

COMUNIDADES DE PRÁTICA E E-LEARNING DESIGN: SABERES COMPARTILHADOS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR A DISTÂNCIA

FLORIANÓPOLIS/SC MAIO/2017

MARTHA KASCHNY BORGES - UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA -
marthakaschny@hotmail.com

CARMEN MARIA CIPRIANI PANDINI - UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA -
carmen.pandini@udesc.br

Tipo: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (IC)

Natureza: DESCRIÇÃO DE PROJETO EM ANDAMENTO

Categoria: CONTEÚDOS E HABILIDADES

Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

Este artigo apresenta um projeto de tese sobre e-learning design vinculado ao Programa de Doutorado da Universidade do Minho, na especialidade de Tecnologia Educativa. O objetivo da pesquisa é analisar o e-learning design colaborativo num Curso de Pedagogia a Distância identificando a pluralidade, a convergência e a apropriação de saberes da equipe multidisciplinar na perspectiva do desenvolvimento profissional. Neste artigo apresenta-se um estudo preliminar que trata das ações realizadas em comunidade de prática mediadas pela tecnologia, sobretudo, no desenvolvimento de soluções educativas, tendo como locus o Laboratório de Desenho e Produção de Material Didático para a EaD - Multi.Lab.EaD, que também abriga pesquisas na área. O e-learning design neste contexto de investigação é reconhecido como uma metodologia que implica a criação de arquiteturas em ambientes de aprendizagem e recursos educativos que, na perspectiva colaborativa, potencia espaços fluídos, ampliados e interativos na gestão do ensino e da aprendizagem. A escrita desse artigo está relacionada às práticas vinculadas ao Multi.Lab.EaD, às primeiras aproximações teóricas e metodológicas, como forma de gerar possibilidades de reflexão nas e sobre as ações em comunidade de prática no Curso de Pedagogia a distância da UDESC.

Palavras-chave: Comunidade de prática, Tecnologia educativa, E-learning design, Pedagogia.

1. Introdução: algumas premissas teóricas e metodológicas

Nos últimos anos verifica-se uma mudança significativa nas práticas educacionais, sobretudo na modalidade a distância, que assume um papel importante não só na implementação de políticas de incentivo ao acesso à formação superior, mas também protagoniza discussões importantes sobre o “ensinar e o aprender”, principalmente com a reflexão sobre os modelos pedagógicos à luz da inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Este artigo é um recorte de estudos que tratam da atuação das comunidades de prática em processos de e-learning design na EaD e toma como base as pesquisas e discussões abertas pelo pesquisador Wenger na década de 90 e introduzidas no Brasil como possibilidades de ação colaborativa nas Instituições de Ensino Superior a Distância, sob o predomínio de uma perspectiva dialógica que tem orientado um discurso reflexivo, e que é capaz de propor processos de coautoria e realinhamentos de práticas.

Esta investigação objetiva analisar o e-learning design colaborativo no Curso de Pedagogia a Distância da UDESC identificando a pluralidade, a convergência e a apropriação de saberes da equipe multidisciplinar na perspectiva do desenvolvimento profissional. O referencial teórico sobre comunidades de prática apoia-se em Wenger e Lave (1991); em Lesser e Strock (2001) e em outros pesquisadores que ampliaram esse conceito e trouxeram, tanto para a comunidade científica como para as instituições de ensino, possibilidades de aplicação em projetos organizacionais que envolvem grupos de pessoas (Lima, Souza Mendina, Yeda S. e Heitor J. C, 2010; Fahey, Vasconcelos e Ellis 2007; Klein, Connell Meyer, 2005; Usoro, Sharratt, Tsui, e Shekhar, 2005 apud Fernandes et al, 2016).

Para Lesser e Strock (2001), comunidades de práticas "são agrupamentos informais ou redes de pessoas; indivíduos que trabalham juntos compartilhando conhecimentos, socializando entre si problemas comuns, histórias e desafios e os percalços dos processos". As caracterizações apresentadas pelos autores são tomadas como referência para compreender interações entre os sujeitos e suas respectivas competências, que ao compartilhar experiências em ação, previamente planejadas ou não, podem suscitar a troca e a emergência de saberes.

Importante considerar que ao longo dos anos, o estudo sobre comunidades de prática foi assumido por professores e pesquisadores sob diferentes enfoques. Um deles é o aperfeiçoamento ou desenvolvimento profissional em contextos ampliados nos quais se insere a tecnologia (Raffaghelli, 2014; Ferreira e Silva 2014). Outro, relaciona-se com as potencialidades pedagógicas na era digital (Maragliano, 2014). No contexto dessa pesquisa as comunidades de prática serão discutidas a partir das ações do e-learning

design com foco na perspectiva colaborativa, à luz da construção e apropriação de saberes. A análise dar-se-á sobre as ações da equipe multidisciplinar que, ao estabelecerem redes de colaboração poderão gerar saberes múltiplos (Tardif & Lessard, 2005) que podem ser transferidos, apropriados e re-sinificados durante a própria prática. As tendências dialógica e emancipadora de Paulo Freire (1980), crítica e reflexiva Antônio Nóvoa (1994) suscitam uma abordagem que visa a reduzir o isolamento profissional dos envolvidos na relação educativa (designer e professores) favorecendo, neste contexto de ação, o desenvolvimento profissional reflexivo (Twining, Raffaghelli, Albion e Knezek, 2013). Nesse estudo, entendemos que as comunidades de prática são locus importantes para a redução dos possíveis isolamentos de profissionais em serviço porque ensejam espaços colaborativos e potencializam a valorização do trabalho em grupo e porque promovem, sobretudo, ambientes de reflexão contínua (Wenger et. al, 2009).

Segundo Persico e Pozzi (2014) é importante também levar em consideração que “os estudos sobre as comunidades de prática profissional se vinculam diretamente à função das mídias sociais no aprendizado”, às temáticas da educação e aos recursos que abrem possibilidades de coautoria e aprendizado coletivo e são muito indicadas como “um ambiente que possui características desejadas, mas o que interessa de uma comunidade de prática de profissionais é a cultura da participação e da colaboração” (Persico & Pozzi, 2014, p. 138, 139). A tecnologia, aliada às necessidades do projeto pedagógico do curso sugere perceber as finalidades do aprendizado, os motivos e os impactos na proposta educativa para integrá-la na sua forma mais dinâmica à didática, ao currículo e ao design para favorecer a colheita de resultados que transponham a ação individualizada, a sensação de isolamento e, assim enaltecer a gestão da aprendizagem colaborativa na educação a distância promovendo a construção e o compartilhamento de saberes múltiplos entre os profissionais envolvidos na ação colaborativa.

2. O locus da investigação: colaboração no âmbito multidisciplinar

O estudo se apoia na ideia de que a colaboração em comunidade de prática pode promover a troca e a emergência de novos saberes e que os sujeitos que dela fazem parte são capazes de refletir sobre suas práticas e ressignificá-las, promovendo seu desenvolvimento profissional por meio da troca e da reflexão, o que, por sua vez, pode promover o repensar da educação como um todo, incluindo a instituição escolar (Tardif, 2013). E, nessa direção, entende-se que as práticas colaborativas ocorrem, na sua forma mais genuína, em colaboração. Estas também representam valiosos recursos de apoio à aprendizagem assim como fortalecem um movimento recente dentro da teoria e prática do e-learning design, o qual pressupõe a adoção de novas formas de planejar as

ações pedagógicas para atender as finalidades dos projetos formativos tornando-os mais flexíveis e dinâmicos. Nesse âmbito, as tecnologias, aliadas às estratégias da didática podem suscitar novas maneiras de utilização das ferramentas disponíveis para a elaboração de recursos educativos inovadores e eficientes produzidos pelas equipes multidisciplinares identificadas, neste estudo, por professores e designers gráficos e educacionais, que são os projetistas do processo formativo.

Importante destacar que o e-learning design encontra suas bases nos conceitos do Design Instrucional, consolidando-se como uma prática na Educação a Distância ao longo do século XX, na qual desenvolveu um conjunto de metodologias e modelos conceituais com o objetivo de encontrar soluções eficazes para atender as finalidades educacionais com estratégias adequadas para o treinamento e formação em que professores e alunos atuavam em locais e tempos distintos no processo formativo, aspectos que caracterizam a Educação a Distância.

O learning design é uma expressão que passou a ser utilizada principalmente na Europa e na Austrália como possibilidade instrução sistematizada e eficaz e que passa a ser empregada também na educação a distância sob a denominação e-learning. Em ambos os casos, o objetivo, no entanto, é muito semelhante ao do designer instrucional que é o de fazer com que as intervenções dos profissionais sejam pedagogicamente coerentes com a finalidade educativa previamente estabelecida pela instituição e, portanto, capazes de implementar projetos dinâmicos com o uso de teorias pedagógicas e de aprendizagem com o auxílio de ferramentas tecnológicas diversas sejam eles par a educação presencial ou a distância. Quando inserido em comunidades de prática, o e-learning design relaciona-se com duas importantes dimensões que são: 1) a participação e 2) o desenvolvimento profissional, que em grupos geram aprendizagens e produção de saberes distintos e múltiplos. Pesquisas também demonstram (Persico e Pozzi, 2014) que a importância de elementos informais, como a cordialidade para encorajar o trabalho e o aprendizado colaborativo entre profissionais experientes e profissionais novos, bem como as redes informais de aprendizagem podem servir de apoio ao aperfeiçoamento e ao desenvolvimento de boas práticas.

O Laboratório de Desenho e Produção de Material Didático para a EaD (Multi.Lab.EaD) do CEAD constitui-se, neste contexto da investigação, como um lócus de pesquisa e criação de soluções apoia nos princípios do e-learning design, e nos elementos da tecnologia, da didática e da comunicação nas suas ações voltadas ao projeto educativo, que neste caso se refere ao Curso de Pedagogia a distância. Atua sobre as necessidades próprias do processo formativo e tangencia a organização pedagógica do Curso em oferta criando possibilidades de e-learning design colaborativo por meio de um conjunto de ferramentas para planejar, explorar e solucionar problemas educacionais

nas diferentes áreas com base nos referenciais curriculares do respectivo Curso.

Didaticamente, o e-learning design, ao se aliar aos conhecimentos da pedagogia, oferece possibilidades para compreender o “o que”, “o como”, o “para quê” e o “quando”, tomando-os como elementos centrais ao planejamento e à atuação do professor (Candau, 2012, p. 27).

Para consolidar-se como espaço de apoio à organização dos processos de ensino-aprendizagem, de pesquisa e inovação o Multi.Lab.EaD adotou cinco processos considerados essenciais para o desenvolvimento das ações voltadas ao e-learning design, conforme demonstra a figura a seguir:

Multi.Lab.EaD | Cinco Processos Compartilhados

-  **Definição do Desenho e Modelo Pedagógico**
Corresponde a uma organização macro, meso e micro, que inclui o planejamento da instituição.
-  **Desenho Instrucional e Gráfico e Produção de Conteúdos**
Consolidam a escolha dos recursos e desenvolvimento dos materiais didáticos.
-  **Metodologias/sistemas integrados**
Consiste no serviço educacional de atendimento ao aluno e na seleção de estratégias didáticas.
-  **Seleção e apropriação de Tecnologias**
Seleção da plataforma de ensino e de aprendizagem, funcionalidades e interface, com todos os seus processos.
-  **Avaliação**
Avaliação da metodologia, dos processos, dos componentes e agentes envolvidos na oferta do serviço educacional.

Figura 1: Cinco Processos Compartilhados

Fonte: Do acervo - Multi.Lab.EaD.

O modelo de gestão adotado é o de natureza colaborativa na perspectiva multidisciplinar onde os profissionais atuam em comunidade de prática, com perfil para atender os objetivos da oferta do Curso de Pedagogia a distância, considerados os diferentes recursos educativos e a tecnologia disponível. Nas práticas correlatas neste espaço de atuação o e-learning design é entendido como a representação do ensino e da aprendizagem e como algo inerente à construção e socialização de saberes capaz de suscitar múltiplas linguagens numa trama de expressões e conexões hipertextuais e de coautorias. Potencializa, por outro lado, a resignificação das práticas voltadas à análise do projeto educativo como um todo e se coloca no movimento de retroalimentação contínua das ações em relação ao Curso.

A partir dos princípios de sua implantação, de natureza macro, o Multi.Lab.EaD se consolidou sob a orientação de 4 grandes áreas de conhecimento interconectadas (adaptadas de Filatro, 2004: 1- Educação, 2- Comunicação, 3- Tecnologia e 4- Gestão). Os papéis assumidos pelos profissionais que integram a equipe multidisciplinar assentam-se em competências voltadas à gestão, à tecnologia, à pedagogia e à linguagem que são compartilhadas por saberes também multidisciplinares. Andréa

Filatro (2004) representa as interconexões entre as áreas do conhecimento que, envolvidas em um projeto educacional, produz o que no laboratório se denomina chamar de desenho pedagógico, didático ou instrucional/educacional. No caso do Multi.Lab.Ead estas áreas são compostas por profissionais da Educação, da Tecnologia, da Gestão e da Comunicação.

Quanto à sua natureza micro, as atividades do laboratório possuem como base um alicerce conceitual composto por campos que definem e sustentam práticas específicas de e-learning design para a criação de soluções educacionais no âmbito da Educação a Distância (EaD). Adota uma metodologia flexível, porém previamente estruturada com recursos e ferramentas voltadas à gestão de tarefas próprias ao desenvolvimento de experiências educativas baseadas no trabalho colaborativo. Os recursos didáticos são desenvolvidos considerando-se: (1) a necessidade de interação entre os diferentes elementos do processo ensino e aprendizagem – estudante-professor, estudante-conteúdo, estudante-estudante, estudante-cultura; (2) as diferentes estratégias pedagógicas possibilitadas pela relação tecnologia-didática e, (3) o intercâmbio de experiências, saberes e conhecimentos como forma de construção coletiva e na perspectiva do diálogo.

O Multi.Lab.EaD, ao concentrar ações que articulam saberes e fazeres, consideradas as respectivas áreas, ressalta o caráter global da comunicação entre os profissionais, que se pautam pela informação mediada pela tecnologia, em uma dimensão de aprendizagem ampliada (Raffaghelli, 2012), e que considera os diferentes contextos de atuação e de formação dos sujeitos da equipe.

Essas dimensões estão suportadas no caráter coautoral e compreendidas como a criação de “experiências que melhoram e entendem a maneira como as pessoas trabalham, se comunicam e interagem” (Preece; Rogers; Sharp, 2005, p. 28) e se direcionarmos o olhar especificamente para o Curso de Pedagogia veremos que o desenho pedagógico implica algumas etapas de implementação que envolvem interfaces e recursos educacionais, gráficos e tecnológicos visando um modelo de e-learning design contextualizado. Esta concepção acentua o caráter qualitativo dos projetos educacionais e sua adequação aos diferentes grupos, mídias e dispositivos em circulação, devendo os quais se preocupar com: 1) a acessibilidade e usabilidade que determinam necessidades específicas de projeto e 2) a possibilidade de adequação do conteúdo para atender ao público envolvido, considerando o perfil e a cultura daquela formação.

Na organização explicitada na Figura 2, a equipe multidisciplinar se insere atuando em todas as etapas da metodologia do CEAD e, ainda, participa dos processos de avaliação

do curso para dimensionar e realinhar as ações, conforme demonstra a representação a seguir:

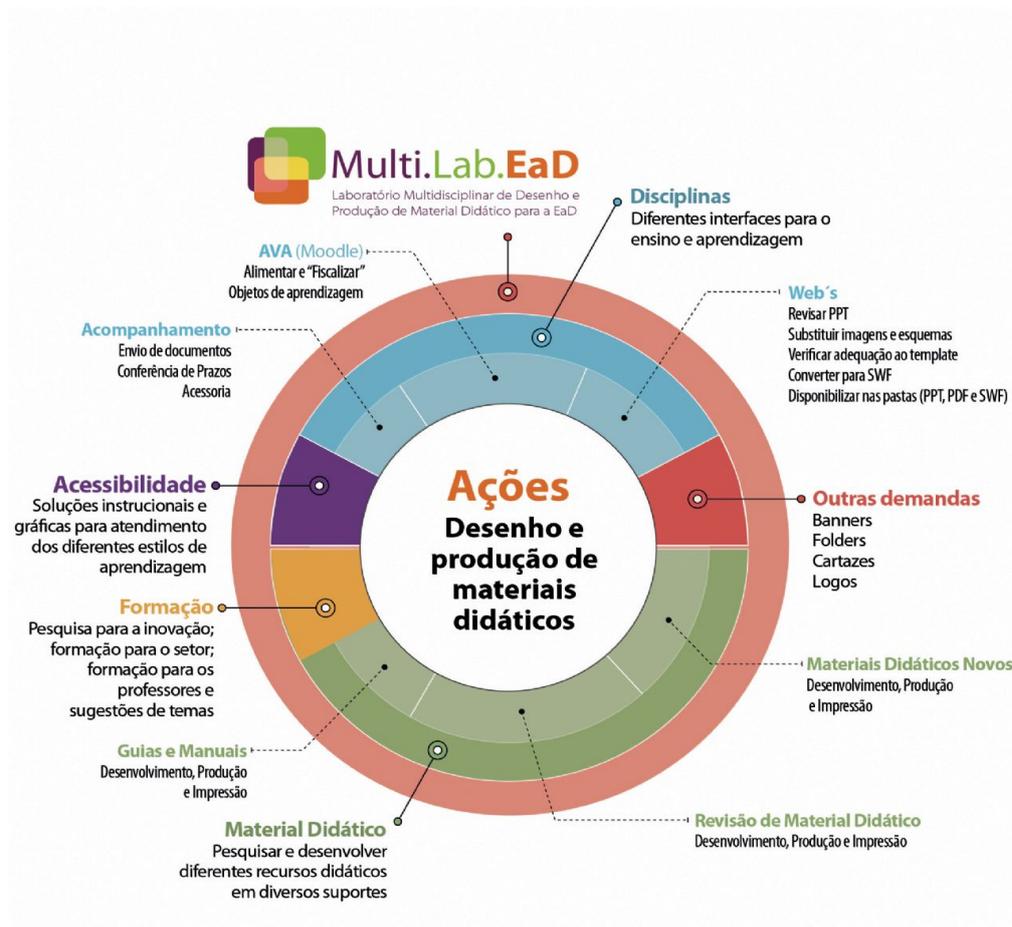


Figura 2: Organização atividades do Multi.Lab.EaD

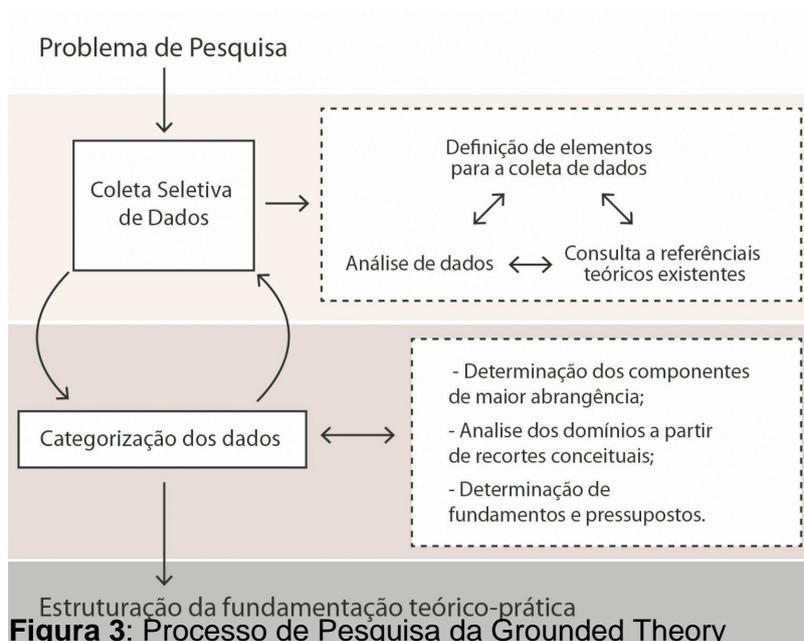
Fonte: Multi.Lab.EaD

Esta organização dispõe as ações e os produtos e-learning design, suas respectivas soluções educativas voltadas à aplicação de fundamentos de design, inerentes à dimensão experiencial da informação, do contexto cultural da formação observadas as tendências atuais da sociedade do conhecimento, incluindo momentos de análise, design, desenvolvimento, implementação e avaliação, bem como processos de formação, pesquisa e inovação.

A comunidade de prática do Multi.Lab EaD foi constituída, inicialmente, para atender a uma necessidade pedagógica específica da implementação do currículo do Curso de Pedagogia, mas aos poucos foi incorporando outras ações que envolvem pesquisa e extensão e que se vinculam de forma indireta ao Curso mas essenciais tais como a pesquisa sobre a própria prática e o apoio aos projetos complementares ao curso, nomeadamente as atividades de formação continuada.

3. Aspectos metodológicos da investigação

Quanto à metodologia, a pesquisa se enquadra por uma abordagem qualitativa focada na Grounded Theory que busca compreender a “realidade em movimento” a partir do significado que o contexto da ação tem para os participantes envolvidos no projeto. Usa o método de comparação constante (Glaser; Strauss, 1967), pois na medida em que dados são coletados no contexto, a pesquisa se desenvolve e se retroalimenta, conforme representado na figura a seguir:]



O estudo exploratório característico do modelo de investigação adotado auxilia na construção da teoria fundamentada nos dados coletados e leva em consideração: a) o significado das ações na comunidade de prática em questão; b) a relação dos sujeitos na comunidade de prática com relação às atividades desenvolvidas; c) a necessidade de utilização de diferentes formas de analisar o contexto; d) a presença do pesquisador no contexto diante das perspectivas do problema de pesquisa uma vez que há uma relação direta entre a prática profissional e a pesquisa.

O recorte espacial dessa pesquisa delimita o Curso de Pedagogia a Distância da UDESC que analisará a organização pedagógica (disciplinas e material didático) desenvolvidos no Laboratório de Desenho e Desenvolvimento de Material Didático - Multi.Lab.EaD, que se constitui o cenário da investigação e os participantes são docentes do Curso de Pedagogia e Designer – gráficos e instrucionais que atuam ou atuaram no Curso de Pedagogia. A investigação de campo será realizada em dois momentos: o primeiro com um estudo exploratório no âmbito do e-learning design e suas atividades correlatas, e o segundo com a pesquisa empírica que define a

comunidade de prática do Multi.Lab.EaD.

4. Algumas considerações

Considerando o exposto, importante salientar que a pesquisa debruça-se à análise das práticas de e-learning design do Curso de Pedagogia a Distância da UDESC e toma como base os componentes de mediação que interatuam entre tecnologias e práticas dos agentes envolvidos no desenho, desenvolvimento, implementação e avaliação do Curso.

Parte de um modelo de equipe multidisciplinar composta por especialistas em webroteiro, webdesign, design instrucional e gráfico e docentes, cuja atuação se dá sob a perspectiva multidisciplinar articulando conhecimentos pedagógicos, linguísticos, tecnológicos incluindo os saberes específicos da profissão.

A partir desses componentes o e-learning design é concebido e praticado como uma produção coautoral que abre possibilidades para a troca e construção de novos saberes, cuja hipótese se sustenta no potencial da comunidade de prática que se caracteriza essencialmente pela colaboração e diálogo entre os sujeitos envolvidos.

REFERÊNCIAS

- CANDAU, V. M. A didática em questão. Petrópolis: Editora Vozes, 2012.
- FILATRO, A; PICONEZ, Stela C. B. Design instrucional contextualizado. in: Anais ABED. Salvador: Abed, 2004. v. 1, p. 00 - 00.
- FERNANDES, Flávia Roberta et al. Comunidades de prática: uma revisão bibliográfica sistemática sobre casos de aplicação organizacional. AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento, [S.l.], v. 5, n. 1, p. 44-52, jul. 2016. ISSN 2237-826X. Disponível em: . Acesso em: 01 nov. 2016.
- FERREIRA, Andréia. SILVA, Bento Duarte. Comunidade de Prática on-Line: uma estratégia para o desenvolvimento profissional dos Professores de História. Educação em Revista. v.30, n.01. Belo Horizonte p. 37-64, mar. 2014.
- FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Paz e Terra, 8ª ed., Rio de Janeiro. 1980. Glaser, B.; Strauss, A. The discovery of Grounded Theory: strategies for qualitative research. New York: Aldine de Gruyter, 1967.
- LAVE, Jean; WENGER, Etienne. Situated learning: legitimate peripheral participation. Cambridge: Cambridge University Press, 1991. In: Moura. G.L. Somos uma comunidade de prática? Revista de Administração Pública. Rio de Janeiro 43(2):323-46, MAR./ABR. 2009.
- LIMA, J. Menezes; Souza Mendina, Yeda S de. Heitor J. C. Comunidades de Prática como Ferramenta de Aprendizagem Organizacional: Um estudo de caso sobre comunidades de prática na HP Brazil. EnANPAD. Rio de Janeiro. 2010.

- LESSER, E.L e J. STORCK. Communities of practice and organizational performance. IBM Systems Journal, Vol. 40, No. 4, 2001.
- MARAGLIANO, R. La condivisione mina al fondo il sapere pedagogico costituito, non si può dividerne lo spirito illudendosi di evitarne le conseguenze. in: Persico, D; V. Midoro (eds), *Pedagogia nell'era digitale*, Genoa, Italy: Menabò. pp.19-23. 2014.
- NÓVOA, A. Formação de Professores e Profissão Docente. In: NÓVOA, A.(coord.). *Os professores e sua formação*. Lisboa: Publicações DomQuixote. 1994.
- PERSICO, D. G., POZZI, F. Participatory Culture in E-Learning Design. In: D. G. Persico & V. Midoro, (Eds.), *Pedagogia nell'era Digitale*. Genoa, Italy: Menabò, pp.134–141. 2014.
- PREECE, J; Rogers, Y; Sharp, H. *Design de interação: além da interação homem-computador*. Porto-Alegre: Bookman, 2005.
- RAFFAGHELLI, J. *Apprendere in contesti culturali allargati*. Educazione e Globalizzazione. Milano: Franco Angeli, 2012.
- RAFFAGHELLI, J. Learning Design as the base for adult educators' professionalism in the field of intergenerational learning. *Progettazione formativa come base per la professionalità dei formatori degli adulti nell'ambito dell'apprendimento intergenerazionale*. *Formazione & Insegnamento, European Journal of Research on Education and Teaching*, 12(1) (2), 275-310. 2014.
- STRAUSS, a.; CORBIN, J. *Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing Grounded Theory*. 2. ed. Thousand Oaks: Sage Publications. 1998.
- TARDIF, M.; LESSARD, C. *O trabalho docente: elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas*. Petrópolis: Vozes, 2013.
- TWINING, P; RAFFAGHELLI, J. ALBION, P.; KNEZEK, D. Moving Education into the Digital Age: The contribution of Teachers' Professional Development. *Journal of Computer Assisted E-Learning, Special Issue: Research-informed Strategies for Moving Education into the Digital Age – Outcomes of the International Summit on ICT in Education*, 29 (5), 426–437, October, 2013.