

RMS5759 - Utilização de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) na Educação em Saúde

Prof.: Dr. Juan S. Yazlle Rocha

Aluna: Fernanda Lopes Regina

Atividade 3: APRENDIZAGEM ONLINE E MÉTODOS DE ENSINO

Na resenha anterior finalizei argumentando que a lógica dialética expressa pelo conceito de “ensinagem” discutido por Anastasiou e Alves (2015) seria passível de combinação com as novas abordagens de ensino e aprendizagem, nas quais as novas tecnologias serviriam como importantes “canais alternativos de mediação aos professores” (Bates, 2017). Esse posicionamento baseou-se na leitura das teorias de aprendizagem, particularmente daquelas que favorecem o movimento entre a ação de ensinar e aprender, como a abordagem construtivista. O desafio aqui é complementar esta ideia perguntando se algumas das dimensões da epistemologia conectivista apresentadas no capítulo 4, não podem servir como componentes importantes ao relacionar a lógica dialética e as novas tecnologias na aprendizagem. Neste sentido, aqui serão discutidas essencialmente algumas características teóricas da aplicação dos modelos de design.

Ao apresentar e discutir os modelos de design, Bates (2017) aponta que sua principal crítica ao ADDIE (modelo basicamente objetivista, amplamente utilizado em programas de educação à distância), é que sua excessiva preocupação com o design e desenvolvimento do conteúdo, relega a segundo plano a interação entre professores e alunos, tornando-o alvo de crítica dos construtivistas. O autor discute que estes últimos, diante da evolução das tecnologias e suas redes, convergiram para o que se chamou “teoria da aprendizagem colaborativa online” (Harasim, 2012), na qual basicamente são preservadas as suas características originais, mas pensadas agora no ambiente virtual.

O argumento aqui defendido é que a interação entre docente e aluno é tão importante quanto aquela que se dá entre os alunos. Se considerarmos a importância que o modelo dialético de Anastasiou e Alves (2015) atribui ao movimento do pensamento, os modelos de design que contemplem a aprendizagem colaborativa são importantes, pelo menos, por duas razões. A primeira é que atendem a um dos critérios chave defendido por Bates (2017) para a definição de um design de ensino, qual seja, sua capacidade de oferecer aos alunos conhecimentos e habilidades para a era digital, isso porque na medida em que ao se adota uma ferramenta que possibilite o desenvolvimento de uma comunidade prática (conectivista) em um ambiente acadêmico de aprendizagem online colaborativa (construtivista), por exemplo, os estudantes podem participar ativamente em sua construção e sugerir modificações no design a partir das reflexões dos conteúdos e da percepção sobre a efetividade da aprendizagem, sugestões sempre medidas (e mediadas) pelo professor. A segunda é que, ao trocarem entre si aquilo que foi apreendido sobre os conteúdos em fóruns de discussão fomentados pelo professor, estes podem ser incrementados por conhecimentos prévios (e/ou habilidades sobre alguns elementos que o compõem), ou mesmo aqueles adquiridos no decorrer do curso,

garantindo um ambiente de aprendizagem que considera os saberes individuais e como estes podem colaborar com as discussões, conformando uma rede de troca de conhecimento entre os estudantes.