

A educação a distância, mais focada em pesquisa e colaboração

José Moran

Publicado em FIDALGO, Fernando (Org.). Educação a Distância: Meios, Atores e

Processos. Belo Horizonte: CAED-UFMG, 2013, p. 39-51

www.eca.usp.br/moran

Resumo

Na educação a distância predominam os cursos mais focados em conteúdo, principalmente os de massa, mas também encontramos projetos mais inovadores, mais participativos e com metodologias mais ativas, onde os alunos são mais estimulados a pesquisar e desenvolvem atividades mais próximas da sua vida pessoal e profissional.

O papel previsto nos cursos a distância para os alunos ainda é bastante passivo: ler, escutar, compreender e realizar as atividades previstas. Só que eles estão acostumados a pesquisar informalmente em casa, no trabalho e a compartilhar online o que descobrem. Eles gostam de participar, de se envolver e de divulgar o que conhecem.

As instituições precisam estar mais atentas, nos seus projetos pedagógicos a distância, a atender aos diversos estilos de aprendizagem dos alunos, criando atividades de pesquisa que contemplem os mais ativos e também os mais reflexivos; os focados na ação e os que articulam as ideias de forma mais teórica.

Palavras-chave: Educação a distância, educação online, pesquisa, colaboração

Abstract

The distance education, more focused in research and collaboration

In distance education, the more content focused courses predominate, particularly the mass ones, but with more innovative and more participatory projects, with more active methodologies, where the students are more stimulated to research and develop activities closer to their personal and professional lives.

The role expected for online courses students is still very passive: to read, to listen, to understand and to do the scheduled activities. Now, they informally research at home, at work and to share their findings online. They like to participate, to get involved and disclose what they know.

The institutions need to be more aware - in their pedagogical remote projects - to meet the students' diverse learning styles, creating research activities that contemplate the more active ones and also the ones who are more reflexive; the ones who more focused on action and those who articulate the ideas in a more theoretical way.

Keywords: Distance education, online education, research, collaboration

A educação a distância está muito pressionada pelas mudanças trazidas pelas redes e tecnologias móveis e pelas exigências maiores da sociedade por qualificação profissional, por atualização de conhecimento, por educação continuada.

A palavra distância tem uma conotação pesada, prejudicial, que remete ao tempo do ensino por correspondência, quando os alunos recebiam o material pelo correio. Hoje como estamos multiconectados, é fácil e barato estudar, conversar e aprender na hora mais conveniente, de múltiplas formas. Por isso muitos preferem utilizar a expressão **educação online** ou também começa a utilizar-se a denominação **educação sem distância** (TORI, 2010).

Do ponto de vista pedagógico, predominam ainda na EAD os modelos prontos, com materiais e roteiros preparados previamente por equipes de especialistas e que são executados com a maior fidelidade possível pelos alunos. A esses modelos mais industriais contrapõem-se processos mais informais de aprendizagem, entre pares, inter-colaborativos, menos hierárquicos e menos formatados. Como conciliar a roteirização previsível com a adaptação a ritmos diferentes e formas diferentes de aprender? O que manter e o que modificar?

O peso de ensinar está em que o alunado aprenda e, portanto, as estratégias não são de transmissão, mas de interação, motivação, aplicação, investigação, tutoria, resolução de problemas, simulação (...) são estratégias dentro e fora da aula (TORRE, 2008, p.89-90).

Com os avanços das redes e da mobilidade, as pessoas estão aprendendo de forma muito mais flexível, horizontal, informal, sem depender tanto dos

mestres. A aprendizagem em grupos, em pares, entre pessoas de diversos países é cada vez mais ampla e fascinante. Como podemos aprender a distância equilibrando a organização previsível que as instituições propõem com a imprevisibilidade da aprendizagem informal nas redes sociais?

Além da mobilidade, há avanços nas ciências cognitivas: aprendemos de formas diferentes e em ritmos diferentes e temos ferramentas mais adequadas para monitorar esses avanços. (AUSBEL, 1980; GARDNER, 1994). Podemos oferecer propostas mais personalizadas, monitorando-as, avaliando-as em tempo real, o que não era possível na educação a distância mais massiva ou convencional. Há aplicativos que orientam os professores sobre como cada aluno aprende, em que estágio se encontra, o que o motiva mais.

Não precisamos dar o mesmo conteúdo e atividades para todos, no mesmo ritmo (MASETTO, 2003). Os alunos querem ser tratados de forma mais individualizada. Os alunos aprendem de forma diferente a como era antes. Nos cursos presenciais, gostam de ter o conteúdo antes das aulas, de checar as informações que o professor passa, de aprender online com seus colegas, quando estão separados.

Caminhamos de uma EAD mais industrial, massiva, de produto pronto, igual para todos, para modelos bem mais flexíveis, que combinam o melhor dos percursos individuais com momentos de aprendizagem em grupo, de colaboração intensa. As tecnologias WEB 2.0, gratuitas e colaborativas, facilitam a aprendizagem entre colegas, próximos e distantes. Tudo caminha para ser mais aberto, ágil, intuitivo.

A pesquisa no contexto das metodologias ativas e redes sociais

As instituições de EAD no Brasil são relativamente tradicionais. Reproduzem concepções educativas relativamente convencionais (muito focadas em materiais preparados por especialistas); preparam e divulgam os materiais didáticos de forma bastante burocrática e previsível, ignorando as inúmeras possibilidades de coautoria e de aprendizagem colaborativa que as tecnologias atuais em múltiplas redes oferecem (RICARDO, 2012).

A autoria é mais grupal, compartilhada e dinâmica se o projeto pedagógico de EAD se basear na colaboração e na participação efetiva de todos. Quando o projeto de educação a distância é avançado didaticamente, a autoria do professor-autor(es) se desdobra e amplia com a da equipe de produção, a equipe pedagógica gestora (tutores) e a contribuição efetiva (coautoria) dos alunos.

Há muitas formas novas de aprender juntos na sociedade, formal e informalmente e que os cursos de EAD podem incorporar de forma criativa e estimulante.

Muitos aprendem intercambiando conhecimentos interpessoais, por exemplo, em portais como o **Livemocha**¹, onde pessoas de 190 países aprendem e ensinam línguas simultaneamente. Quem sabe português ajuda a pessoas de outros países e é ajudado por elas para aprender línguas estrangeiras, gratuitamente. O portal **Riffworld**² incentiva o compartilhamento e a divulgação de músicas de autoria, de sua execução pública pela WEB a custo zero. Redes como **Itsnoon**³ e **Festival de Ideias**⁴ divulgam projetos sociais interessantes, que convidam a que outros participem, contribuam, colaborem. Estas iniciativas – entre muitas outras semelhantes - confirmam a importância que hoje adquirir o conhecimento compartilhado, o intercâmbio de saberes, a quebra de barreiras formais e a importância de encontrar canais de aplicação desses conhecimentos em projetos concretos, compartilhados.

A Internet desde o começo se desenvolveu com serviços de organização de dados para facilitar a pesquisa, o que incrementou os grandes portais como o Google e outros. Ao mesmo tempo surgiram grupos por afinidade, onde a colaboração foi se intensificando até a estruturação das grandes redes sociais como o Facebook, onde qualquer pessoa cria um grupo de pesquisa, de comunicação, de relacionamento. Há redes específicas para educação e para instituições de ensino.

¹ <http://livemocha.com/>

² <http://www.riffworld.com/>

³ <http://www.itsnoon.net/home>

⁴ <http://festivaldeideias.org/>

Há ofertas de cursos hoje muito mais variadas que anos atrás. Os cursos massivos online (MOOCs) trazem situações muito desafiadoras. Começaram com o acesso a professores e materiais muito ricos e de forma aberta. Temos propostas de cursos massivos estruturados, planejados antes em todos os seus passos, com a previsão do que os alunos devem fazer em cada etapa. São os XMOOCS, de estrutura mais hierárquica e previsível (MOTA & INAMORATO, 2012).

Ao mesmo tempo também são oferecidos cursos online massivos, com foco na intensa colaboração, participação dos alunos. São os CMOOCS (defendidos por autores como MCAULEY, STEWART, SIEMENS e CORMIER, 2010) que focam a geração de conhecimento através da criatividade, a autonomia e a aprendizagem social em redes. O planejamento não é fechado, nem previsível pelas equipes de produção totalmente. Os participantes do curso pesquisam soluções para situações concretas, desenvolvem propostas viáveis, contribuem ativamente para o seu resultado, colaboram, discutem, publicam, trazem suas experiências e conhecimentos consolidados, que são valorizados pelo(s) professor(es) de cada curso.

São modelos ainda muito experimentais e que oferecem oportunidades de participação muito ricas e de criatividade individual, grupal e coletiva. Mas que são difíceis de implementar e gerenciar em grupos maiores.

Este modelo mais baseado em colaboração durante o curso amplia muito o conceito de pesquisa significativa, muito além do esperado nos cursos previamente formatados (VALENTE, 2011).

Um dos maiores desafios na educação, principalmente na educação a distância, é estimular os alunos a serem pesquisadores e não meramente executores de tarefas, que se sintam motivados para investigar, para ir além do senso comum, que explorem todo o potencial que as redes tecnológicas e humanas nos possibilitam.

É muito difícil conciliar planejamento de percursos de aprendizagem em programas de educação a distância para muitos alunos e a adequada personalização para atender as especificidades de cada um deles, aos seus estilos cognitivos, aos seus interesses específicos. O planejamento costuma

ser uniforme, para atender a todos por igual, exigindo as mesmas atividades para ter parâmetros de avaliação. O que tem predominado nos cursos a distância é a leitura de materiais, assistir a videoaulas e realizar atividades individuais e de discussão. Se as atividades despertam o interesse dos alunos eles pesquisam mais e se aprofundam. Caso contrário, as tarefas são executadas por compromisso, como uma obrigação.

As instituições de EAD mantêm uma concepção pedagógica predominantemente tradicional, em que o professor-autor é o responsável pelo conteúdo do curso e por torná-lo acessível e próximo do aluno. O papel do aluno continua sendo, como no ensino presencial, um papel secundário, o de ler (ou escutar), compreender e realizar algumas atividades pedidas. Enquanto isso, as pessoas hoje aprendem formal e informalmente, presencial e virtualmente, na sala de aula e em qualquer outro lugar, em horários determinados e a qualquer hora, de forma isolada e compartilhada, ouvindo e interagindo de verdade.

Essa dinâmica atual que as tecnologias móveis conectadas trazem ainda está incorporada muito timidamente nos projetos pedagógicos de EAD das instituições analisadas. O papel de colaboração dos alunos costuma estar centrado na ferramenta fórum e de forma pouco criativa, insuficiente para explorar todo o potencial mobilizador das contribuições que cada aluno poderia trazer para tornar seu curso vivo, dinâmico, personalizado. Os projetos de EAD são massivos, não valorizam – em geral - o percurso individual nem a riqueza da interação possível com os aplicativos atuais das redes sociais.

Podemos evoluir do modelo industrial, igual para todos, onde os especialistas preveem tudo antes, para um modelo parcialmente previsto com antecedência e que vai se aplicando com flexibilidade de acordo com o andamento do curso, o grau de envolvimento de cada um, da maturidade intelectual dos alunos (a partir de padrões mínimos previstos) (MORAN, 2012).

Alguns programas permitem aos professores transmitir informações e atividades de seu computador ou *tablet* para múltiplos participantes em vários

dispositivos ⁵ . Qualquer material pode ser aberto e visualizado pelos dispositivos conectados. Os participantes podem adicionar suas próprias anotações e trabalhar em colaboração, tudo isso em tempo real. Professores conseguem visualizar as telas dos alunos e compartilhar com o restante da classe, inclusive suas anotações e disponibilizar todos os materiais no ambiente virtual.

Numa sociedade conectada podemos aprender de formas muito diferentes desde que entramos na escola. Mesmo “confinados” alunos e professores em espaços previsíveis, nossas atividades de ensino e aprendizagem podem ser muito mais diversificadas, com metodologias mais ativas, que combinem o melhor do percurso individual e grupal. É possível planejar atividades diferentes para grupos de alunos diferentes, em ritmos diferentes e com possibilidade real de acompanhamento pelos professores. Esses recursos mapeiam, monitoram, facilitam e interaprendem com a prática e a experiência (SIEMENS, 2005).

É importante trabalhar com desafios de aprendizagem, começando pelos simples, ligados à realidade deles e ir evoluindo para outros mais complexos.

Na educação presencial e a distância cresce a importância da aprendizagem ativa. É importante começar pela experiência prévia do aluno, - o que cada um sabe sobre um assunto. E avançar para compartilhar as referências básicas comuns a todos – um vídeo, um texto fundamental. E propor atividades em ritmos diferentes para alunos com estilos cognitivos diferentes.

A educação baseada em projetos, que existe, desde meados do século XX, é uma metodologia ativa importante, porque preconiza o trabalho em grupo, com situações reais, que levem os alunos a pesquisar e trabalhar em conjunto. O que a tecnologia está agregando a esta metodologia é uma plataforma gratuita, chamada PBLU (*Project Based Learning University*)⁶, que ajuda a capacitar professores para o uso de projetos em suas disciplinas, como uma forma de agregar conteúdo e motivar os estudantes. Nela, o professor escolhe o projeto e a aula que deseja, baixa o conteúdo e então começa a estudar. Cada projeto é detalhado com o número de horas a que os estudantes deverão se dedicar a

⁵ Um dos programas é o DisplayNote: <http://www.displaynote.com/>

⁶ <http://www.pblu.org/>

ele, com os conteúdos que deverão ser abordados de cada disciplina envolvida. Paralelamente a isso a plataforma oferece informações ao professor sobre como implementar o projeto, como estabelecer um calendário, como gerenciá-lo e como avaliá-lo.⁷

Quanto mais informação, mais difícil é pesquisar

Alunos, professores, a escola e a comunidade se beneficiam. Atualmente, a maior parte das teses e dos artigos apresentados em congressos está publicada na Internet. O estar no virtual não é garantia de qualidade (esse é um problema que dificulta a escolha), mas amplia imensamente as condições de aprender, de acesso, de intercâmbio, de atualização. Tanta informação dá trabalho e nos deixa ansiosos e confusos. Mas é muito melhor do que acontecia antes da Internet, quando só uns poucos privilegiados podiam viajar para o exterior e pesquisar nas grandes bibliotecas especializadas das melhores universidades. Hoje podemos fazer praticamente o mesmo sem sair de casa.

A matéria prima da aprendizagem é a informação organizada, significativa: a informação transformada em conhecimento. A escola pesquisa a informação pronta, já consolidada e a informação em movimento, em transformação, que vai surgindo da interação, de novos fatos, experiências, práticas, contextos. Existem áreas com bastante estabilidade informativa: fatos do passado, que só se modificam diante de alguma nova evidência. E existem áreas, mais ligadas ao cotidiano, que são altamente susceptíveis de mudança, de novas interpretações.

As tecnologias nos ajudam a encontrar o que está consolidado e a organizar o que está confuso, caótico, disperso. Por isso é tão importante dominar ferramentas de busca da informação e saber interpretar o que se escolhe, adaptá-lo ao contexto pessoal e regional e situar cada informação dentro do universo de referências pessoais.

⁷ Mariana **Fonseca**. *Plataforma gratuita ensina a dar aula com projetos*.
<http://porvir.org/porfazer/plataforma-gratuita-ensina-dar-aula-projetos/20130305>

Muitos se satisfazem com os primeiros resultados de uma pesquisa. Pensam que basta ler para compreender. A pesquisa é um primeiro passo para entender, comparar, escolher, avaliar, contextualizar, aplicar de alguma forma.

Cada vez temos mais informação e não necessariamente mais conhecimento. Quanto mais fácil é achar o que queremos, mais tendemos a acomodar-nos na preguiça dos primeiros resultados, na leitura superficial de alguns tópicos, na dispersão das muitas janelas que abrimos simultaneamente.

A variedade de informações sobre qualquer assunto, num primeiro momento, fascina, mas, ao mesmo tempo, traz inúmeros novos problemas: O que pesquisar? O que vale a pena acessar? Como avaliar o que tem valor e o que deve ser descartado?. Essa facilidade costuma favorecer a preguiça do aluno, a busca do resultado pronto, fácil, imediato, chegando até à apropriação do texto do outro. Além da facilidade de “copiar e colar”, muitos alunos costumam ler só algumas frases mais importantes e algumas palavras selecionadas, dificilmente leem textos completos.

Jakob NIELSEN (2003) constatou que 79% dos usuários de Internet sempre leem palavras ou trechos escolhidos, através de títulos atrativos, enquanto somente 16 % se detêm na leitura do texto completo. Na França: 85% dos alunos de ensino fundamental (8º ano) se contentam com os resultados trazidos pelo primeiro site de busca consultado e somente leem rapidamente os primeiros três resultados trazidos. Isto quer dizer que a maior parte dos alunos procura o que é mais fácil, o imediato e o lê de forma fragmentada, superficial. E quanto mais possibilidades de informação, mais rapidamente tendemos a navegar, a ler pedaços de informação, a passear por muitas telas de forma superficial.

Hoje consumimos muita informação. Não significa que conheçamos mais e que tenhamos mais sabedoria - que é o conhecimento vivenciado com ética, praticado. Pela educação de qualidade avançamos mais rapidamente da informação para o conhecimento e pela aprendizagem continuada e profunda chegamos à sabedoria.

O foco da aprendizagem é a busca da informação significativa, da pesquisa, o desenvolvimento de projetos e não predominantemente a transmissão de

conteúdos específicos. As aulas se estruturam em projetos e em conteúdos. A Internet está se tornando uma mídia fundamental para a pesquisa. O acesso instantâneo a portais de busca, a disponibilização de artigos ordenados por palavras-chave facilitaram em muito o acesso às informações necessárias. Nunca como até agora professores, alunos e todos os cidadãos possuíram a riqueza, variedade e acessibilidade de milhões de páginas WEB e de bases de dados, de qualquer lugar, a qualquer momento e, em geral, de forma gratuita.

O educador continua sendo importante, não como informador nem como papagaio repetidor de informações prontas, mas como mediador e organizador de processos. O professor é um pesquisador – junto com os alunos – e articulador de aprendizagens ativas, um conselheiro de pessoas diferentes, um avaliador dos resultados. O papel dele é mais nobre, menos repetitivo e mais criativo do que na escola convencional.

Os professores podem ajudar os alunos incentivando-os a saber perguntar, a enfocar questões importantes, a ter critérios na escolha de informações digitais, de avaliação de páginas web, a comparar textos com visões diferentes. Os professores podem focar mais a pesquisa do que dar respostas prontas. Podem propor temas interessantes e caminhar dos níveis mais simples de investigação para os mais complexos; das páginas mais fáceis e estimulantes para as mais abstratas; dos vídeos e narrativas impactantes para os contextos mais abrangentes e assim ajudar a desenvolver um pensamento arborescente, com rupturas sucessivas e uma reorganização semântica contínua.

Por isso, é importante que alunos e professores levantem as principais questões relacionadas com a pesquisa: Qual é o objetivo da pesquisa e o nível de profundidade da pesquisa desejado? Quais são as “fontes confiáveis” para obter as informações? Como apresentar as informações pesquisadas e indicar as fontes de pesquisa nas referências bibliográficas? Como avaliar se a pesquisa foi realmente feita ou apenas copiada?

Um das formas de analisar a credibilidade do conteúdo da pesquisa é verificar se ele está dentro de um portal educacional, no portal de uma universidade ou em outro espaço já reconhecido. E verificar também a autoria do artigo ou da reportagem.

Pensando mais nos usuários jovens e adultos, NILSEN (2003) propõe algumas características que uma página da WEB precisa apresentar para ser efetivamente lida e pesquisada:

- palavras-chave realçadas (*links* de hipertexto, tipo de fonte e cor funcionam como realce);
- sub-títulos pertinentes (e não "engraçadinhos");
- listas indexadas;
- uma informação por parágrafo (os usuários provavelmente pularão informações adicionais, caso não sejam atraídos pelas palavras iniciais de um parágrafo);
- estilo de pirâmide invertida, que principia pela conclusão;
- metade do número de palavras (ou menos) do que um texto convencional. A credibilidade é importante para os usuários da WEB, porque nem sempre se sabe quem está por trás das informações nem se a página pode ser digna de confiança. Pode-se aumentar a credibilidade através de gráficos de alta qualidade, de um texto correto e de *links* de hipertexto apropriados. É importante colocar *links* que conduzam a outros sites, que comprovem que há pesquisa por trás e que deem sustentação para que os leitores possam checar as informações dadas.

Os usuários não valorizam as afirmações exageradas e subjetivas (tais como "o mais vendido") tão predominante na WEB hoje em dia. Os leitores preferem dados precisos. Além disso, a credibilidade é afetada quando os usuários conseguem perceber o exagero.

Além do acesso aos grandes portais de busca e de referência na educação, uma das formas mais simples e interessantes de desenvolver pesquisa em grupo na Internet é o webquest, bastante desenvolvido hoje na educação básica e superior (presencial e a distância). É uma atividade de aprendizagem que aproveita a imensa riqueza de informações que, dia a dia, cresce na Web.

Em geral, uma Webquest é elaborada pelo professor, para ser solucionada pelos alunos, reunidos em grupos.⁸

Resolver uma webquest é um processo de aprendizagem atraente, porque envolve pesquisa, leitura, interação, colaboração e criação de um novo produto a partir do material e ideias obtidas. A webquest propicia a socialização da informação: por estar disponível na Web, pode ser utilizada, compartilhada e até reelaborada por alunos e professores de diferentes partes do mundo. O problema da pesquisa não está na Internet, mas na maior importância que a escola dá ao conteúdo programático do que à pesquisa como eixo fundamental da aprendizagem.

A integração de comunicação e pesquisa

Além de bons materiais, de atividades de pesquisa, é fundamental ter profissionais que interajam de forma competente, afetiva e confiável com os alunos (ROGERS, 2005). É difícil manter a motivação no presencial e muito mais no virtual, se não envolvermos os alunos em processos participativos, afetivos, que inspirem confiança (FREIRE, 2006). Os cursos que se limitam à transmissão de informação, de conteúdo, mesmo que estejam brilhantemente produzidos, correm o risco da desmotivação a longo prazo e, principalmente, de que a aprendizagem seja só teórica, insuficiente para dar conta da relação teoria/prática. Em sala de aula, se estivermos atentos, podemos mais facilmente obter *feedback* dos problemas que acontecem e procurar dialogar ou encontrar novas estratégias pedagógicas. No virtual, o aluno está mais distante, normalmente só acessível por e-mail, que é frio, não imediato, ou por um telefonema eventual, que embora seja mais direto, num curso a distância encarece o custo final.

Os projetos de EAD mais completos dão ênfase à comunicação, ao acolhimento, ao acompanhamento personalizado, à tutoria ativa. É um modelo mais caro, mas é fundamental para que os alunos aprendam de verdade, para

⁸ Recomendo a leitura do capítulo "Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente" do livro **Novas tecnologias e mediação pedagógica** de José MORAN, Marcos MASETTO e Marilda BEHRENS. 21ª ed. Campinas: Papirus, 2013.

que tenham apoio didático quando necessário e acompanhamento de perto ao longo do curso.

A possibilidade dos alunos se expressarem, tornarem suas ideias e pesquisas visíveis, confere uma dimensão mais significativa aos trabalhos e pesquisas acadêmicos. A Internet possui hoje inúmeros recursos que combinam publicação e interação, através de listas, fóruns, chats, blogs. Há ferramentas de criação sofisticadas, mas também temos as suas equivalentes simples como o *Story Teller*⁹, o *Story touch*¹⁰ ou *Storykit* (entre outros) que facilitam a criação de histórias audiovisuais, de narrativas vivas que são fáceis de aprender e de divulgar.

Existem portais de publicação mediados, onde há algum tipo de controle e existem outros abertos, baseados na colaboração de voluntários. O site www.wikipedia.org/ traz um dos esforços mais notáveis no mundo inteiro de divulgação do conhecimento. Milhares de pessoas contribuem para a elaboração de enciclopédias sobre todos os temas em mais de 200 línguas. Qualquer pessoa pode publicar e editar o que outras pessoas colocaram. A versão inglesa tem 4 milhões e meio de artigos. Com todos os problemas envolvidos, a ideia de que o conhecimento pode ser co-produzido e compartilhado facilmente é revolucionária e nunca antes tinha sido tentada da mesma forma e em grande escala.

Uma das questões que observo desde o começo da criação de grupos é que os cursos online utilizam mais os ambientes informais do que os formais de comunicação. No ambiente Moodle ou semelhante muitas vezes os fóruns são pouco ativos, enquanto há maior colaboração em um grupo criado pelos alunos em alguma rede social. É que nestas redes os alunos se sentem mais livres para falar, o grupo é deles, não da instituição e assim eles se ajudam muito mais do que no ambiente oficial, embora não fique registrado todo o movimento.

Na educação a distância é importante conciliar os ambientes formais com os informais, os institucionais com os grupais para torna-los mais vivos, partindo

⁹ <http://www.storyteller-game.com/>

¹⁰ <http://storytouch.com/>

de onde os alunos estão, do que eles valorizam. Que os alunos possam divulgar seus ambientes pessoais de aprendizagem, com suas redes, seus portfólios, suas dicas para ampliar a construção colaborativa do processo de aprendizagem. Na EAD podemos passar de um projeto fechado, programado, preparado totalmente antes para um parcialmente preparado e que estimula intensamente a participação dos alunos; uma participação que modifica e completa a programação inicial, que acrescenta elementos novos e enriquecedores. As redes de pesquisa vivas e dinâmicas contribuem para o sucesso do projeto de educação online.

Uma mudança importante para a educação, principalmente a distância, é incorporar no projeto pedagógico os diversos estilos de aprendizagem, criando atividades de pesquisa que atendam aos alunos mais ativos e aos mais reflexivos, aos mais focados na ação e aos que articulam mais teoricamente as ideias. (KOLB, 1985). É mais trabalhoso planejar atividades para alunos que aprendem de formas diferentes, mas isso nos permitirá que eles se motivem mais e aprendam melhor.

Especificamente nas licenciaturas e na Pedagogia não podemos preparar professores para um mundo mais conectado, em cursos com pouca conectividade. Não podemos preparar professores para uma escola criativa e avançada com recursos tradicionais e metodologias pouco estimulantes.

Temos que aproveitar todas as possibilidades que nos dá a educação a distância para criar ambientes ricos de ensino e aprendizagem, que motivem, mobilizem e reproduzam todas as possibilidades que a sociedade digital nos oferecem. Uma formação mais prática que teórica, com muita pesquisa, atividades supervisionadas, projetos, orientação dos alunos desde o começo.

Na educação a distância temos uma grande oportunidade de inovar, de desenvolver metodologias diferentes. Não precisa privilegiar um único caminho. Pode-se experimentar o *flipped learning*. Tudo o que informação inicial pode ser disponibilizada no ambiente virtual, como um roteiro inicial que o aluno percorre, investigue. Depois o professor tira as dúvidas, orienta, amplia os significados num ambiente de webconferência.

No próximo assunto, pode-se partir de um desafio, um jogo, uma viagem virtual, onde os alunos sigam pistas, investiguem, colaborem entre si. Assim os alunos de pedagogia ou licenciaturas experimentam as diferentes dinâmicas das aulas, a integração dos espaços, tempos e atividades.

Conclusão

A educação a distância, passada a fase de experimentação e da regulação intensa no Brasil, experimenta atualmente desafios importantes para melhorar a qualidade e oferecer cursos mais avançados didaticamente. Se de um lado continuam os cursos de massa, muito focados em conteúdo, também encontramos projetos mais inovadores, mais participativos e com metodologias mais ativas, onde os alunos são mais pesquisadores e desenvolvem atividades mais próximas à vida e à vida profissional.

Há também uma tendência para uma convergência maior entre os cursos presenciais e os a distância, com projetos pedagógicos, equipes e plataformas integrados. Isso favorece a mobilidade de alunos e professores. Alunos podem migrar de uma modalidade para outra sem problemas, podem fazer algumas disciplinas comuns. Professores podem participar das duas modalidades e ter maior carga docente. Isso permite maior interoperabilidade de processos, pessoas, de produtos e metodologias, com grande escalabilidade, visibilidade e redução de custos. Ainda falta muito, mas é promissor o cenário de maior importância que nas duas modalidades vão adquirindo as metodologias ativas, centradas no aluno e com ênfase maior na pesquisa, na colaboração e na personalização.

Referências Bibliográficas

AUSUBEL, David et alii. **Psicologia Educacional**, Rio de Janeiro: Interamericana, 1980

DODGE, Bernie. **Some Thoughts About WebQuests**. San Diego State University (SDSU). 1997.

Disponível em: <http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html>. Acesso em: 11 abril 2012

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 33ª ed. São Paulo: Paz e Terra; 2006

GARDNER, Howard. **Estruturas da mente** . Porto Alegre: Artmed, 1994.

KOLB, David. **Learning Style inventory**. Boston: McBer, 1985.

MASETTO, Marcos . **Competência Pedagógica do Professor Universitário** . São Paulo:, Summus, 2003.

MCAULEY, A., STEWART, B., SIEMENS, G. and CORMIER, D. *The MOOC Model for Digital Practice*, Charlottetown, University of Prince Edward Island, Social Sciences and Humanities Research Council's Knowledge synthesis grants on the Digital Economy. 2010. Disponível em http://davecormier.com/edblog/wp-content/uploads/MOOC_Final.pdf (acesso em 28 de maio de 2010)

MORAN, J., MASETTO, M. & BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21ª ed. Campinas: Papirus, 2013.

MORAN, José. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5ª ed. Campinas: Papirus, 2012.

MOTA, Ronaldo & INAMORATO, Andreia. MOOC, uma revolução em curso. SBPC: **Jornal da Ciência**. 26/11/2012.

NIELSEN, Jakob. Como os Usuários Lêem na Web. **Revista eletrônica Conecta**, 22/02/2003. Disponível em http://www.revistaconecta.com/conectados/nielsen_como_usuarios.htm . Acesso em 11/05/2013.

RICARDO, Eleonora. **Professores-autores na educação a distância em tempos de cibercultura**. Tese de doutorado, Rio de Janeiro, Programa de Mestrado em educação. Fac. Estácio de Sá, 2012 (inédita).

ROGERS, Carl. **Liberdade de aprender em nossa década**. 2ª ed. Porto Alegre: ArtMed, 1986

SIEMENS, G. (2005). "Connectivism: A learning theory for the digital age". **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, 2:3-10. <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

TORI, Romero. **Educação sem distância**. São Paulo: Senac, 2010.

TORRE, Saturnino. **Estrategias didacticas em el aula: Buscando la calidad y la innovación**. Madrid: Uned, 2008

VALENTE, J. MORAN, J. & ARANTES, V. **Educação a distancia: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2011.