

A CONFIANÇA DAS GERAÇÕES NO USO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM (AVEA)

Florianópolis - SC - Março - 2014

Renata M. S. Costa - UFSC - renatamscosta@hotmail.com

Daniele Dutra - UFSC - danieleeee@gmail.com

Categoria: Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: Educação Continuada em Geral

Classe: Investigação Científica

Classificação: Nível Macro: Globalização da Educação e Aspectos Culturais Transfronteiros

Classificação: Nível Meso: Inovação e Mudanças

Classificação: Nível Micro: Características de Aprendizes

Natureza do Trabalho: Relatório de Estudo Concluído

Classe: Investigação Científica

RESUMO

Neste artigo associamos a influência da confiança das gerações sociais na interação dos ambientes virtuais educacionais on-line. Assim, embasamos nossa pesquisa nos aspectos relacionados a formação das gerações, confiança e AVEA (ambiente virtual de ensino e aprendizagem). Para tanto, inicialmente conceituamos confiança e AVEA, em seguida relacionamos estes conceitos entre si, e por fim, apresentamos, com intento de exemplificar, algumas das diversidades das gerações as quais acreditamos serem fundamentais no desenvolvimento de AVEAs com maior confiabilidade.

Palavras Chave: Gerações; Confiança; Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA)

1 – INTRODUÇÃO

As decisões de confiança entre os indivíduos são, normalmente, influenciadas por suas experiências passadas e ao meio o qual estão inseridos. Assim, quando um sujeito vivencia uma nova experiência, como, por exemplo, o ensino e aprendizagem através da internet, ele considerará, baseado em suas confianças adquiridas, suas experiências pessoais, coletivas e físicas para se relacionar com este novo contexto.

Compreendemos, portanto, que sujeitos com características semelhantes vivenciam, de forma parcial, experiências, necessidades, expectativas e anseios similares, e por este motivo interagem de maneira similar a determinadas situações. Sendo assim, consideramos que pessoas que nasceram em uma determinada época tendem a apresentar padrões semelhantes de comportamento e relacionam-se com a confiança, ou com outros fatores sociais, de maneira parecida. Desta forma, entendemos que as gerações estratificam a sociedade pelo período histórico que nasceram e vivenciaram e que suas características, ao passo que possamos perceber como cada indivíduo de um determinado grupo interage ao um ambiente (real ou virtual), podem categorizar o desenvolvimento de ambientes educacionais virtuais.

Neste cenário, que apresentamos de forma sucinta, consideramos que o estudo percorrido neste artigo objetiva evidenciar a influência da confiança que cada geração demonstra e a sua importância no momento da concepção e/ou elaboração dos softwares educacionais, como os ambientes virtuais de ensino e aprendizagem. Além disto, consideramos, em nossas pesquisas que os ambientes virtuais , e em virtude de se mostrarem importantes ferramentas de auxílio ao ensino e a aprendizagem de milhares de pessoas - independentemente de idade ou de modalidade de ensino e, assim, buscamos fazer com que esta tecnologia seja aprimorada perante as considerações aqui apresentadas. Assim, discorreremos de forma resumida sobre a confiança, gerações e ambientes virtuais de ensino e aprendizagem e ao final, em caráter reflexivo, apresentaremos algumas considerações sobre a confiabilidade das gerações em ambientes educacionais.

2 - A CONFIANÇA

Para Zanini ^[1] a confiança é o “fruto de normas e regras, formais e informais, e de valores compartilhados, que governam as interações humanas, e que, por sua vez, podem gerar níveis de cooperação espontânea de inestimável valor econômico”. Portanto, a confiança originada em valores compartilhados é fator essencial para desenvolver e permitir os relacionamentos entre as pessoas e entidades. Ainda, e segundo Covey ^[2] a confiança “significa ter certeza de que a pessoa não esconde nada e é sincera. Quando você confia nas pessoas, você confia em sua integridade e em suas competências”. O mesmo ocorre com as organizações e entidades, afinal estas devem proporcionar confiabilidade ao grupo de indivíduos que se relacionam, direta ou indiretamente, entre si ou usufruem de seus produtos, serviços ou sistemas.

Para Solomon & Flores ^[3] “a confiança não é meramente a dependência, a previsibilidade, ou o que por vezes se entende por confiabilidade. É sempre o relacionamento no qual se baseia a confiança e o qual a própria confiança ajuda a criar”. Desta maneira, compreendemos que a confiança é a base para fundamentar os relacionamentos, ou ainda, e conforme, Solomon & Flores ^[3] “[...] pode ser, acima de tudo, uma questão de compreensão, mas tal compreensão só é significativa com a busca de uma prática, de uma rotina do dia-a-dia, de um modo de ser – ou, para as organizações ou nações, com a busca do desenvolvimento de instituições de confiança. A maioria das pessoas nos relacionamentos, seja na amizade, no casamento, nas parcerias de trabalho ou nos casos amorosos fortuitos, após algum período de cortejo se vê tranquilamente submersa em confiança, tornando como segura a outra pessoa (ao menos dentro de certos limites), nem mesmo pensando sobre as coisas terríveis que poderiam fazer uma à outra”. Assim, e em relação ao oposto de confiança, entendemos a desconfiança como sendo a perda da confiança, neste sentido, e ^[2] “[...]quando você desconfia das pessoas você desconfia de suas intenções e atitudes e de sua integridade, sua agenda, suas competências ou seus antecedentes”.

Compreendemos, portanto, que ao analisarmos um software educacional necessitamos associar a boa prática da interação à maneira como as diferentes pessoas se relacionam e confiam entre si diante do uso de tecnologias para aprendizagem sem perder a confiança ou criar desconfiâncias. Assim, ao estudarmos as diferentes gerações e a sua relação com a confiança é possível tornar sistemas educativos confiáveis ao ponto de considerar o perfil de cada geração, não somente com o propósito de estimular a relação de confiança entre os indivíduos, como também um efetivo incentivo para o processo de ensino e aprendizagem compartilhado entre as gerações.

3 - AS GERAÇÕES

Segundo Kenski ^[4] “a evolução social do homem confunde-se com as tecnologias desenvolvidas e empregadas em cada época. Diferentes épocas da história da humanidade são historicamente reconhecidas, pelo avanço tecnológico correspondente. As idades da pedra, do ferro e do ouro, por exemplo, correspondem ao momento histórico-social que foram criadas “novas tecnologias” para o aproveitamento desses recursos da natureza de forma a garantir melhor qualidade de vida. O avanço científico da humanidade amplia o conhecimento sobre esses recursos e cria permanentemente “novas tecnologias”, cada vez mais sofisticadas”.

Portanto, consideramos que a difusão e uso da tecnologia não dependem das grandes invenções eletrônicas ou sistêmicas, mas também de indivíduos operantes e pensantes que de uma forma coletiva, individualizada ou compartilhada modificam o comportamento (sociais, políticos e culturais) de toda uma sociedade. Sociedade esta, que em uma situação ímpar da história converge com as gerações da era tecnológica, afinal, conforme Oliveira & Sidney ^[5] “hoje é comum identificar famílias compostas de bisavós, avós, pais, filhos e netos, todos convivendo simultaneamente. [...] As pessoas hoje são mais saudáveis e mais bem instruídas, ou pelo menos o acesso a informação é muito maior, o que permite que todos tenham a possibilidade de fazer escolhas que contribuam para uma vida melhor e mais longa”.

Nesta convergência de gerações pautamos nossos estudos, pois acreditamos que o processo de ensino e aprendizagem, assim como a sociedade, necessita acompanhar a evolução tecnológica não somente em suas aplicações, mas também nos conceitos de compartilhamento e coletividade da construção do saber. Sendo assim, acreditamos que a *educação centralizada* passa a ser *coletiva e compartilhada*, tornando-se possível uma relação mais amigável ao diálogo entre as gerações. Logo, suas peculiaridades, comportamento e o estilo são fatores relevantes para a concepção de ambientes virtuais de ensino e aprendizagem. Neste sentido, delimitamos de forma resumida as seguintes gerações e suas peculiaridades (Tabela 1):

	Baby Boomers	Geração X	Geração Y
Nascidos (próximo)	1940 a 1960	1960 e 1980	1980 e 2000
Período histórico	Segunda Guerra Mundial (Explosão de Bebês)	Movimentos revolucionários (hippies, atentado ao Papa, Diretas já, etc.)	Revolução tecnológica (globalização)
Educação familiar	Rígida e disciplinada.	Autoritária e rígida	Sem meritocracia (tudo posso e não devo)
Características	Focados em resultados, competitivos, preocupados com o status e com o poder e não gostam de ser gerenciados.	Experientes, dedicados, independentes, empreendedores e comprometidos.	Elevada autoestima, são comprometidos com os seus valores, gostam de instruções detalhadas, são impulsivos e enfrentam sem medo posições de poder.
Tecnologia	Dificuldades em aprender.	Aprenderam na adolescência.	Nativos digitais.
Qualidade de vida	Não se preocupam.	Equilibram vida profissional e pessoal.	Gostam de ter horários flexíveis e usar roupas informais.
Nas organizações	São leais, comprometidos, valorizam a ascensão profissional e acreditam que liderança é a mesma coisa que controle e comando.	Valorizam o trabalho e a estabilidade financeira e acreditam que liderança é por competência.	Consideram como fonte de satisfação e de aprendizado. Gostam de desafios e de fazer tudo a sua maneira, com perfil multitarefa não gostam de burocracia, controle e atividades rotineiras.
Trabalhar em equipe	Espírito de liderança.	Gostam de trabalhar sozinhos.	Valorizam equipes abertas e honestas.

Tabela 1. Comparativo das Gerações ^[6]

4 - AVEA (SOFTWARE EDUCACIONAL)

Conforme Pressman ^[7] softwares “[...] combinam todas as formas de mídia eletrônica”. em aplicações web e apresentam características técnicas, como hiperlink, que conciliam de forma harmoniosa, conhecimento, ensino e aprendizagem. Já para Rezende ^[8], os softwares, em especial os educativos, “tem como objetivo auxiliar o aprendizado de um ou mais temas e contribuir com a educação geral”.

Assim, compreendemos o AVEA como sendo um software educacional, pois além de auxiliar o processo de ensino e aprendizagem possui características

flexíveis as hipermídias digitais, e que se comunica com outras tecnologias web. Além disto, e conforme Maciel ^[9], um “ambiente precisa disponibilizar: os conteúdos da aprendizagem em diferentes abordagens teóricas e disciplinares, roteiros de entrada e percursos múltiplos para a consecução da aprendizagem, atividades de aprendizagem em diferentes níveis de complexidade, propostas de pesquisa, roteiros para auto-avaliação e avaliação da aprendizagem”.

Já para Valentini e Soares ^[10] os AVEAs são um “espaço social de interações cognitivo-sociais sobre ou em torno de um objeto de conhecimento: [...] onde as pessoas interagem, mediadas pela linguagem da hipermídia, cujos fluxos de comunicação entre os integrantes são possibilitados pela interface gráfica. Nesse sentido, [...] é fundamental que o ambiente possa ser um espaço onde os integrantes se construam como elementos ativos, co-autores do processo de aprendizagem”.

Sendo assim, e conforme Finardi ^[11] o AVEA deve ser “[...] universal, [...] atendendo as exigências da acessibilidade, de forma a proporcionar uma utilização perfeita independente do usuário l” e que, segundo Pereira ^[12], “embora exista uma variedade de pacotes informatizados que procuram controlar todo o processo de aprendizagem, não há razão para presumir que ferramentas individualizadas não possam ser agregadas para criar um ambiente de aprendizagem on-line mais flexível” a diversidade de usuários existentes.

Por fim, consideramos que os softwares educacionais independem da mediação e orientação de professores ou tutores, pois a simples presença do computador não assegura a qualidade do processo de ensino e aprendizagem e que, conforme Valente ^[13], para nós, “para a implantação do computador na educação são necessários basicamente quatro ingredientes: o computador, o software educativo, o professor capacitado para usar o computador como meio educacional e o aluno. Todos eles com igual importância”.

5 - AS GERAÇÕES E OS AVEAs

Pelo que discurremos até o momento, e segundo Pressman ^[7], podemos concluir que “a interface com o usuário pode ser considerada o elemento mais

importante de um sistema ou produto baseado em computador. Se a interface é mal projetada, a habilidade do usuário de extrair todo o poder computacional de uma aplicação pode ficar severamente comprometida.”.

Assim, concluímos que exista relação entre a interface gráfica, a confiança e as gerações, pois compreendemos esta relação como sendo um ciclo “relacional-avaliativo” e, assim, acreditamos que as diferenças, as semelhanças e as experiências entre cada indivíduo de uma geração são imprescindíveis ao desenvolvimento de um AVEA, afinal estabelecem os vínculos de socialização, aprendizagem, e expectativas das gerações - e entre as gerações - propiciando ainda – embasados nas definições de confiança - a integridade das informações de forma compartilhada entre os indivíduos de um grupo.

Neste sentido, consideramos que a interface gráfica de um AVEA deva ser intuitiva de forma a atender, por exemplo, as expectativas e necessidades, por exemplo, da geração baby boomers em detrimento a outras, pois estes, e por suas características, não são nativos digitais (Tabela 1) e de forma generalista possuem dificuldades tecnológicas que poderão caracterizar desmotivação no processo de ensino e aprendizagem.

Além disto, é válido lembrarmos que as gerações apresentam situações e circunstâncias sociais que poderão nortear a concepção de AVEAs mais confiáveis, pois é na convivência e na transição das gerações convergentes da “sociedade em rede” que podemos encontrar subsídios para representarmos indicadores relevantes que caracterizem as respectivas diferenças, semelhanças e necessidades de um relacionamento sólido entre as gerações (resgate do equilíbrio).

Assim, para nós um AVEA também deverá considerar a comunicação entre as partes, pois indivíduos como, os baby boomers, podem se incomodar com a informalidade comunicativa da geração Y e que estes, por sua vez, podem se sentir desvalorizados se os seus *insights* não forem considerados no processo de comunicação. Neste sentido, entendemos ser primordial que os canais de comunicação de um AVEA possibilitem um diálogo prazeroso entre as gerações sem limitá-los em suas características próprias e possibilitando a

construção de um conhecimento compartilhado e coletivo com base em um bom relacionamento.

Por fim, compreendemos ainda que o AVEA deva propiciar uma administração autônoma que facilite e valorize o conhecimento por perfil vislumbrando, por exemplo, a sabedoria dos baby bommers, a criatividade dos da geração Y, a lealdade dos da geração X, a liderança dos babys bommers, a preferência do trabalho isolado dos da geração X e as equipes abertas para os nativos digitais. Assim, e por conluinte, consideramos que o AVEA deva ser confiável e valorizar o melhor de cada geração.

6 – CONCLUSÃO

Como vimos, os ambientes virtuais educacionais são espaços de interação entre gerações e as peculiaridades destas tendem a influenciar o processo de ensino e aprendizagem e, neste sentido, acreditamos que as peculiaridades destes grupos definem o escopo de projeção e desenvolvimento de ambientes virtuais mais interativos, humanos, amigáveis e confiáveis, seja no aspecto cognitivo, ergonômico, estético ou funcional.

Ainda, e em nossos estudos, não eximimos as responsabilidades da área de ciências da computação - e/ou áreas afins - das características técnicas de desenvolvimento de AVEAs, afinal nossa intenção é contribuir de forma significativa com a interação humano-computador dos ambientes virtuais, pois acreditamos que a melhoria da interatividade dos softwares educacionais está intrinsecamente relacionada à mediação e qualificação do processo de ensino e aprendizagem diante a aplicação dos recursos tecnológicos que venham a contribuir na qualificação formativa das gerações.

Compreendemos ainda que a confiança tem papel fundamental no para AVEAs, pois é a ela que define a relação humana dos indivíduos com os ambientes aos quais estão interagindo e, diretamente, no processo de ensino e aprendizagem, podendo, inclusive, na sua falta, provocar, nos indivíduos e seus grupos, sensações como a de isolamento e desmotivação no uso de softwares educacionais on-line.

Nestas razões, entre outras, consideramos também que os fatores que caracterizam a importância da confiança nos leva a compreender que no decorrer do processo de ensino e aprendizagem com uso da Internet as atitudes e motivação por parte de cada geração tende a concretizar as competências e habilidades dos sujeitos da aprendizagem nos aspectos técnicos, sociais e culturais perante a sua geração e comunidade – tanto virtual quanto real.

Por concludente, reiteramos também que a tecnologia por si só não qualifica ou torna o AVEA confiável, e sendo assim, além dos requisitos que relacionamos a interatividade e as características das gerações, consideramos também, e como proposição de outros estudos, que as áreas de engenharia cognitiva, psicologia, sociologia, filosofia, e pedagogia sejam contempladas na projeção de AVEAs confiáveis.

7 – REFERÊNCIAS

- [1] ZANINI, Marco Túlio. Confiança: o principal ativo intangível de uma empresa: pessoas, motivação e construção de valor. Rio de Janeiro: Elsevier, 20. p.4;
- [2] COVEY, Stephen M. R. O Poder da Confiança: o elemento que faz toda a diferença. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008, p. 5;
- [3] SOLOMON, Robert C.; FLORES, Fernando. Construa a Confiança: nos negócios, na política e na vida. Rio de Janeiro: Record, 2002, p. 21-18;
- [4] KENSKI, V.M. Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância. Campinas: Papirus, 2003, p. 20;
- [5] OLIVEIRA, Sidnei; Geração Y: o nascimento de uma nova versão de líderes. Editora Integrate, 2010.
- [6] Como Gerenciar Conflitos de Gerações: Geração X, Y e Baby Boomers. Sociedade Brasileira de Coaching. Acesso em 25/03/2014

<http://www.sbcoaching.com.br/blog/comportamento/infografico-conflitos-de-geracoes/>

[7] PRESSMAN, R. S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 7ª Edição. Porto Alegre: AMGH, 2011, p. 1 - 35 - 285;

[8] REZENDE, Denis Alcides. Engenharia de software e sistemas de Informação. 3 Edição. Rio de Janeiro: Brasport, 2006, p. 15

[9] MACIEL, Ira Maria. Educação a Distância. Ambiente Virtual: Construindo Significados. Acesso em 26/03/2014.
<http://www.senac.br/BTS/283/boltec283e.htm>

[10] VALENTINI, Carla Beatriz, SOARES, Eliana Maria Sacramento (orgs.). Aprendizagem em Ambientes Virtuais: compartilhando idéias e construindo cenários. Caxias do Sul: EDUCS, 2005, p.19

[11] Finardi, S., De Maria, R., D'Allura, A., Cascone, C., Calori, G., and Lollobrigida, F. (2008) A deterministic air quality forecasting system for Torino urban area, Italy. Environmental Modelling and Software, 23, 344-355

[12] PEREIRA, Alice T. Cybis. (org.). AVA - Ambientes Virtuais de Aprendizagem em Diferentes Contextos. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2007.

[13] VALENTE, José Armando (Org) – O computador na sociedade do conhecimento – Campinas, SP: Unicamp/NIED, 1999; p. 26