

## HORIZON REPORT COLABORANDO COM A GESTÃO DO DESENVOLVIMENTO DA EAD NA SOCIEDADE DO CONHECIMENTO

**Francinete Massulo Corrêa** (Universidade Federal do Amazonas - fanmassulo@gmail.com)  
**Elisângela Matias Miranda** (Universidade Federal de Uberlândia – elisangelamiranda@ufu.br)

**Grupo Temático 5. Qualidade na Educação a Distância e a democratização do conhecimento**  
**Subgrupo 5.4 Gestão e institucionalização da EaD: estratégias e desafios**

### **Resumo:**

*Considerando a importância da sociedade do conhecimento a emergência de uma reconfiguração no uso e apropriação das tecnologias educacionais por parte dos professores, percebe-se a necessidade de correlacionar os resultados do Relatório Horizon (2014), com o impacto sobre a aprendizagem, ensino e investigação criativa na educação. Além disso, o relatório identifica a grande relevância da gestão da alfabetização de mídia digital para os professores. Esta constatação orientou a realização deste artigo, que tem como objetivo contribuir para a reflexão sobre a importância de um projeto de investigação em curso destinado a identificar e descrever as tecnologias emergentes que possam ter um impacto sobre a aprendizagem, ensino e investigação criativa na educação.*

**Palavras-chave:** Horizon Report, Tecnologia, Aprendizagem, Ensino, Gestão.

### **Abstract:**

*Considering the importance of the knowledge society, the emergence of the reconfiguration in the use and abstract of the educational technologies on the part of teachers, one realizes the need to related effort the results of the Horizon Report (2014), with the impact on learning, teaching and creative research in education. In addition, the report identifies the great relevance of the management of digital media literacy for teachers, given that "the training in the skills and techniques of support is rare in teacher training and non-existent in the preparation of the Faculty". This finding guided the implementation of this article, which aims to contribute to the reflection on the importance of an ongoing research project designed to identify and describe emerging technologies that may have an impact on learning, teaching and creative research in education*

**Keyword:** Horizon Report, Technology, Learning, Teaching, Management

## 1. A sociedade do conhecimento e a emergência de uma reconfiguração curricular no uso e apropriação das tecnologias educacionais por parte dos professores

A sociedade atual enfrenta um momento de mudanças e questionamentos, pois cada vez mais se reconhece a importância do acesso à informação e à escolarização em todos os níveis, o que faz surgir uma cultura de aprendizagem que avança além dos espaços educativos formais, assim como Pozo (1996) ressalta que a aprendizagem deve ocorrer não

só ao longo de toda a nossa vida, senão durante a extensão de cada dia. Esta nova cultura que incorpora a perspectiva de aprendizagem ao longo da vida proporciona uma grande ênfase à experiência de aprendizagem individual como parte do processo de desenvolvimento profissional e pessoal, fornecendo uma responsabilidade reduzida ao educador. A partir deste novo paradigma, a sociedade atual ganha nova denominação passando a ser classificada como sociedade da informação, sociedade do conhecimento, ou sociedade aprendente.

Ao se considerar a sociedade do conhecimento, o ato pedagógico nas Instituições de Ensino Superior (IES) necessita uma revisão profunda, no que diz respeito às concepções epistemológicas, os aspectos curriculares e principalmente as abordagens didáticas. A difusão de novos paradigmas científicos, aliado à presença de uma economia globalizada, assim como o crescente avanço dos meios de comunicação, exige respostas coerentes do segmento educacional, no sentido de atenderem às novas demandas contemporâneas. A resposta fundamental a ser considerada vem da necessidade de se buscar metodologias pedagógicas que atendam às necessidades de acesso às informações e ao conhecimento, nas redes informatizadas. Para que isso ocorra efetivamente, professores e alunos devem nesse contexto ser parceiros de investigação e pesquisa, pois as modalidades coletivas de aprendizagem passam a possuir grande relevância (SENGE, 1990).

Desta forma, como não correlacionar às exigências dos alunos do século XXI, geração considerada de “nativos digitais” por interagirem com as tecnologias desde o nascimento Prensky (2010), com a formação do docente? Os educadores se veem diante da emergência de um novo paradigma curricular, avaliar como os professores estão ensinados nas escolas, e como um currículo é trabalhado (independente do nível de ensino), por certo, em determinados níveis há indícios, como na Educação Superior, por exemplo, a maioria dos currículos das licenciaturas privilegia uma relação de conteúdos para a reprodução do conhecimento e não a aprendizagem do aluno. Ainda, o que se encontra no cotidiano da educação escolas são currículos ainda pensados de forma rígida, pré-concebidos para transmissão do conhecimento e não para a aprendizagem do aluno. Interessante o que constata Mattar (2010, p. 51). Afinal, o professor é o profissional que tem a responsabilidade pedagógica com a formação de novas gerações, com a formação do cidadão que deverá estar preparado para atuar num cotidiano reconfigurado que privilegia a emergência de uma sociedade do conhecimento, do domínio e uso efetivo da informação.

Mas no que importa insistir é que não faz mais sentido pensar em currículos totalmente rígidos e pré-programados, com início e fim fixos, que definam detalhadamente de antemão tudo o que vai ocorrer em um curso. Não é mais assim que pensa a geração de nativos digitais. (MATTAR, 2010, p. 51).

No que se refere à ação pedagógica do professor nesse currículo, apesar de conhecer a “importância da descoberta, a investigação e o desenvolvimento, para a improvisação, a imprevisibilidade, a indeterminação, a criatividade e a inovação” o que prevalece ainda na prática desse professor – é a ansiedade de ensinar os conteúdos propostos, pensa que não há tempo para inovar, como aplicar jogos, também, fundamentalmente falta o conhecimento teórico para embasar sua prática nesse cotidiano escolar.

## 2. Horizon Report Ensino Superior Edição Especial

Diante deste quadro, no presente artigo pretende realizar uma breve análise do documento Horizon Report Ensino Superior Edição Especial<sup>1</sup> publicado em 2014 que corresponde à décima primeira edição descreve resultados anuais da Horizon Projeto Nursing and Midwifery Council (NMC), um projeto de investigação em curso destinado a identificar e descrever as tecnologias emergentes que possam ter um impacto sobre a aprendizagem, ensino e investigação criativa na educação. É fato, a constatação da pesquisa confirma o que os muitos pesquisadores da área vêm estudando e anunciando, sobre o tema redes sociais como um fenômeno muito discutido, em todos os contextos da informação e da comunicação, pelo potencial na quebra do paradigma dominante em vários sentidos das relações pessoais e de negócios no tempo e espaço.

O relatório *NMC Horizon Report* existe a mais de uma década consistindo de uma publicação conjunta de pesquisadores internacionais da área de tecnologia educacional pertencentes ao *New Media Consortium* (NMC) e a *EDUCAUSE Learning Initiative*. Estes pesquisadores ao elaborarem este relatório com publicação anual em vários idiomas, sendo que a primeira edição em português foi publicada em 2013, buscam criar um documento que serve de fonte de informações para líderes da educação, administradores, professores, responsáveis políticos e outros a compreender facilmente o impacto das principais tecnologias emergentes na educação, e quando elas estão propensas a integrar o convencional.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, utilizou-se como análise documental do relatório *NMC Horizon Report: A Edição de Ensino Superior* publicada no ano de 2014 (JOHNSON et al., 2014). Portanto, a pesquisa documental compreendeu uma análise do relatório que foi reexaminado com vistas a uma interpretação nova ou complementar. Esta edição do relatório foi redigida por uma equipe formada por 56 especialistas que produziram uma lista de tecnologias que consideram com as mais importantes para serem implementadas para o ensino, a aprendizagem e a pesquisa criativa nos próximos cinco anos. O relatório identifica 18 tópicos que impactarão o planejamento de tecnologia:

- 6 grandes tendências (1. Crescimento dos media sociais (tendência a 1 ou 2 anos); 2. Integração de aprendizagem online, híbrida e colaborativa (1 ou 2 anos); 3. Data-Driven Learning and Assessment (3 a 5 anos); 4. De estudantes como consumidores para estudantes como criadores (3 a 5 anos); 5. Agilidade a mudanças (+ 5 anos); 6. Evolução do ensino online (+ 5 anos));
- 6 desafios (1. baixa fluência digital dos professores; 2. Recompensa pelo ensino relativamente baixa; 3. Competição de novos modelos de educação; 4. Escalar (dar escala) às inovações de ensino; 4. Expandir o acesso; 5. Manter a educação relevante; 6. desenvolvimento de modelos híbridos (online + presencial) de ensino) e
- 6 desenvolvimentos importantes nas tecnologias de educação (1. Flipped classroom; 2. Learning Analytics; 3. 3D printing; 4. Games and Gamification; 5. Quantified Self; 6. Virtual Assistants).

Segundo os autores citados, são 6,3 bilhões de contas vinculadas a 25 maiores plataformas de mídia social em todo o mundo "os educadores, estudantes, ex-alunos e do público em geral rotineiramente usam as mídias sociais para compartilhar notícias sobre os desenvolvimentos científicos e outros". Tomando como exemplo a mais conhecida e difundida em todo mundo a mídia social denominada Facebook – em que pese às controvérsias quanto à usabilidade desse espaço - trouxe a ideia mais dominante hoje de

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.nmc.org/publications/2014-horizon-report-higher-ed>

“comunidade virtual”. Para entender essa ideia de “comunidade virtual”, é preciso pensar sobre o conhecimento que o homem foi produzindo para dar conta da sua existência material. Um processo histórico social de séculos de caminhos que os homens trilham até chegar ao atual estágio de conhecimento coletivo.

Mas, esses significados com o advento da comunicação em rede mundial, inicialmente ganhou uma ampliação como bem definem Lévy (1999) e Schlemmer (2005), uma comunidade virtual é “um grupo de pessoas se correspondendo mutuamente por meio de computadores interconectados”, sendo que esta comunidade é construída sobre “afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação independentemente das proximidades geográficas e filiações institucionais” (p. 127); “um coletivo mais ou menos permanente dependendo dos interesses dos participantes, que se organiza através de ferramentas oferecidas por um novo meio”. São comunidades que “se alimentam do fluxo, das interações, das inquietações, das relações humanas deterioradas, transversais, livres”, como se observa, não mais restritas a único lugar geográfico, nem uma única forma de comunicação, nem uma única forma de “Interatividade” essa evolução deveria transpor para a educação escolar as possibilidades de uso das tecnologias interativas que hoje,

[...] aliadas à Internet e às redes sociais, estão presentes em celulares, notebooks, notebooks, desktops, ipads, tablets, televisores, consoles de jogos e inúmeros outros dispositivos nas mãos de pessoas comuns, realizando tarefas prosaicas, revolucionando comportamentos e criando novos hábitos. Como seria de se esperar, essa revolução deve, mais cedo ou mais tarde, chegar à escola, se não pelos educadores, trazidas pelos próprios alunos da geração dos “nativos digitais” (TORI, 2010, p.5).

Corroborando o relatório *NMC Horizon* que relata que o “impacto dessas mudanças na comunicação científica e sobre a credibilidade da informação continua a ser visto, mas é claro que a mídia social tem encontrado penetração significativa em quase todos os setores da educação” (JOHNSON et al., 2014, p. 8).

Nesse sentido, é necessário pensar sobre as possibilidades e/ou limites das diferentes mídias que permeiam nosso cotidiano no processo educativo. Obviamente, que a escola e o professor têm um papel importante nesse pensar, professores continuam a ter um papel crítico na forma em que conhecimento, é percebido e utilizado pelos alunos.

Se pensarmos que, atualmente, para estudar o aluno não precisa mais se deslocar de onde está, notadamente no ensino de graduação superior, é possível entendermos a ruptura do espaço único e do tempo síncrono como condições imprescindíveis ao ensino e a aprendizagem. As mudanças no processo de aprendizagem são pressionadas e tensionadas por uma geração denominada de “nativos digitais, pessoas que cresceram usando a tecnologia digital”, que também define os professores imigrantes digitais, como a geração “de usuários dessa tecnologia que a conheceram quando já eram adultos” (PRENSKY, 2010).

Enfocando a realidade brasileira no âmbito do relatório *NMC Horizon*, a baixa fluência digital dos professores, é bem refletida no contexto escolar, e se consideramos as possibilidades postas nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) e, em Ambientes Presenciais de Aprendizagem (APAs), como diz Tori (2010, p.11) “[...] ‘educação presencial’, por sua vez, permaneceu ‘deitada em berço esplêndido’, confiante em sua capacidade natural de aproximação de alunos e professores e dispensando solenemente aparatos tecnológicos mais sofisticados, além do tradicional quadro negro, ou branco, do televisor e, mais recentemente, do DVD e do datashow”. Nessa condição [...] os modelos presenciais, em geral, não estavam preparados para lidar com os requisitos de interatividade, redução de

distância e aumento de presença social, essenciais para a sobrevivência de qualquer curso a distância” (TORI, 2010, p.11).

Mas, a aprendizagem digital ainda é um desafio a ser vencido em longo prazo, como constata o relatório *NMC Horizon*, que fala que as instituições acadêmicas, estão começando a perceber que os professores “analfabetos digitais” estão “limitando seus alunos” por não ajudá-los a desenvolver e utilizar as competências que exigem a mídia digital em todo o currículo, um problema que é agravado pela falta de treinamento formal para o pessoal docente. Porque alfabetização digital “é menos sobre ferramentas e muito mais sobre o pensamento”, o relatório continua, “as habilidades e padrões baseados em ferramentas e plataformas têm provado ser um tanto efêmera” (JOHNSON et al., 2014, p. 22).

Destaca ainda o relatório a importância alfabetização de mídia digital para os professores, haja vista que “o treinamento nas habilidades e técnicas de apoio é raro na formação de professores e inexistente na preparação do corpo docente” (JOHNSON et al., 2014, p. 23). Essa afirmativa pressupõe que é preciso que o docente saiba utilizar as tecnologias (ao menos as mais básicas) no trabalho que desenvolve na sala de aula, e para tanto, se contar com o devido suporte organizacional - o que requer a democratização da fluência digital, não basta possuir um computador conectado à internet, laboratórios de informática, enfim as tecnologias de informação e comunicação, a seu dispor se não sabe o que fazer com essas ferramentas - no seu itinerário formativo continuado, pode assimilar a tecnologia como uma alternativa capaz de melhorar a sua prática pedagógica. Invariavelmente, associada à formação, está vontade “pedagógica” do professor em alterar (resistência) práticas e costumes cristalizados há muito tempo no cotidiano da sala de aula.

### 3. Algumas considerações

Dentro do contexto, do que foi discutido considera-se ainda que Tori (2010) nos orienta para as possibilidades que os AVAs têm em transpor para os APas procedimentos técnicos e didático-pedagógicos inovadores e criativos para serem apropriados por professores e alunos, mostrando que isso é possível desde que, além de uma infraestrutura adequada, tecnologias de informação e comunicação, sejam bem exploradas. Citado aqui apenas um desses artefatos relacionado pelo autor, que é o próprio o mais antigo espaço de aprendizagem escolar “Ambiente multiuso - Salas com mobiliário facilmente reconfigurável, possibilitando tanto apresentações expositivas quanto fóruns de discussão, trabalhos em grupo, reuniões de trabalho, experimentos ou atividades de dinâmica de grupo” (TORI, 2010, p.12).

Para isso, o docente terá que lançar mão de uma metodologia de ensino dentro de parâmetros compatíveis como: deve ser mais ágil e objetivo ao transmitir o conhecimento, fazer uso de ações concomitantes contendo imagens, gráficos, usar acessos diversificados na pesquisa, organizar trabalhos em grupo na rede digital e etc., de forma que alunos e professores sintam-se envolvidos, interligados nas novas formas de educação. Assim, o docente terá a responsabilidade pedagógica que impõe ao professor conhecer o projeto pedagógico e seguir as orientações previstas neste documento, que, aliás, vai ajudá-lo na elaboração do Plano de Trabalho Docente; Além disso, terá de apropriar de uma metodologia de ensino dentro de parâmetros compatíveis como: deve ser mais ágil e objetivo ao transmitir o conhecimento, fazer uso de ações concomitantes contendo imagens, gráficos, usar acessos diversificados na pesquisa, organizar trabalhos em grupo na

rede digital e etc., de forma que alunos e professores sintam-se envolvidos, interligados nas novas formas de educação.

Portanto, considera-se que seja possível perceber que as condições adequadas e o aumento da fluência digital do professor, a prontidão do aluno, independente da modalidade presencial e/ou à distância podem potencializar a adaptação das tecnologias que tanto afastam ou preocupam os docentes, gestores e organizações que se relacionam com o processo educativo.

## Referências bibliográficas

DELORS, J. (org.). *A educação do século XXI: questões e perspectivas*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

HARGREAVES, A. *O ensino na Sociedade do Conhecimento: a educação na era da insegurança*. Porto: Porto Editora, 2003.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MATTAR, J. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

JOHNSON, L., ADAMS BECKER, S., ESTRADA, V., FREEMAN, A. *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium. 2014. Disponível em: <http://www.nmc.org/publications/2014-horizon-report-higher-ed>. Acesso em: 10 de abril de 2014.

POZO, J. *Aprendices y Maestros*. Editorial Alianza. Madrid. 1996.

PRENSKY, M. *From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st Century learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin, 2010.

SCHLEMMER, E. *Metodologias para educação a distância no contexto da formação de comunidades virtuais de aprendizagem*. In: Barbosa, R.M. (Org.). 2005. *Ambientes Virtuais de Aprendizagem*. ARTMED, Porto Alegre.

SENGE, P. M. *A quinta disciplina: arte, teoria e prática da organização de aprendizagem*. São Paulo: Circulo do Livro, 1990.

TORI, R. *A presença das tecnologias interativas na educação*. *ReCeT: Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP*.v.2, p.1-13, 2010. Disponível <http://revistas.pucsp.br/index.php/ReCET/article/view/3850>. Acesso 05 maio 2014.

WURMAN, R. S. *Ansiedade de inform@ção: como transformar informação em compreensão*. São Paulo: Editora de Cultura, 1999.