

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

PROF.: Dr Juan S. Yazlle Rocha

Aline Fiori dos Santos Feltrin

LEITURA OBRIGATÓRIA: Capítulo 04 do livro A Educação na Era Digital

MÉTODOS DE ENSINO ONLINE

TRADUÇÃO: ANA MARIA MENEZES

A abordagem dos métodos de aprendizagem e de ensino online traz reflexões que extrapolam o campo da educação. Diversos campos como o cinema, evoluíram com as tecnologias, se aproximando mais do espectador, levando-o para maior proximidade com a realidade, neste sentido, no campo educacional, agregar as tecnologias e metodologias também amplia a capacidade e a possibilidade de aprender, para tanto pensar no design do ambiente de aprendizagem é fundamental.

A evolução histórica desse design acompanhou a mudança na sociedade e a era digital, desde aulas expositivas gravadas, aulas invertidas, MOOCs, e Ambientes Virtuais de Aprendizagem de certa forma tentam replicar o modelo de sala de aula, ainda que com um outro grau de acesso e capilaridade, e com recursos como interação assíncrona que viabilizam esse acesso.

Ainda que o design ainda acompanhe o modelo da sala de aula é fundamental usar as tecnologias na era digital para aproveitar o maior potencial destas, de forma a ir transformando as práticas de ensino-aprendizagem, considerando o contexto dos estudantes, o desenvolvimento de habilidades e o nosso desenvolvimento em consonância com a demanda da era digital.

O modelo ADDIE (analisar, design, desenvolver, implementar e avaliar), e suas variações como o PADDIE, tem sido amplamente utilizado ao se pensar em design instrucionais dos cursos, na

tentativa de pensar nessas necessidades (desde os objetivos de aprendizagem até a realidade de tempo de estudo a ser demanda aos estudantes) e de explorar ao máximo a potencialidade das ferramentas escolhidas para o ensino online, gerenciando, avaliando e monitorando de forma contínua, no entanto, este modelo de planejamento pode ser oneroso para cursos com número pequeno de alunos, e criticado por construtivistas por não abordar de forma mais aprofundada a interação entre os atores.

A abordagem colaborativa online, na vertente mais construtivista, tenta considerar de forma mais ampliada o protagonismo do estudante e a relação colaborativa entre eles na construção do conhecimento, no entanto, não se pressupõe que o conhecimento seja de fato construído. O design na OCL considera a geração de ideias, a organização destas e a convergência intelectual, tentando usar fóruns de discussão para a vivência dessas fases, neste contexto o conceito/teoria de comunidade investigação é proposto, contando com elementos como a presença social, docente e cognitiva que permeiam a experiência educacional. Mais uma vez a epistemologia assume protagonismo, à medida que tenta considerar o sentido subjetivo, a bagagem que cada um traz para essa construção.

A abordagem baseada em competências é mais recente, e avança no sentido de pensar no desenvolvimento de habilidades e competências, alinhadas com os objetivos de aprendizagem, sendo amplamente utilizada com profissionais no âmbito empresarial, mas com experiência significativa na WGU que para cada nível universitário define um conjunto de competências. Como a complexidade dessa metodologia é maior no sentido de transformar objetivos abstratos em características mensuráveis (competências) é fundamental o apoio aos estudantes e a participação ativa dos mentores.

As comunidades de prática partem do pressuposto que estão em todo o lugar, que fazem parte do cotidiano envolvendo domínio, comunidade e prática, logo permite a construção e

aprofundamento de conhecimentos a partir de algo já desenvolvido ou de interesse pelas pessoas que integram a comunidade. Na era digital, as comunidades de práticas muitas vezes se formam naturalmente para dar conta da velocidade, necessidades e dinamicidade desse meio, inclusive usando MOOCs como ferramenta de apoio.

Os designs ágeis ou flexíveis vem, neste cenário, vem ao encontro dessas necessidades, trabalhando com auto gestão de aprendizagem, entre outras características como pensamento crítico, habilidade de comunicação.

Para pensar na escolha do design, é importante ter clareza da qualidade do que se oferta no campo da educação e dos objetivos pedagógicos, não existe um design ideal para um determinado curso, por isso é importante conhecer todos os modelos, para lançar mão daquele que for mais coerente durante cada processo educacional em um mesmo curso ou disciplina.