

CAMPUS VIRTUAL DE APRENDIZAGEM: UMA PROPOSTA DE IMPLANTAÇÃO PARA O MERCADO IMOBILIÁRIO E CONDOMINIAL

Curitiba – PR – Maio – 2014

Silvana de Cássia Martinski – UNIHAB – Universidade Livre do Mercado Imobiliário e
Condominial - silvana@unihab.com.br

Classe: Experiência Inovadora

Setor Educacional: Educação Continuada em Geral

Nível Macro: Teorias e Modelos

Nível Meso: Inovação e Mudança

Nível Micro: Interação e Comunicação em Comunidades de Aprendizagem

Natureza do Trabalho: Descrição de Projeto em Andamento

RESUMO

Para a educação a distância, as tecnologias são o meio para promover a construção do conhecimento. Valorizar o ser humano diante das tecnologias é sempre um objeto de estudo. Desenvolver ambientes virtuais de aprendizagem que sejam “amigáveis e inteligentes” é um desafio. Este artigo tem como objetivo, apresentar a descrição de um projeto em fase de implantação para um campus virtual de aprendizagem, fundamentado nos conceitos da convergência midiática e que deverá potencializar o estímulo e o acesso a diferentes tecnologias, compostas em um

único espaço virtual para uma Universidade Livre que atua como agente de serviços para a oferta de cursos presenciais e a distância para o mercado imobiliário e condominial. Fundada em 2001, ela já coordenou a capacitação e reciclagem de mais de 18.000 profissionais, através dos cursos, palestras, workshops e seminários presenciais.

Palavras chave: educação; campus virtual; mercado imobiliário e condominial

1- INTRODUÇÃO

A Educação na contemporaneidade exige profissionais cada vez mais abertos ao mundo e à infinidade de informações que disponibiliza. No Século XXI a informação foi plenamente universalizada no que tange ao acesso, impulsionado para exigências maiores, como a necessidade de transformação das infinitas informações em conhecimentos que possam levar as pessoas ao seu pleno desenvolvimento pessoal, social e profissional.

As novas gerações chegam aos espaços de aprendizagem com maiores exigências, posto que, nas práticas sociais possuem o universo em suas mãos. Neste cenário é possível compreender que o fluxo de informações através de diferentes suportes midiáticos, capazes de transportar pessoas, conhecimento, ideias, produtos, etc, está pautado na transformação cultural que integra os diferentes sujeitos a um espaço (virtual) colaborativo.

É importante reconhecer que o mundo do conhecimento incita cada vez mais à reconstrução dos conceitos de tempo, espaço, relações humanas, arte, ciências, etc e, para tanto, nos impulsiona a realizar o trabalho colaborativo, onde cada sujeito busca na socialização a possibilidade de construção da sua individualidade, sua identidade.

As universidades presenciais tradicionais foram projetadas para atender às necessidades da educação e das competências da revolução industrial e já estão em declínio. Com o advento da indústria da impressão, descobriu-se a tecnologia *on line* para entrega de conteúdos eficientes, interativos, envolvente e seu alcance tem o potencial de chegar a dezenas de milhões de alunos.

O conceito de *campus* virtual suporta várias definições, desde o mais simples até o mais complexo. O portal www.e-learningeuropa.info, define como parte de uma universidade ou faculdade que fornece instalações educacionais, a qualquer momento e em qualquer lugar através da *internet*.

No mundo colaborativo reconstrói-se o conhecimento coletivo, fruto da produção humana, sem limites ou fronteiras, nem da língua, tampouco do espaço e do tempo. E, a partir dos estudos e reflexões coletivas é possível ver o mundo por diferentes perspectivas e atuar sobre ele.

Desta forma, a educação mediada pelas TICS é alicerçada no domínio do conhecimento e no uso das tecnologias existentes, no ciberespaço que possibilita ao

profissional o desenvolvimento das competências e habilidades exigidas na sociedade contemporânea.

2- OBJETIVOS

2.1- Objetivo Geral

Apresentar a descrição de uma proposta para implantação de um *campus* virtual de aprendizagem, para uma Universidade Livre do Mercado Imobiliário e Condominial com base na convergência midiática que potencialize o estímulo ao acesso a diferentes tecnologias, compostas em um único espaço virtual.

2.2- Objetivos específicos

Refletir e compreender sobre o potencial das interfaces digitais, com ênfase no desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem.

Explicitar o fator instrumentalização, por meio dos conceitos sobre processos, práticas, artefatos, ambientes e mediações.

Implantar um projeto real, interdisciplinar com ênfase em um modelo de educação virtual, alicerçado nos processos de interação e comunicação mediados pelas tecnologias digitais e da convergência midiática.

3- REFERENCIAL TEÓRICO

No ciberespaço as possibilidades educativas são inúmeras, a interatividade proporciona entusiasmo e desafia o docente em um novo modo de se “comunicar”. A interatividade como possibilidade de intermediar a troca de saberes em espaços virtuais onde a educação a distância, utiliza as novas linguagens para possibilitar a entrega de conteúdos e promover a aprendizagem.

Para Benakouche (2003), na educação aberta e mediada ocorre uma "dupla reinvenção": os novos usos reinventam as tecnologias e as novas possibilidades tecnológicas reinventam a didática.

Passarelli (2007) apresenta o ciberespaço como descentralizador do fluxo da informação e da comunicação. Este imprime uma intensidade à interatividade possível as quais tanto professores como alunos precisam se adaptar. Assim se instala uma nova cultura comunicacional mediada e midiaticizada no ciberespaço.

Para Levy (1999), a implantação de um portal formativo demanda uma mudança de postura, uma mudança cultural que só se conseguirá após um determinado tempo de utilização e compreensão desse novo ambiente. Deve-se compreender que o portal não é uma analogia nem uma substituição do território e seus processos. Mas um espaço que o complementa, que o amplia e coloca em sinergia as contribuições de todos os seus usuários.

Latour (1940), afirma que uma rede sociotécnica não se baseia na reunião de recursos e informações, mas principalmente na reunião de indivíduos, num coletivo híbrido. Esse processo, porém, acontece de forma gradativa e natural, porque a rede sociotécnica não é construída — ela se autoconstrói. Pode-se potencializar e estimular a sua criação e crescimento, mas ela tem o seu tempo de desenvolvimento.

As novas tecnologias midiáticas parecem não substituir os velhos meios de comunicação, o que está ocorrendo é uma interação de plataformas cada vez maior. Segundo Jenkins.

Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada antigo meio foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital (...). A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação (JENKINS, 2008, p. 42).

Convergência é uma palavra que consegue descrever mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que se pensa estar falando.

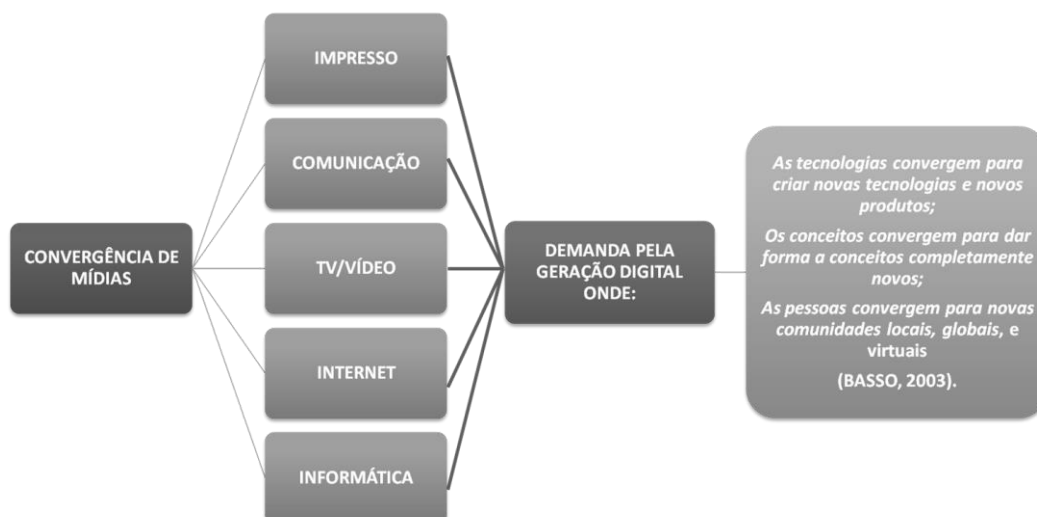


Figura 1. autora

Jenkins (2008) define convergência como "fluxo de conteúdo através de múltiplas plataformas de mídia", sugerindo que as audiências da mídia hoje em dia desempenham um papel crucial na criação e distribuição de conteúdo e convergência, portanto, tem de ser analisado em termos sociais, bem como as mudanças tecnológicas na sociedade.

Convergência de mídias é um processo contínuo, que não deve ser vista como um deslocamento das velhas mídias, mas sim como a interação entre as diferentes formas de mídia e plataformas.

Deuze citado em Erdal (2011) sugere que a convergência de mídias deve ser vista como "cooperação e colaboração" entre as formas previamente desconectadas para mídia e plataformas.

Para Pellanda (2003), convergência de mídias se dá quando em um mesmo ambiente estão presentes elementos da linguagem de duas ou mais mídias interligados pelo conteúdo.

"Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas" (JENKINS, 2008, p. 30-31).

O fato é que a tecnologia está agindo como um "super catalisador" na corrida da convergência. Há um considerável número de efeitos da convergência na sociedade. Convergência de mídia é algo que nos afeta todos os dias e a cada dia

torna-se um modo de vida da sociedade, a qual se adapta e muda de acordo com a mesma.

4- PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) designam, de maneira geral, uma classe de softwares para criação, oferta e gerenciamento de cursos baseados na *internet*. Integram Tecnologias de Informação e Comunicação com a finalidade de criar um ambiente baseado na *web* que possibilite o processo de construção do conhecimento e autonomia, por parte de seus interagentes (Costa et al, 2005).

Outras denominações para os AVA's incluem *Learning Management System* (LMS) ou Espaços Virtuais de Ensino e Aprendizagem. Os AVA's são utilizados tanto em instituições de ensino, quanto em setores de treinamento corporativo.

Embora sejam mais utilizados em cursos a distância, nada impede que os AVA's também sejam utilizados como apoio complementar ao ensino presencial.

Segundo Nardi apud Almeida e Fonseca Junior (2001, p.35):

Os ambientes virtuais de colaboração e aprendizagem constituem uma densa rede de inter-relações entre pessoas, práticas, valores, hábitos, crenças e tecnologias em um contexto de aprendizagem, formando uma ecologia da informação. O foco não é a tecnologia em si mesma, mas sim a atividade realizada por meio da tecnologia, caracterizada pela diversidade, evolução contínua e sentido de localidade em certo contexto em que aspectos sócios culturais, afetivos, cognitivos e técnicos co-evoluem.

Nesse momento destaca-se o fato de que num ambiente virtual de aprendizagem, atitudes como: planejar, desenvolver ações, receber, selecionar, articular e enviar informações; estabelecer conexões; refletir sobre o processo em desenvolvimento em conjunto com os pares; desenvolver a interaprendizagem, a competência de resolver problemas em grupo e autonomia em relação à busca, à produção e ao fazer por si mesmo, é primordial para o aproveitamento de todas as possibilidades criadas por um local, que rompe a esfera do espaço e tempo para proporcionar a qualquer momento a oportunidade do aprender a aprender.

A palavra "*campus*" é usada para realçar o ambiente de aprendizagem, a pesquisa e o trabalho de uma universidade. Neste sentido *campus* virtual pode ser definido como um ambiente no qual as pessoas podem participar da formação em qualquer lugar, a qualquer hora, com formatos diferentes disponíveis de materiais de aprendizagem (texto, áudio, vídeo, animações, etc) e podem estudar em seu próprio

ritmo. Não existe uma definição válida geral para o conceito de *campus* virtual, depende do contexto, objetivos do público-alvo e tecnologias envolvidas para definir um *campus* virtual. Pode-se dizer que ele é sinônimo de uma iniciativa de *e-learning*, para oferta de conteúdos em grande escala.

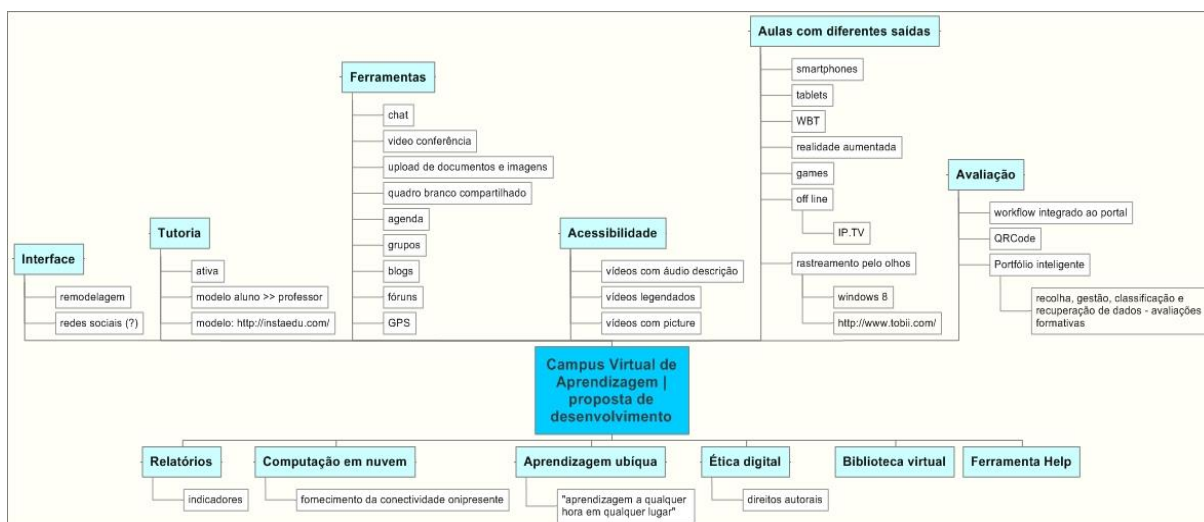


Figura 1. Conceito de Campus Virtual de Aprendizagem

Fonte: autora

5- APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Ao optar pelo uso de um *campus* virtual de aprendizagem, demanda uma mudança de postura, uma mudança cultural, após um bom tempo de utilização e compreensão desse novo ambiente.

O projeto se encontra na fase piloto para o lançamento do primeiro curso *e-learning* na modalidade semipresencial, com a utilização de um LMS customizado para a Universidade Livre do Mercado Imobiliário e Condominial, para atender uma demanda para a formação de Brigada de Emergência para Condomínios Residenciais. A próxima fase do projeto envolve a conversão de outros cursos que são aplicados na modalidade presencial e serão customizados para o modelo híbrido de educação a distância.

A proposta da criação de um *campus* virtual não é uma analogia nem uma substituição do território e seus processos (Lévy 1999), mas um espaço que o complementa, que amplia e coloca em sinergia as contribuições de todos os seus usuários (Lemos, 2004).

Para a educação a distância, as tecnologias são o meio para promover a construção do conhecimento. Valorizar o ser humano diante das tecnologias é sempre um objeto de estudo.

O processo de educação é uma jornada de aprendizagem ao longo da vida e baseado na onipresença da informação e das tecnologias de comunicação. Isso tornará possível a globalização da educação e deverá facilitar a herança de novas competências de todo o mundo. Seremos capazes de atualizar constantemente nossas habilidades, com o objetivo de sermos competitivos no mercado de trabalho.

Referências

BENAKOUCHE, Tâmara. Algumas ideias equivocadas e duas ou três questões sobre a educação a distância. XI Congresso Brasileiro de Sociologia, UNICAMP, Campinas, SP, Setembro 2003.

DEUZE, Mark. The changing of the news work: liquid journalism and monitorial citizenship. In: International Journal of Communication, n. 2, 2008a, p 848-865. 222 _____. The professional identity of journalists in the context of convergence culture. In: Observatorio Journal, n. 7, 2008b, p. 103-117.

JENKINS, H. Cultura de convergência. Tradução Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

LEMONS, A. As estruturas antropológicas do cyberspaço. Textos de Cultura e Comunicação, n. 35, FACOM/UFBA, 2004. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemons/estrcy1.html>>. Acesso em: 10 abril. 2014.

LATOUR, B. Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994. (Coleção Trans).

LÉVY, P. Cibercultura. Tadução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

PASSARELLI, B. Interfaces digitais na educação: @lucin[ações] consentidas. São Paulo: Escola do Futuro/USP, 2007.

PELLANDA, Eduardo Campos. Convergência de mídias potencializada pela mobilidade e um novo processo de pensamento. Anais do XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte, PUC, 2003.

SCHNEIDERMAN, B. (1998) Design the User Interface - 3rd Edition. Reading, Mass.:Addison-Wesley