

GESTÃO DE MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

Karla Isabel de Souza

INTRODUÇÃO

A gestão da mediação pedagógica está muito ligada às necessidades, que um estudante, em busca de formação, informação e habilidades, busca para exercer uma função na sociedade. Muitas vezes, nem mesmo o estudante, tem claras as suas necessidades, assim, a mediação precisa estar atenta e garantir formas desse estudante acessar novos conhecimentos e ser capaz de assumir desafios.

Outra importante função da gestão da mediação é estar atenta às inovações que o mercado apresenta, e antes que o estudante se dê conta que necessita desse conhecimento, já oferecer. É o caso, por exemplo das tecnologias. No ensino superior, passou a ter relevância a partir de mudança exigida pelos grandes avanços que aconteceram na sociedade. Isso já levou os cursos a uma readaptação de suas propostas pedagógicas. A pandemia Covid-19 veio acelerar essas exigências em todos níveis educacionais, gerando a alguns cursos de pedagogia, por exemplo, uma reestruturação emergencial.

Mas as mudanças não podem estar baseadas apenas nas necessidades dos estudantes e nas exigências imediatas da sociedade. A mediação precisa também, estar atenta à inovações que sirvam de modelos para serem aplicados, se antecipando a futuras necessidades do mercado.

O curso de pedagogia EaD da UMESP - Universidade Metodista de São Paulo, já caminha no sentido de atender as demandas do público. Através de estratégias de gestão participativa busca atender exatamente o que o estudante necessita. Também faz acompanhamento das diretrizes do MEC - Ministério da Educação, e assim garante estratégias que atendem as exigências imediatas do mercado.

Para se antever às necessidades do mercado e inovar, uma estratégia usada foi acompanhar as inovações nas pesquisas acadêmicas e buscar possibilidades de aplicação. No caso do curso em questão, Pedagogia EaD, tivemos contato com ideias e possibilidades participando de pesquisas com grupos envolvidos com o desenvolvimento de propostas inovadoras, como é o caso do LANTEC - Laboratório de Novas Tecnologias Aplicadas à Educação, da UNICAMP - Universidade Estadual de Campinas¹.

É fundamental que a mediação, traga ao curso, formas de estabelecer diálogo, diálogo este, que deve acontecer em diferentes amplitudes e espaços para favorecer ao máximo a participação e a interação. Técnicas como Designe Thinking, por exemplo, podem estabelecer proposições inovadoras. Outra forma, que pode garantir bons resultados, por exemplo, estabelecendo ecossistemas comunicativos (Soares, Machado, 2021).

De qualquer forma, a mediação pedagógica, deve buscar nos processos pedagógicos uma construção coletiva e colaborativa de saberes (TELES, CONSANI, SOUZA, GRIECCO, 2017). Sem dúvida, também devemos considerar as possibilidades de novas formas de leitura que a tecnologia oferece (CHARTIER, 2010), observa-se uma estruturação diferente do livro ou das atividades realizadas sem tecnologia, e também, devemos considerar a influência das imagens potencializadas pela tecnologia, como imersão e interatividade (RYAN, 2004).

Este trabalho entende a gestão da mediação pedagógica como fortalecedora dos processos que levam o estudante a pensar sua formação, atuando como protagonista e fazendo reflexões sobre o que de necessário para assumir suas responsabilidades sociais, dentro da profissão que escolheu. Mas entende, e posiciona a mediação pedagógica como norteadora do processo.

CONCEPÇÃO TEÓRICA EM GESTÃO EM MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

Os atores que compõem a estrutura pedagógica de um curso EaD varia de acordo com a organização que a mantenedora, ou a organização que financia define. Diferente do presencial, que tem na figura do professor, que é o centro do trabalho pedagógico, na EaD os papéis podem mudar.

Os cursos MOOC (Massive Open Online Course - Curso Online Aberto e Massivo), por exemplo, não possuem profissionais acompanhando, é or-

¹ O LANTEC faz projetos e pesquisas sobre o uso de tecnologia inovadoras na educação com enfoque em resultados sociais. Um dos projetos atuais trata do uso de IA - Inteligência

ganizado de forma que o estudante, que não precisa de matrícula, possa estudar. Podemos citar como exemplo de cursos MOOC, os cursos oferecidos na plataforma Khan Academy. Este modelo foi instaurado principalmente pelas universidades americanas, seguindo uma perspectiva de Educação Aberta².

Outros modelos de curso funcionam com tutoria, onde o estudante se matricula, tem acesso ao material, e recebe acompanhamento de uma pessoa, chamada de tutor, que muitas vezes, seguindo um gabarito, faz a correção e auxilia o estudante no desenvolver das tarefas. Os materiais são produzidos e gravados e não há interação com um professor.

São muitas as possibilidades de um curso EaD, mas seguramente, o que pode fazer diferença para o estudante é uma gestão de mediação pedagógica consistente e organizada. O que significa: que quem faz o acompanhamento precisa ter autonomia, conhecimento e criatividade para organizar a trajetória do estudante. Entendemos que quem faz a gestão da mediação precisa de algumas competências:

- Abertura para diálogo (mesmo que muitas vezes não seja agradável o que se escuta)
- Visão Inovadora
- Cultura Maker
- Conhecimento teórico sobre o que está sendo tratado
- Visão intercultural

Começamos com a abertura para o diálogo, porque se trata do cerne da condução do trabalho pedagógico. O diálogo permite que se conheçam os interesses e as possibilidades podem ser discutidas para que conceitos e a cultura sejam debatidos. A prática do diálogo acaba gerando ecossistemas comunicativos, ou seja, os estudantes envolvidos, se tornam uma comunidade e passam a estabelecer relações.

“O conceito de ecossistema comunicacional designa a organização do ambiente, a disponibilização dos recursos, o *modus faciendi* dos sujeitos envolvidos e o conjunto das ações que caracterizam determinado tipo de ação comunicacional. No caso, a família, a comunidade educativa ou uma emissora de rádio criam, respectivamente ecossistemas comunicacionais. Os indivíduos e as instituições podem pertencer e atuar, simul-

taneamente, em distintos ecossistemas comunicacionais, uns exercendo influências sobre os outros” (SOARES; MACHADO, 2011, p.).

A visão inovadora está muito relacionada a tecnologia e a Cultura Maker. Primeiro por conta da inclusão digital dos estudantes, porque “consideramos que a tecnologia não é apenas necessária, mas parte do natural desenvolvimento dos seres humanos” (FREIRE, 1982, p. 84). Depois, pela ideia de linguagem que as tecnologias proporcionam e já fazem parte da realidade dos mais jovens.

A ideia de linguagem, no caso da EaD e da mediação, está ligada com o conceito de interatividade que tem, segundo Ryan (2004), um conceito figurado e outro literal, que estão muito unidos. No sentido figurado a interatividade descreve a colaboração que existe entre o leitor e o texto na produção do significado. No sentido literal a autora considera que se trata de um mecanismo que permite o leitor decidir seu caminho, ou melhor, o “interator” desempenha um papel realizando ações, participando realmente da produção do texto.

Para Ryan (2004) estamos acostumados a ler textos narrativos clássicos – aqueles que tem um argumento bem desenvolvido, um cenário que podemos visualizar e personagens que se comportam com uma lógica familiar que acabamos não observando o processo mental que nos permite converter o fluxo temporal de linguagens em uma imagem global que pode ser contemplada de forma total.

Destacamos aqui que a Cultura Maker nesse caso se relaciona com o fazer, proatividade. Ser inventivo, inovador exige ações criativas, mesmo sem ter os recursos necessários, assim, os princípios da cultura Maker devem ser usados na mediação, até porque com os avanços da comunicação o acesso ao conhecimento está mais acessível.

Mas atenção, o acesso ao conhecimento está mais fácil, mas é preciso sensibilidade. Chagamos a outra competência da mediação. É importante que o mediador desenvolva habilidades de pesquisa, tenha várias fontes de informação, seja crítico para analisar os dados e aberto a mudanças de concepções. E voltamos a competência do diálogo, fundamental ter formas de discutir com os estudantes, assim será um mediador que produz conhecimento com os estudantes.

Sobre a interculturalidade, entendemos que a mesma deve seguir os preceitos da Interculturalidade formativa, que constituem uma tendência e um processo de busca de novas identidades e sínteses criadoras de forma a encontrar uma abertura e desenvolvimento de novas formas de ser. A tarefa

² Outras características dos cursos MOOC que configura uma estrutura pedagógica diferente, além do acesso aberto, é a gratuidade, a larga escala, por isso chamado de massivo e o licenciamento do conteúdo. *Creative Commons*

das instituições educativas que formam os estudantes de diferentes culturas é garantir cenários, gerar discursos e estilos educativos conscientemente interculturais (MEDINA Y DOMÍNGUEZ, 2005, p. 28).

Ainda sobre as competências, esse mediador criar seu mapa conceitual de competência, um quadro que deve estar sempre observando. Todas essas concepções não servem apenas ao mediador, servem aos estudantes e a todos os envolvidos nos processos dos cursos EaD, porque leva a reflexão.

A CONSTRUÇÃO DE UMA PRÁXIS – ESTUDO DE CASO

Neste trabalho adotamos a perspectiva de uma pesquisa qualitativa a que entendemos como “uma atividade situada que situa o observador no mundo” (DENZIN & LINCOLN, 2011) e que tem tanto ao pesquisador e os participantes como pessoas que constroem significados. Temos então perspectivas da etnografia e da pesquisa ação.

Para interpretar os resultados é muito importante a descrição com informações pontuais dos projetos inovadores que tem como objetivo conhecer o contexto em que se desenvolvem, as novas tecnologias empregadas, resultados obtidos e o nível de participação dos estudantes. Estes tipos de dado contribuem para facilitar a interpretação dos resultados obtidos utilizando outras estratégias de análise, como por exemplo, a possibilidade da proposta ser ou não adequada ao contexto de todos os estudantes EaD.

Os materiais coletados tratam de ações de mediação pedagógica entre o primeiro semestre de 2020 até o final do primeiro semestre de 2021. Vale a pena destacar que as ações não foram planejadas, foram acontecendo através de estratégias de mediação pedagógica, ou seja, com diálogo com os estudantes, atenção às necessidades do mercado, e principalmente, estudo e análise de possíveis inovações.

Como mostra a figura 1 temos a lista de ações que aconteceram em 2020 e primeiro semestre de 2021³. E na tabela 1 temos a descrição de cada ação, ou atividade. A produção das ações foram para garantir a efetividades do ecossistema comunicativo (SOARES; MACHADO, 2021).

ATIVIDADE	1º SEMESTRE 2020	2º SEMESTRE 2020	1º SEMESTRE 2021	2º SEMESTRE 2021
Café com a coordenação	██████████	██████████	██████████	██████████
Evento Dia do Pedagogo (a)	██████████		██████████	
Evento Professores (as)		██████████		██████████
Brincadeira tem Hora		██████████		██████████
Escola Metô Moodle	██████████	██████████	██████████	██████████
Escola Metô Roblox		██████████	██████████	

Figura 1 – Produção de Ecossistema Comunicativo

Fonte: (Criado pela autora, 2021.)

Tabela 1 - De que trata cada ação

Atividade	
Café com a coordenação	Todas as quartas-feiras abrimos espaço das 18 às 19 horas para os estudantes trazerem suas dúvidas, sugestões e críticas sobre o curso
Evento – Dia do Pedagogo (a)	Para chamar a atenção sobre a profissão do pedagogo e pedagoga, no mês de maio, todos os sábados, um especialista fala aos estudantes.
Evento – Professores	No Mês de outubro, todos os sábados, promovemos oficinas de formação aos professores
Brincadeira tem Hora	Programa semanal com jogos, atividades e brincadeiras criados e gravado por estudantes do curso. O objetivo era mostrar diferentes atividades que podem ser desenvolvidas em casa.
Escola Metô Moodle	Escola virtual com personagens. A escola possui uma sala de direção com coordenação, uma sala de aula de Educação Infantil e uma sala de aula de Ensino Fundamental I. Em cada um dos espaços há personagens descritos (características físicas, psicológicas, sociais e emocionais). Em outro espaço há uma lista de situações problemas com os personagens da escola. É possível participar de um fórum e debater a resolução do problema.
Escola Metô Roblox	Escola virtual de Educação Infantil, teve dois momentos: o primeiro os estudantes pensaram que espaços seriam adequados para uma escola de Educação Infantil, os espaços foram criados. No segundo momento, a escola foi visitada e a partir de situações problemas, os estudantes propuseram projetos interdisciplinares aproveitando os espaços.

Fonte: (Criado pela autora, 2021.)

³ No momento da produção desse texto estávamos iniciando o 2º semestre de 2021 e não

Analisando a tabela 1 temos a seguinte situação: a partir dos encontros no Café com a Coordenação, algumas atividades foram criadas e permanecem no curso porque foram assumidas pelos estudantes, que ao saber da ação vão se integrando e participando. Na imagem 1 vemos os estudantes apresentando o evento que organizaram em 2021 cuja temática foi “EaD na Pandemia”⁴.

A ação “Brincadeira tem Hora”⁵, que pode ser vista na imagem 2, que também disponível no Canal Metodista, em sua primeira temporada teve a publicação de 20 programas com 20 minutos de duração cada um. A curadoria, a montagem, produção e gravação dos vídeos também ficaram a cargo dos estudantes do curso. No segundo semestre de 2021 pretende se colocar no ar a 2ª temporada.



Imagem 1 – Evento realizado ao vivo no Canal Metô com a organização dos (as) estudantes



Imagem 2 – Programa Brincadeira tem Hora

⁴ As palestras com mais de 400 pessoas presentes podem ser acessadas no canal Metô, Disponível em <https://www.youtube.com/c/CANALMET%C3%94/videos> acessado em 30 de jul de 2021

⁵ Brincadeira tem Hora. Disponível em <https://www.youtube.com/playlist?list=PL5up7VhlyoDScVJdeu22V3W6dEawNL1R> acessado em 30 de jul de 2021

Os exemplos citados são demonstrações que a participação do estudante é relevante quando se busca criar ecossistemas comunicativos, quando se busca a formação para as necessidades do mercado, e mais ainda quando se tem a ideia que a inovação faz a diferença na formação do estudante. O estudante precisa ser desafiado e colocado para realizar tarefas com responsabilidade, dessa forma colocará à prova os conhecimentos teóricos que vivenciou em suas aulas.

Mas outras competências precisam ser alcançadas, e as metodologias ativas podem colaborar, ajudando a colocar o estudante à prova, desafiado a resolver uma situação, antes de ser surpreendido quando entre no mundo do trabalho. Ou seja, a proposta da escola Virtual Metô construída no moodle, serve para levar o estudante a pensar a realidade prática. As se deparar com personagens fictícios tem a oportunidade sugerir uma ação. E como se trata de um espaço de interação, pode observar outras atitudes e avaliar se sua opção foi a melhor.

Em situações como esta, não existe certo ou errado, existem escolhas conscientes, que devem estar baseadas em concepções teóricas. Observar que uma determinada situação, se acontecesse com outro personagem, a resolução seria diferente, é também um exercício de mundo real.

Na imagem 3 (na página seguinte), temos a Escola Metô Moodle, também chamada de Escola ViVA – Escola Virtual de Vivências da Aprendizagem⁶. Vemos três imagens, a primeira é a entrada do moodle com as orientações sobre o espaço. Na direita um personagem, sua descrição e a lista de outras crianças que compõem a sala de Educação Infantil, cabe ressaltar que todas as crianças tem imagens e texto com descrição. Na parte inferior, temos os menus de navegação.

Na sequência, o curso, preocupado com inovação propõe a ação Escola Metô no Roblox⁷. Agora, já conhecendo a potencialidade dos estudantes, em superar desafios, a coordenação convida, dentro da disciplina Projeto Integrador, que os estudantes ajudem na construção da escola. Como nem todos poderiam acessar, os papéis foram divididos em 2 equipes: Equipe de Proposta, baseado nas disciplinas relacionadas à Educação Infantil de espaço a equipe propria um espaço. Equipe de Criação, alguns estudantes, com senha de administrador, poderiam editar e criar os espaços propostos pelas equipes

⁶ A Escola ViVA foi construída a partir de edital no curso, onde os estudantes ganharam horas de ATP – Atividades Teórico Prática para, desenhar uma criança e escrever suas características físicas, sociais e psicológicas. Outro edital foi criado para os estudos de caso. Todo o material passou por curadoria da coordenação e de equipe de professores

⁷ Se trata de um jogo muito popular de simulação, que permite jogadores criarem seus próprios mundos virtuais (relações) e regular suas próprias experiências dentro da plataforma digital

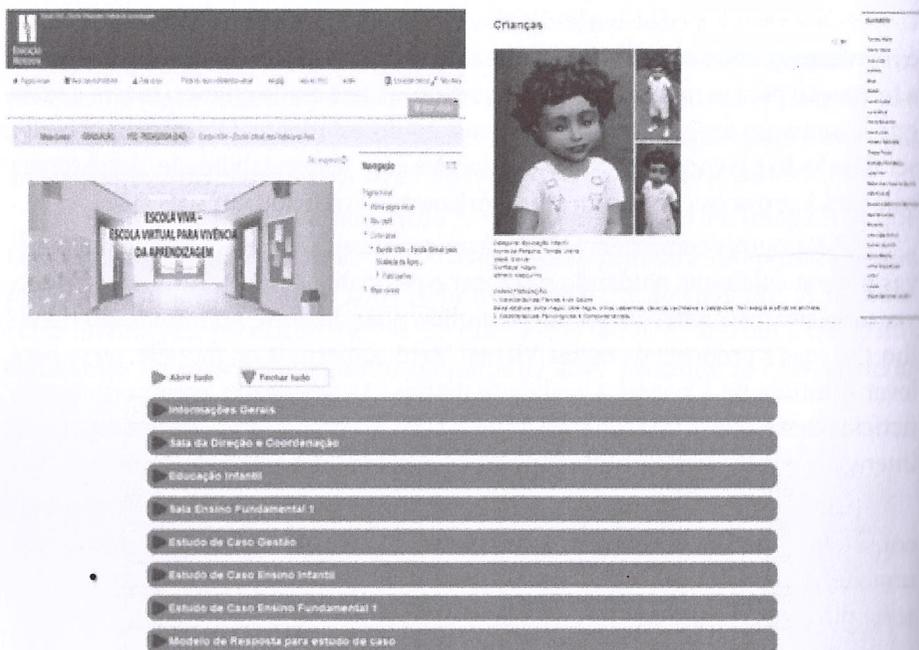


Imagem 3 – Escola Metô – Moodle

iniciais. Foi um semestre de muitos desafios⁸.

No semestre seguinte, além da possibilidade de participar na equipe 1 e 2, lançamos a equipe 3, que visitaria a escola e analisaria os espaços. Na figura 4 (na página seguinte) temos as imagens da sala de leitura, o espaço de brinquedos ao ar livre, a horta e a brinquedoteca⁹.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudante de Ead precisa de liberdade para trabalhar quando e onde for possível. Até para que o estudante decida o quanto ele quer participar. Assim, as propostas precisam ser baseadas em espaços e atividades que garantam essa liberdade, além de estarem em sintonia com as necessidades do mercado e a visão de futuro que todo curso deve manter.

Durante as ações no curso de pedagogia Ead, a posição da mediação pedagógica foi fundamental, principalmente para criar vínculo de pertenci-

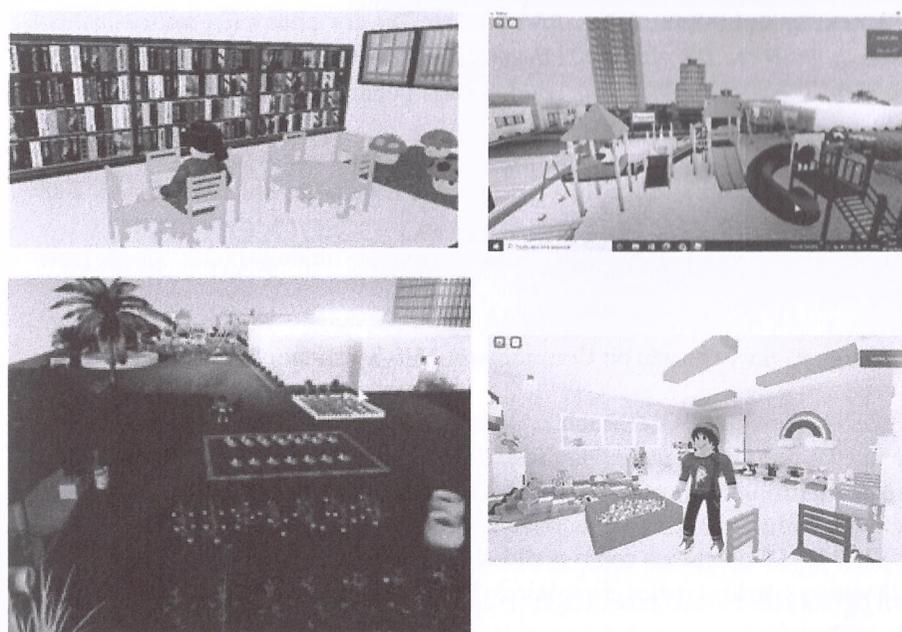


Imagem 4 – Escola Metô – Roblox

mento ao grupo. Quando se estabeleceu ecossistemas comunicativos foi mais rico e criativo o trabalho pois os estudantes passaram a dialogar entre eles.

No trabalho de pesquisa com Estudo de Caso a coleta de informações e dados é fundamental. Consideramos o café com a coordenação uma ação relevante no processo. A prática de ouvir, através dos encontros semanais, além de resultar em uma boa fonte de dados, serve para encontrar ações que podem trazer mais os estudantes à participação.

Todos os projetos, ações e intervenções são materiais que servem para que todo o processo seja avaliado. É a avaliação que vai direcionar outras ações. Nesse sentido entendemos que estamos em um processo de construção de uma mediação mais integrada aos objetivos da instituição e aos interesses dos estudantes, até agora com resultados positivos.

REFERÊNCIAS

CHARTIER, Roger. Escutar os mortos com os olhos. São Paulo: Revista Estudos Avançados. 2010, v. 24, n. 69.

⁸ Notícia sobre projeto <https://metodista.br/noticias/curso-de-pedagogia-ead-cria-projeto-escola-virtual>

⁹ O projeto pode ser conhecido no Roblox, acesse <https://www.roblox.com/games/5621965751/Escola-Met>

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. Introduction: The discipline and practice qualitative research. In: N. K. Denzin; Y. S. Lincoln (Ed.), **The SAGE handbook of qualitative research**. Thousand Oaks, Calif.; London: Sage Publications, 2011.

FILATRO, Andréa. As Teorias Pedagógicas Fundamentais em EAD. In: LITTO, F.M.; FORMIGA, M. (Org.) **Educação a Distância: O Estado da Arte**. S.P.: Pearson, 2009.

FREIRE, Paulo.; Guimarães, Sérgio. **Sobre Educação (diálogos)**. 2 v. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

_____, Paulo. **Extensão ou Comunicação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

MEDINA, Antonio; DOMINGUÉZ, Concepción. La formación del Profesorado ante los nuevos retos de la interculturalidad. In: MEDINA, Antonio et al. **Interculturalidad: formación del profesorado y educación**. Pearson, Madrid, 2005.

RYAN, M. (**La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos**. Barcelona : Paidós, 2004.

SOARES, Ismar de Oliveira; MACHADO, Eliany Salvatierra. **Educomunicação: ou a emergência do campo da inter-relação Comunicação/Educação**. Disponível em <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/ba0c6abdb23d015ed86fac876b7f093f.PDF> Acesso em: 29 jul. 2021.

TELES, Paulo; CONSANI; Marciel; SOUZA, Karla; GRIECCO, Fabiana. **Educação E Mídias Digitais Contemporâneas: Tendências On-Line, Literacias E Competências Multiplataforma**, 2017. Disponível em https://www.google.com.br/books/edition/Modelos_Pedag%C3%B3gicos_em_Educa%C3%A7%C3%A3o_a_Dis/_M6_ZHuR4s0C?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=gest%C3%A3o+pedag%C3%B3gica+EaD&printsec=frontcover

https://www.google.com.br/books/edition/Gest%C3%A3o_e_implanta%C3%A7%C3%A3o_de_tend%C3%A2ncias_e/uQ8CEAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=gest%C3%A3o+pedag%C3%B3gica+EaD&printsec=frontcover

https://www.google.com.br/books/edition/Concep%C3%A7%C3%B5es_e_processos_democr%C3%A1ticos_d/mM4bBAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=gest%C3%A3o+pedag%C3%B3gica+EaD&printsec=frontcover

<http://www.abed.org.br/congresso2009/CD/trabalhos/1352009130007.pdf>

Vista do Desafios e aprendizagens na “Gestão, Ensino, Pesquisa e Extensão da EaD” pdf

ENDIALOGOPATIA: ABORDAGEM NARRATIVA COMO VIÉS EPISTEMOLÓGICO DA CONSTITUIÇÃO DO EU

José Pascoal Mantovani

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como proposição apresentar o conceito “*endialogopatia*” como possível eixo epistêmico para a Pesquisa Narrativa. Neste esforço reflexivo, apresentaremos três seções. A primeira parte deste artigo terá como paradigma o livro “*Hermenêutica do Sujeito*” de Foucault (2018). Nesta obra, o autor analisa o diálogo platônico “*Alcíbiades Primeiro*” como arquétipo da noção do cuidado de si. O texto “*Alcíbiades Primeiro*” é considerado como a síntese da obra platônica ao apresentar de modo claro e objetivo a ideia do “conhece a ti mesmo” e do “cuidado de si”. Esta obra apresenta como um discípulo que estava destinado a assumir uma posição política não estava preparado para tal responsabilidade pois nunca havia se preparado para tal jornada.

O texto platônico demonstra como o cuidado de si é um processo fundamental para que o sujeito se aproxime de um local inédito: o si mesmo. A estrutura deste diálogo se dá a partir de perguntas feitas por Sócrates e respostas dadas por Alcíbiades com o intuito de compreender como se chegou aonde está e o que fazer a partir do que se é. Este diálogo será tido como arquétipo pois não está assujeitado a rigidez cartesiana, mas seu enredo aprecia as contingências que saltam da interlocução típica de um diálogo franco.

A segunda parte deste artigo destaca os rudimentos teóricos da Pesquisa Narrativa desenvolvida por Josso (2010), Clandini (2011). O que fica evidente na pesquisa narrativa é a noção de que o sujeito ao narrar sobre si, conta mais do que dados históricos, sobretudo, enaltece o acontecimento existencial. Por acontecimento seguimos a órbita foucaultiana apresentada por Revel de “irrupção de uma singularidade histórica” (2011, p. 62), ou seja, a singularidade do sujeito é valorizada, a narrativa de si ganha espaço em um mundo de assujeitamento e decolonização de narrativas.