



TECNOLOGIAS MÓVEIS E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: MAIS DO QUE CRIAR APLICATIVOS É PRECISO SABER O QUE FAZER COM ELES¹

MOBILES TECHNOLOGIES AND DISTANCE EDUCATION: BEYOND CRIATE APPS, YOU NEED TO KNOW WHAT TO DO WITH THEM

Cíntia Inês Boll (UFRGS - cintia.boll@ufrgs.br)

Ricardo Cortez Lopes (UFRGS - rshicardo@hotmail.com)

Nadila Albuquerque Luchini (UFRGS - nadila.luchini14@gmail.com)

Resumo:

O artigo objetiva discutir a relação entre as Tecnologias Móveis e a Educação a Distância no contexto da Formação de Professores. Analisa o ser docente na contemporaneidade em tempos de aplicativos móveis na sala de aula e sua necessária convergência não só aos espaços informais na escola mas especialmente à educação formal enquanto objetivos, conteúdos, procedimentos. Mais do que pensar a tecnologia na interlocução com conteúdos e avaliações, acreditamos que do processo educador não pode prescindir da tecnologia hoje também móvel que, por si só já é didática, visto que o estudo é atravessado por/com ela. Para os licenciandos ou pós-graduandos na modalidade presencial a discussão e vivência de uma disciplina a distancia é um incremento à ideia de que as tecnologias não são apoio, recurso ou ferramenta: são a própria docência. Portanto, neste lugar da EaD elas se constituem ética e esteticamente em processos de ensinosa-aprendizagens. O artigo ainda apresenta a análise dos aplicativos desenvolvidos em uma disciplina na modalidade a distancia entrecruzando ambientes e plataformas educacionais. Por fim, o artigo sustenta a importância da interlocução entre todos os atores educativos considerando que uma nova estética da Tecnologia Móvel, na relação com a Educação Formal, se enuncia na contemporaneidade.

Palavras-chave: Tecnologia Móvel- Licenciatura- Educação a Distancia- Educação Formal- Aplicativo Móvel.

Abstract:

The article discusses the relationship between the Mobile Technologies and Distance Education in the context of teacher training. Analyzes the teaching is nowadays in mobile application time in the classroom and their convergence necessary not only to informal spaces in school but especially to formal education as objectives, content, procedures. More than thinking technology in dialogue with content and assessments, we believe that the educator process cannot do without technology today also mobile, which in itself is didactic, since the study is crossed by / with it. For undergraduate or graduate students in classroom mode discussion and experience of a subject in the distance is an increase to the idea that technologies are not supported, resource or tool: are teaching itself. Therefore, in this place of distance education they are ethically and aesthetically in

¹ Trabalho desenvolvido com apoio financeiro da Secretaria de Educação à Distância da Universidade Federal do Rio Grande do Sul- SEAD/UFRGS





Article teaching-e-learning. O processes also presents the analysis of applications developed in a subject in the distance mode crisscrossing environments and educational platforms. Finally, the article argues the importance of dialogue among all education stakeholders considering that a new aesthetic of mobile technology in relation to formal education, is stated in the contemporary world.

Keywords: Mobile Technology – Graduation- Distance Education – Formal Education – Mobile App.

1. Introdução

Temos, atualmente, mais de 7,3 milhões de brasileiros flexibilizando tempos e espaços para estudar no ensino superior segundo o Censo da Educação Superior divulgado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Um incremento nas matrículas dos cursos oferecidos na modalidade a distância, segundo o censo EAD.BR (ABED) foram 3.868.706 matrículas em 2014, contribuíram quantitativamente para estes dados pois que tal escolha está intimamente relacionada não só com a autonomia e dedicação necessária a um típico aluno desta modalidade mas também com as possibilidades de acesso ao conteúdo, normalmente oferecido em formato digital através do Ambiente Virtual de Aprendizagens (AVA).

A Educação a Distância (EaD) é uma modalidade de educação em que discentes e docentes estão separados espacial e/ou temporalmente e não estão fisicamente e necessariamente em um ambiente presencial de ensinamentos-aprendizagens. Para essa modalidade, a relação do processo educador não pode prescindir da tecnologia que, por si só já é didática, visto que o estudo é atravessado por/com ela. Para os licenciandos na modalidade presencial a discussão e vivência de uma disciplina a distância é um incremento à ideia de que as tecnologias não são apoio, recurso ou ferramenta: são a própria docência. Portanto, neste lugar da EaD elas se constituem ética e esteticamente em processo de ensinamentos e aprendizagens.

Ainda na década de efervescência de novos paradigmas em informática educativa algumas teorias científicas questionavam a complexidade dos problemas cotidianos muito particularmente pela aproximação de outros interlocutores externos ou atores sociais ao próprio sistema educativo e ao mundo acadêmico. A informática educativa começa a proporcionar experiências de prazer nos espaços escolares, onde a autoria e o sentimento de criação dialogam não mais com certos e não-certos, com a linearidade de um único caminho: nesse momento, os interlocutores externos não só da informática e da educação sentem-se desejosos a contribuir com seus estudos no campo da construção dos saberes (BOLL, 2014)

Nessa perspectiva de educação há o necessário reconhecimento das tecnologias ao cotidiano docente contemporâneo. Não se trata de optar ou não pelo seu uso. Trata-se de integrá-lo aos processos de ensinamentos e aprendizagens, a esse mundo onde vivemos e onde aprendemos, em que as competências digitais e seus desdobramentos éticos, no uso das





mais variadas linguagens comunicativas, são tão necessárias quanto quaisquer outras de um currículo da educação formal. Não são paralelas, estudadas em laboratórios de aprendizagens: são mediadas por AVA que precisam de alguma forma, incluir o cotidiano mais próximo e conhecido de alunos, professores e tutores. E os modelos de Educação Aberta podem contribuir significativamente para que essa estética digital se fortaleça especialmente quando o assunto é o de formação de professores na modalidade da EaD.

No Brasil, por exemplo, a característica principal da Universidade Aberta (UAB), criada em 2005, é o acesso gratuito a educação através da rede pública de educação a distância. Práticas educativas inovadoras e gratuitas começaram a se popularizar nos diferentes níveis de ensinos, formais e informais, presenciais ou a distância, especialmente a partir do movimento dos Recursos Educacionais Abertos(REA), na busca por

Fomentar (ou ter a disposição) por meio de praticas, recursos e ambientes abertos, variadas configurações de ensinos e aprendizagens, mesmo quando essas aparentam redundância, reconhecendo a pluralidade de contextos e as possibilidades educacionais para o aprendizado ao longo da vida (AMIEL, 2012)

Enquanto espaço de construção os REA podem proporcionar a inserção de marcas e estilos aos materiais digitais, reconhecendo a pluralidade cultural a que vivemos. Podem suportar desejos por protagonismos e autorias numa relação em rede, agora também digital, acolhendo e estetizando desejos pela interdisciplinaridade nos processos de ensinos e aprendizagens.

De acordo com o documento da UNESCO intitulado O Futuro Da Aprendizagem Móvel (2014) , a EaD se apresenta como área de foco para a aprendizagem móvel pois que a cada dia mais o uso de dispositivos móveis nos sistemas formais de educação se apresenta como um modelo popular de estudos e também de pesquisas no mundo. Segundo ainda este documento, pode-se ter pelo menos dois modelos principais de uso da Tecnologia Móvel: ou Um Computador por Aluno (UCA), em que cada aluno recebe um computador para uso escolar, ou Traga o Seu Próprio Dispositivo (Bring Your Own Device – BYOD), em que cada aluno, normalmente da etapa do ensino médio, é subsidiado no uso do seu próprio aparelho móvel:

Conhecido como BYOD, o modelo vem causando uma mudança sem precedentes na educação superior e no ensino a distância ao permitir que mais alunos acessem os materiais pedagógicos através da tecnologia móvel. Com o aumento do número de pessoas que têm acesso ou possui um dispositivo móvel, as iniciativas BYOD mostram-se promissoras para alunos de todos os cantos do mundo, embora possam ser radicalmente diferentes nas diversas regiões e países (UNESCO, 2014)

Nos cursos superiores o uso dos dispositivos móveis tais como smartphones e tablets podem colaborar para a leitura de textos em aplicativos específicos para essas tecnologias, substituindo os papéis pela tela digital e diminuindo o peso com livros e cadernos nas mochilas. Também podem oportunizar um bate-papo através dos aplicativos de comunicação (WhatsApp ou Messenger, por exemplo) entre professores, tutores e colegas,





como um chat instantâneo e em grupo ou em uma conversa mais particularizada, quem sabe até pautada pelas dificuldades em publicar um trabalho na data combinada ou pela revisão de uma determinada avaliação ou comentário. Outra questão bastante importante é a possibilidade de oferecimento de um espaço digital onde o tempo pode ser customizado pelo próprio usuário: o professor, o tutor ou o aluno pode ler textos, ouvir e/ou assistir os recursos das aulas, se comunicar instantaneamente ou publicar seu trabalho em qualquer momento- desde que hajam tecnologias sem fio (*wireless*) ou com conexão a internet disponíveis.

A modalidade EaD na graduação em Pedagogia, muito particularmente por exigir aprendizagens *in situ* pois que seu foco, na interlocução com a atual política da UAB, está diretamente relacionado com os professores que já estão em sala de aula, pode facilitar a coleta e compartilhamento de dados sobre suas práticas ao usar as tecnologias móveis. No entanto, acreditamos que é preciso avançar ainda dos atuais modelos de AVAs disponíveis, oferecendo espaços digitais institucionais que, tanto em site móvel (web App) quanto em aplicativo para celular (App), se expandam e se adaptem, preservando as informações. Hoje, não mais precisar usar “mão de aranha” para abrir e fechar o navegador para visualizar as informações e sem precisar rolar o site para o lado pois que layout institucional se ajusta automaticamente ao formato da tela, parece ser o desejo de todo aluno do ensino superior que vive em tempos de aprendizagem móvel.

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE 2016), o número de casas com acesso à internet por tablet, celular e televisão cresceu 137,7% – de 3,6 milhões para 8,6 milhões, de 2013 para 2014, fazendo, pela primeira vez, do celular o principal acesso a internet no Brasil. Assim, mais que pensar na interface “amigável” é preciso pensar nos aplicativos dos AVAs na EaD, entre eles aqueles que possam oferecer espaços de interação que possam, na interlocução instantânea, qualificar e complementar os estudos.

Um site móvel apesar de usar a mesma tecnologia de um site responsivo apresenta uma melhor navegação em Tecnologia Móvel pois que se adapta em qualquer browser. É um website que roda diretamente sem precisar de nenhuma instalação. Já um aplicativo para celular ou App precisa ser instalado no smartphone, pois que é um aplicativo (software) e só funciona nesse sistema operacional. Para um aluno da modalidade EaD da Pedagogia, por exemplo, por ser aluno-professor que exigirá aprendizagens *in situ*, provavelmente fará diferença instalar um aplicativo de fácil interação, inclusive com comunicador instantâneo, para que possa rapidamente resolver suas dúvidas. Além disso, a segurança da ação feita num ambiente institucional fortalece vínculos entre professores, gestores, tutores e alunos pois que não será mais necessário ter o cuidado de “institucionalizar” reenviando o que se registrou em messenger/telegram/whatsApp. É preciso garantir a mesma interação que se tem nas redes sociais no AVA institucional.

No desejo de oferecer experimentações em EaD para alunos da graduação e pós-graduação presencial, foi estudada neste trabalho uma disciplina na modalidade a distancia na Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) que culminava com a criação de um App. Através da rede social Blogosfero a interação na disciplina para a graduação se estabeleceu, pois que além de trabalhar no AVA institucional, o Moodle, acreditamos ser necessário integrar aprendizagens em espaços de compartilhamento em software livre que poderão, mesmo tendo terminado a disciplina, seguir sendo acessada. Na mesma forma, oferecer a oportunidade de editar uma das





paginas disponíveis no formato de REA, já criadas por outros colegas dessa disciplina da graduação no WikiBooks, convergindo-a ao seu App, ensina desde já que a convergência entre plataformas devem primar práticas colaborativas entre todos os interessados, graduandos ou pós-graduandos!

Assim, essa disciplina oportuniza aos alunos editar no REA da turma, o WikiBooks, a colaborar e compartilhar conhecimentos na rede social de uma plataforma livre, o Blogosfero, e a desenvolver o seu App, em uma plataforma que é gratuita, porém não é aberta. Espera-se que a criação considere as ideias discutidas não só na disciplina mas também noutras, integrando-as às suas escolhas pedagógicas no desenvolvimento do App. Enquanto estudos sobre EaD, Educação Aberta, REA e Tecnologias Moveis são discutidos, a vivência da disciplina contribui para que o protagonismo pedagógico se entrecruze a educação formal de um curso superior e seu currículo. Mais do que criar App é preciso saber o que fazer com ele, como ele poderá incluir o “seu olhar” criador e pedagógico para além do que poderia ser apenas mais um recurso educacional, tal como tantos outros usados apenas como suporte verbal de um conteúdo curricular.

Nesse olhar singular da proposta neste trabalho apresentamos uma análise dos aplicativos produzidos pelos alunos graduandos e pós-graduandos dessa disciplina na faixa temporal localizada entre dois semestres do ano de 2014. Na interlocução especialmente com Lévy, esse trabalho foca primeiramente os aspectos metodológicos, descrevendo o universo - e a amostra - da pesquisa e como foram reunidos esses dados. Em seguida, apresentamos os dados, os conceitos e os resultados.

2. Aspectos Metodológicos

Os alunos aprovados na disciplina tanto da graduação quanto na pós-graduação produziram aplicativos que foram publicados no site do grupo de pesquisa². Depois deste primeiro filtro, fizemos uma segunda seleção, que foi a de aplicativos que ainda se mostravam funcionais na data de início do levantamento da pesquisa, o que excluiu de nossa amostra algumas produções. Também consideramos que os Apps foram feitos por professores em formação e, nesse sentido, não os diferenciamos pela etapa se graduando ou pós-graduando. Alguns dos App estavam inoperantes, fora do “ar” ou mesmo não terminados. Encontramos, portanto, 16 aplicativos:

ComCiência,
Soluções químicas,
Cultura e Educação,
Estágio EJA – UFRGS,
Encontre Museus POA,
Educação Especial,
Ambiente Aprendiz,
Estágio EJA,
Matematicandos,
Facebook turmas da escola,
Folclore Brasileiro,

² <https://www.ufrgs.br/culturadigitalmidiasmoveis>





SchoolShop,
Iniciação Científica das gurias do pós 2014,
MAIS EDUCAÇÃO,
Trajetórias Criativas
ARTE E CULTURA

Destes 16 aplicativos, pensamos em agrupá-los em categorias na tentativa de encontrar aspectos semelhantes entre eles pois que foram criados exclusivamente pelas experiências e possibilidades dos alunos que viveram a disciplina oferecida para criação do App na modalidade a distância. Assim, encontramos as semelhanças e os agregamos em disciplinares, instituição escola, extra-instituição escola e teoria pedagógica. Como disciplinares (18,75%) consideramos aqueles vinculados diretamente a uma licenciatura pois que as disciplinas, tanto na graduação quanto na pós-graduação, tivemos alunos de variadas licenciaturas. Os referentes à instituição escola (50%) consideramos aqueles que tratam de atividades desenvolvidas no espaço formal da escola e não focam apenas uma disciplina ou conteúdo. Como referentes à extra-instituição escola (25%) consideramos aqueles que se relacionam a espaços que também ensinam mas não se relaciona diretamente a escola. Por fim, os referentes à teoria pedagógica (6,25%) que propõe uma maneira de ensino mais amplo do que o disciplinar. O gráfico a seguir apresenta essa relação:

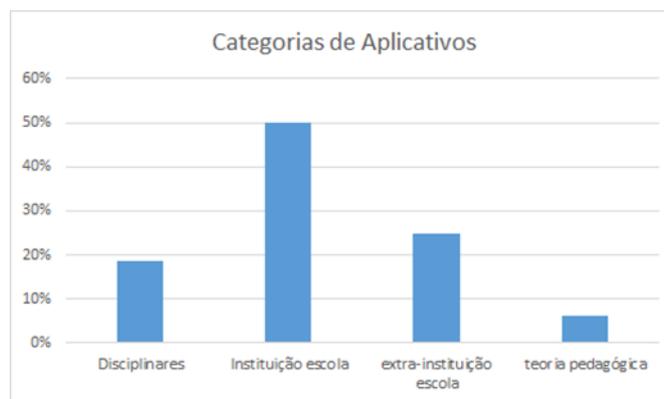


Gráfico 1: Categorização dos aplicativos

Fonte: autoria própria

Após o estabelecimento dessas categorias o nosso objetivo foi o de analisar esses aplicativos de uma perspectiva qualitativa, utilizando os conceitos de Pierre Levy. É nisso que queremos nos focar nas próximas sessões, partindo da apreciação destes aplicativos na interlocução com os processos de uma disciplina desenvolvida na modalidade do Ensino a Distância.

3. Aspectos Teóricos Discutidos

Neste trabalho, portanto, procederemos à análise dos App produzidos pelos alunos nas disciplinas oferecidas na modalidade a distância em dois semestres letivos (2014/01 e 2014/02) a partir de alguns pressupostos fundamentados por Pierre Lévy. Entre os conceitos anunciados pelo autor, faremos referência aos de (a) interconexão, (b) criação de



comunidades e (c) inteligência coletiva. Esses três conceitos pertencem ao que o autor denominou como “palavras de ordem” de um movimento social em que a emergência e o crescimento do ciberespaço(2010). Nossa metodologia de exposição será a de apresentar cada um desses conceitos e analisar os dados a partir deles.

Percebemos que a criação e o desenvolvimento do App para a educação formal, aqueles que podem ser usados em smartphones e tablets na interlocução direta com a educação escolar, corroboraram para a ideia de que os vínculos entre as tecnologias móveis e o cotidiano do aluno, sua relação com as aprendizagens na disciplina e nos cursos, precisam ser fortalecidos pelo seu entorno, por aquilo que dá significado e não a tecnologia móvel em si:

Não restam dúvidas de que nos próximos 15 anos a aprendizagem móvel passará a integrar cada vez mais a educação geral. Assim como os computadores são hoje considerados um componente fundamental da aprendizagem no século XXI, em breve as tecnologias móveis se tornarão lugar-comum tanto na educação formal como na informal. Gradualmente, até o termo “aprendizagem móvel” cairá em desuso, conforme for sendo cada vez mais associado à aprendizagem em um sentido mais holístico que especializado ou periférico. Com o fortalecimento dos vínculos entre inovações técnicas e pedagógicas, a tecnologia móvel assumirá um papel claramente definido, mas cada vez mais essencial, no ecossistema geral da educação (UNESCO, 2014)

Segundo Lévy, a interconexão é a pulsão mais forte na origem do ciberespaço, permitindo transformar o local em rede em interação, constituindo-o em uma “telepresença generalizada” (LEVY, 2010, p 127). A relação com a instituição escola, pela característica das disciplinas, apresentou as mais variadas atividades desenvolvidas no espaço formal da escola pois que não focaram apenas uma disciplina ou conteúdo. Essa busca pela interação fortalece o entendimento de que para a docência em tempos de Cultura Digital a aprendizagem móvel precisa se conectar ao entorno para que o “sentido mais holístico que especializado ou periférico”, para dizê-lo nas palavras da UNESCO (2014), se destaque. Assim, poder capturar imagens, sons e produzir textos considerando sua comunidade mais próxima, vinculando estudos e aprendizagens aos conhecimentos de sala de aula, parecem ser relevantes para os licenciandos que criam seus Apps.

Segundo LEMOS & LÉVY (2010), as singularidades locais ou comunidades em geral fundam-se num primeiro momento sobre as coletividades territoriais de pessoas que se freqüentam fisicamente (p.69), nesse sentido é importante perguntar quais expressões comunicativas estamos oportunizando para nossos alunos em tempos de cultura digital? Como a escola, enquanto espaço territorializado, se aproxima à novas formas de criação e comunicação? Como a atividade estética nesse contexto comunicativo se esparrama nos espaços escolares? (BOLL, 2014)

Os aplicativos no geral convergiram para a utilização de pouco texto e para a utilização de figuras, embora nenhum destes usaram-nas para além de recurso de ilustração (algo que pode ser trabalhado em turmas posteriores). Os aplicativos não estabeleceram





uma conexão entre si de maneira intencional, no entanto alguns deles apresentaram links para Facebook e WikiBooks. A conexão entre todos é em torno da temática da educação, por conta da temática da disciplina, e também porque os objetos empíricos são de procedências bastante diferentes, o que reflete a heterogeneidade dos licenciandos. Não houve uma tentativa de interconexão intencional pois que apenas o WikiBooks foi “linkado” para dentro do App- o Blogosfero não. A interconexão, ainda não observável na pesquisa realizada, estaria presente se tivesse gerado comunidades virtuais, construídas “sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais” (LEVY, 2010, p.127).

O nosso parâmetro para definir a criação de comunidades pela cooperação foi a utilização de outros espaços de troca, a partir das comunidades online do Blogosfero, Facebook e WikiBooks juntamente com o conteúdo oferecido pelo aplicativo - se ele se encerra em si mesmo ou em alguns links que servem como fonte da informação que trazem. Observamos que 31,25% dos aplicativos possuíram alguma ligação com o Facebook, o YouTube ou WikiBooks fornecendo também um e-mail para o contato dos usuários, o que pode permitir uma interação para além da interface interatuante-conteúdo. A comunidade virtual observada foi somente aquela das disciplinas que, ao finalizar, já não apresentou mais interação nas redes sociais.

A comunidade virtual, atuante enquanto as disciplinas se desenvolviam, apresentou timidamente uma busca pela inteligência coletiva. Lévy explica que a inteligência coletiva é aquela que se constrói a partir da forte interação - gerada a partir do ciberespaço - entre participantes de uma comunidade que estão interconectados (LEVY, 2010,p.130). Para ele seria uma maneira de colocar em fluxo em todas as trocas realizadas nesse espaço: e existem muitas maneiras possíveis dessa inteligência coletiva se organizar (p. 131). Creemos que o esforço coletivo para que os estudos sobre o que pode ser inteligência coletiva em tempos de Tecnologia Móvel sugerido intermitentemente pela disciplina, mesmo que tenha se apresentado timidamente ainda, é fundamental para que se comece a pensar nele pedagogicamente e na mobilidade, para além dos espaços formais de ensinamentos e aprendizagens.

Em geral, é completamente compreensível, levando-se em conta o nível de conhecimento que os alunos possuíam ainda em 2014, sobre a tecnologia e sobre aplicativos. A tecnologia, apesar dos anos, ainda é entendida sob o formato do ensino por transmissão e o aplicativo, quando criado, apesar de relacionado com o contexto, ainda guardou este entendimento. O aplicativo, particularmente neste ano de 2014, começou a ser observado para além dos espaços dos laboratórios de aprendizagem na escola, para além das leis que os proíbem ainda em sala de aula no Rio Grande do Sul desde 2006. Problematicado pelas disciplinas na graduação e na pós-graduação, os então alunos de diferentes licenciaturas perceberam que o que pode ser aparentemente um recurso é usado para romper a barreira da transmissão do conteúdo promovendo desde a criação o diálogo através de uma pergunta geradora, tal como os aplicativos ComCiência, Educação Especial e o Matematicando .

Também percebemos que a maioria dos aplicativos focaram a educação formal, ou seja, dispõem de informações que podem ser utilizadas para fins pontuais, como a educação em espaços formais de ensinamentos. Acreditamos que as possibilidades educadoras hoje





oferecidas pelas tecnologias móveis e App, transcendem oferecimento de tempos e espaços quando desafiam planejamentos pedagógicos que podem ser também reeditados pois que vinculados a páginas da internet que são abertas e não só gratuitas, tais como o Wikilivros que é Recurso Educacional Aberto(REA):

As tecnologias móveis e mais especialmente o uso dos aplicativos na sala de aula podem contribuir para garantir estudos colaborativos e cooperativos de imagens, textos e outros itens disponíveis para o ensino, aprendizagens e investigação em domínio público ou licença aberta que respeitem a autoria da obra (DECLARAÇÃO DE PARIS SOBRE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS, 2012). Como no aplicativo pode incluído RSS e MRSS, Redes Sociais etc., ele pode convergir diretamente às plataformas que disponibilizam livros abertos, multimídias, textos e repositórios com infinitos conteúdos digitais (BOLL, MELO, 2015)

Os REA se apresentam, portanto, vinculados ao movimento da Educação Aberta onde o compartilhamento e a transparência, fortalecidos pelas mídias móveis, podem contribuir para um aprendizado que reconhece a pluralidade de contextos e possibilidades educacionais, fomentando e disponibilizando “[...] por meio de práticas, recursos e ambientes abertos, variadas configurações de ensinamentos e aprendizagens, mesmo quando essas aparentam redundância” (AMIEL, 2012, p.19). Cremos que a criação e desenvolvimento desses App pelos licenciandos e licenciados puderam contribuir para que a relação educação formal e Educação a Distância se concentrassem em uma nova estética da tecnologia móvel. Criar App para uso em sala de aula, relacionando-o a educação formal, potencializa desejos de “interação e descentralização de informações” (BOLL, MELO, 2015) em tempos de cultura digital.

4. Considerações Finais

A cultura digital carrega consigo uma linguagem, uma experiência, uma história pois que os sinais culturais tais como letras e números são aparatos desenvolvidos pelo sistema cognitivo da espécie humana que nos inscrevem no coletivo. Mas, ao mesmo tempo em que nos possibilitam criar enquanto sujeitos ativos, outros sinais culturais são criados a partir dos já existentes. Um bom exemplo são as quantidades de caracteres linguísticos de uma Twittada que nos impeliram a criar outras possibilidades comunicativas para os cento e quarenta espaços disponíveis. Os dispositivos midiáticos são inúmeros e extremamente interessantes não só por se apresentarem nessa matriz digital sem restrições de acesso mas também porque desafiam as interpretações técnicas ou críticas de uma “típica” educação midiática. Uma coexistência de símbolos e fragmentos culturais, de habilidades poéticas e de responsabilidade não mais apenas nos objetivos dos planos de aula mas especialmente nas enunciações estéticas que virtualizam a ética do convívio, a escuta atenta, o olhar interessado e a amorosa coexistência entre sentidos aparentemente dispersos, criando ressonâncias originais para serem contempladas também na escola por espect-autores atentos (BOLL, 2014)





A cultura digital é muito mais do que um repositório digital: ela é, em si, a inteligência coletiva produzida colaborativamente, feita a muitas mãos, corpos e desejos. Concordando (ainda) com Veen e Vrakking (2006) que enquanto a escola é analógica o aluno, ou *Homo zAppiens* pelas palavras deles, já é digital, é preciso unir esforços para ressignificar nosso entendimento do que ainda pode ser considerado como modalidade da Educação a Distância: haveria essa diferenciação ainda? Ela se justifica em tempos de Tecnologia Móvel? Não seria agora, pela própria mobilidade tecnológica, o momento de, enfim, problematizarmos digital e dialogicamente o fazer pedagógico?

No entanto, a educação midiática segue discutindo as habilidades técnicas e as formas reflexivas nesses textos no desejo de alcançar um possível julgamento cognitivo de “certos e errados” e com isso deixa de incluir a sua importância enquanto um tipo de expressão comunicativa, típica da cultura digital. Esse foco, assim como está, contradiz os princípios do que hoje se entende por cultura digital quebrando, em essência, as tentativas de interconexão, criação de comunidades e inteligência coletiva (LÉVY, 1999, p.127). Isto porque a comunicação é a essência humana que, acoplada a técnica e a tecnologia, dá a liga necessária para que quaisquer destes princípios se evidenciem (BOLL, 2014)

Creemos que mais do que pensar na diferenciação, se existente ainda, entre modalidade presencial e modalidade a distancia de estudos, as instituições precisam pensar nos pressupostos metodológicos e filosóficos que sustentam suas escolhas pedagógicas. Mais do que pensar na escola superior *analógica*, onde qualquer conteúdo é ensinado em disciplinas formais do ensino focadas em resultados quase sempre pontuais e quase nunca processuais, é preciso pensar na construção digital e colaborativa das aprendizagens também ali vividas.

Também é possível que se pense para além da conexão existente entre os App criados na Fabrica de Aplicativos e a Educação a Distância como modalidade: seriam os Apps propulsores sinérgicos que convergem à educação a distância e à educação presencial quando passam a oferecer o Recurso Educacional Aberto para edição a qualquer tempo e por qualquer pessoa, uma vez que o link fica “congelado” no app mas não fica congelado no Wikilivros? É possível crer que essa proposta inovadora de transmitir, estocar e produzir informação a partir do Wikilivros, através do App, faça convergir à filosofia da Educação Aberta com a interconexão, a criação de comunidades e a inteligência coletiva, tal como nos diz Amiel (2012), nesse lugar da mobilidade oferecido pelas atuais Tecnologias Móveis?

Assim, mais do que pensar em aplicativos para a EaD, precisamos pensar sua importância epistemológica num tempo em que a educação do ensino superior tem o *Homo zAppiens* como aluno e a Educação Aberta como utopia. Precisamos urgentemente de práticas pedagógicas que promovam a inclusão da construção colaborativa da *inteligência* que sempre será, na essência da Ciência Aberta, *coletiva*.

5. Referências Bibliográficas





- AMIEL, T. Educação aberta: configurando ambientes, práticas e recursos educacionais. In: SANTANA, ROSSINI, PRETTO (Orgs.). **Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas políticas públicas**. Salvador: Edufba; São Paulo: Casa da Cultura Digital, 2012.
- BOLL, C. I. Os dispositivos midiáticos na cultura digital: a ousadia enunciada em uma estética que potencializa eu, você e todos os outros que quiserem participar. In: CORÁ, E,J (Org.). **Reflexões Acerca da Educação em Tempo Integral**. Porto Alegre: Evangraf, 2014
- _____, MELO, R. Cultura Digital e Recursos Educacionais Abertos (REA): mídias móveis e desafios contemporâneos. In: VICENTE, D.E.V.G, EIDELWEIN, M.P. (Orgs.). **Educação com Tecnologias**. Porto Alegre: Cidadela, 2015.
- IBGE. **Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal: 2014**/IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. Rio de Janeiro: IBGE, 2016.
- NOVAK, S.; ARAGON, R.; ZIEDE, M. L.; MENEZES, C. S. de. **Aprendizagens em rede na educação a distância: práticas e reflexões**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.
- LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- UNESCO. **O Futuro da aprendizagem móvel: implicações para planejadores e gestores de políticas**. Brasília: UNESCO, 2014.
- VEEN, W., VRAKING, B. **Homo ZAppiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

