

Espaços Virtuais de Aprendizagem Multimodais Autodirigidos: análise sobre suas interfaces e dos recursos didáticos instrucionais¹

Silvana de Cássia MARTINSKI²
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP, PR

Resumo

O modelo educacional virtual emergente baseado na produção de mídias ganha um novo significado na construção do conhecimento e na interação coletiva, onde o modelo tradicional passivo passa a ser proposto como um modelo interativo dinâmico, participativo e colaborativo. O tema deste artigo remete à compreensão de como são estruturados os espaços virtuais de aprendizagem multimodais autodirigidos, estabelecidos com recursos didáticos instrucionais e fundamentados nos principais autores que tratam sobre o tema, na medida em que os novos processos e práticas comunicacionais podem potencializar a aprendizagem colaborativa e reflexiva para alunos adultos da educação virtual, ao longo da vida, de forma autônoma.

Palavras-chave: espaços virtuais; interfaces; educação virtual; comunicação; aprendizagem autodirigida.

Introdução

Na sociedade contemporânea há um novo cenário para o grande espetáculo da educação virtual. Os atores, que assistiam ao espetáculo da plateia, são convidados a participar da produção. O protagonista deixou de ser um recitante e assume agora o papel de ouvinte, transformando a cena – antes era produzida por outros “diretores” – de modo participativo. O público está mais seletivo de informações e, agora, a interatividade é parte do espetáculo.

O roteiro não é mais um mero texto “decorado”, mas um texto coproduzido entre plateia e atores. A iluminação, sonoplastia e efeitos especiais, receberam uma nova roupagem. A trilha sonora “acompanha” o roteiro e não somente o espetáculo. Todos os elementos seguem uma nova linguagem de comunicação.

¹ Trabalho apresentado no DT 6 - GP Comunicação e Educação do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda do Curso de Comunicação e Linguagens da TUIUTI-PR, e-mail: martinski@gmail.com.

Com a evolução tecnológica é possível alcançar uma ampla variedade de espaços virtuais educacionais não convencionais, que potencializam a comunicação da informação em tempo real e permitem gerar o conhecimento. Sustentada por um sistema de redes globais que se comunicam em larga escala e ancorada nos princípios da interação sociocultural, a aprendizagem autônoma transforma e amplia os espaços do conhecimento colaborativo.

Educação e práticas comunicacionais nos espaços virtuais de aprendizagem são temas amplos e complexos, com um campo inesgotável de exploração para pesquisas. Neste contexto, o tema central do artigo converge para o diálogo com o referencial teórico sobre as relações existentes entre customização de espaços virtuais de aprendizagem, por meio dos recursos instrucionais, e a relação das práticas comunicacionais existentes entre essas interfaces.

Para investigar essas relações são apresentados os conceitos de design relacionados à tecnologia educacional, como apoio à educação virtual, com o objetivo de analisar possibilidades que permitirão potencializar as estratégias de transmissão e comunicação multimodais para adquirir o conhecimento nestes espaços.

Ao observar o processo dessas práticas comunicacionais e sua interconexão com o campo da educação virtual, surge uma indagação: *com a expansão dos espaços educacionais multimodais autodirigidos, em que medida é necessário desenvolver recursos didáticos instrucionais para a educação virtual atualmente?*

Essa reflexão está fundamenta nas dimensões teórico-metodológicas da relação homem/máquina e na real necessidade do ser humano buscar um caráter exclusivo comunicacional/educacional, por meio da comunicação especializada e dedicada, para interagir com espaços educacionais multimodais.

Para Yuste, a educação para os meios ou alfabetização midiática compreende:

A capacidade de analisar criticamente os meios e de expressar-se e produzir mensagens com eles. Quer dizer, há que incidir na educação sobre os meios e, nos meios, estabelecendo uma interação que implique por um lado sua análise e conseqüente reflexão; por outro, um uso criativo, que os transforme em instrumentos expressivos. (YUSTE 2005).

O movimento existente entre alunos e professores da vontade de se apropriar do conhecimento, por intermédio da aprendizagem virtual, é um ato de comunicação em educação que não se restringe aos suportes e aos processos customizados das mídias educacionais.

Para Bauman a sociedade atual é percebida como uma rede que possui “uma matriz de conexões e desconexões aleatórias e de um volume essencialmente infinito de permutações possíveis”. (BAUMAN 2007, p. 9)

A ordem social, sólida e mutável:

É tudo o que não temos hoje, na sociedade que fez da liquidez seu paradigma. Isso representa desse modo, um duro golpe para a educação escolarizada, exatamente porque o processo formativo, moldado à maneira da modernidade sólida, visava uma educação que era “feita sob medida” para a reinvenção de uma organização social (interessada na rotina e na ordem) que não é mais a que vivemos. (BAUMAN, 2007, p. 50).

Diante da atual sociedade tecnologizada e com o volume de informações diárias, o aluno adulto passa a escolher com o quê e como ele deseja se comunicar para aprender. Existe a necessidade em se destacar do meio no qual vive, dos outros e de buscar interconexões com estilos próprios de aprendizagem e explorar novas experiências em sistemas comunicacionais virtualizados.

Para Castells um sistema de comunicação:

[...] que, ao contrário da experiência histórica anterior, gera a virtualidade real? É um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz de conta, no qual as aparências não se encontram apenas na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência. (CASTELLS 1999, p.413-414).

Os espaços virtuais de aprendizagem multimodais autodirigidos aproximam-se das tendências inovadoras e adaptáveis no campo da interação e comunicação, bem como as novas possibilidades de experiências de aprendizagem participativa que ela deve proporcionar ao usuário, como afirma Santos:

A noção de espaço de aprendizagem vai além dos limites do conceito de espaço/lugar. Com a emergência da “sociedade em rede”, novos espaços digitais e virtuais de aprendizagem vêm se estabelecendo a partir do acesso e do uso criativo das novas tecnologias da comunicação e da informação. Novas relações com o saber vão se instituindo num processo híbrido entre o homem e máquina, tecendo teias complexas de relacionamentos com o mundo. (SANTOS 2002a, p. 121).

Cada desenvolvimento de conteúdo multimidiático, para a educação virtual, possui um planejamento exclusivo e dedicado, pois necessita de formas específicas na criação dessas interfaces: comunicação/dialogicidade e interatividade que convergem para estratégias de produção do conhecimento e aplicabilidade no cotidiano do público-alvo.

Bonsiepe defende que:

Uma “boa interface” seria aquela que “abre novas possibilidades de ação para uma comunidade de usuários”. Nesse sentido, ao apropriar-se das ferramentas por meio

das interfaces, os sujeitos realizam ações no mundo. No caso dos ambientes *on line* em contextos de aprendizagem, estes interagem, aprendem e constroem relações. (BONSIEPE 1997 p. 43-44).

As possibilidades dos suportes multimidiáticos em ambientes virtuais de aprendizagem proporcionam a geração de elementos que eximem do senso comum, concepções epistemológicas, por parte de quem ensina e por parte de quem aprende. Uma das funções das interfaces é atuar como “agente” facilitador para transmissão da informação e, conseqüentemente, assegurar a concepção do conhecimento.

A retórica sobre alguns destes pontos levantados em relação à função das interfaces comunicacionais entre os ambientes virtuais de aprendizagem e os respectivos materiais instrucionais, convergem para uma indagação crítica, acerca da necessidade de desenvolvimento de recursos instrucionais para a aprendizagem, investimentos em tecnologias e formação de equipes multidisciplinares, para estes novos ambientes emergentes.

Bauman afirma que é necessário ressuscitar a arte de interação e diálogo com os outros, promovendo uma educação para a cidadania ao longo de toda a vida (BAUMAN, 2007, p. 24). O autor nos traz reflexões sobre as tarefas dos educadores e dos educandos ao indagar sobre a educação:

Estaria a educação e os educadores à altura destas tarefas? Serão eles capazes de resistir à pressão? Conseguirão evitar se arremessar pelas mesmas pressões que visam confrontar? Poderão contribuir para a construção de uma nova agenda pública da emancipação, unindo novamente o que a combinação da individualização formal e o divórcio entre o poder e a política partiram em pedaços? As esperanças de instrumentalizar a educação como alavanca para desestabilizar e desalojar as pressões dos “fatos sociais” e seus consensos parecem tão imortais quanto vulneráveis. “Uma intervenção política é inevitável caso se queira evitar a ruína” (BAUMAN, 2007, p. 158).

A educação virtual necessita ser cautelosamente pensada e planejada de tal forma que as suas especificidades, em especial aquilo que não representa a materialidade das coisas e são subjetivas, como as interfaces comunicacionais, mereçam um tratamento mais refinado e real em relação às experiências técnicas e virtuais que proporcionam.

Em relação às experiências McLuhan afirma que todos os fatores do ambiente e da experiência coexistem em um estado de interação ativa:

Informações são derramadas sobre nós, instantaneamente e continuamente. Assim que a informação é adquirida, é rapidamente substituída por uma informação ainda mais recente. Nosso mundo configurado eletricamente nos obrigou a mover-se do hábito de classificação de dados para o modo de reconhecimento de padrões. Não podemos continuar a construir em série, bloco por bloco, passo a passo, porque a

comunicação instantânea garante que todos os fatores do ambiente e de experiência coexistem em um estado de interação ativa. (MCLUHAN, 2006, p. 63).

Diálogo com o referencial teórico

Muitos autores que tratam sobre o tema “Educação a Distância”, referenciam a evolução das tecnologias educacionais como “corresponsáveis” pela transformação da educação tradicional e das referidas práticas educacionais, que dão suporte para a educação *on line*. Outros autores atribuem a sua manifestação aos fenômenos da cibercultura.

Ao compreender a importância das práticas e dos processos comunicacionais educacionais em nossa cultura, observa-se a ampliação dos ambientes virtuais para a aprendizagem em rede, que transcendem o uso de sistemas virtuais customizados e se consolidam pela necessidade expressa de interlocução entre pares, que ocorrem em qualquer lugar e a qualquer momento.

Pisani e Piotet afirmam que: “em vez de depender de uma única comunidade, inicialmente local, somos cada vez mais conduzidos a nos conectar a uma grande variedade de redes menos densas e mais dispersas geograficamente” (PISANI e PIOTET 2010, p. 66).

Estas redes virtuais transformam e levam os indivíduos a aprender não apenas conteúdos educacionais, mas valores, comportamentos e práticas em múltiplos e diferenciados processos por meio da disponibilização de conteúdos previamente customizados por equipes multidisciplinares de produção de material didático instrucional, para o mundo virtual.

Os espaços virtuais de aprendizagem multimodais autodirigidos, propiciam a convergência para formação de “web atores”. Ainda, Pisani e Piotet apontam que os atuais usuários da web não são mais navegadores passivos, que apenas consomem o conteúdo disponibilizado por especialistas. Para eles, os usuários atuais “propõem serviços, trocam informações, comentam, envolvem-se, participam”. “A web, é ao mesmo tempo, a ferramenta social e o espaço em que as relações ocorrem” (PISANI e PIOTET 2010, p. 34).

A educação virtual exige um processo peculiar de comunicação, no qual não se concebe como mediador quem não seja um bom comunicador, tornando-se necessário escolher a melhor teoria comunicacional.

Boufleuer propõe a transformação dos espaços educativos:

Onde o agir comunicativo se torne privilegiado. À luz do paradigma da comunicação, buscaremos perceber a “natureza” modificada do conhecimento como fruto de entendimento linguístico e, por isso, de uma relação social. (BOUFLEUER, 1997, p. 20).

Para Levy comunicar não é de modo algum transmitir uma mensagem ou receber uma mensagem:

Isso é condição física da comunicação. É certo que, para comunicar, é preciso enviar mensagens, mas enviar mensagem não é comunicar. Comunicar é partilhar sentido. As novas formas de comunicação privilegiam o saber coletivo. O saber da comunidade pensante não é mais um saber comum, pois doravante é impossível que um só ser humano, ou mesmo um grupo, domine todos os conhecimentos, todas as competências; é um saber coletivo por essência, impossível de reunir em uma só carne. O mundo virtual é, essencialmente, o espaço da experiência em conjunto. (LEVY 1993, p.76)

As tecnologias interativas surgem no sentido de favorecer os ambientes de aprendizagem que trabalham estimulando a interatividade, o protagonismo, a capacidade de comunicação, a colaboração e inovação de pessoas e grupos, representados, em sua maioria, pela Educação a Distância. (LEVY 1993, p.76)

Santaella, ao referenciar sobre o termo Educação a Distância, afirma:

Já o modelo que está nascendo com as mídias computacionais não cabe mais o nome de educação a distância, pois um dos aspectos mais primordiais das mídias digitais encontra-se na abolição da distância e na paradoxal simultaneidade da presença e ausência, presença ausente, ou ausência presente que essas mídias ensejam. Portanto, a esse modelo educacional cabem muito mais as expressões educação *on line* ou ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). (SANTAELLA, 2010, p.19)

A educação *on line* se consolida por meio da utilização dos recursos das redes digitais para experiências que podem ser realizadas na educação presencial, semipresencial ou de forma autoinstrucional, em ambientes empresariais (educação corporativa – portais digitais educacionais), em ambientes acadêmicos (com o suporte dos ambientes virtuais de aprendizagem – sistemas customizados) ou em ambientes informais (aprendizagem ubíqua).

O que distingue o modelo educacional tradicional do modelo mediado e aberto na educação virtual é a sua circunstância: a distância física e geográfica entre o aluno adulto e o mediador. Enfatizo que a distância dessas interfaces é uma mera definição, pois mesmo na modalidade presencial de educação existe a distância na relação professor-aluno, distância da comunicação, de metas e de objetivos.

Os modelos de aprendizagem entre a educação formal presencial e a educação virtual são como componentes de uma engrenagem que se complementam entre si e não se substituem. Portanto, a educação virtual não se sobrepõe a educação presencial e vice versa.

Santaella enfatiza a complementaridade destas modalidades:

Transpondo essas características de diversificação e hibridação crescente da ecologia midiática para o campo da educação evita-se a ideia de que formas

emergentes de aprendizagem e novos modelos educacionais tenham que necessariamente apagar as formas e modelos precedentes. Quer dizer, e esta é a tese que pretendo aqui propor: cada uma das formas de aprendizagem apresenta potenciais e limites que lhe são próprios. Por isso mesmo, a educação a distância não substitui inteiramente a educação gutenberguiana, assim como a aprendizagem em ambientes virtuais não substitui ambas, tanto quanto a aprendizagem ubíqua não é capaz de substituir quaisquer dessas formas anteriores. Ao contrário, todas elas se complementam, o que torna o processo educativo muito mais rico.

É fato que as novas tecnologias alteram os tipos de relacionamentos, pois disponibilizam uma riqueza muito grande de conteúdos e surgem novos conceitos sobre o estar *on* e *off line* ao mesmo tempo. Santaella cita o termo *cíbrido*³, para explicitar o potencial que as novas tecnologias têm para ampliar nossa capacidade de habitar dois mundos simultaneamente.

Para exemplificar o termo *cíbrido*, Domingues utiliza o uso de *smartphones* que provocam a experiência *cíbrida* ao usuário, que significa estar ao mesmo tempo em redes *on* e *off line*:

Corpos se comportam diferentemente interfaceados a lugares com cibercoisas pervasivas e sencientes⁴ agregando informações virtuais de conexões ubíquas. Sujeitos em estreita relação com o real *cibridizado* vivem mútuas influências virtual/real. (DOMINGUES, 2008, p. 109).

Para a aprendizagem virtual é fundamental estabelecer formas de comunicação bidirecionais, que propiciem ao aluno as respostas às questões dos trabalhos propostos e aos professores especialistas e/ou mediadores, os pontos que devem ser revistos e reavaliados para um melhor aproveitamento e desempenho.

Já para a educação virtual, Manovich faz uma referência sobre essas interfaces que modelam a forma pela qual o usuário concebe o próprio computador e determina como o usuário pensa qualquer objeto midiático que é acessado via computador.

Um exemplo são as interfaces comunicacionais entre os recursos instrucionais (recursos multimidiáticos) e os espaços virtuais de aprendizagem, que permitem o envolvimento sensorial e intelectual dos alunos com os saberes. Exploram os cinco sentidos e geram uma nova forma de assimilação do conteúdo. Há um desenvolvimento da postura crítica por parte do aluno diante das informações, onde essas serão transformadas em conhecimento. O aluno passa da atitude passiva para o construtivista do próprio conhecimento.

³ Termo *cíbrido*, junção de *ciber*+*híbrido*, foi inventado por Peter Anders [ANDERS, Peter. *Cybrids*. Convergence, 1998]. Disponível em: <https://wiki.cc.gatech.edu/scqualifier/images/e/ef/Cybrids.pdf>

⁴ Senciência é a capacidade de sofrer ou sentir prazer ou felicidade.

Levy afirma que uma vez que a pessoa tenha a base das disciplinas, como história, geografia, matemática... ela precisa seguir um aprendizado autônomo, seja sozinho ou em grupo.

Se a busca pelo conhecimento é o principal objetivo da ação comunicativa presente no processo educacional, por meio das tecnologias digitais, justifica-se investigar e explorar novos processos e práticas comunicacionais e as suas respectivas linguagens existentes nos espaços virtuais de aprendizagem multimodais autodirigidos⁵.

Para Levy as relações entre:

Os homens, o trabalho, a própria inteligência depende, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. “Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada”. (LEVY 1993, p. 07).

A multimodalidade⁶ presente nesses ambientes como o ato de ver, ler, ouvir e possibilitar a aprendizagem é potencializada por ambientes tecnológicos cada vez mais avançados. E dependendo do estilo de aprendizagem de cada aluno, estes podem selecionar o objeto de aprendizagem ou a melhor representação que se adapta às preferências modais. O cenário educacional atual se constitui por novos desafios e à busca por oportunidades inéditas no âmbito educacional. Dowbor enfatiza:

É um desafio, porque o universo de conhecimentos está sendo revolucionado tão profundamente, que ninguém vai sequer perguntar à educação se ela quer se atualizar. A mudança é hoje uma questão de sobrevivência, e a contestação não virá de “autoridades”, e sim do crescente e insustentável “saco cheio” dos alunos, que diariamente comparam os excelentes filmes e reportagens científicos que surgem na televisão e nos jornais, com as mofadas apostilas e repetitivas lições da escola. (DOWBOR 200, p.19).

A aprendizagem ao longo da vida deve acontecer independente do acesso a materiais instrucionais estáticos e sem significados. É necessário mobilizar as competências de uma inteligência coletiva (Levy), para este novo cenário que se apresenta da educação virtual.

As interfaces devem permitir criar conexões entre áreas e conceitos para preservar a aprendizagem contínua em um formato de criação e distribuição de conhecimento e cultura. Ao enfatizar que a “mudança é hoje uma questão de sobrevivência”, Williams corrobora com a afirmação:

⁵ Espaços virtuais de aprendizagem multimodais autodirigidos: *e-learning* (aprendizagem via web), *m-learning* (aprendizagem via mobile), *tv-learning* (aprendizagem via televisão).

⁶ Ambientes de aprendizagem multimodal permitem que os elementos de instrução sejam apresentados em mais de um modo de acordo com os sentidos (visual, auditiva e escrita).

Há uma estrutura de sentimento no processo educativo, onde fazemos escolhas, selecionamos conteúdos, priorizamos o que queremos. E o que é mais importante: a compreensão de que as prováveis alternativas para os problemas que encontramos estão nos sujeitos, na própria sociedade e de que, portanto, é lá que precisamos estar; na cultura, na experiência. (WILLIAMS 1978, p.12).

Não podemos negar que a sociedade tecnológica cria ilusões, nos lança em um mundo dominado pelo poder da comunicação e da informação, fazendo com que mudanças profundas ocorram na cultura local, para influenciar novos comportamentos na sociedade globalizada e novas experiências.

As transformações que vem ocorrendo no mundo estão além das mudanças tecnológicas, mesmo da informação e comunicação. Segundo Dowbor não é uma mudança pura e simplesmente da técnica de ensino, na utilização das novas tecnologias, mas sim, ampliar o escopo da concepção de ensino e de repensar suas estratégias. (DOWBOR 2001, p. 19).

Para Lemos a aderência do indivíduo a um projeto específico depende de:

Interesses presentes e o sentimento de aderência permite múltiplos pertencimentos permitindo que o indivíduo navegue de um grupo ou uma comunidade à outra, de uma micronação à outra em busca de uma real aderência que complete seus interesses individuais. (LE MOS 2002, p. 19)

Ao se apropriar dos conceitos com o fito de repensar estratégias para o ensino/aprendizagem, já referenciado por Dowbor, a aprendizagem virtual informal ocorre de maneira hipertextual onde o aluno adulto realiza conexões com o que já é conhecido e o que pretende conhecer. E neste movimento estabelece interfaces para a construção do seu próprio conhecimento. Na perspectiva de Levy:

Considerar a compreensão de inteligência em sua plasticidade, ou como capacidade de compartilhar mundos, torna possível mudar o foco da educação. Educar não seria, para ele, "fornecer informações" (apontar objetos) de diversos mundos, mas provocar mudanças estruturais e promover transformação subjetiva, por compartilhamento de mundos em que não se mostram paisagens, mas dão-se olhos. Aprender seria, portanto, um movimento de adentrar em um mundo desconhecido pertencente a outro. (LÉVY 2010, p. 139).

A capacidade de “*dão-se olhos*” aos mundos *on* e *off line*, também está relacionada à motivação para a aprendizagem e esta tem uma dimensão afetiva. A literatura destaca a importância dos aspectos afetivos para aprendizagem em rede.

A “presença” nestas redes é outra questão relacionada à motivação em que se estabelecem vínculos de acordo com esses “níveis de presença”. Ou seja, quanto maior for o envolvimento na execução das atividades de aprendizagem dos alunos adultos envolvidos,

maior será o nível de presença destes. Trata-se do efeito ação e reação que ocorre entre as interfaces, as quais potencializam os processos e práticas comunicacionais para a aprendizagem autodirigida. Os desafios da aprendizagem autodirigida, por alunos adultos [andragogia], é um conceito que foi popularizado por Knowles⁷ ao definir como:

Um processo, em que os indivíduos tomam a iniciativa, com ou sem a ajuda de outrem, no que diz respeito ao diagnóstico das suas necessidades de aprendizagem, à formulação de metas de aprendizagem, à escolha e implementação de estratégias apropriadas de aprendizagem e à avaliação dessas mesmas aprendizagens. (KNOWLES 1975, p. 18).

Segundo Pappas⁸,

Em 1980, Knowles formulou quatro hipóteses sobre as características dos alunos adultos (andragogia), que são diferentes das suposições para alunos infantis (pedagogia⁹). E em 1984, adicionou a quinta suposição. São elas:

1. **Autoconceito**

Como uma pessoa amadurece seu autoconceito se move a partir de um de ser uma personalidade dependente em direção a um de ser um ser humano autodirigido.

2. **Experiência do aluno adulto**

Como uma pessoa amadurece ele acumula um reservatório crescente de experiência que se torna um recurso cada vez maior para a aprendizagem.

3. **Prontidão para aprender**

Como uma pessoa amadurece sua prontidão para a aprendizagem torna-se cada vez mais orientada para as tarefas de desenvolvimento de seus papéis sociais.

4. **Orientação para Aprendizagem**

Como uma pessoa amadurece seu tempo muda de uma perspectiva adiada do conhecimento para imediatismo da aplicação, e conseqüentemente a sua orientação para mudanças de aprendizagem de uma descentralização sujeitando a um dos problemas da centralidade.

5. **Motivação para Aprender**

Como uma pessoa amadurece e a motivação para aprender é interna. (KNOWLES, 1984, p. 12).

Uma das tarefas mais importantes do mediador na aprendizagem autodirigida, é sensibilizar os alunos sobre os seus papéis neste cenário e ao estabelecer um ponto de partida, faz com que o processo, seja mais importante que o produto. A Tabela 1 destaca a organização da educação/processo: seus princípios e práticas em função das três fases do

⁷ Malcolm Knowles Shepherd (1913 - 1997) foi um educador americano conhecido para o uso do termo Andragogia como sinônimo para a educação de adultos. De acordo com Malcolm Knowles, Andragogia é a ciência da aprendizagem de adultos, assim Andragogia refere-se a qualquer forma de educação de adultos.

⁸ Christopher Pappas, 2013. Disponível em: <http://elearningindustry.com/the-adult-learning-theory-andragogy-of-malcolm-knowles>

⁹ Pedagogia é derivado da palavra grega "pago", que significa criança plus "agogôs", que significa líder. Assim, a pedagogia tem sido definida como a arte e a ciência de ensinar as crianças.

movimento da aprendizagem de adultos: andragogia, aprendizagem autodirigida e aprendizagem transformadora.

Educação Processo: Princípios e Práticas	Adulto Teorias de Aprendizagem: a Bolsas & Conceitos		
	Andragogia	Aprendizagem auto-dirigida	Aprendizagem transformadora
Aceitação de responsabilidade	Os adultos têm uma auto-conceito de ser responsável pela sua própria aprendizagem. (Knowles)	Aqueles com base na filosofia humanista postulam que o objetivo da auto-aprendizagem deve ser desenvolver a capacidade do aluno para ser auto-dirigida. (Merriam)	Esquema de nove posições para o desenvolvimento cognitivo e ético estabelece uma base para a capacidade de assumir uma maior independência. (Perry) Ajudar os outros, e talvez nós mesmos, mover em direção a uma mais ampla e compreensão mais confiável do significado da nossa experiência mútua. (Mezirow)
Desafiador, prontidão emocional para aprender	Motivadores internos são os mais potentes; adultos precisam saber por que é importante saber algo antes que eles se envolvem em aprendê-la. (Knowles)	Encenado Self-Directed Aprender envolve uma matriz que os alunos usam para localizar-se em termos de sua preparação para o conforto e com auto-aprendizagem; instrutores podem combinar estágio do aluno com estratégias de instrução adequadas. (Crescer)	Questionar suposições, crenças e valores, e considerando vários pontos de vista, sempre buscando verificar raciocínio. (Boyd e Myers)
Reflexão	Os adultos têm um rico reservatório de experiências que proporcionam significado ao aprendizado. (Knowles)	Auto-avaliação freqüente é crítico quando cumprindo e modificar o próprio plano de auto-dirigida. (Knowles, 1975)	Experiências socioculturais causar aprendendo a ter significado. (Freire) Aprendizagem transformadora envolve cada vez mais reflexiva e crítica. (Mezirow)
A aprendizagem colaborativa	Por causa de seu rico reservatório de experiência, os alunos adultos têm muito a ensinar um ao outro. (Knowles)	A aprendizagem pode ser feito de forma independente, mas geralmente envolve outros; os indivíduos ou grupos são susceptíveis a mudança como a mudança tarefas de aprendizagem. (Knowles, 1975)	Quando grupos de pessoas têm necessidades comuns, que aumenta significativamente o seu potencial para aprender e ver o mundo de forma diferente; isto conduz a transformação. (Freire) Sendo mais abertas às perspectivas de outras pessoas. (Mezirow)
A aprendizagem experiencial	A aprendizagem deve ser e ligada às tarefas da vida real centrada no problema. (Knowles)	Aprender contratos escritos pelo aluno costumam incorporar estratégias que envolvam extensa aprendizagem experiencial. (Knowles, 1975)	A aprendizagem tem de ser amarrado às necessidades da vida real que não estão sendo atendidos. (Freire)
Facilitação da aprendizagem	Instrutores siga nove diretrizes para facilitar a aprendizagem dos outros em vez de impor aprender sobre eles. (Rogers)	O papel do instrutor é o de um treinador, recursos, e mentor; o aluno executa o seu próprio contrato de aprendizagem. (Knowles, 1975)	Ajude os alunos a concentrar-se e examinar os pressupostos que fundamentam as suas crenças, sentimentos e ações. (Mezirow) Avaliar as consequências destas premissas Identificar e explorar conjuntos alternativos de pressupostos Testar a validade das suposições através da participação efetiva em diálogo reflexivo

Tabela 1 - Suposições sobre aprendizagem e suas implicações¹⁰

Assim como Knowles, Freire¹¹ também reforça a tese por uma aprendizagem autodirigida:

O respeito à autonomia e à dignidade de cada um é um imperativo ético e não um favor que podemos ou não conceder uns aos outros. (FREIRE, 1996, p.66). Em seu pensamento libertário, Freire critica a concepção bancária da educação, onde a narração, de que o educador é o sujeito, conduz os educandos à memorização mecânica do conteúdo narrado.

A educação virtual na contemporaneidade reforça a aprendizagem autodirigida e emancipadora que visa à transformação por ser uma educação crítica. Freire preconizou que a: “*educação não transforma o mundo*”, assim como a tecnologia não muda o mundo.

¹⁰ Fonte: 2.1.2 Adult Learning Theories in Process Education. Disponível em: http://pcrest.com/PC/PE/2_1_2.htm

¹¹ Paulo Freire – preconizou a Aprendizagem Transformadora

“Educação muda pessoas”. As pessoas mudam de tecnologias. “Pessoas transformam o mundo”. Não é a tecnologia que transforma o mundo e sim o modo como nos apropriamos dela é que transforma o nosso entorno.

Síntese Reflexiva

Espaços virtuais de aprendizagem multimodais autogeridos, implicam em investigar e desenvolver uma nova ciência multidisciplinar, uma nova forma de arte e um novo conceito sócio político educacional, relacionado ao desejo coletivo de humanizar a tecnologia que criamos. São “espaços vivos” que se movimentam a partir da relação estabelecida através da comunicação e interação do homem com o sistema. McLuhan também indica um posicionamento de realização utópica do potencial humano a partir de sua conexão com a máquina: “os meios de comunicação como extensão do homem”.

Apesar das inúmeras críticas à virtualidade, ainda não foram apresentados argumentos significativos que contrariem o ponto de vista de que a educação virtual não enseje a colaboração decisiva para a efetivação do humanismo intelectual, quando a tecnologia é considerada em si própria como campo de conhecimento, independentemente das formas de ideologia que permeia seu uso. Para qualquer sistema educacional, seja ele virtual ou não, é necessário estabelecer uma relação de confiança, que permita ampliar as contribuições de esforços mútuos para gerar a construção coletiva.

Talvez uma visão mais correta e que evita distorções é aquela que considera a mediação [ambientes virtuais, recursos instrucionais, professor-aluno] em espaços virtuais de aprendizagem multimodais autogeridos, como um elemento dinamizador do processo educativo e não permite que os alunos se sintam “agarrados” como um punhado de areia nas mãos: quanto mais se tenta segurar a areia, mais desliza por entre os dedos.

Em outras palavras, as causas da indagação da pergunta inicial deste artigo não são apenas complexas, mas profundamente ambíguas e exigem uma reflexão mais profícua por parte da sociedade educacional contemporânea, em definir espaços de aprendizagem multifacetados, para que os processos e práticas comunicacionais possam ser potencializados por meio de suas interfaces e da colaboração mútua.

Referências

- BAUMAN, Z. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar Ed. 2007.
- BONSIEPE, G. 1997. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL
- BOUFLEUER, J. P. **Pedagogia da Ação Comunicativa: uma leitura de Habermas**. Ijuí: Editora Unijuí, 1997.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra p.413-414, 1999.
- DOMINGUES, D.; VENTURELLI, S. **Cibercomunicação cívica no ontinuum virtualidade aumentada e realidade aumentada – era uma vez ... a realidade**. IN: Revista ARS, ECA-USP, São Paulo, 2008.
- DOWBOR, L. **Tecnologias do Conhecimento**. Os desafios da Educação. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- GONZÁLEZ YUSTE, J. L. **Educacion em comunicaci3n**. Unidade didática para o Master em Communication y Educacion da Universidade Autônoma de Barcelona, 2005. Disponível em: <http://www.comunicacionyeducacion.com/uab>. Acesso em 5/8/2015.
- LEMO, A. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEVY, P. **As Tecnologias da Inteligência**. O Futuro do Pensamento na Era da Informática. São Paulo: Editora 34, 1993.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 18. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- PISANI, F; PIOTET, D. **Como a web transforma o mundo: a alquimia das multidões**. São Paulo: Editora SENAC, 2010.
- SANTAELLA, L. **A crítica das mídias na entrada do século XXI**. In: Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas / org. Prado, J. L. A. São Paulo: Hackers Editores, 2002.
- SANTOS, E. **Formação de professores e cibercultura: novas práticas curriculares na educação presencial e a distância**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, v. 11, n. 17, p. 113-122, jan./jun., 2002^a. Disponível em: <http://www.uneb.br/revistadafaeeba/files/2011/05/numero17.pdf>. Acesso em 31/07/2015.
- _____. **Comunicação ubíqua**. Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.
- WILLIAMS, R. **Cultura e Sociedade**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1978.