

DISCIPLINA: INTRODUÇÃO À UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE – RMS 5759

PROF.: Dr Juan S. Yazlle Rocha

PÓS-GRADUANDA: Suelem Penteado

PORTFÓLIO 3:

CAPÍTULO 4 – Métodos de ensino online

Livro: A Educação na Era Digital (Autor: Bates)

Temos percebido com frequência na educação na era digital que o mesmo modelo de ensino utilizado pelos professores na forma presencial simplesmente está sendo transposto à forma online, ou seja: só se altera o modo de transmissão mas o modelo permanece o mesmo, o que evidentemente, é um equívoco e provavelmente não alcançará bons resultados. Neste sentido, devido à aprendizagem online novos modelos de ensino têm surgido e portanto, têm sido chamados de modelos de design.

Bates, no capítulo 4 “Métodos de ensino online” do seu livro “A educação na era digital” aborda sobre as características destes modelos de design e aponta para os prós e contras destes, exemplificando instituições que têm os incorporado, em quais situações, as bases epistemológicas e de métodos de ensino a quais estão correlacionados. Tais modelos de design são elucidados: ADDIE, aprendizagem colaborativa online, abordagem baseada em competências, comunidades de prática, e designs mais ágeis.

O acrônimo ADDIE (analisar, design, desenvolver, implementar e avaliar) que já têm sido utilizado há algum anos para designs de ensino mais amplos e complexos, apesar de ter sua base na teoria behaviorista e concentrar-se em conteúdo ao invés da interação professor-aluno, ao meu ver, em algumas das suas fases, contribui com aspectos importantes a serem incorporados em outros métodos de design. Considero um método organizado e que auxilia no planejamento, no qual é de extrema relevância para o desenvolvimento de um processo de ensinagem eficaz.

Por um outro lado, o método de aprendizagem colaborativa online, tem sua base mais construtivista, no qual os alunos trabalham juntos para construir o conhecimento, ocorrendo discussões entre os alunos e o professor. Suas fases consistem em brainstorming, organização de ideias e convergência intelectual, tendo o professor como facilitador do processo. Considero um método que estimula a autonomia do aluno e promove a reflexão.

Destaco também o método de aprendizagem por competências que é um método no qual os alunos são avaliados individualmente, permitindo respeitar as limitações e as fortalezas de cada um. Apesar de Bates relevar os aspectos negativos deste método por impossibilitar a atividade e desenvolvimento em grupo, acredito que na forma de um ensino híbrido, há de se considerar a aprendizagem por competências um método que capacita o indivíduo no desenvolvimento de

habilidades e também deve ser considerado à medida que respeita as características individuais de cada um.

É importante salientar que a tecnologia é uma ferramenta que visa melhorar a comunicação entre professor e alunos, potencializando o que já é oferecido, mas nunca substituir o papel fundamental que o professor desempenha no estímulo dos alunos ao desenvolvimento crítico e capacidade de analisar e avaliar. Esta premissa corrobora com o método de designs mais ágeis, que visa utilizar a potencialidade de softwares no processo de aprendizagem, independente da forma de transmissão ser online ou presencial.

Assim como os métodos de ensino já discutidos anteriormente, não há método de design ideal e ambos estão em constante evolução e transformação. Há de se considerar características relacionadas ao perfil do aluno, recursos disponíveis, tamanho da turma, a disciplina ou área que se pretende ministrar, as habilidades do professor e o meio de transmissão a qual se deseja utilizar e, desta forma, mesclar os métodos que lhes forem mais cabíveis e aplicáveis na realidade de cada professor. É necessário planejar, adaptar, testar, avaliar, reorganizar, replanejar. Quantas vezes forem necessárias.

Referência:

Bates, AW. **Educar na Era Digital - design, ensino e aprendizagem.** São Paulo: 2017.