

# Robin Mason e Frank Rennie, E-Learning and Social Networking Handbook (Routledge, New York, 2008)

## *Educação à Distância e Manual de Rede Social*

### *Resumo dos Capítulos 3 e 4*

*(Resumo e Tradução de Flávia Volcov, setembro de 2011)*

Onde começamos quando queremos planejar a incorporação de uma tecnologia educacional em um curso com vistas a facilitar o aprendizado ao invés de dificultá-lo?

O ambiente educacional de nível superior está se modificando rapidamente. Custos estão aumentando, orçamentos encolhendo e a demanda por mais serviços está crescendo.

A crescente globalização está modificando a forma com que trabalhamos e nos comunicamos, e isto significa que pesquisa, bolsas de estudo e aprendizado não estão isentos de significativas mudanças que tem sido desencadeadas pelo [Web 2.0](#) e além dele.

Philip (2007) tentou sumarizar essas mudanças pelo que ele chamou de “Paradigma de Construção do Conhecimento” e o relacionou à sua percepção das mudanças que estão acontecendo nas interações entre as pessoas na “Geração Net”, em termos de negócios, sociedade e educação. Em particular ele considerou um trabalho anterior, de Tapscott (1998), que identificou **interatividade** no processo de aprendizagem como característica chave comum a essas mudanças, e listou 8 áreas que necessitam de atenção:

- do aprendizado linear para o de hipermídia;
- da instrução para construção e descoberta;
- da educação centrada no professor para a centrada no aluno;
- de absorver material para aprender como navegar e como aprender;
- do aprendizado escolar para o aprendizado ao longo da vida;
- de “um lado ajusta todos” para aprendizado personalizado;
- do aprendizado como tortura para o aprendizado como diversão; e
- do professor como transmissor para o professor como facilitador;

O autor propõe um quadro (figura 3.1) como um plano preliminar para identificar várias formas as quais a tecnologia educacional pode adotar para aumentar o processo de **aprendizado interativo**.

Nem todos os alunos querem se envolver com todos os recursos tecnológicos de aprendizagem. Então, é importante para a arquitetura do curso deixar estabelecer o que é “necessário saber” (assistir a um experimento de química – face- a face ou em videoclip) e o que é “bom saber” (aprofundamento adicional, oferecer explicações alternativas ou simplesmente fornecer recursos adicionais para propiciar a especialização).

Um bom ponto inicial para o que pode ser considerado como prática efetiva na utilização da

nova mídia em um contexto educacional é a introdução de um relatório deste assunto que afirme:

- o que deveria ser a prática efetiva;
- engajar os alunos no processo de aprendizagem;
- encorajar ferramentas independentes de aprendizagem;
- desenvolver ferramentas de aprendizagem e conhecimento;
- motivar aprendizado futuro ou continuidade

No sentido mais amplo, aprendizado efetivo é propenso a ocorrer quando as oportunidades envolvem:

- os recursos certos;
- o modo certo (ou combinação de modos) de distribuição;
- o contexto certo;
- os alunos certos;
- com o adequado nível de suporte.

Mídia	Básico	Intermediário	Avançado
texto	Imprimir <b>(1V)</b>  e-mail (correio eletrônico) <b>(I)</b>	Páginas da Web (Webpages) <b>(1V)</b>  Conferência por computador <b>(I)</b>	Blogs <b>(1V)</b>  Wikis Blogs <b>(I)</b>
áudio	Clips de Áudio  Suporte por Telefone <b>(I)</b>	Podcasts <b>(1V)</b>  Conferência por Telefone <b>(I)</b>	Downloads de Ipod <b>(1V)</b>  Audiográficos (audiographs) <b>(I)</b>
imagens	Fotografias <b>(1V)</b>  Banco de imagens ex: SCRAM, Creative Commons <b>(I)</b>	CD / DVD <b>(1V)</b>  Comparatilhamento (Share) e Edição Ex: Flickr, Splashcast <b>(I)</b>	Animações <b>(1V)</b>  Simulações / Jogos <b>(I)</b>
vídeo	Vídeo Clips <b>(1V)</b>  Webcasts / TV <b>(I)</b>	Anotações ? <b>(1V)</b>  Skype <b>(I)</b>	Vods <b>(1V)</b>  Videoconferência <b>(I)</b>

Figura 3.1 – Alguns exemplos de uso da tecnologia educacional de aprendizado de uma via (de um só sentido, de uma mão) ou interativo. As tecnologias educacionais de aprendizado interativo serão simbolizadas por “**(I)**” e as de uma via, ou seja, em que há compartilhamento de ensinamentos somente por parte de uma pessoa- são simbolizados por **(1V)**. No aprendizado interativo há a troca de ideias e informações, de pelo menos duas vias.

O ponto crucial a considerar é que, pelo menos nos países ocidentalizados, a mudança na da natureza da sociedade significa que existiam “os recursos certos, o modo certo” para alunos de 20 ou 30 anos atrás não eram necessariamente os mesmos que para os alunos de hoje. As razões disto são bem conhecidas de modo que não há necessidade de entrar profundamente desses tópicos, mas alguns poucos exemplos auto evidentes talvez refresquem a memória:

- Mesmo alunos de escola elementar estão utilizando recursos de mídia digital nas suas atividades de aprendizado e estão chegando à educação superior com diferentes aspirações que tinham seus pais considerando os materiais de aprendizagem de seus cursos.
- A mobilidade do trabalho e a capacidade de transferir ferramentas criaram grandes expectativas de oportunidades de aprendizado ao longo da vida.
- Grande número de estudantes de tempo parcial e maduros estão voltando a aprender cursos de áreas do conhecimento (assuntos) em instituições previamente dominadas por estudantes de tempo integral que vinham diretamente do ensino médio.
- Considerações financeiras frequentemente significam que estudantes que necessitam trabalhar em tempo integral ou parcial não podem/ não irão viajar para estudar em localidades distantes de suas casas/ trabalhos, e querem pagar para estudar somente porque eles consideram útil para suas ambições pessoais e profissionais.
- Sob o risco de usar uma hipérbole, a Internet teve sua infância há 20 anos atrás, e a web não existia. Independentemente de quando você acha que ela é boa ou má, ela tem mudado a forma que nós pensamos e acessamos informação, não simplesmente para educação, mas para entretenimento e trabalho também.

### **Atividades Educacionais para engajar alunos**

A essência do planejamento de um curso colaborativo online é o uso de atividades apropriadas para o assunto e o nível do aluno.

No cuidado de definir uma atividade de aprendizagem como “uma interação entre um aluno e um ambiente, levando ao resultado planejado” os autores do relatório JISC (2204) reconheceram que os praticantes tem sempre planejado atividades de aprendizagem mas também que os novos ambientes educacionais oferecem uma grande diversidade de opções disponíveis. Diferentes abordagens de aprendizagem concentram em diferentes premissas sobre como os alunos aprendem, e diferentes pedagogias que podem apoiar o processo de aprendizagem. Isto deve levar à adoção de diferentes atividades de aprendizagem (ex incluir tecnologias móveis ou sem fio) mas existe um grande acordo de justaposição genérica que pode ser aplicado em situações educacionais variadas. Neste acordo foram listadas associadas pedagogias com 4 abordagens de aprendizagem:

1. Perspectiva associativa – baseada na premissa de aprendizagem como aquisição de competência;
2. Perspectiva Construtivista – assume que aprendizagem é baseada em alcançar entendimento individual;
3. Perspectiva social construtivista –assume que aprendizagem é baseada na colaboração social para alcançar entendimento;
4. Perspectiva situacional –assume aprendizagem como prática social desenvolvida através da participação em comunidades específicas e práticas.

É importante, entretanto, não ser simplista nisto e assegurar que planejadores de curso não selecionem mídia simplesmente na tentativa de replicar uma versão do ambiente face a face com o

qual eles estão mais familiarizados. Temos escolhido o termo *mídia distribuída* para este tipo de recurso, significando que o tipo de meio pode apoiar acesso do aluno através de um amplo espectro de localidades geográficas e restrições de tempo, portanto efetivamente distribuindo o meio entre vários usuários.

Isto distingue o recurso de uma mídia *não-distribuída*, tais como uma palestra face a face ou conversação que somente ocorre em uma particular localidade, em um tempo particular, e, se ele não é gravado ou repetido, não está habilitado a ser distribuído espacialmente e/ou temporalmente. Cada mídia distribuída vem com o seu próprio conjunto de pontos fortes e fracos, vantagens e desvantagens que, quando combinadas numa ecologia de recursos de aprendizagem por produzir um efeito bem diferente da intenção original

Na tabela a seguir tentamos ilustrar alguns modos pelos quais necessidades genéricas de aprendizagem podem ser alcançadas, e como essas atividades podem ser facilitadas usando usando diferentes níveis de compromisso com o aprendizado da mídia distribuída.

Três pontos devem ser enfatizados aqui: a tabela somente ilustra as possibilidades. Não é um documento prescritivo ou um diagrama para planejamento de curso. Não há presunção que a mudança do fundamental para o emergente seja também uma trajetória mais avançada ou uma progressão inevitável para todos os cursos. Na realidade, é a atividade de aprendizagem que deve ditar os resultados, pode bem ser uma mistura a mídia fundamental, estendida ou emergente usada para fornecer uma rica matriz de possíveis recursos de aprendizagem em qualquer curso ou módulo.

*Tabela 3.1 – Exemplos de Aplicação de Mídias distribuídas para Atividades de Aprendizagem*

		<b>Nível de Distribuição de Recurso de Mídia</b>		
<b>Necessidade de aprendizagem do estudante</b>	<b>Exemplo de Atividade do estudante</b>	<b>Fundamental</b>	<b>Estendido</b>	<b>Emergente</b>
Informações para Manuseio de Ferramentas	Busca na Web usando bibliotecas eletrônicas	Imprimir	Páginas da Web	E-books repositórios digitais
Desenvolvendo Entendimento	Ligando Informação a partir de diferentes fontes	Conectar documentos com “hot” links	e-portifólios	Mashups
Conectando Teoria com a Prática	Aprendendo através da prática	Quizzes online	Tutoriais de messaging instantâneo	Screencasting
Praticando discussão e argumentação	Apresentação	CD/DVD	Fotos / Imagens Debate online usando discussões segmentadas	Vlog
Compartilhando ensaios online				
Praticando articulação de	Jornal Reflexivo	Conferência por Computador	Blogs	podcasts

ideias			Videoconferência	
Ensaio e ferramentas e precedimentos	Ensaio Audiovisual	Clips de Audio (Powerpoint)	Videoclipes	Webcasts Youtube
Praticando Trabalho em Equipe	Projetos em Grupo	Jogos Online	Social book-marking	Wikis
Aprendendo Prática Profissional	Exercício de Resolução de Problemas	Desempenhando de um função	Animações ou Audiográficos	Simulações
Retorno (comentários) (feedback)	Tutorial Interativo	E-mail com suporte telefônico	Conferência por Telefone	Skype

### Como a mídia distribuída pode ser usada ?

Existem muitos modos de combinar a mídia distribuída, nova tecnologia (software ou hardware) e aplicações educacionais. Há direções gerais que podem aumentar as chances de criar combinações bem sucedidas de recursos de aprendizagem, enquanto, ao mesmo tempo permitir modificação e ajuste e encorajar inovação.

Há 4 “regras” fundamentais quando consideramos o uso de aplicações de mídia social para facilitar a aprendizagem distribuída.

1. Nenhuma panaceia – a adoção de nova tecnologia ou aplicações de rede social não devem ser em resposta de problemas percebidos com um curso (face a face) existente.
2. Pedagogia primeiro -Antes de selecionar a nova tecnologia para interagir e/ou comunicar com alunos deve-se certificar se há uma objetivo educacional claro. As aplicações descritas no capítulo 4 podem ser usadas de diferentes modos em diferentes situações – o que funciona num contexto não necessariamente funciona em outro contexto. Não significa que há algo errado com a tecnologia que você escolheu, nem necessariamente com os alunos, mas devido a outros fatores, a combinação pode estar inapropriada para a tarefa que gostaria que os alunos fizessem.
3. Indução Inicial -Mesmo com tecnologias amigáveis deve haver um treinamento dos estudantes; alunos devem estar plenamente confortáveis com as ferramentas tecnológicas tal que se concentrem naquilo que vai ser estudado.
4. Necessita ser sério - as aplicações da nova tecnologia e as atividades de aprendizagem que requerem o uso da mídia distribuída devem ter um propósito claro que seja transparentemente relacionado ao curso de estudo. Estudantes, particularmente os maduros que estão pagando pelo seu curso através da universidade são estratégicos da utilização de seus tempos. Se existe um ponto para a atividade de aprendizagem, e eles podem claramente ver a ligação entre a tarefa a que eles tem se dedicado e o acesso final ou grade (curricular) que eles devem obter, então responderão entusiasmamente. Do contrário, gastarão seu escasso tempo e atenção em outro lugar. Como Goldhaber (1997;1998) argumentou em seu trabalho na “economia de atenção”, a informação é comodidade, e na era digital estamos cobertos desta comodidade, então o recurso mais escasso (a habilidade de cativar a atenção) se torna a conveniência mais valiosa. Isto corresponde a simplesmente

dizer que as avaliações deve claramente se relacionar aos resultados pretendidos de aprendizagem, mas na adoção afoita da nova tecnologia este importante aspecto do planejamento do curso geralmente fica negligenciada.

Como um exemplo da tabela 3.1 de tecnologia emergente sendo utilizada para sustentar um trabalho em projeto em grupo, sugerimos o Wiki.

## **Blog**

Diferentemente do wiki (que possui normalmente muitos autores), um blog (de weblog) é geralmente um produto de um só autor, frequentemente apresentado como um diário, mas o blogger (autor de blog) tem a habilidade de fazer links para outros recursos online e convidar outros bloggers para comentar sobre suas postagens.

Para aprender sobre o uso de blog no meio acadêmico acessem o vídeo [http://thinklab.typepad.com/tinhk\\_lab/2007/06/have-you-watche.html](http://thinklab.typepad.com/tinhk_lab/2007/06/have-you-watche.html).

Há dois tipos de blog: 1) de um para muitos tipo diário (transmitindo as opiniões e comentários do dono do blog) ou 2) de vários para vários (onde vários leitores respondem a um comentário original ou artigo postando seus próprios comentários, criando um rico diálogo de experiência). O segundo tipo tem sido muito usado por novas agências para reunir notícias de pessoas comuns, compartilhá-las à medida que elas acontecem e buscar comentários de outros leitores (veja o blogspot “Guardian” em <http://blogs.guardian.co.uk/index.html>).

Se nosso objetivo principal é encorajar os alunos a produzirem um jornal reflexivo como sua atividade de aprendizagem, então um blog deve ser considerado, com as vantagens que pode ser compartilhado com os colegas e que ambos os colegas e o(s) professor(es) podem adicionar comentários úteis e/ou questões, quase como notas de rodapé do texto principal.

## **Conferência por computadores**

Se queremos encorajar estudantes a praticarem a articulação de ideias, e aprender a compartilhar e comentar o trabalho dos colegas, então começamos com este objetivo e consideramos quais atividades de aprendizagem poderiam ajudar a alcançar este objetivo. Existem várias formas de facilitar isto no curso. Em uma sala de aula, podemos organizar uma discussão com toda a classe, encorajando os alunos a oferecerem diferentes perspectivas, responder questões, fornecer algumas respostas e geralmente compartilhar suas experiências. Em um ambiente online isto pode ser melhor atingido usando um sistema de conferência por computadores ou um quadro de discussões em um “VLE” onde alunos e professores podem postar seus comentários, respostas e questões em tópicos particulares em um determinado período de tempo.

## **Podcast**

Analogamente, se o objetivo principal da atividade de aprendizagem é encorajar o estudante a praticar a articulação verbal clara de seus pensamentos, então um podcast, uma gravação de áudio disponível além da internet, pode ser uma alternativa para uma apresentação convencional face a face.

Cada uma dessas soluções planejadas acima, além das vantagens previamente afirmadas de possibilitar participação dos estudantes, “como e quando” (ou seja, assincronamente e sem localização específica) tem o benefício adicional para todo o grupo de alunos que eles fornecem uma gravação detalhada da atividade de aprendizagem. Diferentemente da discussão face a face em classe, que é espontânea e geralmente não gravada, a versão online gera uma gravação escrita (ou em áudio) e possibilita tempo para os alunos considerarem comentários prévios e oferecerem contribuições pensadas (ao invés).

## **Wiki**

O Wiki é simplesmente uma página da Web (website) que pode ser rapidamente e facilmente editada por várias pessoas; então, como uma parte de software de rede social, é ideal para encorajar colaboração em grupo de um documento ou projeto (Mader, 2006a).

Como mencionado antes, a abordagem construtivista ou situacional de aprendizagem afirma, que, em geral, aprendizagem é baseada em colaboração social para alcançar entendimento. Se esta é sua crença, então podemos querer construir uma atividade de aprendizagem em que nossos estudantes são requisitados a trabalharem juntos, compartilhando tarefas, para criar uma produção do grupo (como um projeto de relatório ou uma apresentação em grupo) que irão demonstrar suas habilidades de trabalho em equipe, e também fornecer evidência das suas contribuições individuais para a produção do grupo (talvez um ensaio reflexivo ou um diário de projeto).

As características colaborativas dos wikis os fazem especialmente adequados para uso em ambientes de aprendizagem cooperativos.

Duffy e Bruns resumizam o uso do Wiki como segue:

- para desenvolver projetos de pesquisa – usando o wiki para contínua documentação do trabalho.
- Construir uma bibliografia anotada e colaborativa – usando links para as leituras prescritas e também para sumarizar notas de leitura.
- Para publicar recursos do curso – professores podem postar apostilas e estudantes podem comentá-las e compartilhar os comentários de todos.
- Para mapear conceitos – ideias podem ser postadas e editadas para produzir uma rede ligada, relacionada (por meio de links) de recursos.
- Como uma ferramenta de apresentação – fotografias, diagramas e comentários podem ser apresentados no wiki, e depois subsequentemente editados para produzir uma edição revisada.
- para autoria do grupo – criar e editar um só documento por muitos autores que representam as visões de cada indivíduo mas alcança um consenso.

Em cada um desses exemplos, o processo educacional e o resultado requerido vem antes, o wiki é somente uma solução alternativa para os encontros face a face, com as vantagens que o wiki é assíncrono e constrói um registro escrito das interações.

## **RSS feed (Really Simple Syndication ou Rich Site Summary)**

É um conjunto de formatos da Web usados para publicar frequentemente conteúdo atualizado como entradas de blog ou wiki, notícias, manchetes ou podcasts.

O RSS feed contém um sumário de conteúdo do site associado ou o texto integral.

O RSS torna possível as pessoas ficarem atualizadas com seus websites favoritos de maneira automatizada ao invés de terem que checá-los manualmente. Nesse sentido, poderia ser chamado de jornal pessoal ou personalizado.

### **Photosharing (compartilhamento de fotos)**

É a publicação ou transferência de fotos digitais de um usuário online, possibilitando o usuário de compartilhar com outros, publicamente ou privativamente. Esta funcionalidade fornecida por websites e aplicações que facilitam o “upload”<sup>1</sup> (carregamento) e o display (dispositivo para apresentar ou disponibilizar a informação) de imagens. Flickr é o site mais popular para compartilhamento de fotos ( é uma aplicação da Web 2.0).

### **E-portfolios**

São coleções eletrônicas de documentos e outros objetos que servem de suporte como subsídios individuais sobre o que tem sido aprendido ou alcançado. Na educação superior, e-portfolios podem ser usados em curso, programa ou nível institucional.

Há ainda falta de clareza de quando o termo e-portfolio se refer a um software, uma apresentação particular de conteúdos ou a todos os conteúdos de um curso.

### **Rede Social (Myspace e Facebook)**

Oferecem interativa rede de amigos, submetida ao usuário, perfis pessoais, blogs, grupos, fotos, música e vídeos interativamente.

### **E-book (livro eletrônico)**

Versão eletrônica de um livro convencional que pode ser lido na tela de um desktop (área de trabalho) de computador, qualquer dispositivo portátil (ex: laptop. PDA) ou em alguns casos um dispositivo de hardware especializado para e-books.

### **Skype**

Embora a internet por telefone ou “Voice-Over IP” (VOIP) existiram por um tempo, Skype foi o primeiro a fazer esta ferramenta popular porque oferece chamadas gratuitas ilimitadas entre usuários online onde quer que estejam no mundo. Skype também desenvolveu uma possibilidade móvel (portátil).

### **Mashup**

Criação de algo novo por contribuições de várias fontes separadas para produzir um único todo integrado. O nome deriva da prática de misturar 2 ou mais canções. O termo “mashup” tem sido usado para combinações de informações genericamente.

---

<sup>1</sup> Transferir ou carregar dados de um computador local para um computador ou servidor. Quando ambos estão em rede pode-se usar um servidor FTP, HTTP ou outros protocolos de transferência de dados entre computadores. No caso de upload de um computador para um site da internet há um carregamento de dados para o computador servidor daquele site na plataforma da internet.



## **Video messaging**

É uma ferramenta de vídeoconferência. Windows Messenger é um exemplo de FlashMeeting (encontro rápido). Não depende de equipamento caro, equipe de apoio ou instalações.

Instant Messaging – forma simples de comunicação síncrona online que permite 2 computadores se comunicarem por conexão de rede.

## **Videoclipes e Youtube**

Youtube – compartilhamento de vídeos (videosharing) baseado em fazer upload<sup>2</sup> de vídeos pessoais

## **Vlogs**

São ramificações do grupo de Videoclipes e Youtube. Permitem usuários blogarem suas vidas e experiências e escrever e acompanhar o pacote inteiro com uma capitulação em vídeo de suas viagens.

## **Jogos e Simulações**

Jogos de computadores podem ser disponibilizados em desktops (áreas de trabalho) de computadores, TVs, dispositivos de consoles ou dispositivos móveis via CDROM, DVD, cartucho ou podem ser online. Para a maioria dos jogos, há objetivos, regras e desafios. Jogos da Web 2.0 tem interatividade. Para vários jogos populares, a chave para o sucesso está em decifrar as regras e não em manipular joysticks. Alguns podem oferecer ambientes imersivos em que estudantes se tornam intelectualmente e emocionalmente envolvidos.

Simulações de computadores tendem a ser com final aberto (open-ended) e permitem aos jogadores fazer o que gostam dentro dos confins do mundo virtual. Simulações permitem ao usuário explorar o domínio modelado (programado através de modelos) e a natureza interativa, dinâmica e aberta da simulação.

---

<sup>2</sup> Transferir ou carregar dados de um computador local para um computador ou servidor. Quando ambos estão em rede pode-se usar um servidor FTP, HTTP ou outros protocolos de transferência de dados entre computadores. No caso de upload de um computador para um site da internet há um carregamento de dados para o computador servidor daquele site na plataforma da internet.