**Dissecando o ensino superior até 2018**

Horizon Report para universidades traz 6 tecnologias, 6 tendências e 6 desafios que educação enfrentará em 5 anos

29/04/13 // [Empresa](http://porvir.org/categoria2/empresa) // [Governo](http://porvir.org/categoria2/governo) // [On-line](http://porvir.org/categoria2/on-line) // [Organização Social](http://porvir.org/categoria2/organizacao-social) // [Universidade](http://porvir.org/categoria2/universidade) // [Internacional](http://porvir.org/pais/internacional)
[da redação](http://porvir.org/author/redacao)

Acaba de sair do forno o Horizon Report 2013 voltado ao ensino superior. Já tradicional e esperado, o documento anual identifica seis tecnologias emergentes que deverão se tornar populares até 2018, seis tendências e seis desafios que as universidades devem ter no seu dia a dia para um período de até cinco anos. O grupo que ajudou a elaborar o relatório foi composto por 51 especialistas em educação, tecnologia e futuro, além de escritores e pensadores. Eles foram reunidos pelo NMC (New Media Consortium) e pela Educase Learning Initiave, ambas organizações localizadas nos EUA e dedicadas ao estudo das tendências na educação. Confira, a seguir, as três listas.

**6 TECNOLOGIAS**

Ao grupo de especialistas foi perguntado que tecnologias teriam maior importância para o ensino, a aprendizagem e o questionamento criativo nos próximos cinco anos, dividindo as análises em três espaços de tempo: até um ano, de 2 a 3, e até 5. A pergunta, respondida por meio de uma complexa metodologia que envolve análise de bibliografia e compilação de dados colaborativamente, tentava determinar muito mais do que uma moda, mas as ferramentas que passariam a ser usadas pelas principais instituições de ensino superior. Confira a lista.

**1.  Moocs (1 ano)**Os Moocs (Massive Open Online Courses) se tornaram muito populares a partir do ano passado, com o lançamento de iniciativas de peso, como edX, Coursera e Udacity. Algumas das características que justificam toda essa popularidade são a possibilidade de aprendizado continuado, de nível superior e gratuito.

**2.  Tablet computing (1 ano)**Na medida em que os tablets têm se tornado tecnologias mais baratas, também tem ficado mais claro que esses aparelhinhos têm características únicas, que podem ser aproveitadas no universo educacional. Como são portáteis, facilitam o acesso à internet e o compartilhamento de documentos em quase qualquer ambiente. Além disso, com a possibilidade de baixar uma variedade imensa de apps, cada tablet também facilita um aprendizado customizado.

**3.  Gaming e Gamificação (2 a 3 anos)**Gaming, ou simplesmente jogar, tem por objetivo promover o engajamento dos alunos, uma vez que desafia seus conhecimentos em uma determinada disciplina. Mais recentemente, surgiu a necessidade de se incluir também a gamificação nessa tendência. A gamificação é a integração dos elementos dos jogos, como níveis, badges e competição, ao currículo. Nas edições anteriores do Horizon Report, essa dimensão vinha sendo chamada de educação baseada em jogos, mas foi ampliada na medida em que, além de incluir as ferramentas necessárias para apoiar o aprendizado, essa tendência também está envolta a em uma cultura e em um design específicos.

**4.  Learning analytics (2 a 3 anos)**Ferramenta usada para decifrar tendências e padrões a partir de big data disponível sobre o aprendizado dos alunos. Primeiro, o uso do *analytics* se restringia a alunos com dificuldades de aprendizado. Hoje, ele já se mostra um recurso mais generalizado e extremamente útil para fazer escolhas pedagógicas a partir da necessidade dos alunos. As universidades têm usado o *analytics* para fazer com que o processo de orientação dos estudantes se torne muito mais preciso.

**5.  Impressoas 3D (5 anos)**As impressoras 3D oferecem uma forma muito mais barata e rápida de se prototipar projetos. No cenário educacional, essas ferramentas têm sido usadas em uma gama muito grande de pesquisas e laboratórios, especialmente de Stem (acrônimo que reúne áreas de ciência, tecnologia, engenharia e matemática). A expectativa dos especialistas é que, em cinco anos, elas passem a ser amplamente usadas em outras áreas para criar modelos tridimensionais

**6.  Tecnologia para vestir (5 anos)**Pela primeira vez no Horizon, a chamada “*wearable technology*” integra equipamentos eletrônicos a roupas e acessórios. Muitas dessas tecnologias já têm aparecido no mercado e já mostram potencial para serem usadas no ensino e no aprendizado. Realidade aumentada e telas finas que podem ser acopladas a superfícies são exemplos que devem se desenvolver.

**6 TENDÊNCIAS**

Para produzir o relatório, os especialistas são convidados a entenderem o contexto em que a educação está para tentarem prospectar temas que se tornarão tendências. Muitas das tendências descritas pelos especialistas têm estreita correlação com as tecnologias há pouco apresentadas.

**1.  Educação aberta**Conceitos como conteúdo, dados e recursos abertos, assim como noções de transparência e acesso fácil à informação estão se tornando um valor importante. Muito comumente confundida com educação gratuita, a educação aberta não só é grátis, mas replicável, remixável e sem barreiras ao acesso e à interação.

**2.  Cursos abertos e gratuitos**Com a popularização dos Moocs, os cursos on-line, abertos e gratuitos passam a se fortalecer como uma alternativa ao estudo tradicional.

**3.  Habilidades do mundo real**O mercado de trabalho demanda dos recém-formados habilidades que são mais frequentemente adquiridas fora da escola, em situações de aprendizado informal.

**4.  Novas fontes de informação**Existe um crescente interesse em usar novas fontes de informação para personalizar e medir a experiência do aprendizado. Com os alunos se dedicando cada vez mais a atividades on-line, há cada vez mais pegadas digitais que podem ser rastreadas pelo *analytics*, ferramenta também em franco desenvolvimento.

**5.  Novo papel para o professor**O crescimento e a valorização do aprendizado informal e o aumento na quantidade de recursos de educação têm feito com que as funções dos educadores sejam repensadas. Agora, eles devem se portar muito mais como mentores e conectores de todas as informações disponíveis do que detentores do conhecimento.

**6.  Novo paradigma**A educação caminha para se tornar cada vez mais on-line, híbrida e calcada em modelos colaborativos.

**6 DESAFIOS**

Tanto as tecnologias emergentes quanto as grandes tendências esperadas no campo da educação superior têm sua ocorrência atrelada a importantes desafios por que passam as universidades.

**1.    Capacitação de professores**Docentes ainda não estão sendo capacitados para agirem na era digital.

**2.    Novas formas de avaliação de pares**A métrica que costumava ser usada para avaliar trabalhos científicos não consegue avaliar com precisão trabalhos difundidos via internet. Novas formas de revisão de pares, tais como notas de leitores, inclusão e menção em blogs influentes, tagueamento e retuítes, começam a ser valorizadas.

**3.    Resistência interna**Muito frequentemente é o próprio processo educacional que limita a adoção de novas tecnologias.

**4.    Tecnologias e práticas inadequadas**Tecnologias capazes de oferecer um aprendizado cada vez mais personalizado têm sido muito demandadas, mas elas estão apenas começando a ser adotadas.

**5.    Modelos tradicionais são questionados**A popularidade e o alcance dos Moocs está obrigando instituições tradicionais de ensino superior a repensarem o seu papel.

**6.    Pesquisadores não usam tecnologias**Muitos professores e pesquisadores ainda não usam as tecnologias digitais para aprender, ensinar ou mesmo organizar a sua pesquisa.

<http://porvir.org/porpensar/dissecando-ensino-superior-ate-2018/20130429>

Acesso em 13 de agosto de 2014