais. Também foram termos usados no comércio, para indicar ao responsável por cuidar dos direitos dos credores em caso de falência. E, a partir do século XX, o termo curadoria passou a ser mais relacionado às artes, para expressar o ato de selecionar obras de arte para exposição ao público (Castilho, 2015). Nas décadas de 1960 e 1970, o termo curadoria foi

usado, também, para designar o cuidado sistemático com coleções de espécimes científicos. (Siebra; Borba; Miranda, 2016).

Castilho (2015) também definiu que os termos “curador” e “curadoria” têm significados diferentes dependendo da pesquisa, do tempo histórico e do contexto de uso, portanto, se trata de uma polêmica ontológica.

Com o advento das tecnologias da informação e do avanço do digital, como os conhecemos hoje, emerge a gradativa intensificação da produção de informação. A exponencial quantidade de produção de informação digital, que é constantemente gerada, suscita profundas mudanças nos modos de vida e nas relações das populações.

Siebra, Borba e Miranda (2016, p. 21) apontam para os desafios existentes ao compartilhar, armazenar, gerenciar, analisar e recuperar informações mediante a descomunal dinâmica de produção de informações e do consequente dinamismo dos veículos de acesso à essas informações. “Neste sentido, grande parte da base de conhecimentos, dados e ativos intelectuais de instituições, organizações e indivíduos estão, hoje, cada vez mais em formato digital”.

Eloi Juniti Yamaoka (2012) aponta que “as facilidades proporcionadas pelos computadores e demais tecnologias da informação e comunicação (TICs) trouxeram como um dos efeitos colaterais o contínuo crescimento da produção de novas informações e, conseqüentemente, desafios à sua gestão e consumo”. Apesar da infinidade de recursos e facilidades, a rápida obsolescência e a desordem acompanham como revés, nesse sentido, encontrar, selecionar, escolher, guardar, preservar, organizar e apresentar se tornam problemas cotidianos que exigem o papel do curador. Mas quem ou o que pode ser definido como curador? Nesse sentido, pode-se definir a curadoria no âmbito digital como uma “gestão ativa e preservação de recursos digitais ao longo do seu ciclo de vida completo” (Tibbo; Hank; Lee, 2008, p. 235).

Nesse contexto, o termo "curador" e "curadoria" assumem ainda uma postura ontológica, mas que certamente se relaciona com o tempo histórico do protagonismo das tecnologias da informação. Siebra, Borba e Miranda (2016) discorrem sobre a origem da noção de "curadoria digital" como definição de uma prática da curadoria em uma nova realidade que cada vez mais é definida pelas tecnologias da informação.

Nos anos 1980 e 1990, surgiu o termo "curadoria de dados" relacionado a gestão de dados científicos. Porém, apenas a partir de 2003, passou-se a se dar mais atenção à ideia de curadoria de dados dentro do contexto da e-science e da infraestrutura cibernética (Lee; Tibbo, 2011). Na realidade, a partir do ano 2003, o termo curadoria passou a ser trabalhado

nas áreas de Ciência da Informação e Ciência da Computação, motivados pelo crescimento exponencial da informação digital, dando origem à noção de Curadoria Digital (Siebra; Borba; Miranda, 2016).

A curadoria, nesse sentido, assume seu papel protagonista em fixar as informações no suporte digital, isso se dá, como tratamos anteriormente, à partir da preocupação do ser humano em dinamizar e facilitar a utilidade das coisas, e para além disso, se trata de incisões intencionais que indicam a existência de um propósito, simbólico, religioso, emocional, que afirma o sentido de comunidade à medida em que certas informações assumem um papel de destaque, no colecionismo e na divulgação, enquanto outras são destinadas ao descarte. Nesse sentido, o indivíduo ou o mecanismo digital programado ao manuseio da prática de selecionar, guardar, preservar, organizar e apresentar informações, assume o papel de curador, cada vez mais necessário na vastidão de informações digitais.

Porém, vale ressaltar que, apesar de grande parte do aumento do fluxo de informação ser de informação nascida digital, uma parte substancial da vastidão de informação digital resulta, também, de iniciativas de conversão de dados analógicos tais como mapas históricos, gravações de áudio, livros, documentos, fotografias, entre outros para o meio digital. O que tem feito, inclusive, que bibliotecas, arquivos e museus estejam em transição do físico para coleções digitais e do manual para processos automatizados de gestão de coleções (Siebra; Borba; Miranda, 2016).

Aldo de Albuquerque Barreto (2008) definiu o “conhecimento” como o destino final da informação, que por sua vez altera a realidade do indivíduo, e contextualiza a relação do sujeito com o mundo à sua volta. A partir dessa perspectiva:

O conhecimento, destino final da informação, é organizado em estruturas mentais por meio das quais um sujeito assimila a “coisa” informação. Conhecer é um ato de interpretação individual, uma apropriação do objeto pelas estruturas mentais de cada sujeito. Estruturas mentais, que acreditamos, não são pré-formatadas, no sentido de serem programadas nos genes. As estruturas mentais são construídas pelo sujeito sensível, que percebe o meio. (Barreto, 2008, p. 10).

A partir dessa análise, Barreto (2008) tensiona acerca das mudanças implicadas na gestão de tais informações no que tangem: quantidade e controle de dados, e o equilíbrio entre a realidade vivencial dos sujeitos (receptores), suas condições afetivas cotidianas (bem-estar) e modos de trabalhar as informações para si.

Compreendemos, portanto, que a curadoria digital, mais do que um agrupamento de dados ou mesmo um repositório de materiais, é a construção de ambiências que integram produções cuidadosamente avaliadas por grupos específicos, estudiosos, pesquisadores, práticos etc., que "certificam", ou seja, dão anuência ao que naquele espaço é partilhado e, assim, tornam-se curadores daquele espaço que abriga aquelas obras.

Até aqui, estamos em acordo com os autores que nos ajudam a compreender a ideia de curadoria digital. Porém, sabemos que tal processo também implica em receber/agregar pessoas interessadas naquele espaço, naquela ambiência, nas obras que passaram pelo/a(s) curadores/as e estão ali partilhadas. Nesta direção, propomos a Curadoria Digital Interativa como uma ambiência que, além dos atributos da curadoria digital, também ofereça espaço(s) de interação. A questão da interatividade nos acompanha há muito, pois compreendemos que não há aprendizagem sem relação, sem interatividade.

Silva (2014, p. 102) menciona que a interatividade está associada ao "diálogo, comunicação, troca entre interlocutores humanos, entre humanos e máquina", e também atua nos atos de intervir sobre o conteúdo. A interatividade é, portanto, imprescindível para que uma curadoria digital interativa exista.

A ideia de Curadoria Digital Interativa já havia sido gestada desde 2014 no GRUPAR, especificamente pela primeira autora deste texto (Bruno, 2014, 2021) e pela professora Ana Carolina G. Mattos e Adriana Rocha Bruno (2015).

O POMAR (Percurso online múltiplos, abertos e rizomáticos) que vem em resposta às críticas que o Grupar e AUTORA 1 e Mattos (2015) empreenderam nos estudos sobre os Massive Open On-line Course (MOOC), surge da necessidade de criar percursos, rotas e espaços formativos on-line, digitais e em rede; múltiplos, no sentido de possibilitar níveis diversos de intensidade e aprofundamento das temáticas/conteúdos tratados e armazenados; abertos e rizomáticos para armazenamento de materiais afeitos à educação (artigos científicos, vídeos, e-book, imagens, fotografias, áudios, apresentações de slides, links para cursos e outros materiais e REA etc.). (Bruno, 2021, p. 167).

Ou seja, o POMAR já trazia a ideia de curadoria digital interativa e, diante das interpretações aqui apresentadas, compreendemos que este tipo de curadoria poderá contribuir com o avanço das pesquisas e favorecer a integração, num único espaço, de múltiplas ações e acessos/partilhas (seleção, arquivamento, preservação, organização, apresentação, socialização e interação) por meio de ambiente aberto e organizado, de forma colaborativa e partilhada.

A pesquisa aqui apresentada cocriou ambiência para socialização e acesso a práticas integradoras de pesquisadores/as e grupo de pesquisas nacionais e internacionais que estudam a Cultura Digital e seus fenômenos/desdobramentos, em interface com a Educação. Os mapas serão apresentados adiante, bem como seus links.

A ideia da Curadoria digital interativa, no âmbito da educação, é propor integração entre os profissionais da educação, pesquisadores/as e demais interessados nos temas tratados por aquele(s) grupo(s), para a partilha de materiais, de conhecimentos, de práticas e de experiências. A proposta visa ainda provocar processos/percursos formativos entre os integrantes/interessados em múltiplos ambientes digitais, tendo como uma das ramificações a curadoria digital interativa cocriada.

### **Curadoria Digital na Prática: dados e análises da pesquisa “Educação Aberta e Cultura Digital” (CNPq e UNIRIO)**

A pesquisa, que tem como problema de investigação "Quais são os espaços (trans)formativos disponíveis na Internet (curadorias e interfaces digitais interativas) e de que formas podemos integrar a cultura digital no [atual] cotidiano escolar e educacional?", traz, no presente recorte, o objetivo de 'mapear e produzir recursos e ambiências tecnológicas para a educação (curadorias e interfaces digitais interativas)', que poderão auxiliar nos processos formativos em espaços formais e não formais. Optou-se por desenvolver tal processo junto a grupos de pesquisa, nacionais e estrangeiros, de modo a possibilitar o acesso às investigações e demais atividades desenvolvidas por pesquisadores acerca da Cultura Digital no campo da educação.

O Grupo de Pesquisa Aprendizagem em Rede (GRUPAR) redimensionou sua pesquisa anterior, que tratou do POMAR, considerando o momento da pandemia de covid-19. Para esta pesquisa, que contou com fomento do CNPq para sua realização, foi feita uma extensa produção de dados, cujo foco foi/é mapear grupos de pesquisa (e pesquisadores/as) que investigam a Cultura Digital, seus dispositivos em interface com a educação. O mapeamento se deu de diversas formas, na busca de pesquisadores participantes. Para tanto, foram utilizados recursos como "*Google Forms*" e "*Google Maps*".

Os dois primeiros caminhos para encontrar os participantes foram: 1) busca por meio dos grupos de pesquisas registrados no CNPq, e 2) grupos e pesquisadores com os quais tínhamos mais contatos e, a partir deles, buscar indicações de grupos temáticos.

No caso 1), com consulta às bases do CNPq, foram usadas as palavras chave: a) "Tecnologias digitais e educação", com total de 79 grupos; b) "Cultura Digital e educação", com 11 registros; e c) "Cibercultura e educação", com 09 registros. Como não há possibilidade de acesso aos contatos sem que se abra, um a um, os grupos encontrados, fizemos uma seleção pelos nomes que tinham mais aderência ao campo da educação. Ficamos com 37 no primeiro grupo, e todos dos grupos b) e c), mesmo sabendo que alguns se repetiam.

Após, criamos um formulário no *Google Forms*, testado com um dos grupos convidados, o LEC, com questões que, num primeiro momento priorizavam as vivências naquele momento pandêmico (2021). Após a coleta dos e-mails dos grupos de pesquisa e/ou dos integrantes dos grupos, foram disparados aos possíveis participantes o formulário, e este envio se deu em diversos momentos, de modo persistente, pois percebemos que os retornos demoravam a ocorrer. Além do envio do formulário de pesquisa por emails, usamos os contatos que dispúnhamos via whatsapp, diversos grupos, apresentando a pesquisa/proposta e convidando à participação.

Após muitos contatos, conseguimos 34 respondentes, sendo dois repetidos. Utilizamos também dados advindos do próprio formulário que contava, numa das questões, com o pedido de indicação de terceiros; e, por fim, também realizamos pesquisas no Google, no Lattes e na Academia.edu, na tentativa de ampliar o número de respondentes.

Dentre os respondentes, foram retirados da pesquisa aqueles que não autorizaram sua participação no grupo da composição do Mapa. Ou seja, o mapa, com a curadoria digital interativa aqui disponibilizada, poderia conter mais grupos de pesquisa do fora adicionados (pois precisávamos do aceite e das respostas ao questionário).

Em paralelo ao levantamento de grupos de pesquisa participantes, desenvolvemos pesquisas sobre possíveis ambientes digitais que comportam o nosso Mapa, a nossa Curadoria Digital Interativa. O grande desafio foi encontrar um espaço, gratuito, que desse acesso para edição por parte dos próprios grupos participantes (pois a construção do espaço seria realizada por nós, mas a atualização de dados, informações disponibilizadas, deveria ficar por conta de cada grupo participante de modo a dar a todos a liberdade para inclusão de dados; e, também ser interativo, ou seja, permitir que usuários pudessem dialogar com os grupos. Encontramos no "*Google Maps*" recursos que mais se aproximavam do que desejávamos e optamos por este recurso por suas facilidades e pela gratuidade. Nele foram reunidos os grupos de pesquisa que aceitaram fazer parte de nossa pesquisa, após responderem o formulário partilhado. Porém, mais uma vez sentimos que poderiam ampliar,

ousar, transgredir, pois uma curadoria digital interativa deve também ser aberta. É importante destaca que defendemos em nosso grupo os princípios da Educação Aberta:

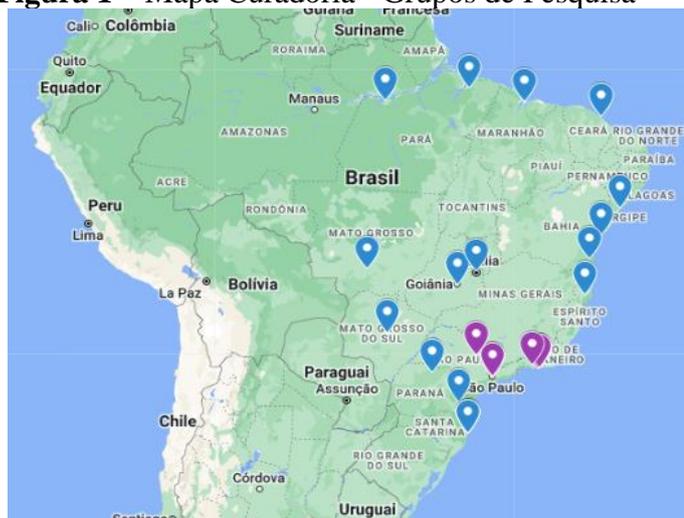
A Educação Aberta, portanto, implica pensamentos convergentes com o que Rogers chamou de não diretividade:

- a) autenticidade para ter a transparência necessária para assumir ações e atitudes e,
- b) abertura ao outro, de modo a aceitá-lo em sua autenticidade e sua multiplicidade, compreendendo, sem julgamentos, suas ações e suas formas de pensar e de se expressar [...] é ir muito além do uso de recursos, de estratégias ou metodologias, pois envolve transformar ideias, pensamentos e ações [...] saber organizar dados, acessar, pesquisar, produzir, socializar, circular, comunicar-se, garimpar, mesclar, remixar, conhecer fontes diversas, se relacionar, autorizar-se e ter autoria, respeitar as autorias alheias é função dos professores. Hoje os educadores não fazem tudo isso sozinhos, mas em parceria com os/as estudantes. (Bruno, 2019, p. 120-121).

Convergentes com tais ideias, estendemos nossa pesquisa para países em língua espanhola, focalizando a América Latina e pretendemos avançar para outros continentes/idiomas, integrando a América do Norte.

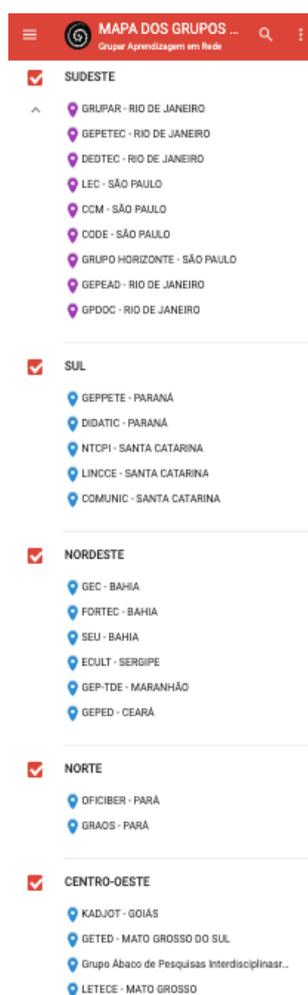
Seguem abaixo o mapa com os trinta grupos respondentes e a legenda dos participantes divididos por região brasileira.

**Figura 1 – Mapa Curadoria - Grupos de Pesquisa**



Fonte: Bruno e Almeida (2023).

**Figura 2** - Legenda - Grupos por regiões Brasil



**Fonte:** Bruno e Almeida (2023)

Para o presente texto, trouxemos os dados dos grupos de pesquisa nacionais participantes. Participaram dessa pesquisa 30 grupos que investigam sobre a Cultura Digital e também sobre Educação e Tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), que responderam a um questionário - via formulário *google online*-, com questões sobre o foco da pesquisa, e autorizaram sua participação e composição no mapa. Os dados foram produzidos a partir de 16 questões, fechadas e abertas.

Apresentamos a seguir alguns dados produzidos, por meio de perguntas, na pesquisa junto aos participantes, e suas análises.

- Quanto à investigação sobre fenômenos advindos com a pandemia do coronavírus no campo da educação:

***“O grupo de pesquisa investiga(ou)/publicou artigos (ou outras obras) sobre o(s) fenômeno(s) advindo(s) com a pandemia COVID-19 no campo da Educação?”***

Apenas 3 (três) responderam que não haviam investigado(e) publicado artigos (ou outras obras) sobre o(s) fenômeno(s) advindo(s) com a pandemia COVID-19 no campo da Educação. Tal dado sinaliza que a maioria voltou seus estudos e pesquisa ao que estava ocorrendo no campo da educação durante a pandemia. Esta tendência não nos surpreendeu pois, especialmente por se tratarem de grupos que investigam as tecnologias e a cultura digital, os atravessamentos sobre usos, acessos, estratégias, aspectos didático-pedagógicos, currículos etc., entraram em cena com força, afetando o cotidiano educacional.

Como nos alertam Mário Eduardo Coutinho de Oliveira e Sônia Regina Mendes dos Santos (2022, p. 236), o distanciamento social ocasionado pela pandemia covid-19 promoveu a

[...] interrupção das aulas no modelo presencial de ensino, devido ao fechamento provisório das Instituições de Ensino, houve a necessidade de se tomar decisões para não se quebrar a continuidade das atividades escolares (...). Com a passagem do modelo de Ensino Presencial para o Ensino Remoto, em todos os níveis de ensino, a utilização de tecnologias foi imprescindível.

- Das ações desenvolvidas em relação à pandemia no campo da educação:

***“Quais foram/são as ações desenvolvidas pelo seu grupo de pesquisa em relação à (e sobre a) pandemia COVID-19 no campo da Educação?”***

A resposta “Live” ficou em primeiro lugar (32/94,1%), seguido de “Participação de eventos” (27/79,4%), de “Cursos/Oficinas” (25/73,5%) e de “Artigo” (24/70,6%).

Todos/as/es vivenciaram o que pode ser considerada uma enxurrada de Lives desde o início da pandemia covid-19 e tais espaços foram formativos e permitiram não apenas o diálogo com/entre docentes, discentes e a sociedade em geral, mas também atualizações, cursos, complementos para as aulas etc. Entretanto, em pesquisa realizada por Beatriz Oliveira de Almeida e Lynn Rosalina Gama Alves (2020), há alertas muito importantes:

As lives vêm se apresentando como espaços de entretenimento, interação e informação. Contudo, a nossa participação seja nas lives analisadas e/ou em outras escolhidas por objetivos distintos, apontam que para além da empolgação do momento e/ou obrigações exigidas profissionalmente, pouco avançamos na discussão que está em pauta, especialmente naquelas

que se propõem a debater temas que tensionam os sistemas educacionais, tanto na educação básica quanto na superior.

[...]

a interatividade tão desejada ficou comprometida pela quantidade de pessoas conectadas e pelas dificuldades dos docentes/palestrantes de lidar em muitos momentos, especialmente aqueles com pouco experiência nas plataformas de streaming, com diferentes canais de comunicação (chat, redes sociais, entre outros simultaneamente), sem ter o retorno tão importante que marca as nossas atividades presenciais: o face-to-face. (Almeida, Alves, 2020, p. 160).

Ou seja, para além dos aspectos necessários demandados pelo momento, observou-se que tais espaços, dispositivos, poderiam ter ido além e sido mais bem aproveitados do ponto de vista (trans)formativo no campo da educação.

➤ Dos temas pesquisados pelos grupos:

***“Sobre os temas pesquisados pelo grupo, assinale qual/quais das alternativas abaixo foram debatidas:”***

Três temas ficaram empatados. São estes:

. *“As tecnologias digitais e em rede e as mídias utilizadas no Ensino/Educação Emergencial”* (21 respostas);

. *“Os desafios enfrentados por discentes e docentes no período de Pandemia”* (21 respostas);

. *“Formação docente na pandemia”* (21 respostas)

Logo após, vem os temas *“As desigualdades/desafios que o Ensino/Educação Emergencial evidenciou com a Pandemia”* (17 respostas), *“Educação remota e políticas públicas”* (14 respostas) e *“Educação híbrida”* (14 respostas).

É muito potente analisarmos que os temas empatados tratam, especificamente de aspectos nevrálgicos da pandemia, ou seja: as tecnologias digitais em si, que demandaram conhecimento específico para sua utilização, bem como acessos às máquinas, recursos, programas, Internet, wi-fi etc; experiências vivenciadas pelos docentes e discentes ao longo deste período crucial de distanciamento físico, em demandou que tais atores se reinventassem de modo a desenvolverem aulas e permanecessem em contato remotamente; e, por fim, a necessidade de formação docente seja pelas lacunas deixadas por não atenderem às demandas no que tange aos usos das tecnologias digitais, seja por não se fazerem presentes de modo satisfatório durante a pandemia.

- Dos recursos tecnológicos que estão sendo pesquisados durante a pandemia:

**“Quais recursos tecnológicos estão sendo pesquisados pelo grupo ao longo desse momento emergencial?”**

A resposta “Google Meet” (17 respostas) ficou em primeiro lugar, seguido do “Whatsapp” (15 respostas) e do “Moodle e/ou BigBlueButton” (15 respostas).

Outros recursos pesquisados (*escrito pelos respondentes*): *Google Drive, Padlet, Jamboard, Slideo, Mind Mapping, Office, Libre Office, Thinklink, Facebook, Instagram, Microsoft Teams e Webradio.*

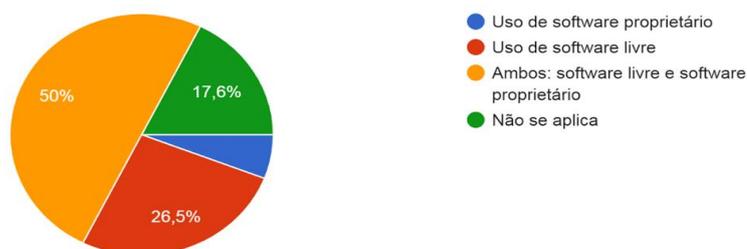
Os recursos pesquisados são, naturalmente, os mais utilizados. Como chamam nossa atenção, pesquisas como as do Observatório Educação Viggiada (2020), no Brasil, por exemplo, quase 80% das instituições públicas de ensino superior utilizam servidores GAFAM (sigla que nomeia instituições responsáveis pelo chamado software proprietário: Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft); no caso citado, notadamente Google e Microsoft. O mesmo observatório apontou ainda que é grande a taxa de informalidade nos processos de adesão aos serviços oferecidos pelas empresas, ou seja, os termos contratuais não são dados a conhecer institucionalmente, indicando que, na maior parte das vezes, a adesão às plataformas se faz de forma espontânea, por docentes que buscavam (e ainda buscam) alternativas didáticas diante dos desafios impostos pela pandemia.

- Das ações desenvolvidas pelos grupos de pesquisa, seguem-se dados na mesma direção apontada no Observatório Educação Viggiada.

**“Nas ações desenvolvidas por seu grupo de pesquisa, optou-se pelo:”**

**Gráfico 1 –** Questão Software livre/proprietário

11. Nas ações desenvolvidas por seu grupo de pesquisa, optou-se pelo:  
34 respostas



**Fonte:** Bruno e Almeida (2023).

Temos, portanto, a maioria dos votos para o uso de ambos: Software livre e proprietário. Entretanto, considerando que a opção "ambos" integra software proprietário (25%) e 5,9% exclusivamente para software proprietário, há predomínio do uso de software proprietário. Em complemento, vale pontuar que no Brasil, por região, das NÃO GAFAM na Educação Superior (ES), temos: das 114 instituições de ES públicas avaliadas, somente 30 estão no bloco de **não uso** do GAFAM. É interessante perceber que algumas instituições mesclam o uso de GAFAM e não GAFAM, ou seja, na mesma instituição temos, por exemplo, e-mails institucionais para determinados segmentos que não são GAFAM e para os/as estudantes são GAFAM (Observatório Educação Vigiada, 2020).

Como dissemos, esta investigação traz dados produzidos junto a trinta grupos de pesquisa brasileiros, cujo foco são interfaces com a Cultura Digital e a Educação. Um dado importante a ser destacado é que todos os grupos de pesquisa participantes recorreram a um ou mais recursos digitais para ações de docências, de pesquisa, integrando recursos tecnológicos digitais disponíveis. Mais do que focalizar recursos, as pesquisas também envolveram contextos, políticas públicas, formação docente etc.

Os grupos participantes também mostraram bastante preocupação em ampliar o campo do debate sobre questões que vieram à tona com a Pandemia de Covid-19, como “*As tecnologias digitais e em rede e as mídias utilizadas no Ensino/Educação Emergencial*”; “*Os desafios enfrentados por discentes e docentes no período de Pandemia*”; “*Formação docente na pandemia*” e “*Educação híbrida*”.

Ainda segundo os dados, é possível notar uma carência tecnológica no setor educacional, pois os professores/pesquisadores permaneceram em uma zona de conforto bastante óbvia com relação aos recursos utilizados, como a utilização do Google Meet, que é um recurso pago. Esta carência provavelmente se deve à falta de investimento na área tecnológica dentro da escola e na educação em geral, somada à falta de investimento na formação docente para integração destes recursos na prática. O investimento em tecnologia, bem como o conhecimento digital, são imprescindíveis para a educação e para o país, pois “Uma nação só se desenvolve se o conhecimento for compartilhado com o maior número possível de cidadãos” (Garcia *et al.*, 2010).

Faz-se necessário dizer das emergências vivenciadas na apresentação do mapa em eventos científicos. Ao apresentarmos o mapa com os grupos de pesquisa participantes em mesas redondas e palestras, oportunamente partilhamos não somente o mapa (Figuras 1 e 2), mas também QRCODE com link do formulário para participação de quem ali desejasse integrar aquela curadoria digital interativa. Tivemos ótimas reações e adesões. As pessoas,

ao visualizarem o mapa pronto e identificarem suas ausências compreenderam a importância de pertencerem àquele espaço, àquele projeto e pesquisa.

### **Algumas considerações**

As conclusões demarcam um final, um fechamento. Ainda que as pesquisas tenham um momento demarcatório de sua finalização, compreendemos que a Educação Aberta e a ideia de curadoria digital interativa aqui apresentada nos ampara a firmar compromisso com a flexibilidade, pois esta pesquisa terá continuidade.

Fica claro que o período mais intenso das experiências remotas, concentrados especialmente entre 2020 e 2021, oportunizaram ao campo da educação possibilidades singulares para as aprendizagens. A integração de educadores, a partilha de materiais, de conhecimentos, de práticas e de experiências se espalharam dando lugar a movimentos intensos de união. Tais processos foram também favorecidos, por exemplo, com as Lives, os cursos, as oficinas que estão disponíveis nos ambientes em rede digital.

A importância de meios digitais de curadoria interativa para contribuir não apenas com o avanço da pesquisa em educação, mas também com a facilidade de integração que em apenas um ambiente digital integra grupos de pesquisa dos mais variados cantos do Brasil (e futuramente do mundo), com as informações necessárias e disponibilizadas em links disponíveis pela internet. O mapa como curadoria digital ainda oferece localização geográfica dos grupos e de pesquisadores, podendo contribuir com diversas investigações acerca de aspectos culturais, econômicos e científico-tecnológicos relacionados à educação.

Propomos, assim, que a curadoria digital seja interativa, colaborativa, partilhada, de modo que haja abertura, acesso, relação dialógica, com a cocriação de práticas integradoras para a seleção e para a produção de materiais pedagógicos, e para debates e partilhas de ideias e experiências por meio da Educação Aberta.

### **Referências**

ALMEIDA, Beatriz O.; ALVES, Lynn R. G. Lives, educação e COVID-19: estratégias de interação na pandemia. *Interfaces Científicas*, Aracaju, v. 10, n. 1, 149–163, 2020. Disponível em <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/viewFile/8926/4135>. Acesso em: 10 jun. 2023.

BARRETO, Aldo de Albuquerque. Uma quase história da ciência da informação. *Data Gram Zero*, [Curitiba], v. 9, n. 2, p. 1-15, 2008. Disponível em: [https://www.brapci.inf.br/\\_repositorio/2010/01/pdf\\_69be720b0f\\_0007593.pdf](https://www.brapci.inf.br/_repositorio/2010/01/pdf_69be720b0f_0007593.pdf). Acesso em: 2 maio. 2023.

BRUNO, Adriana Rocha. Cultura digital e educação aberta: as curadorias digitais como inter e intrafaces do ensino híbrido. *Trabalho & Educação*, Belo Horizonte, v. 28, n. 1, p. 115–126, 2019. DOI: 10.35699/2238-037X.2019.9861. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/9861>. Acesso em: 28 jul. 2023.

BRUNO, Adriana Rocha. *Formação de professores na cultura digital: aprendizagens do adulto, educação aberta, emoções e docências*. Salvador: EDUFBA, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/34368/5/formacao-de-professores-na-cultura-digital-REPOSITORIO.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2023.

BRUNO, Adriana Rocha. *POMAR: percursos online múltiplos, abertos e rizomáticos*. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2014. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/ARBRUNO/pomar-percursos-online-massivos-abertos-e-rizomticosby-adriana-rocha-bruno>. Acesso: em 2 maio 2023.

BRUNO, Adriana Rocha; ALMEIDA, Suriane S. S. Leiroz. *Relatório parcial interno: restrito: Pró-Reitoria de Pós- Graduação, Pesquisa e Inovação*. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2023.

BRUNO, Adriana Rocha; MATTOS, Ana Carolina G. Dispositivos das práticas docentes na cultura digital: curadoria digital na educação aberta. *Revista Intersaberes*, Curitiba, v. 15, n. 34, p. 210- 225, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v15i34.1737> Acesso em: 2 maio 2023.

CASTILHO, Carlos Albano Volkmer de. *O papel da curadoria na promoção do fluxo de notícias em espaços informativos voltados para a produção e conhecimento*. 2015. 155f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/158799/337380.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 2 maio 2023.

CORRÊA, Elizabeth S.; BERTOCCHI, Daniella. O papel do comunicador num cenário de curadoria algoritmada informação. In: AMARAL, Adriana et al. *Curadoria digital e o campo da comunicação*. São Paulo: ECA: USP, 2012. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002994584.pdf>. Acesso em: 2 maio 2023.

GARCIA, Mauro Neves; SANTOS, Silvana Mara Braga dos; PEREIRA, Raquel Da Silva; ROSSI, George Bedinelli. Software livre em relação ao software proprietário: aspectos favoráveis e desfavoráveis percebidos por especialistas. *Gestão & Regionalidade*, São Caetano do Sul, v. 26, n. 78, p. 106- 120, 2010. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/270543483\\_SOFTWARE\\_LIVRE\\_EM\\_RELACAO\\_AO\\_SOFTWARE\\_PROPRIETARIO\\_ASPECTOS\\_FAVORAVEIS\\_E\\_DESFAVORAVEIS\\_PERCEBIDOS\\_POR\\_ESPECIALISTAS](https://www.researchgate.net/publication/270543483_SOFTWARE_LIVRE_EM_RELACAO_AO_SOFTWARE_PROPRIETARIO_ASPECTOS_FAVORAVEIS_E_DESFAVORAVEIS_PERCEBIDOS_POR_ESPECIALISTAS). Acesso em: 2 maio 2023.

LEE, Christopher A.; TIBBO, Helen. Where's the Archivist in digital curation? exploring the possibilities through a matrix of knowledge and skills. *Archivaria*, Ottawa, v. 72, p. 123-168, 2011. Disponível em: <https://ils.unc.edu/callee/p123-lee.pdf>>. Acesso em: 5 jun. 2023.

MATTOS, Ana Carolina G; BRUNO, Adriana Rocha. Emergências da educação aberta no contemporâneo: Mooc, REA e Pomar. *In: REUNIÃO NACIONAL DA ANPED*, 37., 2015, Florianópolis. *Anais [...]*. Florianópolis: UFSC, 2015. p. 1-18. Disponível em: <http://37reuniao.anped.org.br/wp-content/uploads/2015/02/Trabalho-GT16-4517.pdf>. Acesso em: 2 maio. 2023.

OBSERVATÓRIO EDUCAÇÃO VIGIADA. *Sobre*. [S. l.]: Observatório Educação Viglada, 2020. Disponível em: <https://educacaovigiada.org.br/>. Acesso em: 2 maio. 2023.  
OLIVEIRA, Mário E. C.; SANTOS, Sonia R. M. Uso das tecnologias digitais na educação em tempos de pandemia: consequências de uma interação forçada com o mundo digital. *Revista Humanidades e Inovação*, Palmas, v. 9, n. 10, 2022. Disponível em <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/6582/4160>. Acesso em: 10 jun. 2023.

SIEBRA, Sandra Albuquerque; BORBA, Vildeane Rocha; MIRANDA, Márjory Karoline Fernandes de Oliveira. Curadoria digital: um termo interdisciplinar. *Informação & Tecnologia*, Marília, v. 3, n. 2, p. 21-38, 2016. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Sandra-Siebra/publication/332584108\\_Curadoria\\_Digital\\_um\\_termo\\_interdisciplinar/links/6217ed156738db292ac4f4f1/Curadoria-Digital-um-termo-interdisciplinar.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sandra-Siebra/publication/332584108_Curadoria_Digital_um_termo_interdisciplinar/links/6217ed156738db292ac4f4f1/Curadoria-Digital-um-termo-interdisciplinar.pdf). Acesso em: 2 maio 2023.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. 7. ed. São Paulo: Loyola, 2014.

TIBBO, Helen R.; HANK, Carolyn; LEE, Christopher A. Challenges, curricula, and competencies: researcher and practitioner perspectives for informing the development of a digital curation curriculum. *Archiving*, Springfield, v. 5, p 234 - 238, 2008. <https://doi.org/10.2352/issn.2168-3204.2008.5.1.art00048>. Acesso em: 29 jul. 2023.

YAMAOKA, Eloi Juniti. Ontologia para mapeamento da dependência tecnológica de objetos digitais no contexto da curadoria e preservação digital. *AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento*, Curitiba, v. 1, n. 2, p. 65-78, 2012. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/atoz/article/view/41313/25240>. Acesso em: 2 maio 2023.

*Recebido em: 10 de maio de 2023*

*Aceite em: 10 de julho de 2023*