



1º. Simpósio do LaRS

Ora instrutor, ora aprendiz, ora ...

Resumo

Neste artigo, a autora sugere que a implantação dos novos cenários educacionais baseados na Web somente resultará em benefícios para os atores do processo de ensino e aprendizado a partir da tomada de consciência destes em relação a seus novos papéis. Após discutir estes novos papéis para instrutores e alunos, a autora convoca os designers industriais a somarem esforços com os engenheiros de software e os designers instrucionais na construção de ambientes de ensino/aprendizado, onde os atores possam representar seus papéis com eficiência.

Palavras-chave: educação à distância, novos cenários educacionais, processo de aprendizado, design industrial, ambientes de ensino/aprendizado baseados na Web.

Abstract

In this paper the author suggests that the new Web-Based educational scenarios will actually benefit the actors in the process of teaching and learning the moment these became aware of their new roles. After discussing the new roles for instructors and students, the author calls the industrial designers to help the software engineers and the instructional designers in the building of teaching/learning environments where these roles can be efficiently played.

Keywords: distance education, WBE - Web Based Education, learning process, industrial design, Web-based instruction/learning environments.

Introdução

Durante muitos séculos estabeleceu-se um modelo de ensino calcado na transmissão de idéias e conteúdo, onde o agente transmissor, o professor, era a figura central e o agente receptor, o aluno, ficava relegado a segundo plano. Raros eram os que questionavam este modelo e demandavam uma postura mais crítica de seus alunos.

Foram os psicólogos e outros especialistas que começaram a mudar os paradigmas sobre o processo de aprendizado, há menos de um século. Em seus estudos, buscaram entender como se davam os processos de percepção e compreensão, indispensáveis à construção do conhecimento. E os alunos, antes relegados a plano secundário, passaram a ser foco de atenção destes estudiosos.

No rastro destes estudos, descobriu-se que havia uma diversidade de estilos de aprendizado que, até então, conviviam na redução a que eram enquadrados. Para surpresa dos educadores, seus alunos não os entendiam da mesma forma e nem por isto eram menos capacitados à aprendizagem. Sem dúvida, mais importante do que tudo isto, descobriu-se finalmente, que o aprendizado do aluno era o verdadeiro objetivo do ensino.

Tempo e espaço explodiram com os avanços científicos e tecnológicos e, em decorrência disto, o aluno - de centro de atenções por estar do lado do aprendizado - rapidamente passou a ocupar o lugar de protagonista neste processo. Mas, as mudanças não pararam por aí.

Em anos recentes, com a evolução das tecnologias da informação e comunicação e a explosão informacional, somos instados a permanecer aprendendo ao longo de toda nossa vida. O fenômeno do aprendizado vitalício, por sua vez, cria uma demanda cada vez maior de novos cenários para instrução/aprendizado.

Nestes cenários, muito se discute os desdobramentos dos papéis de mestre e aluno, sobretudo nos ambientes colaborativos baseados na Web. Apesar de tantas mudanças de paradigmas educacionais, ainda prevalece a mentalidade do professor-emissor e aluno-receptor no processo de aprendizado. No entanto, o "eu-instrutor" e o "eu-aluno" já não podem mais permanecer cada qual no seu papel específico.

Como desenhista industrial, ergonomista e mestranda em design instrucional, tenho convivido nos últimos anos com profissionais das áreas educacional e tecnológica bem como realizado alguns cursos baseados nos novos ambientes educacionais. Nestas condições, sinto-me à vontade para conchamar meus colegas desenhistas industriais a buscar participar nos projetos de ambientes de aprendizado baseados na Web, certa de que nossa participação irá contribuir para a criação de cenários onde todos possamos desempenhar com eficiência os novos papéis para os quais todos estamos sendo convocados.

No palco e nos bastidores da Instrução- Baseada- na- Web

As perspectivas e teorias sobre cognição e aprendizado tais como as teorias desenvolvimentistas de Piaget e Vygotsky, as Condições de Aprendizado de Gagné, a teoria Construtivista de Bruner, o Aprendizado Social de Bandura e o Experiencial de Rogers, a teoria da Elaboração de Reigeluth, dentre outras, causaram aceleradas mudanças de paradigmas educacionais nas últimas décadas. Tirando os professores do centro das atenções e, de suas mãos, a responsabilidade pelo aprendizado dos alunos, estes teóricos atribuíram poder e "status" aos alunos. No entanto, a maioria dos instrutores e alunos ainda age como nos tempos do ensino tradicional.

A rapidez com o que as novas tecnologias disponibilizam a informação, por sua vez, criou a demanda pela educação continuada ou aprendizado vitalício e a educação à distância passou a representar interessante possibilidade frente à demanda de novos cenários educacionais. Nestes cenários, todos aprendem sendo ampla a gama de papéis que instrutores e alunos devem representar, seja no palco ou nos bastidores da IBW.

E, se antes se falava em cursos, hoje se fala em ambientes para educação à distância, um claro sinal de que a relação entre ser humano e tecnologia nesta nova modalidade de educação é algo distinto do modelo educacional tradicional. Já existe uma forte tendência, tanto no "palco como nos bastidores" da educação à distância, da integração da educação e da tecnologia em ambientes promotores do processo de aprendizado humano.

Conclusão

"Agora é o tempo de uma tecnologia educacional centrada no usuário, que comece a trabalhar métodos através dos quais possamos entender as reais necessidades de nossos usuários e a projetar tecnologia que possa ajudá-los a enfrentar os desafios reais que estão enfrentando".

Peter Goodyear

A evolução das áreas educacional e tecnológica transformou o processo de ensino/aprendizado em objeto de interesse e dedicação de profissionais de diversos segmentos do conhecimento humano. Para não fugir à regra, enquanto designer industrial e tecnóloga instrucional, estou ciente de minhas responsabilidades em intervir no mundo através de projetos que integrem educação e tecnologia a serviço do aumento da qualidade do ensino/aprendizado em nosso país.

Em época de tantas e aceleradas mudanças no mundo, paremos para pensar em um dos fenômenos mais mágicos de que temos conhecimento e que está tão próximo: as mudanças que ocorrem em nós através do processo de aprendizado.

Provavelmente inspirado pelas teorias desenvolvimentistas e construtivistas que há 40 anos nasciam, George Harrison cantava: - "...you must realize, that's all within yourself, in no one else, what makes you change."

Discutimos aqui que os atores no processo de aprendizado à distância tem que assumir diferentes papéis. No entanto, como fazer com que todos "os outros" em nós - sejamos instrutores ou alunos - mudem de forma integrada, tornando eficiente nossa ação nestes novos cenários de aprendizado?

Não tenho dúvida alguma de que um projeto cuidadoso de design, somado ao uso de tecnologias apropriadas, pode ajudar no processo mágico do aprendizado humano, tornando-o mais ágil e eficiente. Somos todos aprendizes, agora, apesar de nossos diferentes "rótulos". Mestres, alunos, instituições, todos nós "estamos na escola" do aprendizado vitalício, onde educação e tecnologia estão cada vez mais unidos, o tempo não para e o local é rico e variado como o mundo.

Cabe a nós preservar, neste mundo tecnologicamente fascinante que criamos, um lugar de destaque para a nossa humanidade.

Referências

- . Goodyear, P. 1999. Environments for Lifelong Learning - Ergonomics, Architecture and Educational Design. Palestra apresentada na Faculdade de Ciência e Tecnologia Educacional (TO) da Universidade de Twente, Holanda.
- . Coelho, M. 2001. Relação entre referenciais pedagógicos e o uso de ferramentas de courseware: desafios ao promover a aprendizagem colaborativa online. Palestra apresentada no VIII Congresso da ABED. Agosto de 2001;
- . Vieira, F. 2001. Considerações teórico-metodológicas para Elaboração e Realização de cursos virtuais. Palestra apresentada no VIII Congresso da ABED. Agosto de 2001.
- . Rodriguez, M. 2001. No palco e nos bastidores da IBW, o retrato de uma opção pelo aprendizado e Aprender a mudar para sobreviver no presente. Seminários apresentados no curso online TIAE - Tecnologias da Educação Aplicadas à Educação, oferecido pelo LES - Laboratório de Engenharia de Software da PUC-Rio, no período de Ago-Dez 2001;
- . Fuks, H. 2000. Aprendizagem e Trabalho Cooperativo no Ambiente AulaNet. Monografias em Ciências da Computação, n° 11/00. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro;
- . Lucena, C. 1999. O Design de Cursos para IBW e Multimídia Interativa e Aprendizagem baseada na Web: Similaridades e Diferenças. Conteúdo do TIAE - Turma 3WA. Outubro 2001;
- . Brewer, C., Campbell, D. 1991. Rhythms of Learning - Creative Tools for Developing Lifelong Skills. Tucson: Zephyr Press.