

ECATHS COMO FERRAMENTA PARA A DISSEMINAÇÃO DO CONHECIMENTO

João Pessoa - PB, 05/2015

Hercilio de Medeiros Sousa - UFPB Virtual / IESP - contato@herciliomedeiros.com.br

Estêvão Domingos Soares de Oliveira - UFPB Virtual - PPGI - estevaodso@gmail.com

Julio Sérgio Batista dos Santos - UERN - julios.academico@gmail.com

Jan Edson Rodrigues Leite - UFPB Virtual - edson123@gmail.com

Classe: Experiência Inovadora

Setor Educacional: Educação Superior

Classificação das Áreas de Pesquisa em EaD: Macro: Teorias e Modelos / Meso: Tecnologia Educacional / Micro: Interação e Comunicação em Comunidades de Aprendizagem

Natureza: Descrição de Projeto em Andamento

RESUMO

A “Terceira Onda” é analisada levando-se em consideração o processo de interação linguística e educacional evidenciado através do *Ecaths*, uma ferramenta tecnológica atual que está disponibilizada na internet para auxiliar educadores ou pesquisadores em diversas áreas que possam ser interligadas ao processo de aprendizagem na modalidade virtual. Nesse sentido, este artigo teve por objetivo principal propor o uso de ferramentas tecnológicas educativas para prover que os estudantes tenham aulas que proporcionem mais participação, atividades e visões críticas, visto que os estudantes tem cada vez mais habilidades no uso das TACs.

Palavras-chave: *Ecaths*; Educação a Distância; Terceira Onda; Tecnologia na Educação; Ambiente Virtual de Aprendizagem.

1. Introdução

A contemporaneidade nos apresenta diversas ferramentas para facilitar o compartilhamento e uso da informação, a velocidade com que as mudanças acontecem está mais presente e visível agora do que em tempos atrás.

Segundo Toffler (1980), estamos vivendo "A Terceira Onda, termo cunhado para definir a era da informação. De acordo com Toffler (1980), ao longo da história da humanidade ocorreram três grandes revoluções, ou três grandes ondas de transformação: a primeira corresponde a revolução agrícola, a segunda foi a revolução industrial e a terceira corresponde a revolução da informação.

Diante disto, caminhamos em uma velocidade e dinamicidade enormes, levando-nos a uma quebra de paradigmas no que diz respeito ao processo comunicativo clássico que estamos acostumados. De acordo com Lévy (1999 p.118) "A causa disso é simples: o ciberespaço dissolve a pragmática da comunicação que, desde a invenção da escrita, havia reunido o universal e a totalidade."

Assim as novas ferramentas surgiram para dinamizar o tráfego de informação, onde todos os assuntos estão interligados em uma rede que se encontra em constante evolução, surgindo então o hipertexto, classificado como "texto que inclui *links* ou atalhos para outros documentos, permitindo ao leitor pular de um texto para outro relacionados, de forma não linear."
(NELSON, 1965)

O acesso quase que ilimitado do indivíduo as soluções de informática traçam o perfil do homem da terceira onda como um ser circundado pela tecnologia e embasado pelo avanço da ciência. Segundo Toffler (2007, p. 231):

Indivíduos polivalentes combinam atividades como assistir televisão, atender chamadas telefônicas, participar de jogos on-line, ler relatórios com as previsões do mercado financeiro, trocar mensagens curtas no site de batepapo preferido, em uma espécie de interação constante e frenética com o mundo exterior.

Nesta acepção, vivenciamos desafios constantes no permanente processo de construção coletiva de conhecimento, em um trabalho interativo envolvendo as temáticas que se contrapõem entre educação, tecnologia e contemporaneidade. Então, buscou-se destacar uma ferramenta que se

encaixe como plataforma educativa e interativa capaz de promover o método de extensão e aplicação do conhecimento.

Utilizaremos em nossa proposta o *Ecaths*, que corresponde a uma ferramenta pedagógica inovadora que consiste em uma plataforma, em que se pretende reunir as particularidades de cada disciplina disponibilizada por educadores, onde através de tarefas e discussões temáticas busca-se construir um espaço de reflexão e aprendizado colaborativo. Ao final deste projeto, e a partir do conhecimento adquirido e estudado, chegaremos a uma resposta ou pelo menos abriremos portas para elucidar a temática aqui analisada.

2. Virtualidade, Terceira Onda e a inserção da tecnologia na Educação

A virtualidade digital surgiu no cenário atual para somar e garantir que inúmeras obras, antes inacessíveis, passassem a estar ao alcance de todos, hoje se tem a oportunidade de acessar distintos materiais como obras da literatura clássica e exemplares únicos, sem que se necessite o deslocamento a grandes bibliotecas ou museus de metrópoles. Com isso, conteúdos com grande valor de conhecimento tornam-se mais acessíveis, modificando a conduta dos indivíduos e suas concepções de mundo, ou ainda reforçando neles valores até então restritos a uma minoria pertencente às classes sociais mais elevadas. Como destaca Lévy (1999, p.154):

[...] Quanto mais difundidos os elementos recombinaíveis do museu imaginário, mais foram fundados prédios abertos ao público, cuja função era abrigar e expor a presença física das obras. Ainda assim, se estudássemos o destino de determinado quadro célebre, descobriríamos que foi apreciado mais frequentemente como reprodução do que como original. Da mesma forma, os museus virtuais provavelmente nunca farão concorrência aos museus reais, sendo antes suas extensões publicitárias. Representarão, contudo, a principal interface do público com as obras. Um pouco como o disco colocou mais pessoas em contato com Beethoven ou os Beatles do que os concertos.

Desta forma, nossa proposta visa trabalhar a tecnologia como aliada da linguística e da educação, com o intuito de promover e estimular o desenvolvimento social e intelectual das pessoas através do uso de recursos tecnológicos como instrumentos de produção e divulgação da linguagem moderna e contemporânea.

A revolução da tecnologia deu origem a uma sociedade em rede, isso gerou um ideal cultural embasado em paradigmas nos quais a virtualidade é construída a partir de um sistema de mídia onipresente, caracterizado pela diversificação e pela acessibilidade da informação. Em um movimento marcante e acelerado, o mundo moderno experimenta constantes e profundas transformações decorrentes do progresso científico e do desenvolvimento de novas tecnologias. A era da informação, conceituada por Toffler como a “Terceira Onda”, é repleta de desafios e dinamicidade, onde a principal moeda de troca é o conhecimento.

Nesse contexto, de acordo com Kumar (1997), o aumento do conhecimento é qualitativo e não apenas quantitativo, o autor realiza uma comparação entre os antigos meios de comunicação, que transmitiam mensagens padronizadas às platéias uniformes de massa, com os novos meios de comunicação. Através de cabos e satélites, eles permitem que a informação possa ser processada, selecionada e recuperada, satisfazendo, por assim dizer, às necessidades mais especializadas e individualizadas.

Grande parte dos teóricos da era da informação concordam que o domínio e a busca pelo conhecimento individualizado tem sua origem na revolução tecnológica e no seu impacto sobre a sociedade. Contudo, a globalização, pode ou deve ser interpretada de duas maneiras, ou seja, como uma ameaça ou como um desafio cooperativista, marcado pela interdependência, geradora constante de oportunidades.

A internet abre inúmeras possibilidades de pesquisas e conhecimentos através do acesso direto aos acervos mais importantes do mundo, este processo de oportunidade de aprendizagem favorece a inclusão cultural e científica de qualquer usuário que se disponha a pesquisar e identificar os melhores métodos para a construção do seu conhecimento.

As oportunidades de aprendizagem oferecidas pelos museus podem ser mediadas ou não pelas tecnologias digitais, porém, observa-se uma tendência crescente para a utilização de recursos interativos em contextos educativos, pois, uma metodologia de ensino-aprendizagem baseada nas tecnologias digitais, estimula uma maior autonomia de aprendizagem. (MARINS; HAGUENAUER; CUNHA; CORDEIRO FILHO, 2008, p.2)

As redes estão sendo utilizadas como elementos motivadores e como sistemas de gestão e difusão das produções digitais ou digitalizadas de

qualquer indivíduo, sendo este profissional ou não. Como resultado imediato, acaba por estimular o indivíduo a produzir sua obra e divulgá-la para o mundo. Percebe-se que embora este tipo de organização tenha existido de outras maneiras anteriormente, “o novo paradigma da tecnologia de informação fornece a base material para que a sua expansão penetre em toda a estrutura social”, de acordo com Castells (2008, p.565), que define o conceito de rede como sendo:

Redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação (por exemplo, valores ou objetivos de desempenho). Uma estrutura social com base em redes e um sistema aberto altamente dinâmico suscetível de inovação sem ameaças ao seu equilíbrio.

Diante desta reflexão, os estudos deste artigo levam a um resultado prático aberto, para que novas discussões e exposições de trabalhos surjam, dando margem a implementações de novas ideias e competências entendidas como benefícios da utilização da informática social como base do desenvolvimento criativo individual e como meio facilitador entre todos envolvidos neste processo, ou melhor dizendo, nesta rede de aprendizagem. Apesar de ainda ocorrer preconceito com relação ao uso de ferramentas tecnológicas em virtude de uma educação de qualidade, o mundo virtual vem obtendo grandes progressos, sendo o sucesso da Educação a Distância (EAD) um exemplo deles.

Nas últimas décadas a EAD galgou destaque, passando a elencar as discussões pedagógicas voltadas a um ensino qualificado, sua popularidade fundamenta-se no uso das tecnologias disponíveis no decorrer da sua trajetória, desenvolvendo-se de acordo com os recursos referenciais de comunicação na história, como é o caso do ensino por correspondência, rádio, televisão e, mais recentemente, através das ferramentas tecnológicas amparadas pela Internet como instrumento mediador da aprendizagem.

Neste caso, a sala de aula passa a ser uma plataforma virtual, onde alunos e professores interagem por meio de discussões promovidas por ferramentas como fóruns, enquetes e atividades dispostas *on-line*. É importante salientar que este processo acaba por promover a busca pelo conhecimento de forma efetiva e expansiva.

Na educação a distância, os alunos são mais heterogêneos quanto à idade, qualificação e nível de escolaridade, além de proverem de realidade ou meios mais variados. Por isso tende a ser mais democrática no acesso dos estudantes. A EAD é mais flexível do que o ensino presencial, pois propicia ao aluno escolher, desde que possua os meios tecnológicos para tal, onde e em que horário deseja estudar, estabelecendo o seu próprio ritmo de estudo. Consequentemente traz maiores possibilidades de trabalhar e permanecer no ambiente cultural, profissional e familiar próprios. Além disso, respeitando o ritmo de aprendizagem do aluno, este processo pode tornar-se mais eficaz. É verdade que esta flexibilidade pode representar um problema: exige do aluno uma maior auto-disciplina e responsabilidade pelo próprio desenvolvimento, o que torna a educação a distância mais adequada para adultos do que para adolescentes ou crianças. (TESTA; LUCIANO; FREITAS, 2001, p.2).

A escolha pela plataforma *Ecaths* na realização deste trabalho tomou como parâmetro os princípios e o sucesso da EAD como suporte ao processo de ensino-aprendizagem, que vem contribuindo de forma efetiva na integração entre tecnologia de informação e metodologia educacional. Numa versão mais simplificada, porém não menos eficiente, o uso do *Ecaths* nesta proposta tem o intuito de funcionar como uma opção de canal precursor do conhecimento linguístico de forma didática e funcional, propiciando a aprendizagem cognitiva, ativa e, conseqüentemente, construtiva do saber.

3. O *Ecaths*

Para elucidar a ferramenta adotada, necessitamos inicialmente compreender algumas noções, iniciamos pela definição do termo *Web 2.0*, definido por Medeiros e Anjos (2014, p.19) como:

[...] utilizado para descrever a segunda fase da internet, que é caracterizada pelo compartilhamento de informações de forma colaborativa. Sendo assim, os usuários colaboram para a organização do conteúdo da web, tornando as informações que estão no ambiente on-line mais dinâmicas.

As ferramentas digitais da *Web 2.0* abrem portas, janelas, ampliam o mundo para o desenvolvimento cultural, artístico e social, além de favorecerem oportunidades únicas para a educação, facilitando e promovendo competências comunicativas e didáticas que passaram a embasar o mundo moderno.

O *Ecaths* consiste em um sistema de disciplinas eletrônicas que permite aos educadores se comunicarem com o seu público-alvo, podendo

estes serem alunos de instituições físicas ou indivíduos com interesses em comum, esta ferramenta permite que os envolvidos no processo possam transmitir, debater e produzir conhecimento. Foi desenvolvido na Argentina, porém com a intenção de atingir toda a Ibero-América, atualmente só possui versão gratuita, porém consta informação no sistema sobre possibilidades futuras de implementação de funcionalidades e assim vir a possuir uma versão paga.

O sistema *Ecaths* funciona como uma sala de aula virtual, um espaço digital onde os participantes podem contribuir e construir conhecimento, uma vez que o seu caráter educativo e interacional proporciona meios que possibilitam novos significados para a compreensão do ensino e da comunicação. O sistema possui diversos recursos como espaço para conteúdos, Calendário, Bibliografia, Trabalhos Práticos, espaço para notas, fórum, chat, enquete, entre outros.

4. Estruturação da ferramenta e do conteúdo

Para a estruturação de conteúdo no *Ecaths* é necessário inicialmente preencher um formulário com informações básicas sobre o professor e a disciplina que será ofertada no sistema, aceitar os termos e condições, depois deve-se escolher uma estrutura visual preestabelecida de temas dentro dos componentes existentes e generalizados com o objetivo de facilitar e dinamizar o uso da ferramenta.

Na seleção da estética visual e da imagem do projeto devem ser incluídos elementos como forma, tamanho, cor e o posicionamento no espaço dirigido à organização da informação, vistos como de suma importância na construção da ferramenta aqui analisada. Nesse caso, o desafio está em reunir um conjunto de elementos com a intenção de criar uma mensagem dinâmica e atrativa, que fará parte do sistema de aprendizado através do *Ecaths*.

Após o cadastro inicial, é possível ter acesso ao painel de controle da disciplina/sala de aula criada e configurar as informações que serão dispostas na página, além da possibilidade de criar, inserir e editar as distintas possibilidades que o *Ecaths* disponibiliza, conforme é possível visualizar na Figura 1.



Figura 1. Painel de controle da disciplina criada no Ecaths.

Segundo Capella (2012, p. 244), “A palavra ‘TAC’ apareceu na Espanha há cerca de dois ou três anos para definir atividades de aprendizagem de conteúdos curriculares com a informática e a internet.” Para ilustrar a funcionalidade didática do projeto, abaixo duas das muitas possibilidades de atividades interacionais oferecidas pela ferramenta: o fórum, chat e a enquete, conforme Figura 1 e 2:

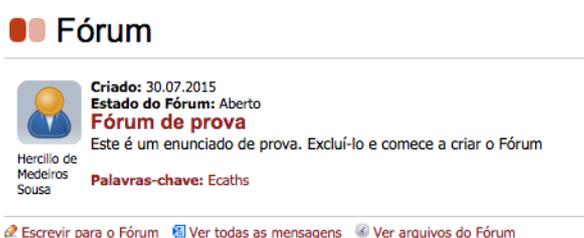


Figura 1. Exemplo de fórum.

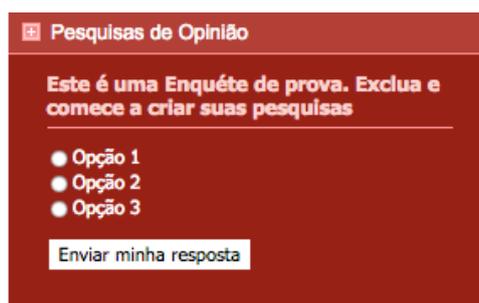


Figura 2. Exemplo de enquete.

O fórum busca promover debates com a intenção de fazer com que os participantes interajam na busca de um conhecimento fundamentado. Já a enquete tem a finalidade de traçar um perfil dos participantes e das opiniões através de perguntas e respostas diretas.

Para Capella (2012, p.247) “Devemos procurar fazer com que todas as atividades que realizamos na escola tenham objetivo real, que sirvam para algo, que sejam aplicadas ao mundo real, que sejam úteis.” Neste artigo é possível fazer um paradoxo a esta afirmação, pois as atividades práticas podem ser levadas para a internet dentro de uma realidade virtual.

Nesta acepção, o *Ecaths* passa a figurar como espaço de comunicação e de discussão entre alunos e professores, através de linguagem informal, embasada pelo coloquialismo provocada pelo ambiente virtual, esta plataforma representa um exemplo de como o conhecimento da língua padrão pode-se dar através de uma ferramenta tecnológica de ensino.

5. Considerações Finais

Nesta proposta buscou evidenciar uma possível forma de integração entre tecnologia e educação, de modo que os argumentos para a sua consolidação fossem embasados na perspectiva da chamada "Terceira Onda", através de um modelo real de ferramenta educacional digital: o *Ecaths*.

Deste modo, apresentamos que por meio do *Ecaths* há a possibilidade de se trabalhar com uma ferramenta tecnológica de modo a oferecer aos alunos a oportunidade de publicarem as suas produções, discutirem conceitos e ampliar o caráter de circulação do material, proporcionando mudanças significativas no âmbito educacional, sobretudo pela velocidade da produção de conhecimento de qualidade, o que exige dos usuários uma constante atualização.

Nesta perspectiva, as ferramentas tecnológicas podem estabelecer-se como importantes instrumentos de divulgação de conteúdo, porém é necessário que os docentes adquiram habilidades que os permitam adequar-se as novas formas de conhecimento e transmissão de informação.

Referências Bibliográficas

BARBA, Carme; CAPELLA, Sebastià (orgs). **Computadores em sala de aula: métodos e usos**. Porto Alegre: Penso, 2012.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede: a era da informação (economia, sociedade e cultura)**, v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

KUMAR, Krishan. **Da sociedade pós-industrial à pós-moderna**. RJ. Jorge Zahar Editor. 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARINS, V.; Haguenuer, C.; CUNHA, G.; CORDEIRO FILHO, F. **Tecnologias digitais e realidade virtual**. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/511200874205PM.pdf>>. Acesso em 30/04/15.

MEDEIROS, H. ; ANJOS, L. **Web: uma abordagem mais pedagógica**. In: Denilson Matos. (Org.). LINGUAGEM NA EAD: UTILIZAÇÃO DAS FERRAMENTAS DA WEB COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO. 01ed. João Pessoa: Service Gráfica e Editora, 2014, v. 01, p. 19-30.

TESTA (M.G.), LUCIANO (E.M.) e FREITAS (H.). **Atributos importantes de programas a distância através da internet: a visão dos alunos**. México: XXXVI Del Consejo Latinoamericano de Escuelas de Administración de CLADEA, 2001 (anais em CD)

TOFFLER, Alvin. **A Terceira Onda**. Rio de Janeiro: Record. 1980.