

21º CIAED 2015, um relato sob o olhar de novas perspectivas.

Por Enilton Ferreira Rocha, especialista em EaD.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1682585826032961>

1. Introdução

Este texto apresenta um relato de participação no 21º Congresso Internacional ABED¹ de Educação a Distância, CIAED, 2015, realizado em Bento Gonçalves, RS, no período de 25 a 29 de outubro de 2015, retratando anotações de observações pessoais durante os cinco dias que lá estive participando de algumas atividades, na busca de informações e novidades que pudessem traduzir os novos caminhos da educação, em especial da educação a distância, e que gerou esse documento.

2. Percepções Gerais

A começar pelo título do Congresso: "Se eu fosse Ministro da Educação, eu faria o seguinte a propósito da EaD ...". Título bem sugestivo, principalmente se considerarmos o posicionamento do governo em relação à educação a distância e o que informa o Conselho Nacional de Educação: "66% dos municípios brasileiros não têm oferta de ensino superior" (Portal do CIAED, 2015). Nesse sentido, os palestrantes internacionais convidados foram enfáticos em criticar o modelo atual de educação no País e fizeram duras críticas aos incentivos que a EaD recebe do governo brasileiro. Outra curiosidade do evento: os temas e as falas dos palestrantes internacionais foram bastante coerentes com o apresentado na programação do evento, demonstrando, dessa vez, uma preocupação maior dos organizadores com as expectativas criadas pelos inscritos a partir da agenda divulgada para o evento.

Na primeira sessão em que os temas seriam "Um Diálogo com Representantes do MEC e o Marco Regulatório da EaD, 2015", a ausência dos representantes da SERES, Secretaria de Regulação e Supervisão da Educação Superior, do MEC foi o principal assunto. O fato é que, graças à presença de dois representantes do governo (SETEC/MEC e CNE), o debate ficou limitado ao Marco Regulatório.

Nesse sentido, o representante do CNE apresentou para discussão o que o Conselho Nacional de Educação considera como parâmetros que subsidiarão o Novo Marco Regulatório da EAD que será divulgado, em breve, para conhecimento de todos após aprovação do MEC e do Conselho Nacional de Educação.

Os parâmetros apresentados foram: diretrizes para a EaD, institucionalidades/políticas institucionais, materiais e novos padrões de qualidade, diversidade de polos, tutor e os profissionais da educação, foco na avaliação institucional-global; avaliação de cursos, credenciamento e credenciamento integrados e modelos qualitativos de desempenho institucional.

Pontos considerados de destaque na fala do representante do CNE: as novas políticas de EaD precisam levar em conta os contextos atuais e futuros. A qualidade do material didático e os

¹ ABED, Associação Brasileira de Educação a Distância

cuidados com a manutenção do aluno (em seus contextos) e com o acesso ao diploma devem conduzir o egresso ao emprego: isso é qualidade na EaD. É preciso garantir retenção e reduzir a evasão. Essa qualidade deveria ser considerada pelo INEP no processo de avaliação institucional. É preciso institucionalizar a EaD considerando a avaliação da IES como um todo: polo de apoio ao presencial + avaliação de cursos + credenciamento institucional + avaliação institucional. Na organização da oferta, a IES deve considerar que os polos de apoio ao presencial sejam uma extensão universitária ou tenham as mesmas competências tecnológicas da Universidade para bancar a EaD *on-line*, criando um diferencial em relação ao modelo híbrido atual definido para esses polos. Os polos e a sociedade devem ser, juntos, um espaço extensionista regional da EaD. Em relação ao tutor da EaD, a ideia é considerá-lo como um profissional diferenciado no plano de cargo da IES, um mediador pedagógico, sem o confundir com o docente.

Surpreendeu-me a realização, em paralelo, do 7º Fórum de Educação a Distância do Poder Judiciário, CNJ, coordenado pelo representante da EaD corporativa no setor judiciário Diogo Albuquerque. Um avanço, se considerarmos a importância dessa inserção na agenda oficial do Congresso, abrindo espaço para outro grande segmento de exploração das potencialidades da EaD: a educação corporativa a distância. Creio que, devido ao avanço das pesquisas e da utilização da EaD na aprendizagem corporativa, seria mais justo uma agenda de pelo menos 20% da carga horária do Congresso disponibilizados para os *palestrantes* e debates de *cases* de sucesso e experimentos no *e-learning*. Talvez temas polêmicos do confronto atual entre as demandas de educação corporativa e as potencialidades da EaD como mediadora. Nesse contexto, sugere-se o debate sobre a importância da andragogia nas etapas de planejamento, implantação e gestão da educação corporativa; do mesmo modo, o Design Thinking: investindo em pessoas para buscar bons resultados; a gestão da EaD corporativa além das quatro paredes da sociologia organizacional; menos conteúdo e mais prática: um caminho sem volta na aprendizagem organizacional; avaliação ou metas de aprendizagem na educação corporativa?; aprendizagem ativa e mobile learning na educação corporativa: criatividade e limites institucionais; novos ambientes de aprendizagem corporativa e segurança da informação etc.

Desta vez, as escolhas da ABED apresentaram um bom resultado tendo em vista o cuidado da associação em responder às reivindicações dos associados. Verificou-se um alto nível de resposta dos convidados (*Palestrantes*) e dos exemplos e recomendações apresentados por eles. Apresento a seguir alguns destaques na minha percepção.

1. Dia 25 – Palestras, atividades e temas de impacto

✓ **PALESTRANTE INTERNACIONAL: O FUTURO DA EDUCAÇÃO E A EDUCAÇÃO DO FUTURO: ROMPIMENTO TOTAL E A "SINGULARIDADE TECNOLÓGICA"**

José Luiz Cordeiro - Singularity University – EUA

Enquanto corremos atrás do MEC na tentativa de um consenso sobre o que é possível para preparar e transformar a EaD em uma grande oportunidade de oferecer ensino, pesquisa e extensão capaz de receber o que vem por aí, sob a provável tutela da “Singularidade Tecnológica”², o palestrante apresentou, em sua fala, contrapontos ao Marco Regulatório do

² Singularidade Tecnológica - Quatro ciências e tecnologias do futuro, que se referem como NBIC: Nano-Bio-Info-Cogno, baseadas em inteligência artificial (Cordeiro, J. Luiz, 2015).

CNE, SERES/MEC para a EaD, em fase final de seus textos, cuja preocupação central, segundo especialistas, ainda é *proibir para melhorar...*

Nesse contexto, o palestrante traz para reflexões as dimensões do avanço tecnológico-digital e o impacto desse avanço representado pelos seus artefatos (NBIC: Nano-Bio-Info-Cogno e a inteligência artificial) embutidos no que alguns pesquisadores chamam de **Singularidade Tecnológica** que “vão ajudar a transcender muitas limitações humanas para melhorar vidas humanas no mundo inteiro, e além do nosso pequeno planeta. Vamos avançar rapidamente para um novo mundo, liderado por descobertas científicas e inovações tecnológicas que irão mudar totalmente e interferir nos atuais sistemas de ensino”. Assustou-me, em particular, um trecho da fala do pesquisador: “tudo indica que daqui a 30 anos, devido à possibilidade do estado de imortalidade, o homem pedirá para morrer. Talvez, depois disso, alguns humanos possam se tornar transhumanos e posthumanos, mudando para sempre a vida na terra e o universo”.

✓ **MINICURSO 4: O Evernote e a Gamificação na Construção de uma Narrativa Colaborativa - Anibal Lopes Guedes – UNISINOS, Lidiane Rocha dos Santos – UNISINOS, Marcelo de Miranda Lacerda – UNISINOS**

Fiz o curso com a intenção investigativa, de modo a somar novas perspectivas sobre a gamificação na educação. Embora acompanhe esse movimento em outras ações educacionais e eventos da ABED, foi uma excelente oportunidade de aprendizado. Busquei nesse minicurso identificar diferenças entre o que conhecia de outras iniciativas e o que seria viável a partir do conhecimento teórico e prático adotados nas iniciativas da Unisinos em seus projetos de pesquisas sobre o tema.

Pontos principais observados durante o minicurso: o primeiro ponto de destaque e atenção foi as diferenças conceituais entre GBL – Gamificação Baseada no *Learning* (baseada em jogos educacionais - o sujeito criando os seus próprios jogos); GBL, *games* para mudanças; utilização da ubiquidade³ como elemento de conexão entre o sujeito e as realidades encontradas e PBL - Aprendizagem Baseada em Problema, uma representação do objetivo acadêmico: aprender a partir da pesquisa sobre um determinado problema. Do ponto de vista prático, o minicurso foi realizado em duas etapas: a 1ª, na parte da manhã, o momento de reflexões teóricas sobre a gamificação, *games* e seus contextos, o método gamificação e as expectativas dos inscritos.

Na segunda parte, o momento de mãos à obra, com a formação das equipes de trabalho e a incumbência de apresentar alternativas para um problema concreto definido pelos orientadores do minicurso. Definiu-se a metodologia para o desenvolvimento da atividade proposta, sendo: Etapa 1. Definição do problema (o que vamos estudar, descobrir, pesquisar, resolver?) e a escolha do modelo Clãs⁴ para denominar as equipes. 2. Desenvolvimento das narrativas (contextualização do problema) pelas equipes. 3. Indicação de pistas (vivas relacionadas a pessoas, e mortas a imagens); 4. O pouso: o momento de imersão das equipes formadas; 5. O desenho do caminho cartográfico, caminho da gamificação (quais mecânicas, missões, pistas etc.) 6. Atores: utilizou-se o modelo CLÁS, com a exploração da liderança-formigas e a aprendizagem cooperativo-colaborativa; 7. Análise final, o debate entre os membros das equipes e a solução apresentada por eles.

³ - Ubiquidade - Onipresença; Circunstância ou condição daquilo que existe ou se encontra em todas as partes, locais, pessoas, objetos etc. O fato de estar ou existir concomitantemente em todos os lugares, pessoas, coisas. WIKCIONÁRIO, 2015.

⁴ Um grupo de jogadores que jogam regularmente juntos e em particular em jogos por rede, normalmente como uma equipe. Geralmente nas mesmas funções, onde líderes e liderados se confundem. (Dicionário On line Português)

O uso do *QR Code*⁵ nas pistas durante o desenvolvimento da gamificação foi, novamente, uma das experiências nesse tipo de modelo de aprendizagem mediada. Ficou evidenciada, durante a atividade prática, a importância do modelo híbrido na gamificação: professor, aluno e sala de aula (presencial e virtual).

Chamou-me a atenção, o potencial do *Software Evernote* devido às configurações que ele apresenta para facilitar a implementação da gamificação em aprendizagem mediada. Pontos de destaque observados: 1 - a possibilidade de usar a interface *Cadernos*, verdadeiros diários e espaços de notas, armazenando imagens, textos, anotações, foto, gravações de voz e vídeos, possibilidade de escaneamento de imagens; 2- a riqueza de opções de compartilhamento durante o processo de gamificação para os inscritos nas equipes de trabalho ou que possuam contas no *Evernote*; 3 - o *software* pode ser encontrado no ambiente do *google drive*. 4 – permite a criação individual ou em equipe; 5 - permite o uso de etiquetas: *#Hashtag* como marcadores das notas criadas no ambiente *Evernote*. Os usuários conseguem anexar arquivos com até *25 megabytes* por nota.

2. Dia 26 - Palestras, atividades e temas de impacto

✓ **PALESTRANTE NACIONAL: GAMIFICAÇÃO EM ESPAÇOS DE CONVIVÊNCIA HÍBRIDOS, MULTIMODAIS E UBÍQUOS: UMA EXPERIÊNCIA DE CONHECIMENTO**

Eliane Schlemmer – Unisinos – Brasil.

Muito boas as vivências apresentadas pela nossa representante brasileira nesse painel e que deu sequência, do ponto de vista sistêmico, ao trabalho prático realizado no Minicurso, dia 25, com o tema “**O Evernote e a Gamificação na Construção de uma Narrativa Colaborativa**”. Gostei, particularmente, do modo singular como ela apresentou os principais elementos do trabalho inovador que desenvolve no curso de pedagogia da Unisinos, usando a gamificação, modelo híbrido, como pano de fundo, destacando: gamificar em contextos híbridos (geolocalização, vídeos, imagens e espaço presencial), multimodal, ubíquo (usando modelo *BYOT* de “*bring your own technology*”, ou “traga sua própria tecnologia”, Portal Uol, 2013) e sala de aula invertida. Recomendou como mecânicas o método cartográfico, as missões narrativas, pistas (vivas e mortas), conquistas (considerar o desafio e a dimensão do problema objeto da gamificação) e poderes. Recomendou ainda que para trabalhar com o significado da gamificação é preciso: compreender o problema, objeto de estudo; compreender o contexto em que ele se encontra; compreender a cultura dos sujeitos envolvidos na proposta de aprender pela gamificação (como eu desejo que eles se sintam? Qual a cultura dos sujeitos? Quais são os objetivos pedagógicos dos sujeitos?).

Compartilhou, a expositora, segundo minhas anotações, o método que utiliza na aprendizagem curricular do curso de pedagogia que coordena na Unisinos, fazendo uma introdução sobre: GBL – Gamificação Baseada em Learning (baseada em jogos educacionais - o sujeito criando os seus próprios jogos); GBL, *games for change*; utilização da ubiquidade como elemento de conexão entre o sujeito e as realidades encontradas. Em seguida apresentou as Etapas: 1. definição do problema (o que vamos estudar, descobrir, pesquisar, resolver?) e da equipe no modelo CLÁS; 2. narrativa inicial (contextualização do problema); 3. indicação de pistas (vivas

⁵ O QR Code consiste de um gráfico 2D de uma caixa preto e branca que contém informações pré-estabelecidas como textos, páginas da internet, SMS ou números de telefone (Coelho, IG Tecnologias, 2015).

e mortas); 4. o pouso: a imersão do aluno e espaços presenciais; 5. o caminho cartográfico, caminho da gamificação. 6. definição dos atores: utiliza o modelo CLÃS, com a exploração da liderança-formigas e a aprendizagem cooperativo-colaborativa; 7. Análise final, o encontro com a equipe e a solução apresentada.

Pareceu-me mais um dos grandes desafios da EaD, se pensarmos que o público alvo desse projeto é o Curso de Pedagogia, cujo modelo curricular mais adotado no Brasil ainda passa longe dessa proposta. Observou-se, ainda, o empenho da coordenação do projeto em preparar pedagogos para dar conta do aluno que em breve estarão recebendo, em novos espaços de aprendizagem, acostumado ao excesso de informações disponíveis na cibercultura e ao modo de convivência amigável e criativa com os artefatos e interfaces de alta complexidade tecnológico-digital e 3D.

✓ **PALESTRANTE INTERNACIONAL: ESCOLHAS E DESAFIOS – LIÇÕES APRENDIDAS COM A EVOLUÇÃO DA EDUCAÇÃO *ON LINE***

Andy Di Paolo – Stanford – EUA

Muito interessante o jeito do pesquisador Di Paolo reforçar a necessidade de focar o aprendizado nas pessoas: o que as pessoas já sabem sobre o que você pretende ensinar? A fala desse pesquisador me fez recordar um dos dez pressupostos andragógicos da educação do adulto: o adulto aprende e apreende, rápido e melhor, aquilo que pode agregar valor ao que já sabe (da vivência ou da pesquisa). Nesse sentido, o palestrante chama a atenção para a necessidade de dividir os currículos em módulos menores e essenciais. Dar crédito ao currículo do estudante apropriado antes da sua formação oficial e acadêmica. Destacou que a geração Y ou gerações digitais querem ser testadas para saber o que já aprenderam, dominam. Querem ser parte de uma comunidade de aprendizagem, onde o professor é um dos atores e não o ator principal.

Nessa perspectiva pedagógica, o pesquisador insiste no pensamento de que os alunos de hoje não querem o curso inteiro idealizado pela instituição, pelo autor do curso, mas somente uns pedaços do curso... Pedaços essenciais, com muitas aulas práticas e um sistema ativo de avaliações e *feedback* em processo. Destacou que para isso é preciso que o conteúdo tenha um selo de qualidade atestado pelos alunos, pela comunidade acadêmica e pela sociedade. Sugere que, em complemento, os alunos recebam mensagens programadas e vídeos, via *smartphone*, que auxiliem na compreensão dos conteúdos. Sugeriu, como forma de engajamento do aluno, a oferta de cursos livres que possam complementar a carga horária curricular.

Finalizando sua fala, recomendou cinco coisas que ajudam na oferta de uma EaD contemporânea: 1- pense a EaD como uma opção estratégica; 2 - investigue se a urgência da IES é idêntica à sua para implantar a EaD. Se não, provavelmente a sua estratégia esteja no caminho errado; 3 - qual o tamanho do escalonamento institucional para a EaD (capacidade de oferta)? Você tem os recursos e investimentos de que precisa? Não prometa o que não pode entregar... Faça parcerias, mas olhe com cuidado os interesses dos parceiros. Eles podem ser diferentes dos interesses da sua IES. 4 - a mentalidade do serviço educacional prestado - tente desenhar o mapa de interação entre alunos, professores e a comunidade acadêmica de modo que ele esteja associado aos interesses do aluno: o que as pessoas já sabem sobre o que você pretende ensinar? 5 - medir tudo é essencial: a satisfação do aluno deve ser soberana, sobretudo no controle da aprendizagem adaptativa, avaliada sistematicamente. Qual é o nível de

aprendizagem na sua IES? Quanto tempo você demora em dar o *feedback* ao aluno? Qual o nível de qualidade desse *feedback*? Por fim: esteja preparado para o fracasso e aprenda com ele.

✓ **ENCONTRO: ENPED - ENCONTRO NACIONAL DOS PROFESSORES DE EAD**

Coordenação: Enilton Ferreira Rocha – ENPED

Neste encontro o debate ficou por conta dos principais questionamentos da nova configuração para o trabalho *home office* do tutor e do professor na EaD. Discutiram-se as mudanças que serão implementadas caso a atividade *home office*, que já é realidade em algumas grandes IES, seja uma regra geral para o trabalho dos tutores e professores da EaD. Foram apresentadas algumas ações, em curso, implementadas por IESs que oferecem um número de vagas de grande representatividade na oferta de educação a distância no País. Discutiu-se ainda o impacto dessa modalidade de trabalho levando em consideração alguns fatores de planejamento: o que muda na rotina do professor e do tutor? Quais seriam as interfaces de autonomia docente e do apoio técnico do tutor? Qual seria a estrutura da Matriz de Planejamento *Home Office* (tempo, espaço, metas, autocontrole etc.); aspectos jurídicos do *Home Office* (registros ou controle?); o perfil do profissional do *Home Office* e a necessidade de autosupervisão. Do mesmo modo, a discussão sobre alguns pontos principais dessa mudança: quanto mais controle mais riscos no *home office*; remuneração baseada em metas e reflexos da CPA; não há controle de ponto, mas controle de resposta, de adesão (diário/quinzenal/mensal) para execução de metas; bônus substitui horas extras. Bônus de entrega e bônus de atraso na mesma proporção sobre o valor da carga horária prevista; contrato de trabalho e encargos sociais diferenciados.

Ao final do encontro ficou a seguinte questão: estamos preparados (professores, tutores e IES) para essa mudança na EaD?

Do ponto de vista prático, observou-se que em relação à classificação Catálogo Brasileiro de Ocupação, CBO, que está em negociação entre o MEC e o Ministério do Trabalho e que será incluído no CBO, essa modalidade de trabalho não está sendo considerada, em suas particularidades, e isso poderá gerar um grande transtorno para a institucionalização do papel do tutor na EaD.

3. Dia 27 – Palestras, atividades e temas de impacto

✓ **PALESTRANTE INTERNACIONAL: MISTURANDO SUA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: GERAÇÕES DE PEDAGOGIA E TECNOLOGIA EM EDUCAÇÃO A DISTANCIA E AGREGAÇÕES SOCIAIS**

Terry Anderson – Athabasca University – Canadá

Embora tenha lido: “TRÊS GERAÇÕES DE PEDAGOGIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, Terry Anderson, Jon Dron, João Mattar (Trad.), 2012”, ao ouvir o palestrante deparei-me com reflexões e inquietações que ficaram quando da leitura dessa tradução. Muitas, esclarecidas durante a fala do orador.

A 1ª geração - focada no aluno como centro das atenções e na sua capacidade cognitivo-behaviorista de aprender, reforça o empoderamento do aluno. Nessa perspectiva pedagógica, o professor precisa apropriar-se das competências de um curador da educação. Profissão bastante nova e que demanda tempo para a qualificação profissional necessária. Recomenda-se uma estreita relação entre as potencialidades tecnológicas da EaD e a pedagogia (o movimento - o

caminho pedagógico pelas interfaces tecnológicas e o tempo da aprendizagem individualizada - o que aprender?). Como aspecto negativo, o palestrante questiona o efeito do ensino-aprendizagem nesse modelo em uma “caixa de ensino”. Destaca os aspectos da instrução, fora de uso na sociedade digital atual, como *design* educacional, numa perspectiva mais próxima de treinamento e cursos massivos tipo *MOOCs* (Massivos Online e Abertos). Do ponto de vista da individualidade lembra que o cognitivo se aproxima da liberdade de aprender sozinho, próprio de alguns alunos. Nesse sentido, recomenda que o governo brasileiro invista em REAs - Recursos Educacionais Abertos - considerados como fatores de economia para alunos e o governo. Destacou ainda que nesse modelo o uso da mineração de dados (BI)⁶ no controle da aprendizagem é importante, de modo a fazer um acompanhamento analítico-adaptativo da aprendizagem individual e fazer os ajustes necessários.

2ª geração - a social-construtivista, prevalecendo o aspecto da aprendizagem grupal, tendo como foco a colaboração e a cooperação que se complementam. Nessa intenção pedagógica, o aluno continua como centro das atenções, mas em uma abordagem construtivista, aprendendo com os outros, aprendendo a compartilhar e se desenvolver em grupo, momento em que suas habilidades sociais são incentivadas e avaliadas. É a geração que trabalha os relacionamentos na aprendizagem coletiva, baseada em um *design* educacional de aprendizagem social. Como aspecto negativo, o palestrante destaca o risco de o professor ser o limitante do tamanho dos grupos de aprendizagem colaborativo-cooperativa. Acredita que a educação a distância pode ser uma grande aliada nesse processo de otimizar a aprendizagem compartilhada e em grupos, na perspectiva de socialização do aprender. Recomenda ações docentes que estimulem aprendizagem grupal, que reforce a possibilidade de compartilhar para aprender com os outros.

3ª geração - a geração baseada no conectivismo, cuja abordagem para a reconstrução do conhecimento usa como base a rede de aprendizagem mediada (máquinas e pessoas), desde que o centro das atenções seja o estudante. Chamada por alguns de “conhecimento conectivista”. A grande aliada nesse modelo é a internet exercendo o estado de ubiquidade⁷ desejado/recomendado para a mediação nessa geração pedagógica da EaD. O palestrante chamou a atenção para três aspectos particulares dessa perspectiva pedagógica: a rede, como mediação, as resistências naturais do ser humano e as possibilidades do modelo pedagógico conectivista. Muitas das resistências nascem de permitir o conectivismo a quebra da “bolha da aprendizagem” ou “caixa da aprendizagem”, favorecendo a ruptura da pedagogia enlatada, diferentemente do que exige a primeira geração: muito controle para aprender... Nessa geração o controle é mínimo, tendo em vista que o aluno-aprendiz assume o controle do seu aprendizado, do seu envolvimento no processo de busca, de intervenções.

Resumindo: na 1ª geração, o cognitivo estabelece o processo e mecanismo de aprendizagem a distância, prevalecendo o individualismo; na segunda, o coletivo focado no aluno se fortalece pela aprendizagem social-grupal. E na terceira, as redes de aprendizagem são o forte na mediação tecnológico-digital fortalecendo a aprendizagem em várias formas sociais, sem perder de vista a atenção ao aluno. Nesse modelo, o conteúdo aprendido e apreendido fora da “bolha da

⁶ - O termo Business Intelligence (BI), refere-se ao processo de coleta, organização, análise, compartilhamento e monitoramento de informações que oferecem suporte à gestão e transformam uma grande quantidade de dados brutos em informação útil para tomadas de decisões estratégicas. (Novato, 2014)

⁷ - Ubiquidade - Onipresença; Circunstância ou condição daquilo que existe ou se encontra em todas as partes, locais, pessoas, objetos etc. O fato de estar ou existir concomitantemente em todos os lugares, pessoas, coisas. (WIKCIONÁRIO, 2015)

aprendizagem” assume significados imensuráveis, do ponto de vista da aprendizagem e dos interesses comuns.

Algumas conclusões apresentadas pelo palestrante, segundo minhas observações: estamos diante de diferentes pessoas com diferentes maneiras de aprender; as gerações são diferentes e precisam ser respeitadas; a combinação das três gerações de pedagogia da EaD não aumenta o trabalho do professor que opta por esse novo jeito de lidar com a aprendizagem a distância e mediada. Pelo contrário, o coloca na lista dos professores que possuem a habilidade de conviver harmonicamente com a sociedade digital vigente. Sugere a aprendizagem baseada na gamificação, em pequenas partes e, sugere ainda que o conteúdo seja focado no essencial, onde menos pode ser mais... para uma aprendizagem significativa que utilize o *e-book* como tutorial para as três gerações.

✓ **APRESENTAÇÃO: USO DO DESIGN THINKING COMO METODOLOGIA PARA A INOVAÇÃO**

Cristiano Franco – Kroton

Muito interessante o modo como o representante da Kroton apresentou conceitos e concepções dessa nova proposta metodológica e ativa, aplicável na EaD. Para muitos o *Design Thinking*⁸ ainda é uma incógnita da inovação na EaD, mas para estudiosos das novas metodologias ativas essa proposta significa desenvolver aprendizagem centrada em pessoas, a partir do que elas pensam, do que elas cobram, enquanto estudantes, usuários ou colaboradores. A partir do potencial criativo dos usuários/estudantes em busca da resolução de um determinado problema, pode ser a grande jogada para obter bons resultados na aprendizagem mediada e a distância.

Segundo o representante da Kroton, na minha percepção, o modelo desenvolvido na IES é centrado no aluno e possui o seguinte processo metodológico: 1 - a imersão do aluno, um estudo detalhado sobre quem é o nosso aluno. 2 - A análise - o que encontramos, o que descobrimos? 3 - o momento da ideação: quais são as melhores ideias? 4 - a prototipação - qual modelo educacional vamos adotar? Na primeira fase, da imersão, faz-se o estudo detalhado do perfil do aluno buscando conhecer: o nativo digital tendo como referência o personagem criado com o apelido de “Yuri”; na sequência, o perfil do aluno engajado considerando o diferencial de *feedback*, de esforço individual e coletivo, representado pela personagem “Patrícia” e finalmente o terceiro personagem denominado de migrante digital, “Jairo”, não acostumado com as interfaces e mundos digitais de aprendizagem. Busca-se com esses personagens identificar na pesquisa de perfil: o entendimento dos rituais, quais informações eles consomem; procura-se traçar a jornada ideal para atendê-los, os critérios de *design* educacional adequado aos perfis encontrados etc. Apresentou a metodologia de definição dos Critérios de *Design* Educacional : 1- A Imersão - tendo como amostra 400 alunos escolhidos de acordo com os perfis dos três personagens. 2 – A análise da amostra encontrada. 3 - a Ideação – considera-se o número de ideias correspondente a 10% do volume de alunos da amostragem da imersão, para a partir desse percentual escolher as melhores ideias. Quanto maior o número de ideias melhor, usando espaços colaborativos ou públicos para coletas. As mais votadas viram protótipos. Recomenda-se usar o AVA⁹ como laboratório. 4 - A prototipação - a definição das mudanças no

⁸ *Design Thinking* significa acreditar que podemos fazer a diferença, desenvolvendo um processo intencional para chegar ao novo, a soluções criativas, e criar impacto positivo”, ***Design Thinking para educadores, outubro, 2015.***

⁹ LMS – Sistema de Gestão de Ensino a Distância

modelo educacional (sistema de tutoria, material didático, sistema de avaliação, processo de comunicação, *feedback* e gestão de ensino etc.) deve considerar o resultado da ideação e da análise de dados). Nessa etapa, a formação da equipe com pessoas de áreas diferentes e a identificação dos contextos do problema por meio de entrevistas e questionários fazem a diferença rumo aos objetivos esperados. Do mesmo modo, a análise de dados apurados na fase de imersão.

Outra informação importante sobre esse *design* refere-se aos critérios para a escolha dos membros da equipe responsável pela aplicação da Metodologia *Design Thinking* na IES: acredita-se que o cuidado em montar uma equipe multidisciplinar é fundamental para o sucesso do modelo desenhado a partir dessa metodologia, misturando pessoas com experiência, habilidades e sensibilidades para a compreensão das relações humanas e sociais em processo de aprendizagem, capazes de compreender os pressupostos da aprendizagem mediada e a distância, de compreender as particularidades da modelagem tecnológico-digital de mediação da aprendizagem.

Enfim, ficou a mensagem de que o *Design Thinking* pode ser uma solução, desde que o foco seja pessoas (desejos, comportamentos, praticidades, soluções e viabilidades, empatia e observações); bem como a capacidade de ideação dessas pessoas na busca de alternativas educacionais que as transformem em protagonistas de suas aprendizagens, sugerindo ações inovadoras e recomendações.

4. DIA 28 - Palestras, atividades e temas de impacto

✓ METODOLOGIAS ATIVAS E A INTERDISCIPLINARIDADE: UM CASE BETA-TESTE E PROPOSITIVAS NA EAD DA FUMEC

Apresentadores: Alessandra Latalisa de Sá – FUMEC, Gabrielle Nunes Paixão – FUMEC, Enilton Ferreira Rocha – FUMEC e Lana Paula Crivelaro – UNIFOR (Observadora/Interventora)

Creio que tão importante quanto os demais temas e atividades do congresso foi o debate promovido por alguns integrantes da equipe de educação a distância da Universidade Fumec. Durante a mesa redonda discutiu-se a proposta de interdisciplinaridade e metodologias ativas na EaD com representantes da gestão da EaD das IES Newton Paiva e Unifor, bem como da AGU, RS, além da participação de especialistas presentes. Trata-se de uma mudança significativa que se encontra em fase beta-teste no curso de Pedagogia a Distância da Universidade, cujo objetivo, nesta fase, é mudar o sistema avaliativo (tradicional) atual dos demais cursos, a distância, usando o curso de Pedagogia como laboratório vivo, testando: metodologias ativas baseadas em resolução de problema e a interdisciplinaridade mediada e a distância. Além disso, foi apresentado o que está previsto para a segunda etapa, em complementação, sendo um conjunto de mudanças com a introdução da Sala de Aula Invertida, *Mobile Learning*, racionalização e melhoria do processo de gravação das videoaulas, melhoria do processo de seleção de alunos e de professores e conexão das videoaulas e aulas com o mundo externo de professores e alunos.

O debate principal durante a mesa redonda ficou por conta da necessidade e urgência em considerar nessas mudanças a presença do humano, seus contextos e desejos/expectativas. Discutiu-se com ênfase a participação do aluno nesse projeto como ator principal de mudanças e de explorações pedagógicas. Outro ponto importante no debate foi a importância de usar as

redes sociais (fechadas) como interface colaborativo-interativa, não perdendo de vista a “imaturidade” da maioria dos alunos que optam pela EaD. Ainda nessa linha de perspectiva, a adoção da metodologia *mobile learning* associada às metodologias ativas. Discutiu-se ainda o peso da participação das IESs nesses processos de inovação na EaD.

A agenda apresentada durante a mesa redonda foi composta dos seguintes itens: **A inovação Pedagógica, EaD na FUMEC, O porquê do Projeto, O Projeto e seus objetivos, Pontos positivos, Dificuldades operacionais e Próximos passos.**

Acesse no link (ou copie e cole no browser) a seguir, os detalhes da agenda objeto dos debates: <http://pt.slideshare.net/eniltonferreirarocho/inovao-pedaggicoandraggica-sistema-de-avaliacao-na-ead-da-fumec-54888725>

5. Considerações finais

A sensação que tenho, voltando desse evento e tendo a oportunidade de participar, conversar, discutir com alguns especialistas, pesquisadores, palestrantes e coordenadores de mesas redondas e apresentações, é que estamos no estágio 02, de 01 a 05, da evolução da EaD no mundo contemporâneo. Infelizmente!

São muitos os fatores que contribuem para esse atraso: a regulação, muitas vezes exagerada do MEC, na intenção de controlar para avançar..., a falta de investimento do governo em tecnologias de comunicação e informação acessíveis e gratuitas para uso em projetos de inovação na EaD; o distanciamento entre o modelo educacional brasileiro baseado em currículos “bolha” e “caixinhas”, longe das realidades encontradas no cotidiano dos alunos e dos professores. A falta de investimento adequado em formação de pessoas para a EaD, subestimando o potencial da aprendizagem mediada e a distância, usando, em contrapartida, a pedagogia da transferência e massificação da aprendizagem etc.

Alguns recados fundamentais ficaram para mim na passagem e vivências durante o Congresso: mais do que nunca o humano deve ser o centro das atenções em qualquer modelo educacional quer pedagógico ou andragógico; a geração digital e a sociedade atual clamam por conteúdos essenciais, modulares, menores e de melhor qualidade, para que haja mais prática em lugar do professor teórico em salas de aula; que as metodologias ativas saiam do papel e assumam o dia a dia do ensino, da pesquisa e da aprendizagem, em qualquer área do conhecimento científico; que as tecnologias sejam, de fato, o grande colaborador do homem, como interfaces em seus projetos de inovação, criação, flexibilidade e acessibilidade.

Enfim, valeu a pena participar do 21º Congresso ABED Internacional de Educação a Distância, 2015, em Bento Gonçalves, RS, em todos os aspectos: da busca por novos horizontes educacionais, novos saberes, ao prazer de encontrar com amigos nascidos dos desafios de compreender e utilizar a EaD.

Referências:

<http://www.abed.org.br/hotsite/21-ciaed/pt/programacao/>