

**AS MÚLTIPLAS FACETAS DA CURADORIA DE CONTEÚDOS DIGITAIS****MANY EXPRESSIONS OF DIGITAL CONTENT CURATION****LAS MÚLTIPLES FACETAS DE LA CURADORA DE CONTENIDOS DIGITALES**Ana-Paula Correia<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo propõe uma definição de curadoria de conteúdos digitais e oferece uma discussão das múltiplas facetas da curadoria digital e como elas se posicionam na sociedade atual. Uma revisão sistemática de literatura utilizando bases de dados bibliográficos e revistas acadêmicas foi utilizada como metodologia neste estudo. Resultados mostram que a curadoria de conteúdos digitais pode ser abordada, sob uma perspectiva institucional, como uma estratégia pedagógica, como uma atividade conducente à mudança social e como uma competência básica para o processo de ensino-aprendizagem. Esta discussão termina com a introdução de algumas ferramentas eletrônicas que apoiam a curadoria digital.

**Palavras-chave:** curadoria; digital; pedagogia.

**ABSTRACT:** This article proposes a definition of digital content curation and offers a discussion of the multiple facets of digital curation and how they are positioned in today's society. A systematic review of the literature using bibliographic databases and academic journals was performed as this study methodology. Results show that digital content curation can be approached from an institutional perspective, as a pedagogical strategy, as an activity conducive to social change and as a basic

---

**Submetido em:** 26/08/2018 – **Aceito em:** 02/12/2018 – **Publicado em:** 26/01/2019

<sup>1</sup> Is an Associate Professor of Learning Technologies in the Department of Educational Studies. She holds a Ph.D. in Instructional Systems Technology from Indiana University-Bloomington. Professor Correia has more than 25 years of experience in learning design and instructional systems technology and expertise in distance education, online and mobile learning, collaborative learning and entrepreneurial educational approaches. She is currently the Faculty Program Coordinator for the Master of Learning Technologies, an exclusive online program designed to serve educators interested in pursuing careers in learning technologies.



competence for the teaching-learning process. This discussion ends with the introduction of some electronic tools that support digital curation.

**Key words:** curation; digital; pedagogy.

## INTRODUÇÃO

Muito se tem escrito sobre a curadoria de conteúdos digitais, especialmente, na literatura ligada à gestão de bibliotecas digitais (OVADIA, 2013). Alguns estudos revelam o uso da curadoria como estratégia pedagógica enquanto outros apontam para usos da curadoria como uma abordagem institucional, como uma atividade conducente à mudança social ou como uma competência básica para o processo de ensino-aprendizagem.

A curadoria digital é uma área de pesquisa e prática interdisciplinar e um campo emergente de estudo. Muitas são as tendências que têm influenciando o seu desenvolvimento. Por exemplo, tendências como o crescimento exponencial da informação digital, armazenamento de dados em tempo real, preservação digital e reutilização de dados (BEAGRIE, 2006). Beagrie (2006, p. 3) diz que:

É necessário envidar esforços significativos no desenvolvimento de uma infraestrutura de informação estável para conteúdos digitais e no desenvolvimento de competências de curadoria digital para pesquisadores e profissionais da informação. Sem isso, o investimento atual em digitalização e conteúdo digital só garantirá benefícios de curto prazo e não duradouros.

O objetivo deste estudo foi conduzir uma revisão sistemática de literatura, utilizando bases de dados bibliográficos e revistas acadêmicas com o intuito de identificar diferentes dimensões da curadoria de conteúdos digitais. Este artigo propõe uma definição de curadoria de conteúdos digitais e oferece uma discussão das múltiplas facetas da curadoria digital e como elas se posicionam na sociedade atual. Este estudo termina com a introdução de algumas ferramentas eletrônicas que apoiam a curadoria digital e uma breve problematização do uso delas na contemporaneidade.

## CURADORIA DE CONTEÚDOS DIGITAIS: UMA DEFINIÇÃO

A curadoria de conteúdos digitais, comumente conhecida como curadoria digital, começou por ser uma prática desenvolvida prioritariamente pelos bibliotecários. De acordo com Carr (2012), “a



ideia por trás da curadoria, às vezes chamada de agregação, é ligar e extrair o trabalho de outros” (OVADIA, 2013, p. 58). A palavra “curadoria” vem do latim “curare”, que significa cuidar ou preservar.

No mundo de hoje, a curadoria leva a uma reinterpretação do uso de recursos e artefatos digitais. A curadoria de conteúdos digitais foi mencionada pela primeira vez em 2009 no blog de Bhargava. Naquele tempo, o conceito estava mais voltado para o *marketing online* do que para a educação. Bhargava definiu a curadoria de conteúdos como “o ato de encontrar, agrupar, organizar ou compartilhar o melhor e mais relevante conteúdo sobre uma questão específica” (BHARGAVA, 2011, p. 4). De acordo com Yakel (2007), a curadoria digital está se tornando num conceito abrangente que inclui a preservação digital, a curadoria de dados, o gerenciamento de registros eletrônicos e o gerenciamento de ativos digitais.

A curadoria digital requer o envolvimento ativo de profissionais da gestão de informação, incluindo a preservação de dados digitais para uso futuro. Embora, desde sempre tenha havido profissionais trabalhando em diferentes aspectos de curadoria de dados e preservação digital, hoje em dia, um número mais elevado de indivíduos trabalham mais intensamente na curadoria digital.

O curador digital é definido por Ovadia (2013, p. 58) como sendo aquele que “seleciona cuidadosamente o conteúdo eletrônico para os usuários, muitas vezes reempacotando-o de novas maneiras.” A curadoria de conteúdos digitais é importante para os bibliotecários, porque os consumidores de conteúdos, frequentemente, têm dificuldade em discernir onde os conteúdos foram originados, o que pode, por sua vez, dificultar a avaliação da precisão e autenticidade da informação.

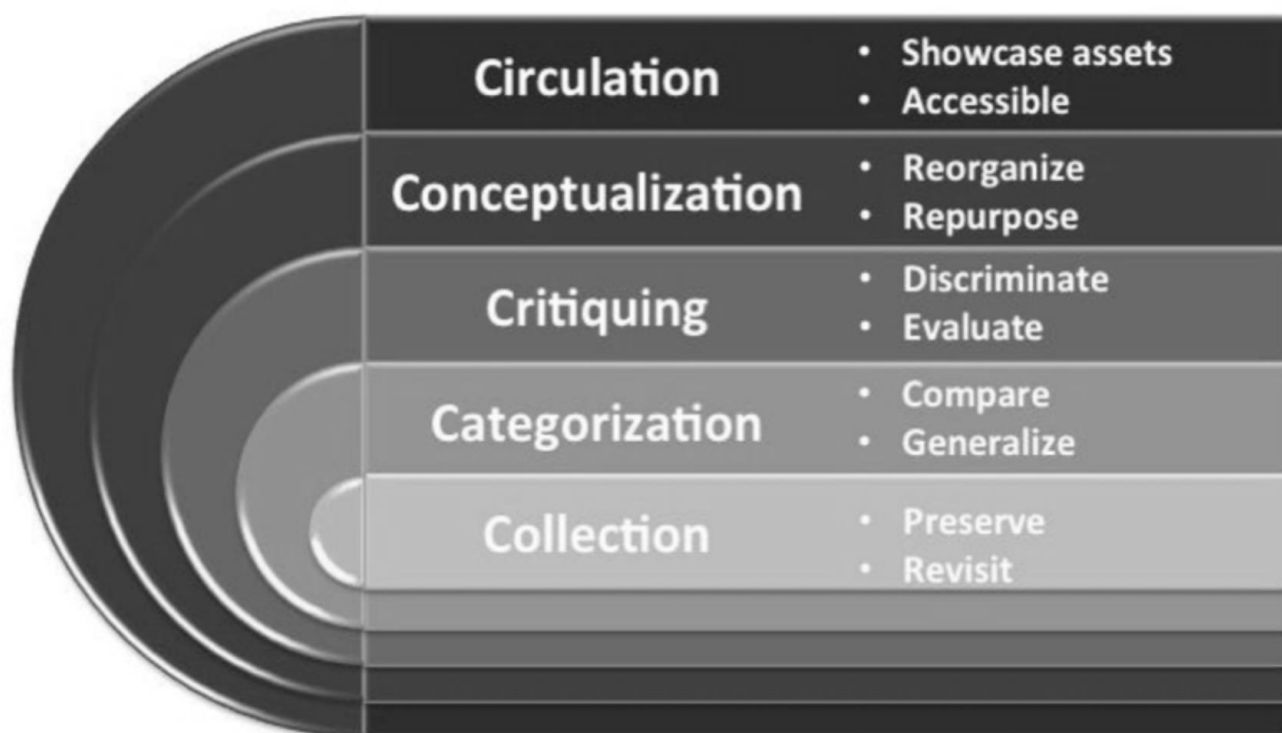
Diferente da criação de conteúdos, a curadoria refere-se mais em encontrar e fornecer uma ligação (*link*) para conteúdo *online* já criado. Conteúdo curado é significativo quando filtrado e direcionado para um tópico específico. O poder do conteúdo colaborativo emana do fato de ser filtrado e organizado por seres humanos em oposição aos muitos sistemas de classificação / revisores que são gerados por computadores. Quando isso acontece, revisões que refletem experiências perfeitamente legítimas são muitas vezes filtradas pelos processos algorítmicos e eliminadas do sistema. Tal situação não ocorre quando quem faz a seleção, a filtragem e o comentário são revisores humanos qualificados.

Deschaine e Sharma (2015) usam um enquadramento proveniente dos estudos de alfabetização de novas mídias para advogar pela necessidade dos professores serem consumidores experientes de multimídia através da curadoria intencional de conteúdos. Eles definem o processo de curadoria digital

como a utilização de diferentes tecnologias para dar e adquirir significado e postulam que a curadoria digital é um processo que envolve cinco Cs: Coletar (preservar e revisitar), Categorizar (comparar e generalizar), Criticar (discriminar e avaliar), Conceituar (reorganizar e reaproveitar) e Circular (mostrar valor e tornar acessível).

A estrutura de curadoria digital de Deschaine e Sharma (2015) está disponível na Figura 1.

*Figura 1.* Os cinco Cs da curadoria digital de acordo com Deschaine e Sharma (2015).



Deschaine e Sharma (2015, p. 23) ainda explicam que:

Os cinco Cs da curadoria digital é um processo que permite aos professores universitários adaptarem e adotarem conteúdos/ recursos de campos multidisciplinares para atender às necessidades educacionais dos aprendentes do século XXI.

## METODOLOGIA

Uma revisão sistemática de literatura utilizando bases de dados bibliográficos e revistas acadêmicas foi utilizada como metodologia neste estudo. Essa análise crítica da literatura sobre as



diferentes funções da curadoria digital iniciou-se com uma busca compreensiva de referências no campo da curadoria digital em diferentes áreas de conhecimento. Publicações impressas e em formato digital publicadas entre 2009 e 2018 foram analisadas. Após a identificação dos principais artigos e publicações relacionadas, a pesquisa foi reduzida aos tópicos de papéis e funções da curadoria digital. Os estudos incluídos nesta revisão incluem estudos qualitativos e quantitativos.

As referências foram localizadas através de uma pesquisa de base de dados *online*, como Educational Resources Information Center (ERIC), Academic Search Elite e Google Scholar. Os índices de revistas acadêmicas importantes, tais como *Behavioral & Social Sciences Librarian*, *International Journal of Digital Curation*, *Information, Communication & Society*, *E-learning and Digital Media*, *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, *Journal of Interactive Media in Education*, entre outros, foram cuidadosamente analisados.

As bibliografias de artigos relevantes foram também examinadas. Além de pesquisar base de dados e periódicos *online*, duas outras fontes de dados foram utilizadas nesta pesquisa: livros impressos e as listas de referências dos artigos-chave. Devido ao nível insuficiente de consistência ou concordância na terminologia utilizada na literatura relativa à curadoria digital, as listas de referências de publicações relacionadas foram amplamente utilizadas.

As palavras-chave usadas nesta pesquisa foram às seguintes: *digital content creation*, *human recommenders*, *machine recommenders*, *content curation*, *digital content curation*. Outros exemplos de palavras-chave foram: *data handling*, *digital storage*, *archives*, *management*, *digital curation*, *digital preservation*, *trusted repository*, *media literacy*, *curation*, e *digital learning*. A pesquisa limitou-se a artigos escritos em inglês.

## **CURADORIA DE CONTEÚDOS DIGITAIS: UMA ABORDAGEM INSTITUCIONAL**

As bibliotecas universitárias estão mais e mais a tornar acessíveis conteúdos digitais de alta qualidade, a fomentar a colaboração entre universidades e a criar e preservar repositórios institucionais. O estudo de caso de Miller (2017) ilustra como uma biblioteca universitária colaborou com uma



faculdade para documentar e preservar a produção acadêmica de uma forma sustentável. O processo prático explicado neste estudo pode ser seguido para aumentar as submissões de conteúdo digitais num repositório institucional recém-estabelecido.

O conceito de responsabilidades compartilhadas foi seguido por Miller (2017). Esse autor sugere que as obrigações relativas ao carregar (*upload*), manutenção e sustentabilidade de submissões no repositório institucional sejam divididas entre as diferentes partes interessadas. Para as bibliotecas universitárias, Miller (2017) sugere uma abordagem de parceria através da partilha e da divisão de responsabilidades como base para o crescimento e a sustentabilidade de um programa de publicação, preservação e produção acadêmica. Essa abordagem não apenas educa os professores sobre um novo recurso digital (por exemplo, repositório institucional oferecido pela biblioteca), mas também encoraja as faculdades e os seus professores a repensar práticas pedagógicas que emergem de mudanças tecnológicas e às quais eles devem se adaptar.

## **CURADORIA DE CONTEÚDOS DIGITAIS: UMA ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA**

A curadoria digital também tem sido amplamente utilizada e pesquisada em termos de estratégia pedagógica para facilitar a aprendizagem e apoiar o ensino, em particular o ensino *online* e “*blended*”. Por exemplo, muito tem sido investigado sobre como apoiar os alunos a terem sucesso em ambientes de aprendizagem *online* (HEW e CHEUNG, 2008; SALMON, 2011; WANG, 2008).

Pesquisas identificaram vários problemas relacionados com as discussões *online*, tais como limitada participação estudantil (HEWITT, 2005), inadequada análise crítica de ideias partilhadas (ROURKE e ANDERSON, 2002), falta de motivação, empenho, tempo e uma ausência de comunicação efetiva (BROOKS e JEONG, 2006). A curadoria de conteúdos digitais tem sido uma estratégia pedagógica utilizada para superar a falta de motivação e comunicação entre os alunos *online*, assim como, outras dificuldades com a interação humana num formato *online* ou “*blended*.”

O estudo de caso de Correia (2017) sobre as percepções dos alunos acerca dos benefícios da curadoria de conteúdos digitais mostrou que a maioria dos alunos valoriza seu papel como aluno-curador. O objetivo deste estudo foi introduzir a curadoria de conteúdos digital como uma maneira alternativa de participar *online*. Ela baseia-se numa cultura de “compartilhar a partilha” no ciberespaço.

Em relação aos diferentes tipos de artefatos curados pelos alunos-curadores, eles incluíram: (1) ilustrações, (2) infográficos e outros visuais; (3) vídeos; (4) artigos publicados em revistas *online* ou *websites*; (5) *websites* ou *blogs*; e (6) recursos ou ferramentas para aplicação e uso imediato (por exemplo, *slides* do *PowerPoint*, aplicativos de *software* e ferramentas *online*). O programa *online Scoop.it* foi utilizado como suporte das atividades de curadoria digital.

Por outro lado, os alunos hoje em dia têm uma infinidade de fontes de conteúdo digital a sua disposição para refinamento e mixagem criativa (*mash-up*). Um estudo recente investigou como o *Pinterest*, um serviço de partilha de conteúdo, foi usado por alunos numa turma de pós-graduação (SONG *et al.*, 2017). A atividade explorou o uso da linguagem na vida cotidiana dos alunos. Os resultados mostram que a partilha de artefatos no *Pinterest*, assim como os comentários *online*, permitiu uma comunicação contínua com os colegas e com o ciberespaço representado pelos outros usuários do *Pinterest*. Segundo SONG *et al.* (2017, p.33):

Ambas as imagens e as mensagens associadas revelaram as intenções dos ‘pinner’ em expressar os seus pensamentos sobre o uso da linguagem e em convidar a sua audiência a prestar atenção ao que haviam compartilhado. A atividade com o *Pinterest* como curadoria digital criou uma cultura participativa que encorajou a colaboração dos alunos e a aprendizagem informal.

Num outro estudo de pesquisa que explorou o conceito de mixagem criativa (*mash-up*), Correia (2013) criou uma disciplina estruturada de acordo com as necessidades dos alunos e adaptável às especificidades do *design* instrucional como área de estudo. As unidades curriculares *online* utilizaram as potencialidades das ferramentas de mídia social o que correspondeu a uma combinação de *Edmodo*, *Facebook*, *Dropbox*, *Skype* e correio eletrónico.

Nesse contexto, mixagem criativa (*mash-up*) equivale ao reuso, remistura ou combinação de várias formas de mídia social (LESSIG, 2008) para atingir objetivos de aprendizagem pré-determinados. O processo de ensino-aprendizagem que ocorre na mídia social é o resultado de diversas funcionalidades, de múltiplas trocas entre os participantes, que alternam entre os papéis de professor e aluno. Dessa forma, evitou-se a abordagem monolítica de apenas se usar um sistema de gestão de aprendizagem só porque esse é o único oferecido na instituição onde se trabalha.

A abordagem de Verhaart (2012) foi um pouco diferente. Esse autor desenvolveu uma estrutura, *virtualMe*, como uma maneira de personalizar o ensino e os conteúdos de aprendizagem para os professores. Esse sistema funciona como um “wiki” onde diferentes professores podem expandir

ou refinar materiais educacionais como uma forma de disseminar esses conteúdos digitais. Verhaart (2012) utilizou o *virtual Me* como uma maneira de estruturar o ensino e os conteúdos de aprendizagem em ambientes de aprendizagem “blended”.

Na pesquisa, Verhaart (2012) procurou responder à questão, “como é que o *virtualMe* pode ser usado como uma ferramenta de curadoria digital para gerenciar conteúdos de aprendizagem personalizados e ao mesmo tempo gerir conteúdos partilhados entre os professores”? Ele concluiu que o papel dos professores está a evoluir de um estado de simples recolha e disseminação de conhecimento para um estado de curadoria e disseminação, em particular de artefatos digitais.

Nessa linha de raciocínio, existe uma demanda aguda para mais formação inicial e contínua de professores em curadoria digital. Deschaine e Sharma (2015) são peremptórios a afirmar que é essencial que os formadores de professores se tornem curadores digitais, identificando e utilizando recursos que sejam reflexivos, relevantes e representativos das metas e objetivos contidos no currículo. Esses autores argumentam que “a curadoria digital proporciona aos professores universitários a oportunidade de desenvolver uma formação efetiva de professores e materiais para o seu desenvolvimento profissional” (DESCHAINE e SHARMA, 2015 p. 23).

A necessidade para uma sólida formação de professores também é discutida por Silva (2018) na sua pesquisa sobre o uso de tecnologias digitais pelos professores nas suas práticas pedagógicas. Essa pesquisadora concluiu que:

Apesar de alguns professores utilizarem as tecnologias em sala de aula, essa realidade ainda encontra-se distante de se tornar uma prática comum no cotidiano escolar. Diversos fatores contribuem para este cenário, como problemas de infraestrutura tecnológica (acesso aos dispositivos digitais, conexão com a internet, sala de aula climatizada....) e formação continuada docente atenta às questões pedagógicas engendradas pelo digital em rede (SILVA, 2018, p. 115).

## **CURADORIA DE CONTEÚDOS DIGITAIS: UMA ATIVIDADE CONDUCENTE À MUDANÇA SOCIAL**

As infraestruturas digitais permitem que as organizações da sociedade civil se tornem narradoras das suas vidas nas comunidades em que se encontram inseridas e expressem solidariedade e reconhecimento. Fotopoulou e Couldry (2015) exploram as tensões entre os imaginários e os





obstáculos materiais que acompanham o desenvolvimento das infraestruturas digitais para a troca de narrativas e envolvimento público.

Um estudo de caso da Mídia Cidadã (normalmente chamada de C-Media) foi conduzido por Fotopoulou e Couldry (2015) com uma organização da sociedade civil de repórteres comunitários localizada no norte da Inglaterra. Esses pesquisadores examinam as visões de “contar a história das histórias” que motivam mudanças sociais, as atividades de análise de “*web analytics*” e a curadoria de conteúdo que na prática realizam essas visões.

Os contextos socioeconômicos que restringem essas práticas foram também examinados. Fotopoulou e Couldry (2015) sugerem que as tecnologias digitais são uma força mobilizadora para envolver organizações na mudança social. Contudo restrições práticas e materiais como a falta de verbas, frequentemente, obstruem a realização desse potencial assim como a integração das tecnologias digitais em enquadramentos pré-existentes. Fotopoulou e Couldry (2015) focam o seu estudo nos imaginários sociais mais amplos sobre o digital, uma vez que eles nos ajudam a melhor entender como os atores sociais constroem os mundos que desejam habitar na sociedade da informação através de práticas cotidianas.

O objetivo da Mídia Cidadã é para os membros de uma comunidade em particular se inteirarem das necessidades dessa comunidade e atuar de forma a promover mudança social. Nesse sentido, Fotopoulou e Couldry (2015) concluíram que para o envolvimento digital se traduzir em práticas concretas é necessário entender como os recursos digitais e tecnologias se entrelaçam com expectativas sociais e culturais de como a vida deve ser neste mundo tecnológico.

## **CURADORIA DE CONTEÚDOS DIGITAIS: UMA COMPETÊNCIA BÁSICA PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

A curadoria de conteúdos digitais tem sido também investigada como uma competência central na educação digital e alfabetização midiática (MIHAILIDIS, 2015; MIHAILIDIS e COHEN, 2013; UNGERER, 2016). Por exemplo, Ungerer (2016) contextualizou a incorporação da curadoria digital num ambiente de ensino superior e apontou a relevância do conceito de meta- alfabetização nesse processo.

Ungerer (2016) ainda postulou que a curadoria digital deve ser considerada como uma competência central no ensino superior, uma vez que contribui para o estabelecimento de um senso de meta-alfabetização entre os alunos. Esse é um requisito essencial para o trabalho em ambientes multimídia. Os alunos têm que ser "meta-literados" para participar de forma eficiente nas mídias sociais e nas comunidades *online* e para poder produzir e compartilhar conteúdo através desses meios. Uma compreensão de novas ferramentas de mídia e a alfabetização em informações digitais são competências básicas para esses alunos. Essa alfabetização também envolve o desenvolvimento de um pensamento crítico que fornece uma base para a fluência da informação digital e permite que os usuários desafiem as novas tecnologias à medida que elas se estabelecem.

Wiley e Hilton (2009) apontam para o desfasamento entre o ensino superior e o cotidiano na sociedade atual (Tabela 1), especialmente, porque as instituições de ensino superior não conseguem responder às exigências de uma sociedade tecnológica. A Tabela 1 mostra a desarticulação entre seis áreas diferentes nas quais a tecnologia tem vindo mudar a sociedade. No entanto, a curadoria digital está gradualmente entrando nos currículos do ensino superior com o objetivo de fomentar a alfabetização midiática.

Os professores são encorajados a combinar a aprendizagem informal com a formal, uma vez que a maioria das pessoas usa a curadoria informalmente nas suas vidas diárias para compilar informações relevantes. Aos professores é exigido um esforço considerável na incorporação de várias ferramentas informais de curadoria digital em práticas educacionais.

Segundo Ungerer (2016), a inclusão da formação em alfabetização digital no desenvolvimento profissional de professores pode sensibilizá-los para a possibilidade de incorporarem as abordagens digitais nos currículos oferecidos. Ungerer (2016) afirma que a estrutura dos cinco Cs de curadoria digital (Figura 1) de Deschaine e Sharma (2015) pode orientá-los na compilação de material digital relevante.

Ungerer (2016) defende que apesar de “não haver uma pedagogia que reconheça plenamente os vários processos de curadoria digital [mas] uma pedagogia da abundância, reconhecendo que o conteúdo está livremente disponível de uma forma copiosa” (p. 1) tanto “alunos como professores devem ser encorajados a se tornarem curadores digitais que não apenas consumam informações que encontram na Internet, mas também avaliem e sintetizem conteúdos para eventualmente se tornar cidadãos digitais responsáveis” (p. 24).

Tabela 1. As Diferenças entre o Ensino Superior e o cotidiano na sociedade atual (Wiley e Hilton, 2009).

A educação	O cotidiano
Analógico	Digital
Restringido	Móvel
Isolado	Conectado
Genérico	Pessoal
Dirigido aos consumidores	Dirigido aos criadores
Fechado	Aberto

Acerca da curadoria de conteúdos digitais como uma competência básica, Mihailidis (2015) descreve os resultados de um estudo que explorou as competências de curadoria digital em jovens. Os quarenta e sete alunos universitários de duas instituições no nordeste dos Estados Unidos usaram a plataforma de curadoria social, *Storify*, para curar ensaios sobre o tema da desigualdade de salários na sociedade americana. As histórias deles foram codificadas para explorar o desenvolvimento narrativo, a consistência, as fontes de informação, a análise e o tipo de conteúdo. Mihailidis (2015) argumenta que a curadoria digital pode melhorar a análise da mídia e as estratégias de narrativa assim como pode promover a compreensão do papel das plataformas e dos espaços colaborativos na cultura digital.

Os resultados do estudo de Mihailidis (2015) recomendam a utilização de pedagogias voltadas para o aluno e para atividades criativas que adotem a curadoria digital como competência básica de alfabetização para os jovens nas sociedades de hoje. Ele sugere o uso de mais pedagogias formais que apoiem explicitamente o uso da curadoria digital para conduzir a formas de alfabetização digital necessárias para o consumo de conteúdos e a comunicação de informação digital no mundo de hoje, usando as palavras “os futuros contadores de histórias da cultura digital estarão mais bem preparados

para lidar com um crescimento e ecossistema de informação sempre abundante" (MIHAILIDIS, 2015, p. 454).

## FERRAMENTAS DE APOIO À CURADORIA DIGITAL

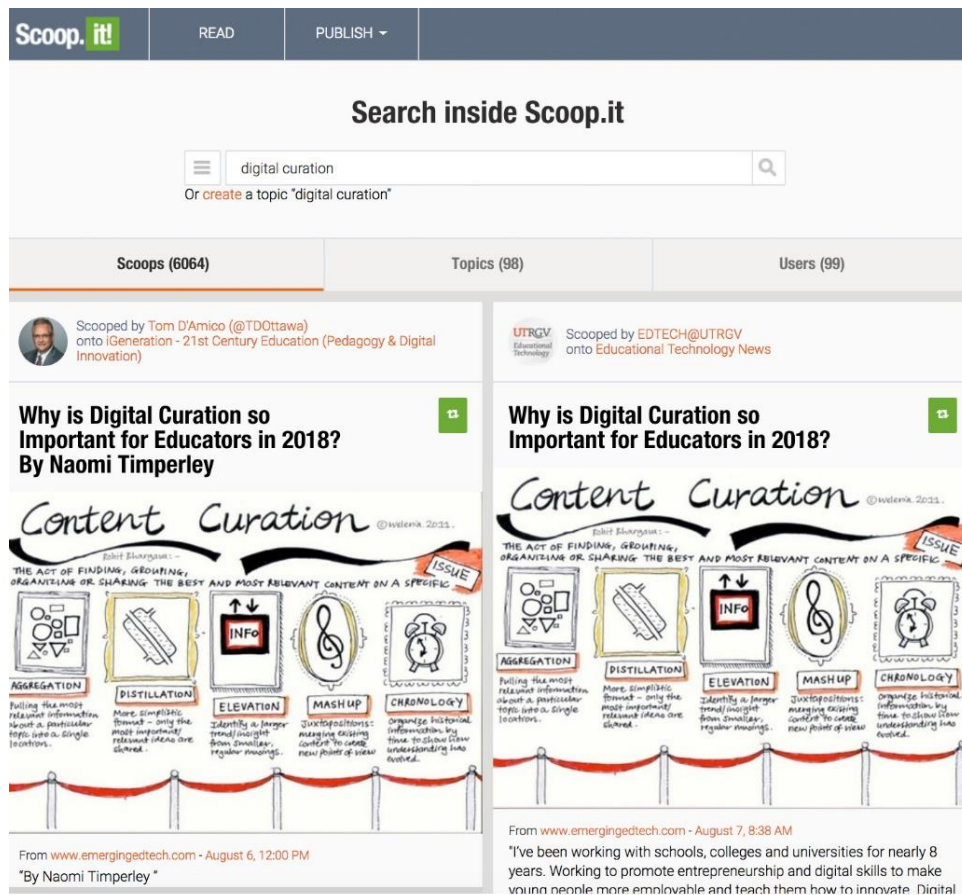
Alguns exemplos de ferramentas de apoio à curadoria digital incluem o *Scoop.it*, o *Pinterest* e o *Padlet*. O *Twitter*, *Symbaloo*, *Curata*, *Pocket* e *Paper.li* são outros exemplos de plataformas de curadoria de conteúdo digital. Os próximos parágrafos descrevem algumas dessas ferramentas e a sua utilização em ações de curadoria digital.

O *Scoop.it* (<https://www.scoop.it>) é uma plataforma de curadoria de conteúdos que permite ao usuário curar, adicionar a sua perspectiva e publicar a sua própria coleção de artefatos curados. Também permite compartilhar os artefatos nos canais de mídia sociais, incorporá-los em *websites* e procurar conteúdo automaticamente com base em palavras-chave (tags) (Figura 2).

Os usuários do *Scoop.it* podem subir (*upload*) artefatos digitais relevantes para o site, publicar as suas ideias e reagir aos pontos de vista dos outros usuários. Palavras-chave (tags) também podem ser adicionadas aos artefatos. Tópicos podem ser seguidos por diferentes usuários e os artefatos digitais podem ser divulgados a públicos que não estejam no *Scoop.it*, transferindo-os para sites de mídia social como o *Facebook* e o *Twitter*. Se o usuário desejar enviar o produto final como boletim informativo eletrônico, poderá fazê-lo através de um arquivo *zip* e distribuí-lo usando uma conta de *e-mail* externa ou enviar um boletim periódico por tópico com o *MailChimp*, sem nenhum custo adicional.

Um exemplo do uso da curadoria digital como estratégia pedagógica é o estudo de caso desenvolvido por Correia (2017). Esse estudo introduziu a curadoria digital como uma estratégia alternativa de participar em cursos online. O papel dos alunos no curso evoluiu de aprendente para aluno-curador.

Figura 2. Captura de tela do *Scoop.it* (<https://www.scoop.it>).



The screenshot shows the Scoop.it search interface. At the top, there are navigation buttons for 'READ' and 'PUBLISH'. A search bar contains the text 'digital curation' with a magnifying glass icon. Below the search bar, it says 'Or create a topic "digital curation"'. The results are categorized into 'Scoops (6064)', 'Topics (98)', and 'Users (99)'. Two scoops are visible:

- Left Scoop:** Scoped by Tom D'Amico (@TDottawa) onto iGeneration - 21st Century Education (Pedagogy & Digital Innovation). Title: "Why is Digital Curation so Important for Educators in 2018?" By Naomi Timperley. It features a hand-drawn infographic titled "Content Curation" with five categories: Aggregation, Distillation, Elevation, Mashup, and Chronology. Each category has a brief definition and an icon.
- Right Scoop:** Scoped by EDTECH@UTRGV onto Educational Technology News. Title: "Why is Digital Curation so Important for Educators in 2018?". It features a similar hand-drawn infographic titled "Content Curation" with the same five categories.

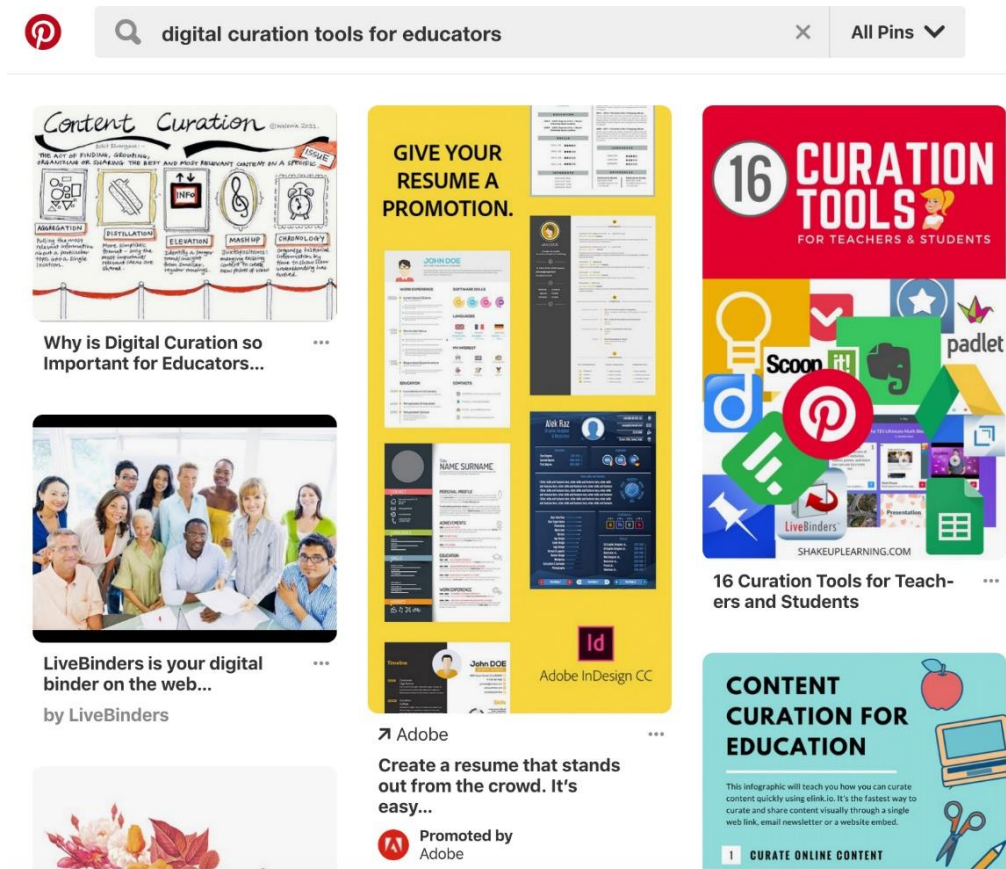
Outra forma de curar conteúdos digitais é através do *Pinterest* (<https://www.pinterest.com>). O *Pinterest* é uma ferramenta de descoberta visual que permite aos usuários pesquisar, carregar (*upload*) e coletar imagens para revisão, reflexão e inspiração posteriores (Figura 3). Os usuários podem coletar imagens individuais (*pins*) em coleções denominadas quadros (*boards*) e, em seguida, compartilhá-los publicamente ou salvá-los para uso privado.

Os aplicativos móveis do *Pinterest* oferecem uma interface fácil de usar. Os usuários podem adicionar facilmente *pins* da *Internet*, as suas próprias fotos ou a sua localização atual. Ao selecionar “Adicionar o lugar”, os usuários podem procurar um local, procurar fotos desse local e adicionar alfinetes às suas pastas. Eles também podem pesquisar de forma flexível os conselhos de seus seguidores, bem como os painéis compartilhados publicamente de todo o mundo.

Em relação a usos pedagógicos, o *Pinterest* pode incentivar os alunos a explorar tópicos específicos ou a pesquisar termos específicos para criar seus próprios quadros (*boards*). Esses quadros

podem ilustrar um tema, evocar um sentimento ou contar uma história. Professores podem criar quadros (*boards*) para diferentes unidades, temas, tópicos de desenvolvimento profissional e atividades para melhorar ainda mais a sua prática em sala de aula. O estudo de Song *et al.* (2017) é um exemplo do uso do *Pinterest* como ferramenta de auxílio de curadoria digital como estratégia pedagógica.

Figura 3. Captura de tela do *Pinterest* (<https://www.pinterest.com>).

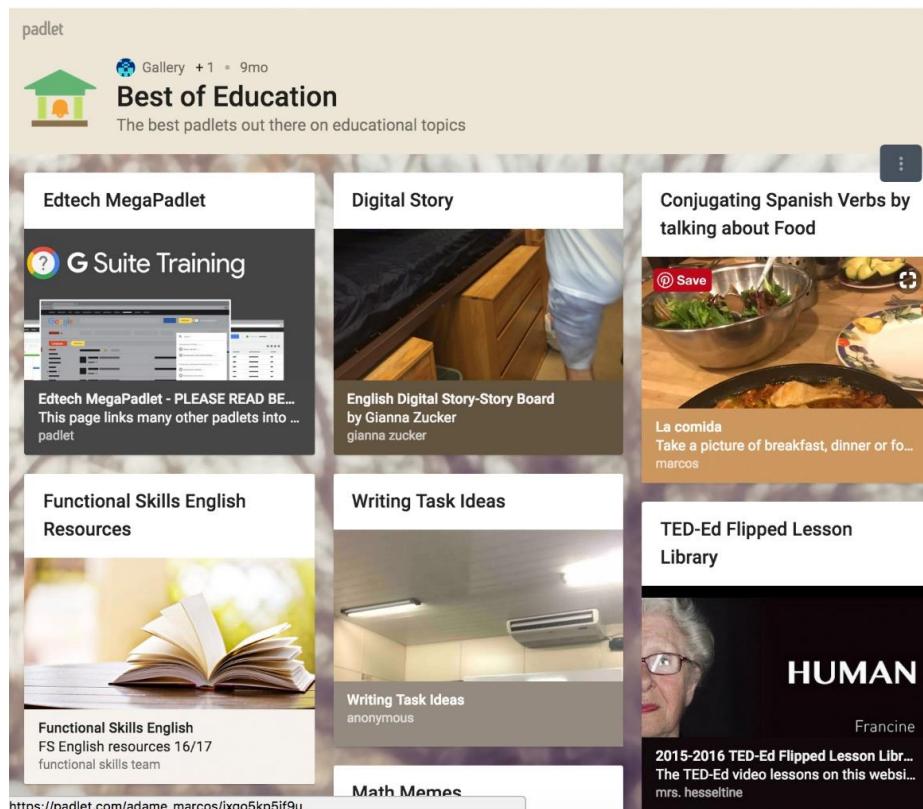


O *Padlet* (<https://padlet.com/>) é um site e aplicativo que permite que os usuários coletem informações digitais e as fixem em quadros de avisos virtuais, usando um sistema simples de arrastar e soltar (Figura 4). Basicamente qualquer artefato digital (vídeos, textos, *links* e imagens) pode ser adicionado a um quadro e organizado lá, como uma página cheia de notas de *Post-it*. Uma vez criado um quadro virtual, os usuários podem compartilhá-lo através dos habituais canais de mídia social (*Facebook* e *Twitter*), exportá-lo para um arquivo, incorporá-lo em um *blog* ou site ou transformá-lo em um código QR. Há também a opção de manter os quadros privados.

Em termos de ensino-aprendizagem, o *Padlet* poder ser inserido num sistema de gestão de aprendizagem como o *Canvas*, criando atividades de curadoria digital como parte do curso *online*. Os alunos podem carregar (*upload*) documentos criados por eles assim como notas de aula ou tarefas concluídas. Mais de uma pessoa pode contribuir para um quadro de *Padlet*, abrindo as portas para projetos de trabalho em grupo e atividades colaborativas.

O *blog* de *Padlet* mostra outros exemplos de como os professores estão usando essa ferramenta. Por exemplo, Fuchs (2014) superou o desafio da participação e envolvimento dos alunos na sala de aula usando o *Padlet*. Ela descobriu que o *Padlet* oferecia aos alunos um espaço seguro onde eles podiam expressar as próprias ideias e contribuir para a curadoria do trabalho colaborativo em sala de aula. Ela descreve a experiência da seguinte maneira: “Todos os alunos têm a capacidade de contribuir e aprender uns com os outros. Todas as vozes podem ser ouvidas em uma parede de graffiti, que é uma ideia bem no coração da nossa profissão” (FUCHS, 2014, p. 9).

Figura 4. Captura de tela do *Padlet* (<https://padlet.com/>).





## EM CONCLUSÃO

Hoje em dia, as pessoas têm uma infinidade de fontes de conteúdo digitais a sua disposição para refinamento, reaproveitamento e a mixagem criativa (*mash-up*). Ser capaz de rever enormes quantidades de informação digital, compilar, analisar e recomendar tem se estabelecido como uma competência básica na sociedade tecnológica de hoje.

A maneira como as instituições estão a implementar a curadoria de conteúdos digitais impacta o uso de recursos digitais assim como as estratégias que as faculdades e os seus professores adotam para o uso das novas tecnologias digitais. O ensino *online* e “blended” oferecem muitas oportunidades de utilizar a curadoria de conteúdos digitais como uma estratégia pedagógica para aumentar a interação sustentada nas aulas. Curiosamente, a mudança social pode ser instigada pela curadoria digital no sentido de envolver e apoiar organizações nessa mudança. Nesse sentido, a curadoria de conteúdos digitais é também apresentada como uma competência básica para o processo de ensino-aprendizagem.

Para ajudar a concretizar algumas das ideias apresentadas, uma série de ferramentas de apoio à curadoria digital, tais como o *Scoop.it*, o *Pinterest* e o *Padlet* foram discutidas. O importante é começar a explorar essas ferramentas para concretizar as facetas da curadoria de conteúdos digitais que é apropriada ao problema que se está a trabalhar. A curadoria intencional de conteúdos digitais envolve uma sequência de ações que inclui a coleta, categorização, avaliação e circulação de conteúdos.

Em suma, a curadoria de conteúdos digitais refere-se a encontrar e fornecer uma ligação (*link*) e reflexão sobre conteúdo digital já criado. O poder do conteúdo colaborativo emana do fato de ser filtrado e organizado por seres humanos que têm conhecimento sobre os tópicos curados e um interesse e paixão em contribuir para um *corpus* de conhecimento coletivo.

## REFERÊNCIAS

BEAGRIE, Neil. Digital curation for science, digital libraries, and individuals. *International Journal of Digital Curation*, Edinburgh, UK, vol. 1, n. 1, p. 3-16, 2006.

BHARGAVA, Rohit. *The Manifesto for the Content Curator: The Next Big Social Media Job of the Future*. Influential Marketing Group, 2009. Recuperado de: <http://www.rohitbhargava.com/2009/09/manifesto-for-the-content-curator-the-next-big-social-media->



[job-of-the-future.html](#)

BHARGAVA, Rohit. *The 5 Models of Content Curation*. Influential Marketing Group, 2011. Recuperado de: <http://www.rohitbhargava.com/2011/03/the-5-models-of-content-curation.html>

BROOKS, C. Darren, & JEONG, Allan. The effects of pre-structuring discussion threads on group interaction and group performance in computer-supported collaborative argumentation. *Distance Education*, Sydney, Australia, v. 27, n. 3, p. 371–390, 2006.

CORREIA, Ana-Paula. Uma Investigação do Uso de Ferramentas de Mídia Social na Educação Online. In Livro de Actas *III Colóquio Luso-Brasileiro de Educação a Distância e Elearning*. Universidade Aberta, Lisboa, Portugal, 2013.

CORREIA, Ana-Paula. Como criar e manter interações de qualidade em cursos online? - O potencial da moderação por pares e curadoria. *EaD em Foco: Revista Científica em Educação a Distância*, Rio de Janeiro, Brasil, vol. 7, n. 1, 2017.

DESCHAINED, Mark E., & SHARMA, Sue Ann. The Five Cs of Digital Curation: Supporting Twenty-First-Century Teaching and Learning. *InSight: A Journal of Scholarly Teaching*, Parkville, Missouri, USA, vol. 10, p. 19-24, 2015.

FOTOPOULOU, Aristeia, & COULDRY, Nick. Telling the story of the stories: online content curation and digital engagement. *Information, Communication & Society*, London, UK, vol. 18, n. 2, p. 235-249, 2015.

FUCH, Beth. The Writing is on the Wall: Using Padlet for Whole-Class Engagement. *University of Kentucky Library Faculty and Staff Publication*, 240, 2014. Retrieved from [https://uknowledge.uky.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com/&httpsredir=1&article=1241&context=libraries\\_facpub](https://uknowledge.uky.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com/&httpsredir=1&article=1241&context=libraries_facpub)

HEW, Khe Foon, & CHEUNG, Wing Sum. Attracting student participation in asynchronous online discussions: A case study of peer facilitation. *Computers & Education*, Amsterdam, The Netherlands, vol. 51, n. 3, p. 1111–1124, 2008.

HEWITT, Jim. Toward an understanding of how threads die in asynchronous computer conferences. *Journal of the Learning Sciences*, Philadelphia, USA, vol. 14, n. 4, p. 567–589, 2005.

LESSIG, Lawrence. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York: Penguin, 2008.



MIHAILIDIS, Paul. Digital curation and digital literacy: Evaluating the role of curation in developing critical literacies for participation in digital culture. *E-learning and Digital Media*, Thousand Oaks, California, USA, vol. 12, n. 5-6, p. 443-458, 2015.

MIHAILIDIS, Paul, & COHEN, James. Exploring curation as a core competency in digital and media literacy education. *Journal of Interactive Media in Education*, Milton Keynes, UK, n. 1, p. 1-19, Spring 2013.

MILLER, A. A case study in institutional repository content curation: A collaborative partner approach to preserving and sustaining digital scholarship. *Digital Library Perspectives*, Bingley, UK, vol. 33, n. 1, p. 63-76, 2017.

OVADIA, Steven. Digital content curation and why it matters to librarians. *Behavioral & Social Sciences Librarian*, London, UK, vol. 32, n. 1, p. 58-62, 2013.

ROURKE, Liam, & Anderson, Terry. Using peer teams to lead online discussions. *Journal of Interactive Media in Education*, Milton Keynes, UK, vol. 1, n. 1, p. 1-21, 2002.

SALMON, Gillian. *E-moderating: The key to teaching and learning online* (3<sup>rd</sup> ed). New York: Routledge, 2011.

SILVA, Wagna Andrade. (Re)Pensar A Formação Docente Com As Tecnologias Digitais No Ensino Fundamental: Desafios Contemporâneos. *Revista Docência e Cibercultura*, Rio de Janeiro, Brasil, vol. 2, n. 2, p. 106-117, 2018.

SONG, Kwangok, WILLIAMS, Kyle, PRUITT, Alina Adonyi & SCHALLERT, Diane. Students as pinners: A multimodal analysis of a course activity involving curation on a social networking site. *The Internet and Higher Education*, Amsterdam, The Netherlands, vol. 33, p. 33-40, April 2017.

UNGERER, Leona M. Digital curation as a core competency in current learning and literacy: A higher education perspective. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Athabasca, Canada, vol. 17, n. 5, p. 1-27, 2016.

VERHAART, Michael. Curating digital content in teaching and learning using Wiki technology. Paper presented at the *12th Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*, Rome, Italy, July 2012. Recuperado de: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6268073>

WANG, Qiyun. Student-facilitators' roles of moderating online discussions. *British Journal of Educational Technology*, London, UK, vol. 39, n. 5, p. 859-874, 2008.



WILEY, David, & HILTON, John, III. Openness, dynamic specialization, and the disaggregated future of higher education. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Athabasca, Canada, vol. 10, n. 5, 2009.

YAKEL, Elizabeth. Digital curation. *OCLC Systems & Services: International Digital Library Perspectives*, Bingley, UK, vol. 23, n. 4, p. 335-340, 2007.