

XIII Encuentro Iberoamericano de Educación Superior a Distancia
Redes Universitarias, Postgrados y Complementariedad Curricular
Lisboa, 16-18 de septiembre de 2009

Tema: **Metodologia e TIC**

Título: **Novos Hiperespaços para Aprendizagem: Repensar a Educação a Distância**

Autor: **José Bidarra (Universidade Aberta)**

Introdução

Esta comunicação baseia-se em investigação recente sobre os novos media digitais na aprendizagem e analisa a entrada nos sistemas de ensino a distância de uma nova geração de estudantes, tecnologicamente esclarecidos e empenhados em construir comunidades virtuais. Neste contexto, são destacadas as tecnologias digitais por detrás dos novos processos de interacção e de comunicação, bem como os novos modelos pedagógicos adequados aos sistemas de educação a distância. Estes modelos inovadores exigem que cada estudante seja reconhecido por um sistema central com uma plataforma de conteúdos, como é habitual em *e-learning*, porém exigem que os processos interactivos sejam mais ricos e suportados em estratégias de comunicação educacional que incluam projectos multimédia, jogos interactivos e uma cultura de cooperação, conducentes a uma aprendizagem efectiva e ao desenvolvimento cognitivo de cada estudante. A aprendizagem tradicional tem sido baseada no estudo isolado seguido da realização de testes ou na elaboração de trabalhos pelos alunos, no entanto verifica-se hoje que os jogos, as simulações e os mundos virtuais são plataformas seguras para a experimentação por tentativa e erro. Nestas modalidades a possibilidade da errar é elevada, no entanto, o custo é reduzido e as lições são aprendidas imediatamente e com maior impacto emocional. Evidentemente, estas circunstâncias tornam-se difíceis de manter quando o volume de estudantes aumenta muito, como acontece frequentemente no ensino a distância. Mas estas organizações, para acompanharem a evolução da sociedade actual, terão necessariamente de encontrar formas inovadoras de interagir com os estudantes, nomeadamente, devem ter meios de estabelecer ligações eficazes com cada membro do universo dos estudantes, não apenas a qualquer momento e em qualquer lugar, mas através de espaços virtuais que representam lugares múltiplos, com base em aplicações multimédia do tipo *Web 2.0* (*Twitter, Facebook, Skype*) e fazendo uso dos dispositivos informáticos móveis (*Netbook, SmartPhone, PDA, iPhone*) de que os estudantes hoje se servem em actividades pedagógicas.

Repensar a Educação a Distância

Uma característica comum dos sistemas que incorporam o que designamos por “métodos da aprendizagem a distância” na sua modalidade da operação, é o facto de que não é necessário ter a presença física dos intervenientes. Também, a flexibilidade temporal pode existir, significando que os contactos recíprocos entre estudantes, professores e o sistema de ensino podem ser assíncronos. Num artigo precedente (Trindade, Carmo & Bidarra, 2000), analisámos a situação do Ensino Aberto e a Distância (EAD) na viragem para o século XXI e a exigência de os estudantes terem acesso a materiais de aprendizagem apropriados, como manuais de ensino, CD-ROMs, emissões de rádio ou televisão e correio electrónico. Hoje verifica-se que a metodologia da aprendizagem a distância exige igualmente algum tipo de plataforma de *e-learning* que esteja disponível para os estudantes desenvolverem o seu trabalho, superar as suas dificuldades de aprendizagem, receber informação suplementar, avaliar o seu próprio progresso e trocar ideias com professores, tutores e outros estudantes. Dez anos após aquele estudo verificamos que alguns meios digitais que emergiram nos últimos anos estão a mudar a sociedade a um ritmo muito acelerado.

Na última década, a modalidade de ensino presencial e a modalidade de aprendizagem a distância convergiram em muitas instituições, não somente devido ao sucesso das experiências de EAD, mas também devido ao progresso das tecnologias de informação e de comunicação e à sua penetração em todos os níveis de ensino, na grande maioria dos países desenvolvidos. O uso de computadores e o acesso a Internet de banda larga nas escolas e nas universidades, aproveitando a existência de recursos digitais de qualidade e de ferramentas de comunicação *Web 2.0*, criaram condições favoráveis para uma crescente autonomia do estudante e para uma maior eficácia da aprendizagem (Moore e Anderson, 2003). Isto significa igualmente que se torna necessário modernizar o papel e a actuação do professor, nomeadamente, criar competências para trabalhar nestes novos espaços virtuais partilhados e saber mediar entre os estudantes e o conhecimento que é possível adquirir através de uma variedade de fontes, deixando de ser os proprietários exclusivos do conhecimento a ser transmitido. Um novo modelo de aprendizagem, mais abrangente e menos centrado no professor, deve ser adoptado tendo em conta o novo contexto tecnológico e social (Fig. 1).

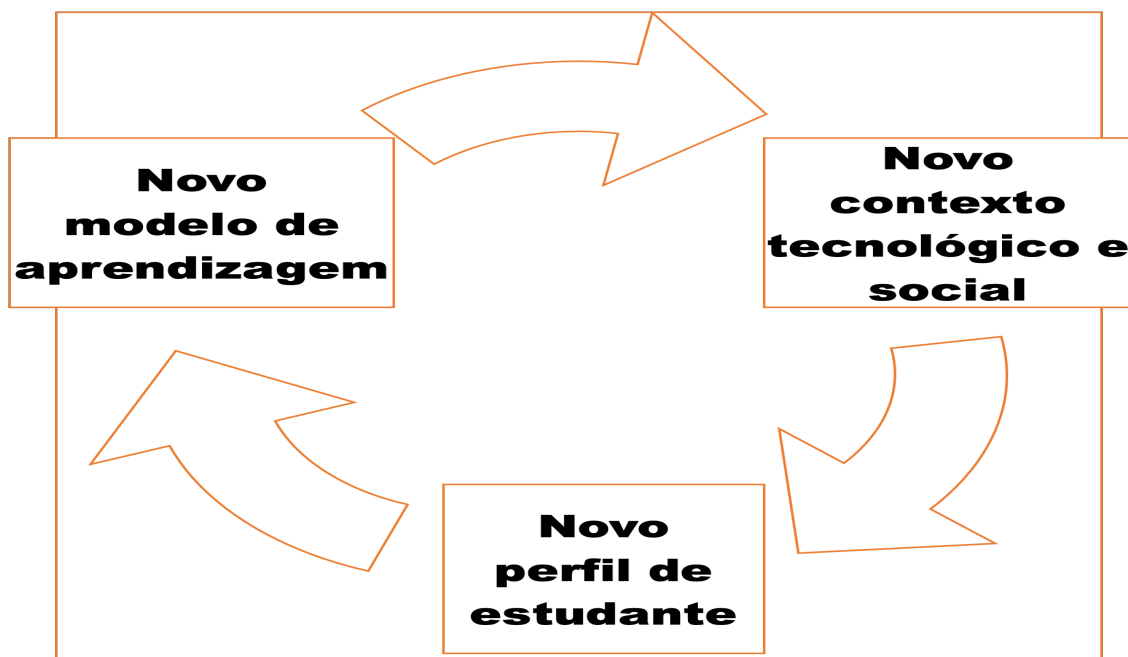


Figura 1. Ciclo evolutivo das tecnologias digitais no EAD.

Por outro lado, hoje os estudantes trazem com eles as suas redes sociais que representam grandes comunidades com impacto nas escolas e nos sistemas de ensino. Através de ferramentas sociais de rede tais como *SMS*, *Instant Messaging*, *Facebook*, *Twitter*, é possível promover as discussões, os debates, as sessões práticas e os grupos de estudo que normalmente fazem parte do EAD, criando assim um efeito de amplificação por via de uma comunidade de prática. Para os estudantes, a motivação principal para entrarem no ensino a distância não é a tecnologia ou a capacidade de acesso permitida pela rede, mas a liberdade que permite que os estudantes possam trabalhar ao ritmo próprio de cada um e com grande flexibilidade em termos do tempo e do local de aprendizagem. Não obstante, a participação numa comunidade virtual coloca limitações quase inevitáveis nesta independência porque o factor isolamento não é totalmente eliminado pelo uso de ferramentas de comunicação síncronas ou assíncronas.

Novos Media Digitais

Surge assim uma nova situação em várias instituições europeias e norte-americanas: os estudantes têm agora que trabalhar em equipa, desenvolvendo projectos, consultando especialistas e usando os recursos multimédia disponíveis na Web. Regra geral, verifica-se que a liberdade de escolha, o desafio, a participação, a transparência, a integridade, a colaboração, o divertimento, a velocidade e a inovação

fazem parte das suas experiências de aprendizagem. Os meios multimédia interactivos, tais como jogos, simulações e mundos virtuais são hoje também integrados em ambientes de ensino *online* (Fig. 2). Jogar pode ser uma parte importante de aprendizagem porque a experiência desta geração com os jogos electrónicos está mais difundida do que aquela das gerações precedentes. Isto é particular importante se tomarmos em consideração o uso crescente de dispositivos móveis pelos estudantes nos dias de hoje, sendo o computador portátil o mais comum. Um estudo recente do *Educause Center for Applied Research (ECAR)* relativo à tecnologia usada pelos estudantes universitários (*undergraduate*) nos Estados Unidos relata que 82.2% dos estudantes possuem um computador sendo que 80.5% têm um computador portátil. Os telefones designados de *smartphones*, com ligação à Internet, estão na posse de 66.1% desses estudantes, embora nem todos usem as características de comunicação mais avançadas. Verifica-se ainda que 85% dos estudantes usam recursos em rede para actividades tais como o acesso a redes sociais, pesquisas na Internet, jogar online com outros parceiros ou aceder a mundos virtuais. Por outro lado, os jogos electrónicos atraem hoje uma grande diversidade de utilizadores e constituem uma forma mais popular de entretenimento do que era há uma década. Os jogos não são apenas para jovens, uma vez que quase metade (49%) dos jogadores está entre as idades de 18 e 49 anos, e nos jogos *online* as mulheres representam hoje 43% do total dos jogadores contra 57% dos homens (ESA, 2008).

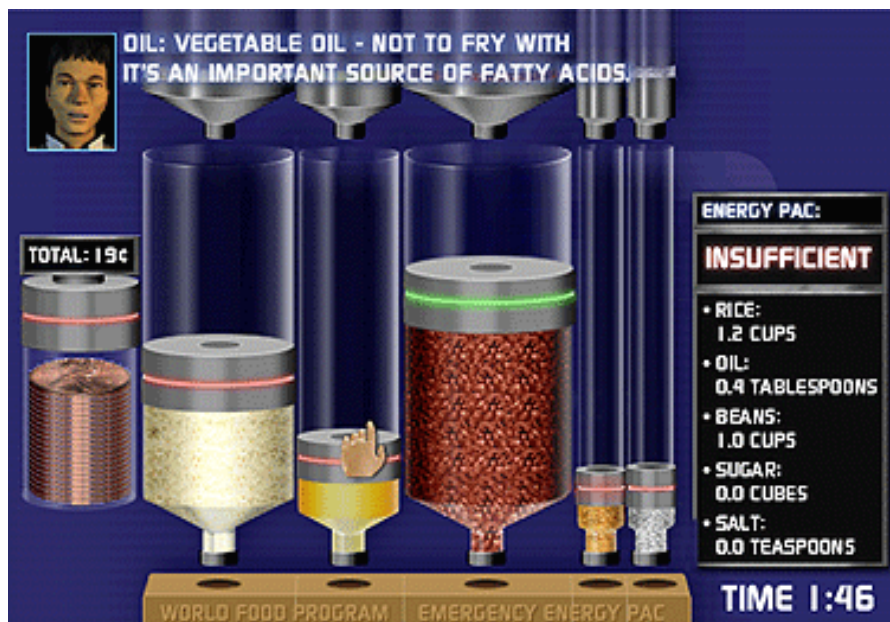


Figura 2. Jogo educacional Food Force do World for Food Program.

Conclusão

Neste contexto, é importante contribuir para a resolução de um problema específico: o atraso que se verifica em Portugal no ensino através dos media digitais emergentes, face a uma nova geração de estudantes tecnologicamente esclarecidos e com empenho na constituição de redes sociais (*Web 2.0*). O modelo de interação presencial que sobrevive há mais de 700 anos nas nossas universidades, frequentemente associado ao ambiente típico da sala de aula, continua a ser o ideal para muitos formadores, professores e instituições de ensino em Portugal. Mesmo as mais recentes incursões no domínio do ensino a distância através da Internet continuam a tentar emular a experiência que ocorre numa sala de aula (a terminologia usada comprova-o), situação esta que deve ser alterada no contexto cultural e social de media digitais globais, como *Facebook*, *Twitter*, *LinkedIn*, *YouTube*, *Flickr*, entre outros, implicando encontrar novas formas de lidar com o problema do conhecimento distribuído.

Referências

ESA – Entertainment Software Association (2008). *Demographics of Entertainment Software Users*.

<http://www.theesa.com/facts/index.asp>

Moore, M. G. e W. G. Anderson (2003). *Handbook of Distance Education*. Mahwah, N.J., L. Erlbaum Associates.

Trindade, A.R., Carmo, H., Bidarra, J. (2000). Current Developments and Best Practice in Open and Distance Learning. Artigo publicado na *International Review of Research in Open and Distance Learning* (Athabasca University, Canada), Volume 1, Number 1, Junho de 2000, URL: <http://www.irrodl.org/>