

ENTREVISTA COM W. MONTY JONES

FOMENTANDO A INTERCULTURALIDADE
NA INTERNACIONALIZAÇÃO DE PROGRAMAS
DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

Entrevista realizada por
Jefferson do Carmo Andrade Santos¹,
Simone Lucena²

INTRODUÇÃO

As atividades de internacionalização nos Programas de Pós-Graduação (PPG) no Brasil têm emergido constantemente desde 2005. Essas ações foram implementadas de forma sistemática por meio do Quinto Plano Nacional de Pós-Graduação (PNPG), criado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). No entanto, essas atividades só foram ampliadas após 2011, graças ao Sexto PNPG e à criação do Programa Ciência sem Fronteiras, conforme mencionam Valero-Ribeiro-Saes e Invernizzi (2023). Embora os cursos de graduação fossem a prioridade do Programa Ciência sem Fronteiras, a pós-graduação também foi beneficiada por meio da oferta de bolsas de Doutorado Sanduíche, Doutorado Pleno, Pós-Doutorado, Mestrado Profissional e Programas de Desenvolvimento Tecnológico. Tal política de internacionalização foi de grande importância para o desenvolvimento científico e tecnológico no Brasil, pois possibilitou a mobilidade acadêmica de estudantes e professores para países do Norte e do Sul globais.

Atualmente, os programas de pós-graduação contam com diferentes formas de financiamento para realizar atividades de internacionalização, especialmente após a criação do Programa Institucional de Internacionalização da CAPES (CAPES-PrInt), em 2018, voltado aos programas de pós-graduação classificados como de excelência. Desde então, cada PPG tem buscado maneiras de promover a internacionalização em seus Planejamentos Estratégicos. Na Universidade Federal de Sergipe (UFS), o Programa de Pós-Graduação em Educação

(PPGED) tem investido em um processo de internacionalização por meio da abertura anual de editais para financiamento de visitas técnicas de docentes a universidades estrangeiras, com o objetivo de fortalecer ações de pesquisa, cooperação técnica e ampliar redes entre pesquisadores. Os editais do PPGED/UFS são financiados com recursos recebidos da CAPES por meio do Programa de Apoio à Pós-Graduação (PROAP). Assim, docentes são selecionados anualmente para realizar missões de trabalho ou visitas técnicas a universidades estrangeiras.

Uma dessas universidades é a *Virginia Commonwealth University (VCU)*, em Richmond, Virgínia, Estados Unidos, que assinou um memorando de cooperação com a Universidade Federal de Sergipe. Desde 2022, estudantes do PPGED têm participado de mobilidade acadêmica para a VCU por meio de programas de Doutorado Sanduíche financiados por bolsas da CAPES. A Universidade de Waterloo, no Canadá, e a Universidade da Madeira, em Portugal, também são instituições parceiras visitadas por estudantes do PPGED durante seus doutorados.

Em 2024, além da mobilidade estudantil, também ocorreu uma visita técnica docente à Faculdade de Educação da VCU. Como resultado, decidimos entrevistar o supervisor que nos recebeu na universidade à luz de sua experiência com pensamento computacional e formação de professores. Essa entrevista foi conduzida pelo então doutorando Jefferson do Carmo e pela Dra. Simone Lucena, ambos da UFS, com o Dr. Monty Jones, supervisor das atividades na VCU. O Dr. Monty Jones é professor associado na Faculdade de Educação da VCU, orienta estudantes de pós-graduação e ministra disciplinas com foco em tecnologia e educação. Além disso, desenvolve um projeto de pesquisa em escolas de educação básica com alunos que aprenderam programação por meio da música. O Dr. Monty Jones também é músico e incorpora sua influência artística em suas aulas.

Nesta entrevista, compreendemos que a internacionalização acadêmica é também uma troca cultural, social e política, cujo produto final é sempre a soma de muitos caminhos e experiências de aprendizagem, proporcionando-nos impressões duradouras e o desejo de continuar aprendendo e construindo conhecimento com outras pessoas em nosso país. Trata-se de uma entrevista narrativa (Jovchelovitch; Bauer, 2002; Josselson, 2021; Zhang, 2023) que preserva, ao máximo, a linguagem do participante. Assim, buscamos manter um fluxo natural na transcrição, realizando apenas as edições realmente necessárias em termos gramaticais e de colocação. Estabelecemos um roteiro com algumas perguntas geradoras, mas outras surgiram ao longo da conversa. Como resultado, apresentamos aqui uma conversa acadêmica que se desdobra de forma rizomática, à medida que todos estávamos construindo sentidos. Na Figura 1, nos apresentamos com o intuito de criar uma atmosfera acolhedora. Sente-se, fique à vontade e aproveite a nossa entrevista:

Figura 1 - Momento da Entrevista Narrativa



Fonte: arquivo pessoal

ENTREVISTA

Jefferson e Simone: Estamos aqui entrevistando o Dr. Monty Jones, da *Virginia Commonwealth University*, pois temos interagido e conversado com ele sobre tecnologia e programação. Somos a Profa. Dra. Simone Lucena e o doutorando Jefferson do Carmo. Para começar, queremos que isso seja uma conversa, bem informal, como se estivéssemos sentados em um sofá tomando uma bebida ou talvez um café. É isso. Monty, antes de tudo, obrigado por nos deixar entrevistá-lo. É um prazer para nós!

Monty: Com certeza!

Jefferson: Estou vivenciando esta jornada em Richmond há nove meses como doutorando visitante, e você é um dos destaques que tive aqui, pois você é uma pessoa muito legal, uma pessoa bacana, e eu adoro o fato de você também ser envolvido com música. Isso te torna ainda melhor! Estamos ambos imersos em estudos sobre como as tecnologias fazem surgir novas práticas sociais na sociedade. Como você descreveria sua relação com as tecnologias no nível pessoal e também profissional?

Monty: Ah, obrigado! Acho que, no aspecto pessoal Bem, minha formação na graduação foi como programador de computadores. Então, por uma década, esse era meu trabalho dia após dia, ou seja, pensar em como projetar sistemas computacionais. Então, estive bastante imerso na programação do fim dos anos 80 até os anos 90, que foi um período muito interessante, pois começamos a ver a internet sendo amplamente utilizada. Isso ainda era antes dos celulares, mas o e-mail já estava ganhando força, as linguagens de programação estavam surgindo, e, honestamente, nós começávamos a ver o uso do computador pessoal, o que me faz parecer muito velho! Mas, quando comecei a programar, era para *mainframes* gigantes em grandes empresas. Durante esse período, os computadores pessoais começaram a se popularizar. Quando eu estava na faculdade, e era aluno de Sistemas de Informática, não tínhamos nossos próprios computadores. Todos íamos para o laboratório de informática, e a maioria daqueles computadores estava conectada a um *mainframe*. Muitos nem eram PC, eram apenas “monitores burros” conectados a outro sistema. Então, por muito tempo, minha vida foi pensar sobre tecnologia e seu uso. Depois, entrei na área da educação, onde comecei a pensar: como usamos isso na educação? Primeiro, como uso com crianças? Depois, como uso com professores? Então, eu acho que minha vida pessoal e profissional tem sido acompanhar toda essa trajetória, dos computadores pessoais aos celulares, agora à IA, e pensar em como tudo isso pode ser usado. Antes, era sobre como usar para aprovar cartões de crédito, agora é sobre como ensinar alunos.

Jefferson: Uau! Então foi nos anos 90 que você começou sua carreira?

Monty: Sim, nos anos 90. Foi quando terminei minha graduação e passei os dez anos seguintes viajando pelos EUA como consultor de TI, principalmente trabalhando com bancos. A empresa em que eu trabalhava tinha um sistema que decidia quem recebia cartões de crédito. Eu estava na equipe que criou o sistema da *Capital One*. Eles foram desmembrados de um banco aqui da região. Nós fomos lá montar o sistema deles. Então, esses dez anos foram na indústria bancária, centrados em pontos

de decisão. E foi aí que começamos a falar sobre inteligência artificial. Nosso sistema decidia quem recebia crédito e quanto. Mas era tudo baseado em árvores de decisão. Muitas e muitas árvores de decisão, entende? Não considero que aquilo fosse IA. Era apenas uma árvore de decisões estáticas.

Jefferson: Então isso foi nos anos 90. Uau! Agora que você não atua diretamente nessa área, como cidadão, você vê diferença entre os sistemas que ajudou a criar nos anos 90 e os que lida hoje em dia?

Monty: Bem, é difícil dizer. Estou fora do mundo corporativo há muito tempo. Mas vejo evidências de como esses sistemas são usados. Por exemplo, nosso sistema analisava seu crédito, seus pedidos, seus ativos, renda e rodava modelos, não modelos no sentido atual de ensinar a máquina, mas modelos estáticos, para avaliar o risco de te dar uma certa quantia de crédito. E vejo isso se repetir hoje em coisas como cancelamento de assinaturas. Você tenta cancelar, e eles te oferecem mais seis meses, ou um desconto, certo? Sei que tudo isso é gerado por certos modelos. Agora, na educação, parece que haveria uma transição direta disso para *dashboards* e análises de aprendizagem: o aluno erra aqui, você o conduz ali... Mas eu mesmo não trabalhei com isso. É um grande tópico, e eu acho muito interessante, mas não dá para fazer tudo!

Jefferson: Então, você escolheu a área de tecnologia para estudar e trabalhar, mas... E a sua infância e a sua adolescência? Esses períodos influenciaram nessa escolha?

Monty: Não, eu só escolhi porque meus colegas de quarto estavam fazendo isso! Eu estava na faculdade, e pensava: “não gosto de nada disso”. E meus colegas diziam: “estamos fazendo TI”. Então, eu pensei: “ok!”.

Simone: Mas sua infância foi imersa em tecnologia?

Monty: De jeito nenhum! Nunca tive computador. Celulares nem existiam. Só tive TV a cabo bem tarde. Então, não, nada de tecnologia.

Jefferson: Lembra de algum interesse que tinha quando criança? Música, talvez?

Monty: Sim, sim, música com certeza! Comecei a tocar bateria aos três anos. Quando fui para a faculdade, no primeiro ano fui aluno de música aqui na VCU. Fiz um ano e, sabe, muita gente sai logo no início da faculdade de música. Fiquei aquele ano, mas percebi que não queria seguir com aquele tipo de área como profissão.

Jefferson: É mais um hobby! Você acha que isso te ajuda? Pergunto isso porque música nos anos 90, para quem não era profissional, não era muito tecnológica, não era? Mesmo sendo um hobby, você percebe diferença na forma como se faz música hoje em dia?

Monty: Sim, sim! A tecnologia teve um papel enorme na música para mim. No começo, era juntar um grupo de pessoas e tocar. Aos poucos, na faculdade, começamos a usar gravadores de quatro faixas, ou seja, fitas onde gravávamos a bateria, o baixo... E isso já era fascinante! Depois, com o digi-

tal, tudo passou para o computador. E o mais interessante foi perceber que, quando eu estava entre programadores em uma grande empresa, as conversas eram as mesmas que eu tinha com amigos músicos. Um dizia: “ouça isso aqui”, e tocava. E eu: “que legal, como fez isso?” — “Ah, peguei o Si bemol e adicionei uma quarta suspensa”. No mundo da programação é igual. Um diz: “olha isso, consegui fazer esse efeito só adicionando um número negativo, e tudo inverte”. E você: “uau, que legal!”. É tudo sobre criar ideias interessantes.

Simone: E é por isso que eu penso que algumas pessoas percebem a codificação e a programação quase como algo restrito. Mas eu acho que exige criatividade. Então, você vê conexões entre codificação e música? É por isso que você escolheu uni-las?

Monty: Quero dizer, ambas envolvem números. Eu sei que há mais em cada uma delas do que apenas números, mas, no fim das contas, tudo se resume a números. A música apenas cria ondas, e você pode medir essas ondas. Dependendo do tamanho da onda, quando ela atinge seu ouvido, você identifica qual nota é. Então, basicamente, é criar uma onda. Se eu batesse minha mão com força suficiente, isso criaria um som. Essa onda atingiria seu ouvido. E tudo isso é mensurável, certo? Computadores também são apenas números, não é? Podemos simplesmente atribuir números e valores e ajustá-los, movê-los, somá-los e subtraí-los. É realmente a mesma coisa, ou seja, uma manipulação de números. Com um são ondas, com o outro é digital. Então, sim, acho que são notavelmente semelhantes. E, quando você os une, isso se revela. Você pode simplesmente atribuir um número a cada tecla do piano e pronto. E o código é tão simples assim. Temos uma função. Usamos *Python* como linguagem. E simplesmente escrevemos “tocar uma nota”. E, entre parênteses, colocamos um número. Certo?

Simone: Você poderia explicar um pouco sobre o *Python*?

Monty: Claro. *Python* é apenas uma linguagem de programação. É uma entre muitas. Existem *Python*, *Java*... E *Python* é a que está embutida no sistema chamado *TunePad*. Então, é só uma linguagem. É isso.

Jefferson: Falando sobre codificação e música, não sei se você se lembra, mas traduzi uma de suas palestras no meu programa de pós-graduação. E você mencionou que costumava trabalhar com educação básica e a ideia de codificação e música. Você poderia nos contar mais sobre isso?

Monty: Com certeza! Na época, com educação básica, eu trabalhava com um grupo de professores. Isso se conecta ao que falamos antes. Meu interesse principal é na educação básica. Eu penso em ideias para a educação básica, eventualmente com alunos de doutorado que se envolvem com o tema, mas tive mais sucesso trabalhando com professores. Oferecemos capacitação com ideias que eles podem implementar. E achei isso eficaz porque eles são melhores professores para seus alunos do que eu. Eles os veem todos os dias. Estão em sala de aula todos os dias. Eu não estou numa sala de educação básica há muito tempo. Gosto da ideia de mostrar a eles as possibilidades e deixá-los pensar como aquilo pode ser usado. Valorizo a experiência deles no ensino. Acho que meu valor é ter algumas ideias que podem ser úteis. Porém, para desenvolver essas ideias completamente, são os professores. Implementamos um projeto que resultou em dois estudos. Em um, tínhamos um grupo de professores

de educação básica que usavam a linguagem de programação *Snap*, desenvolvida na *University of Virginia*, momento no qual trabalhamos com música. Na segunda oportunidade, tive um grupo de cinco professores em formação inicial e fiz a mesma coisa com eles. Então, não estive diretamente com os alunos da educação básica. Tenho interesse nisso, só falta a oportunidade. A oportunidade apareceu para trabalhar com adultos por meio de um programa com um grupo chamado *Computer Core*, em Washington, DC. A oportunidade surgiu, submetemos um pedido de financiamento e foi aprovado. Esse tem sido nosso maior estudo até agora, com aprendizes adultos, em sua maioria imigrantes, falantes não nativos de inglês, que estão tentando adquirir novas competências. Eles fizeram várias atividades e agora querem pensar em entrar na ciência da computação. Essa aula é uma introdução. Meu colega, Dr. Hansen, criou um caminho completo: começa com o curso de música, depois vai para um curso de *Python*, depois um curso em faculdade comunitária. E, ao fim, há uma empresa disposta a contratar esses alunos como estagiários. É praticamente um caminho de carreira completo.

Simone: Seus alunos de doutorado vão até as escolas ou os professores vêm até a Faculdade de Educação? Existe um módulo ou curso oferecido?

Monty: Até agora, apenas os professores vieram aqui. Isso no projeto de música com codificação. A primeira vez foi quando recebemos financiamento da *University of Virginia*, e pude pagar os professores para uma oficina on-line de seis semanas. Acho que eram cerca de 20 professores em serviço, principalmente da região.

Simone: Ótimo! A propósito, tenho pesquisado áreas bem semelhantes. Desde 2022, tenho pesquisado sobre pensamento computacional na educação básica e também na formação de professores da educação básica. Antes disso, já havia orientado uma tese de doutorado nesse tema, com foco em ajudar alunos a desenvolver raciocínio lógico na escola durante aulas virtuais.

Jefferson: Lembro disso. Há a Resolução nº 1, oficialmente de 4 de outubro de 2022, que é conhecida como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da Computação. Ela orienta como ensinar temas, a exemplo da computação, na educação básica. São três pontos principais: cultura digital, mundo digital e pensamento computacional. Ela trata de como as tecnologias têm sido implementadas, como são usadas na sociedade, quais dispositivos estão em uso, e a ideia de pensamento computacional, uma forma de pensar como um computador e usar esse conhecimento no cotidiano. Gostaríamos de saber como você planeja ensinar esses professores em serviço. Você baseou seus módulos ou cursos em alguma legislação, seja nacional ou estadual?

Monty: Foi algo mais local. É curioso, quando cheguei aqui, não havia nenhuma disciplina de tecnologia instrucional. E então uma das organizações nacionais, a CAPE, implementou novos padrões relacionados à tecnologia. Eles eram bem amplos. Mas percebemos que não dava para cumprir esses padrões apenas nas disciplinas de métodos. Além disso, a VCU era única naquele momento a não ter uma disciplina focada apenas em tecnologia educacional. Então, criei esse curso com base nesses padrões. Eles são bem amplos. Posso até consultá-los, mas são coisas como uso de redes sociais, ensino virtual, avaliação e mensuração. São uns cinco ou seis, bem amplos. Então, esse foi o formato

original do curso. Agora há novos padrões, e acho que reduziram um pouco as exigências. Tivemos uma conversa: os padrões de tecnologia poderiam ser integrados às disciplinas de métodos? Concluímos que não. Seria demais pedir para o professor de matemática, por exemplo, incorporar certos padrões, ou o de ciências. Então, criamos esse curso. Meus objetivos de aprendizagem vêm dos padrões da CAPE. E é curioso: o que vocês têm no Brasil, esses três pilares, parecem mais amplos. Os nossos são quase como objetivos de aprendizagem. Acho que já estão até desatualizados, pois têm uns cinco anos, e sabemos o quão rápido a tecnologia muda, certo? Ainda temos redes sociais, com certeza, mas elas mudaram muito desde então. E não há qualquer menção à realidade virtual ou à inteligência artificial, nada do que é novo. Mas acho que deixam isso a nosso critério, para integrarmos. Por isso, sempre atualizamos o que fazemos.

Simone: Acho que você é um dos poucos professores aqui que trabalha e orienta na área de tecnologia na Faculdade de Educação da VCU. Como você vê o aumento das linhas de pesquisa em tecnologia nos programas de educação com os quais você interage?

Monty: É interessante. Não acho que você precise infundir a tecnologia mais recente em tudo, certo? Ensinar alguém a escrever ou a ler... Claro que há ferramentas úteis, mas muitas vezes elas são usadas em excesso. Por isso, gosto muito do modelo TPACK. Na minha aula, ensinamos: vamos escrever um plano de aula. Esqueça a tecnologia por enquanto. Vamos escrever um bom plano de aula. Qual é o objetivo de aprendizagem? Qual é o design instrucional básico? Peço que meus alunos pensem nos seguintes pontos: qual o objetivo? Onde o aluno está? Como chegar lá? Então, vemos quais ferramentas podem ser úteis. E incentivo: só vamos usar ferramentas quando elas puderem mostrar algo que não conseguiríamos ver sem elas. Isso é difícil de fazer. E digo aos alunos: se vocês criarem uma ótima aula sem tecnologia, tudo bem. Mas ninguém faz isso, porque é uma aula de tecnologia e acham que sabem o que quero ver. Mas tento incentivá-los a usar a tecnologia de forma reflexiva, porque ela pode atrapalhar tanto quanto ajudar. Sempre que você tira um novo *gadget* ou coisa do tipo, ele pode atrapalhar tanto quanto ajudar. O ponto principal da aula é: quero que meus alunos criem soluções em que a tecnologia adicione algo, de preferência algo significativo.

Jefferson: Muito bom! Agora gostaríamos de saber mais sobre o que você tem feito em termos de pesquisa. Por exemplo, na minha pesquisa de mestrado, trabalhei com tecnologias digitais em aulas de língua inglesa. Tive a chance de participar de algumas das suas aulas no semestre passado aqui na VCU. Durante as observações, eu notei que a maioria dos alunos não era da área de tecnologia ou música. Como você acha que esse cenário influenciou os resultados obtidos? Você se surpreendeu com os resultados?

Monty: Então, essa disciplina (só para contextualizar) não é um curso para ensinar tecnologia. Ela é projetada para aumentar a apreciação dos alunos por arte e computação. A disciplina se chama “Criando Arte e Música com Programação”. Os alunos vêm de toda a universidade. É uma disciplina eletiva da formação geral que preenche um dos requisitos obrigatórios. Tenho alunos de administração, enfermagem, artes, ciência da computação, engenharia... de todas as áreas. E o interessante

é que o que eu esperava era aumentar a percepção deles sobre computação. E isso é o que consigo medir agora. Temos um questionário validado que aplicamos no início, no meio (entre arte e música) e no final. É o mesmo instrumento que usamos com adultos. E descobrimos ganhos estatisticamente significativos na forma como percebemos a computação. Eles se veem como programadores. Acreditem que podem programar, e demonstram que, quando enfrentam dificuldades, conseguem seguir em frente. Isso é o que temos até agora. Agora, gostaria de medir o mesmo para arte e música. É um pouco mais difícil, pois, assim como há diferentes níveis de conhecimento em computação, também há diferentes níveis em arte e música. Tem gente que toca piano desde os três anos e outros que nunca encostaram num instrumento ou sequer cantaram uma nota musical. Mas quero medir isso também, porque tenho alunos que dizem: “Nunca pensei que fosse um artista” ou “Nunca pensei que fosse um músico”. E agora dizem: “Consigo fazer música”. Há outro curso aqui que usa uma plataforma semelhante. É na Faculdade de Artes. É tudo baseado em *samples*. Eles escrevem programas, mas só usam *samples*. As composições deles provavelmente soam melhor, mas acho que não aprendem tanta teoria musical. A gente aprende muita teoria musical. Muitos dos meus amigos músicos não sabem, por exemplo, no tom de Fá, quais acordes são maiores ou menores. Meus alunos sabem dizer todos os acordes em cada tonalidade.

Jefferson: Então, eles tocam de ouvido, não é? Eu queria conseguir fazer isso! Eu leio partitura, mas não toco de ouvido. Nunca pratiquei. Essa é a realidade.

Monty: Eu adoraria conseguir ler partitura! Uau! Meus amigos pegam o violão e simplesmente tocam.

Jefferson: Indo para o fim, pois sei que você tem aula agora. O que você tem feito neste semestre e o que planeja para o futuro?

Monty: No semestre passado, usei a plataforma de música da *Northwestern* e a de arte da Universidade da Virgínia. Neste semestre, eu continuo com a mesma plataforma de música, mas a de arte que usamos é algo chamado *Processing*, do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). É bem parecida com a de música. Também usa *Python* como base de código. Parece muito com o *TunePad*. Quis aproveitar o que eles aprenderam na primeira parte para usar na parte de arte. Dito isso, estamos todos aprendendo juntos. A parte de arte é mais complicada. Eu mesmo não tenho muito conhecimento nisso. Pergunto aos alunos: o que vocês acham que devemos fazer? Por isso, tenho alguns alunos de artes na turma. A arte é um pouco mais desafiadora. Conversei com alguns professores e perguntei: como vocês ensinam arte? Eles disseram: “Bem, essa é uma pergunta bem ampla”. Há algumas formas de pensar nisso. Mas tenho que considerar que existe uma área chamada educação artística. Temos ótimos professores aqui. Mas o que estou ensinando está no cruzamento entre arte e computação. Em vez de pensar em como ensinar música ou arte de forma clássica, tento pensar em como ensinar esse conceito de arte que se alinha com música ou com computação. Por exemplo: ao escrever uma música, geralmente temos um verso e um refrão, certo? E repetimos verso e refrão. É um ótimo momento para usar um *loop*. Então, ensinamos *loops* assim. Tento encontrar conceitos que se alinhem. Toda a arte que fazemos é, em geral, generativa, baseada em algoritmos. Mesmo que seja

só fazer círculos coloridos, vamos fazer esses círculos se moverem para frente e para trás. Vamos usar um algoritmo. Estou tentando encontrar essa conexão no meio. No fim das contas, quero descobrir quais conceitos da computação se alinham fortemente com conceitos da arte e da música. Como essas duas coisas se ensinam de forma poderosa? É como quando pensamos em qualquer tecnologia. Qual é a coisa poderosa que ela faz? Quero perguntar: o que a música faz de poderoso para o pensamento computacional? E a arte?

Jefferson: Uau! Isso soou como um acorde de tensão! E acho que vamos terminar com esse acorde de tensão. Infelizmente, não vamos resolvê-lo!

Monty: Vai demorar!

Jefferson: A gente poderia passar o dia todo falando sobre isso. Muito obrigado! Agradecemos seu tempo e sua generosidade em narrar suas experiências. Acho que vamos construir mais conexões ao longo dos próximos anos. Muito obrigado!

Monty: Com certeza!

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Decidimos propor uma entrevista narrativa com o objetivo de exemplificar como as conexões de pesquisa podem ser tratadas como experiências de vida. Assim, mantivemos o fluxo e o registro da conversa, preservando termos informais, contrações e abreviações. Em nossa opinião, essa abordagem faz sentido como uma forma de retratar a internacionalização como uma conexão humana, e não apenas como um assunto burocrático ou institucional. Inspiramos pessoas e somos inspirados por elas, aprendendo mutuamente e contribuindo também para o desenvolvimento institucional.

Essa experiência nos proporcionou aprendizados sobre os mecanismos atuais utilizados na formação de professores nos Estados Unidos, especialmente no que diz respeito ao uso de tecnologia, design instrucional e pensamento computacional. No entanto, também contribuímos com a Faculdade de Educação da VCU ao discutir e exemplificar como a tecnologia tem sido amplamente e profundamente trabalhada na formação de professores e nos estudos em pós-graduação no Brasil. Dessa forma, contribuímos para mostrar que os programas de pós-graduação em Educação no Brasil são relevantes e consistentes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Parecer CNE/CP 2022. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Normas sobre a computação na Educação Básica- complemento à BNCC. Brasília, 2022.

JOVCHELOVITCH, Sandra; BAUER, Martin W. Entrevista narrativa. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002, p. 90-113.

JOSSELYN, Ruthellen. **Essentials of Narrative Analysis**. Washington DC: American Psychology Association, 2021.

VALERO-RIBEIRO-SAES, Klarissa; INVERNIZZI, Noela. A política de internacionalização na pós-graduação brasileira: efetividade da mobilidade acadêmica para internacionalizar a produção científica e a colaboração internacional. **Rev. iberoam. educ. super**, Ciudad de México, v. 14, n. 41, p. 20-38, 2023. Disponible en <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722023000300020&lng=es&nrm=iso>. accedido en 12 nov. 2024. Epub 05-Abr-2024. <https://doi.org/10.22201/iissue.20072872e.2023.41.1579>.

Zhang, Yue. L2 investment and Techno-reflective Narrative Interviews. **TESOL Quarterly**: invited research issues, p. 1-16, 2023.

W. Monty Jones

PhD. em Educação pela Universidade da Virgínia.
Professor Associado da Faculdade de Educação da Virginia
Commonwealth University (VCU). Richmond, Virgínia,
Estados Unidos.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4797-7922>.

E-mail: joneswm2@vcu.edu

Recebido em: 20 de Julho de 2025

Avaliado em: 30 de Julho de 2025

Aceito em: 5 de Agosto de 2025



A autenticidade desse
artigo pode ser conferida
no site [https://periodicos.
set.edu.br](https://periodicos.set.edu.br)

1. Jefferson do Carmo Andrade Santos

Doutor em Educação pela Universidade Federal de Sergipe
(UFS) com período sanduíche na Virginia Commonwealth
University, EUA. Professor Assistente da Universidade
Estadual de Feira de Santana (UEFS), Bahia, Brasil. Membro
do Grupo de Pesquisa TECLA.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3299-0948>.

E-mail: jeffer.leitor@gmail.com

2. Simone Lucena

Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia
(UFBA). Professora Permanente do Departamento de
Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Líder do Grupo
de Pesquisa Ecult. São Cristóvão, Sergipe, Brasil.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1636-7707>.

E-mail: slucena@academico.ufs.br

Copyright (c) 2025 Revista Interfaces Científicas -
Educação



Este artigo é licenciado na modalidade acesso
abertosob a Atribuição-Compartilha Igual CC BY-SA

