

REFLEXÃO ENTRE APRENDIZAGEM CONVENCIONAL E APRENDIZAGEM MEDIADA

Rio de Janeiro – RJ – 04/2015

Cleiton Machado Maia – AVM Faculdade Integrada – cleiton@avm.edu.br

Gloria Jesus de Oliveira – AVM Faculdade Integrada – gloria@avm.edu.br

Mario Luiz Trindade Rocha – AVM Faculdade Integrada – marioluiz@avm.edu.br

Mary Sue Carvalho Pereira – AVM Faculdade Integrada – marysue@avm.edu.br

Narcisa Castilho Melo – AVM Faculdade Integrada – narcisa@avm.edu.br

Sirlei Alves Chaves – AVM Faculdade Integrada – sirlei@avm.edu.br

Classe: A: Pesquisa

Setor Educacional: C

Classificação das áreas de Pesquisa em EAD: Nível Micro – M

Natureza: A

RESUMO

Aprendizagem Convencional x Aprendizagem Mediada é o objeto de discussão e reflexão causada principalmente pelo desconhecimento de muitos, do real significado. O espaço educativo presencial e as possibilidades do ensino a distância mediados pela tecnologia apresentam recursos distintos em suas metodologias e processos pedagógicos com ritmos e dimensões diferentes. A tecnologia otimiza tempo e espaço com a virtualidade possibilitando a EAD, além de propiciar novas habilidades e conhecimentos para docentes e discentes. Este é um desafio para os profissionais da educação, como também das instituições de ensino que ainda continuam indecisos quanto ao uso dessas ferramentas tecnológicas na sala de aula. Para realização dessas mudanças no processo de aprendizagem, na modalidade EAD, o planejamento pedagógico é a chave do sucesso de todo esse processo.

Palavras-chave: Educação, Aprendizagem, Tecnologia

Introdução

Sabemos que a aprendizagem é um processo de elaboração mental e subjetivo pelo qual, certos conteúdos, crenças e convicções são modificados e cedem espaço para novas formas de pensar o mundo. Sabemos também que essa transformação ocorre através da relação dialógica entre o educador e o educando, e que devemos considerar a “bagagem” trazida pelos educandos.

Como então planejar um processo educativo sem identificar o que forma e informa os alunos? Conhecer a bagagem cultural dos estudantes, entendendo a cultura de modo abrangente, é entender como são constituídas sua cultura e sua identidade para, a partir desse conhecimento, poder, através da comunicação educativa, forjar uma cultura comum, interagindo com nossos alunos.

O século XX assistiu a um vertiginoso desenvolvimento científico-tecnológico que tem imposto à sociedade, de um modo geral, e em particular à escola, uma transformação radical. Saberes que anteriormente eram veiculados exclusivamente através de livros e pela escola formal, passaram a ser disseminados por outros espaços como a mídia, sendo que esta abrange veículos e linguagens diversas, que nos tem seduzido pelo uso, por exemplo, dos recursos áudio visuais.

Mais recentemente, os avanços das novas tecnologias de comunicação e informação possibilitaram aos meios comunicacionais instaurarem a ideia de sociedade de rede em que as pessoas estão interligadas pelas redes telemáticas, o que abre a possibilidade de democratização do acesso à informação. Neste contexto, a palavra escrita, outrora detentora do poder único de informação, está sendo questionada neste poder de ser o médium privilegiado de transmissão de valores, de conteúdos e outros meios, assim como o audiovisual, estão sendo considerados como válidos para efetuarem também esta transmissão. A imagem tem se revelado como o grande foco e tem sido supervalorizada e destacada.

O educador convencional ainda não consegue reconhecer e incorporar institucionalmente o valor destas novas linguagens, formas e meios para construção do conhecimento do educando. A força dos meios de comunicação junto às sociedades modernas tem provocado uma série de alterações na

maneira dos humanos se relacionarem com a informação e com o conhecimento, porque eles atuam nas formas de ver e sentir a realidade, e neles há a presença marcante da imagem.

Essas mudanças têm alcançado de algum modo, o universo das instituições de ensino e das ações desenvolvidas pela educação formal. O rádio, a televisão, o cinema, o vídeo-game, o computador, enfim, a imensa quantidade de códigos, imagens, ícones, símbolos, veiculados por estes meios, não necessariamente escritos, ainda não estão incorporados por aqueles que trabalham com a educação convencional.

1. Educação convencional x Educação Mediada.

Como denominar aquele que tem competências essenciais para a Sociedade do Conhecimento? Trabalhador do Conhecimento? Trabalhador Mental? Trabalhador Cerebral?

Consideremos que as práticas educativas e a sua “qualidade” não se restringem mais a fatos escolares, mas sim aos reflexos sociopolíticos da sociedade geral, em conjugação dinâmica com a sociedade particular na qual a instituição “escola” se situa e serve. Reflitamos também que o conceito de qualidade está diretamente ligado ao que é prioritário para uma determinada sociedade. Podemos afirmar que existem diferentes estilos de escola, de escolarização e de estilos pedagógicos, bem como diferentes apreciações educacionais.

O que poderia ser chamado de “espaço educativo” convencionalmente? Uma casa, uma tenda, uma sala, um prédio, um *campus*... Ali, professores e alunos participam, magicamente, do permanente milagre de aprender, de descobrir o mundo, juntos.

A sala de aula convencional é um espaço social, com alunos e professores presentes, onde conhecimentos teóricos são apresentados gradativamente aos aprendentes, os graus de escolarização vão se sucedendo e, vindo à formatura, existe a demonstração de que conhecimentos e informações já são o bastante para um início de vida profissional ou de uma continuação em outro segmento. Algumas expressões mostram isso muito claramente:

- Ir à escola: deslocar-se até determinada instituição voltada para o “ensinar e aprender”;
- Tempo da escola: tradicionalmente, o tempo considerado diariamente dedicado à aprendizagem sistematizada;
- Formação escolar: correspondendo também ao “tempo de escola”, relacionada à história de vida pessoal do indivíduo.

Este cenário retrataria o ontem (que ainda continua existindo). Mas ensinar e aprender, de acordo com as constantes e atuais transformações tecnológicas, hoje apresentam ritmo e dimensões bem diferentes. Não é o grau de escolaridade alcançado que mostra se a pessoa está realmente “formada”. Informações e conhecimentos podem ser adquiridos sem deslocamentos físicos até nas instituições tradicionais de ensino e aprendizagem. As possibilidades de estar informado são oferecidas por escolas virtuais, com seus ensinamentos *on-line* e pelas interações com os inúmeros tipos de tecnologias.

Virilio (1993 *apud* Kenski, 2003) diz que na atualidade, o que se desloca é a informação. E desloca-se em dois sentidos: o primeiro, o da espacialidade física em tempo real, sendo possível acessá-la por meio das tecnologias midiáticas de última geração. O segundo, por sua alteração constante, pelas transformações permanentes, por sua temporalidade intensiva e fugaz.

Velocidade é a expressão que mais se adequa ao *status* espaço-temporal do conhecimento na atualidade: velocidade para aprender, para esquecer, para acessar informações, interagir com elas e supera-las com novidades recentes. Diz Galvão (1997):

Essa “explosão de informação”, se de um lado presta-se a criar meios cada vez mais eficientes para o armazenamento e a circulação instantânea de informações de outro, desenvolve *softwares* e programas de busca e de filtro que nos ajudam a administrar um espaço que já beira o infinito. (GALVÃO, 1997, p.26)

Hoje as linguagens, os prédios, as salas, estão mudando. O mundo tecnológico invade a nossa vida e já não podemos deixar de sentir a transformação no modo como consideramos tempo e espaço à nossa volta, graças às tecnologias. O deslocamento aos templos do saber, como vimos, já não são necessários: não mais se dirigir ao *campus*, à *biblioteca*, ao *laboratório*, para aprender. O espaço educacional foi modificado pela revolução digital. E graças às possibilidades proporcionadas pelas novas tecnologias, o

aparecimento das escolas virtuais foi possível, modalidade de ensino a distância para os diversos assuntos e níveis.

Na realidade dos “móveis”, internet, aplicativos e computadores, se voltados para otimizar a prática do professor, no sentido de incentivar, estimular e dar suporte à sua prática educativa, serão os grandes colaboradores no desenvolvimento de habilidades e competências dos educandos.

No documento final de recente Seminário realizado em São Paulo da Fundação Santillana e da UNESCO, lemos que:

O uso bem sucedido da tecnologia sempre vai acompanhado de reformas simultâneas em outros aspectos – como o currículo, a avaliação e o desenvolvimento profissional dos docentes (...) (<http://fundacaosantillana.org.br/seminario-tecnologia/pdf/tecnologias-para-a-transformacao-da-educacao.pdf> Acesso em Abril/2015).

Determinado fator, porém, precisa ser considerado: para os jovens de todo o mundo, a tecnologia está cada vez mais importante e presente em seu dia a dia, enquanto o mundo da educação continua indeciso quanto ao aceite do seu uso na sala de aula.

Chamou-nos atenção o levantamento da BBC Brasil que, a partir das opiniões e debates de especialistas, indicou Dez tendências relacionadas ao uso da tecnologia em sala de aula e experiências de seu uso na prática.

Algumas dessas tendências serão abordadas a seguir:

Dez tendências da tecnologia na educação
Agregar valor ao trabalho do professor em vez de substituí-lo
Melhorar processos, sem precisar mudá-los radicalmente
Tablets estão ganhando o espaço de laptops e desktops
Pensar na internet além dos sites de buscas e das redes sociais
Fazer conexões com o mundo real
Estimular criação, cooperação e interação
Pensar em novas formas de avaliar os alunos
Usar games em favor do aprendizado
Customização e personalização
Planejamento é chave

Fonte: IDOETA, BBC Brasil, São Paulo, SP, 2014. Disponível em <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2014/12/> Acesso em Abril/2015.

- **A educação bimodal: o Ensino Híbrido.**

Aparecerá muitas vezes como “blended learning” na literatura. Uma definição bem clara sobre tal pensamento está na matéria intitulada *ENSINO HÍBRIDO OU BLENDED LEARNING* do site Porvir, quando descrevem o ensino híbrido como “a combinação de aprendizado off-line e on-line dentro de sala de aula, unindo os benefícios dos métodos tradicionais de ensino com os da utilização de ferramentas tecnológicas educacionais.” (Setembro/2012; disponível em <http://porvir.org/wiki/ensino-hibrido-ou-blended-learning> Acesso: abril/2015). Desta forma, podemos destacar pontos importantes em que a tecnologia contribui de maneira efetiva e dinâmica no processo educacional.

- **O professor não é substituído.**

As expressões facilitador e mediador ganham destaque, pois comungam com a tecnologia, objetivamente orientando dinamicamente as possibilidades de construção dos conhecimentos de seus alunos.

- **Processos não são modificados, são melhorados.**

Não é necessária uma revolução, pois a ajuda advinda da tecnologia auxiliará o aprendizado e trabalhará os mais intrigantes conteúdos.

Facilitando acesso ao mundo real, a tecnologia estabelece as conexões que motivam muito mais os aprendentes a se comprometerem com os estudos. No documento da UNESCO (comentado por IDOETA, BBC Brasil, São Paulo, SP, 2014. Disponível em <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2014/12/> Acesso em Abril/2015), vemos softwares, apps, tablets, sendo entendidos como maneiras de proporcionar “oportunidades práticas para exercitar e aplicar competências”.

- **O Ensino Adaptativo (adaptive learning).**

É o processo de aprendizagem que usa softwares, que propõem atividades diferentes para cada aluno, sob medida, a partir de respostas e reações a tarefas. Ainda no levantamento feito pela BBC Brasil, destaca-se o software brasileiro Geekie, usado numa Plataforma, quando ao interagir com o aprendente “percebe suas aptidões e dificuldades e traça um plano de estudos adaptado a elas”. UNESCO (comentado por IDOETA, BBC Brasil, São Paulo, SP, 2014. Disponível em <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2014/12/> Acesso em Abril/2015) Com propriedade, o documento Da BBC Brasil identifica o Ensino Adaptativo como agente de customização e personalização.

- **Aprendizado baseado em jogos (Game-based learning).**

Processo de aprendizagem que aposta no uso de jogos para apresentar o conteúdo de uma forma mais interessante, motivar os alunos desenvolver sua criatividade e acompanhar seu desempenho. Usados adequadamente, videogames, além de exigir mais concentração, contribuem para um aprendizado mais prazeroso e divertido, mesmo exigindo maior concentração e conhecimento dos alunos sobre as matérias escolares.

Nos Programas Especiais para Obtenção de Licenciatura, dirigidos aos profissionais bacharéis que desejam dedicar-se à vida acadêmica (em especial da 6ª série aos cursos Médio, Técnicos e Profissionalizantes), professores de Prática e Didática deveriam inserir a tecnologia e, em especial, a possibilidade dos “jogos” na operacionalização de suas ementas.

Entre os equipamentos móveis, chamamos a atenção para os tablets, que provavelmente tem performance mais prática do que os desktops e laptops. O documento da UNESCO acredita que, para os alunos a partir da 6ª série, tablets individuais, comprados pelo governo, ou mesmo emprestados, são a tendência a médio prazo, na educação. Seu uso pouparia os estabelecimentos de “salas de informática”, manutenção de servidores e etc.

2. Ensino a distância, educação mediada, AMT?

O que dizer da aprendizagem advinda de um “ensino à distancia”?

Tendo começado com baixa tecnologia (cartas, por exemplo), encontramos exemplos muito antigos. Hoje o material impresso ainda se faz presente, dentro desta mesma perspectiva de “ensinar”. CHAVES (1999, p.3) comenta:

Com as novas tecnologias eletroeletrônicas, especialmente em sua versão digital, unidas às tecnologias de telecomunicação, agora também digitais, abre-se para o ensino a distância uma nova era, e o ensino passa a poder ser feito a distância em escala antes inimaginável e pode contar ainda com benefícios antes considerados impossíveis nessa modalidade de ensino: interatividade e até mesmo sincronidade. Por isso, ensino a distância certamente é como sempre foi, uma forma de usar a tecnologia na promoção da educação. Porque a educação e a aprendizagem, embora aconteçam dentro do indivíduo, e, portanto, não possam ser feitas a distância, podem e devem ser mediadas através dos contatos do indivíduo com o mundo que o cerca, em especial através de seu contato com outras pessoas, seja esse contato “cara a cara” ou “remoto” (“virtual”, no sentido de que não envolve a “contiguidade espaço-temporal” das duas pessoas). (CHAVES, 1999, p.3)

Entenderemos melhor a escola virtual, que será considerada por SERRES (1994, p.191), como forma de libertação do aluno de ter que suportar

as relações violentas e brutais dos pátios do recreio, e do sufoco dos vaivens pendulares para e da escola, nas grandes cidades congestionadas, os espaços das escolas virtuais se estruturam essencialmente como linguagens.

Já para KENSKI (2003, p.55), a escola virtual corresponde ao

Local em que se partilham fluxos e mensagens para a difusão dos saberes, o ambiente virtual de aprendizagem se constrói com base no estímulo à realização de atividades colaborativas, em que o aluno não se sinte só, isolado, dialogando apenas com a máquina ou com um instrutor também virtual. Ao contrário, construindo novas formas de comunicação, o espaço da escola virtual se apresenta pela estruturação de comunidades on-line em que alunos e professores dialogam permanentemente mediados pelos conhecimentos. (KENSKI, 2003, p.55)

3. Aprendizagem Mediada pela Tecnologia – AMT.

Mas o que é a aprendizagem? Chaves (1999, p. 6) diz que

A aprendizagem é um processo que ocorre dentro do indivíduo. Mesmo quando a aprendizagem é decorrente de um processo bem sucedido de ensino, ela ocorre dentro do indivíduo, e o mesmo ensino que pode resultar em aprendizagem em algumas pessoas pode ser totalmente ineficaz em relação a outras. (CHAVES, 1999, p.6)

Ensino a distancia, para muitos, está cedendo lugar para uma denominação que, de alguma maneira, representa melhor a atividade de aprendizagem através dos ambientes virtuais. Houve um dia em a aprendizagem do homem foi mediada pela natureza! Seria autoaprendizagem? Hoje a tecnologia, não só permite que a utilizemos de “fora para dentro”, com tutoramento, como dá chance de que “motivados”, a procuremos, sozinhos, em busca de algum ensinamento (o de “dentro para fora”, acontece).

Mas para que todo o processo de aprendizagem nos ambientes virtuais obtenha bons resultados é necessário planejar, pois planejamento é a chave. Usar a tecnologia para que seja eficaz significa que ela não será por acaso, mas sim com seus objetivos bem definidos de como o ensino poderá usufruir dela.

Em estudo de julho de 2014 sobre eficiência de Tecnologia na educação, o Banco Interamericano de Desenvolvimento sugere quatro itens: 1) focar em objetivos de aprendizado específicos, que podem ser de áreas básicas como matemática e idiomas, ou em habilidades, como pensamento crítico e colaboração; 2) Coordenar componentes-chave: infraestrutura Tecnológica, conteúdo e recursos humanos ; 3) Desenvolver uma estratégia de avaliação e monitoramento do projeto, com as etapas a serem cumpridas e o impacto que ele pretende gerar; 4) Garantir que a iniciativa não seja isolada, mas parte de um plano sustentável ao longo do tempo BA

escola ou em rede de ensino. (Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/noticias/bbc/201412/06/dez->)

Reforçando o estudo acima citado, sobre a relevância da tecnologia no processo da educação, Michael Moore no mês de outubro de 2010, em Florianópolis, primeiro palestrante do 1º Seminário Internacional GUIDE (Global Universities in Distance Education) de Educação Superior Virtual, disse: “A Educação Superior Virtual é muito mais do que o uso de novas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem”. Ele também afirma que “tão importante quanto o investimento nas novas tecnologias estão os cuidados com os processos pedagógicos, as estruturas educacionais e as políticas educacionais internas e externas.” Desta forma, entende-se que para ter uma educação à distância com qualidade se faz necessário um projeto educacional que atenda a todas as etapas do planejamento e dos processos pedagógicos.

Considerações Finais.

A partir das reflexões apresentadas acima, podemos compreender quão importantes são as tecnologias em relação ao processo de ensino e aprendizagem. Pensar na educação permeada pela tecnologia nos abre um mundo de inúmeras possibilidades e diversas maneiras de estimular o aprendente a se envolver cada vez mais no processo.

No entanto é importante lembrar que tais recursos tecnológicos somente agregam valor ao processo de ensino quando estiverem acompanhadas de um bom planejamento pedagógico. Determinadas disciplinas mostram-se como interessantes para se aplicar tais recursos, como por exemplo Didática, Filosofia, Matemática, dentre outras.

Vale ressaltar alguns aspectos como possibilidades de mudança sobre o assunto abordado:

- A AMT, ainda que espontânea, buscada pelo aprendente, não pode continuar a ser vista pelo professor como concorrente;
- Deve-se ter o cuidado de não repetir na EAD modelos convencionais presenciais inadequados;
- É importante estar sempre atento e buscando responder qual a real finalidade da educação;

- Por fim devemos estar certos de que caminhamos para uma só Educação!

Referências Bibliográficas.

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo, Mestre Jou, 1982.

CHAVES, Eduardo. **Tecnologia na Educação, Ensino a Distância e Aprendizagem Mediada pela Tecnologia: Conceituação Básica**. São Paulo, Unicamp, 1999

GALVÃO, Edilamar. **A explosão da informação. Seminário intitulado “A Explosão da informação”**. São Paulo, Sesc, 1997

Glossário de Tecnologias Aplicadas à Educação. <URL: http://ead.faccat.br/portal/wpcontent/uploads/2012/glossario_tecnologias_educacao Acessado em: Abril/2015.

IDOETA, Paula Adamo. **Dez tendências da tecnologia na educação**. BBC Brasil em São Paulo. Disponível em: http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2014/12/141202_tecnologia_educacao_pai

KENSKI, Vani. **Tecnologias e ensino presencial a distância**. Campinas, Papirus, 2003

MARTINS, Samantha. **Novas tecnologias Educacionais, a emergência da imagem no cotidiano escolar**. RJ, produzindo, Comunicando ano 9, nº 34, 2006

Seminário Tecnologias para a transformação da Educação. <URL: <http://fundacaosantillana.org.br/seminario-tecnologia/pdf/tecnologias-para-a-transformacao-da-educacao.pdf> Acessado em: Abril/2015.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.