



Circulando

ENTRE AS POSSIBILIDADES DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
E OS DESAFIOS DA EDUCAÇÃO SUPERIOR



Monica Pagel Eidelwein
Raquel Salcedo Gomes
(Organizadoras)



cirkula

MONICA PAGEL EIDELWEIN
RAQUEL SALCEDO GOMES
(ORGANIZADORAS)

**CIRCULANDO ENTRE AS
POSSIBILIDADES DE EDUCAÇÃO
A DISTÂNCIA E OS DESAFIOS DA
EDUCAÇÃO SUPERIOR**

Licenciamento - Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0)
1º edição - 2018

Revisão, Normatização e Edição: Mauro Meirelles

Capa: Marcelo Salcedo Gomes

Impressão: CirKula

Tiragem On-line: 1000 exemplares/Downloads por edição.

Tiragem Impressa: Sob Demanda.

Dados Internacionais de Catalogação da Publicação (CIP)

C578 Circulando entre as possibilidades de Educação a Distância e os desafios da Educação Superior / Monica Pagel Eidelwein, Raquel Salcedo Gomes (Organizadoras). - 1. ed. - Porto Alegre: CirKula, 2018.

291 p. - [e-Book]

ISBN: 985-85-67442-96-9

1. Educação Superior. 2. Educação a Distância.
3. Experiências profissionais. I. Eidelwein, Monica Pagel.
II. Gomes, Raquel Salcedo.

CDU 37.018.43

(Bibliotecária responsável: Gabriela Berteli Nora - CRB 10/2449)

Licenciamento - Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

Você tem o direito de:

1. Compartilhar - copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato
2. Adaptar - transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.

De acordo com os termos seguintes:

1. Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.
2. Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

Editora CirKula

Av. Osvaldo Aranha, 522 - Loja 1 - Bomfim - Porto Alegre - RS - CEP: 90035-190

E-mail: editora@circula.com.br

Loja Virtual: www.livrariacirkula.com.br

É possível ligar a educação aberta e a educação a distância a partir da criação de aplicativos para mídias móveis? Um estudo de caso

CÍNTIA INÊS BOLL
DANIEL NEHME MULLER
RICARDO CORTEZ LOPES
NÁDILA ALBUQUERQUE LUCHINI

Resumo: A sinergia entre a educação à distância (EaD) e os Recursos Educacionais Abertos (REA) pode colaborar para que o processo de ensino-aprendizagem seja cada dia mais potencializado pelo uso das tecnologias móveis. Nesse sentido, os aplicativos para mídias móveis (app) podem ser companheiros pedagógicos estratégicos. A pesquisa que desenvolvemos analisa os dados produzidos a partir de atividades propostas em uma disciplina de Licenciatura em Pedagogia tendo os apps como uma das atividades para a aprovação. Usando o Blogosfero, um ambiente de interação em software livre, e o Wikilivros, que é um REA, cada aluno é orientado para criar um app na primeira plataforma brasileira para desenvolvimento de apps, a Fábrica de Aplicativos. A metodologia utilizada foi a de, depois de reuni-los em um repositório digital, analisar suas interrelações a partir dos conceitos definidos por Pierre Lévy (2010), a saber: o de interconectividade, o de comunidade virtual e o de inteligência coletiva. A partir desse exercício, foram elaboradas categorias específicas para classificar os aplicativos por eles. Os resultados parciais indicam que a relação com a educação formal se apresenta na grande maioria dos apps e que há tentativa, a partir dessa relação, de busca pela integração entre as redes sociais mais populares e gratuitas no país.

Palavras-chave: Educação a Distância. Recurso Educacional Aberto. Aprendizagem Móvel. Tecnologia Móvel. Educação Formal.

Introdução

O objetivo final desse texto é identificar pontos de convergência entre a modalidade de educação a distância e os princípios pedagógicos da educação aberta. Questionamos neste espaço se essa “ponte” pode ser construída também através da utilização de aplicativos para mídias móveis (app), e nisto consiste a hipótese que anima nosso esforço investigativo.

Nossa hipótese partiu da análise de aplicativos desenvolvidos por alunos de uma disciplina de Licenciatura em Pedagogia¹. Foi nesse ambiente que, considerando nosso referencial teórico, buscamos analisar se, afinal, haveria aspectos visíveis de convergência entre a educação a distância e a educação aberta a partir dos aplicativos.

Nosso percurso nesse trabalho, portanto, apresentou a educação a distância e a educação aberta que, agregadas ao modo gratuito, pois que há as opções pagas, de criar apps oferecidos pela plataforma brasileira nomeada de Fábrica de Aplicativos, podem ou não produzir uma relação convergente e, portanto, sinérgica quando em análise a partir das categorias de interconectividade, de comunidade virtual e de inteligência coletiva (LÉVY, 2010).

Definindo os conectados

Em tempos de cultura digital, a articulação entre os espaços educativos mostra-se imprescindível para uma educação que quer ser significativa para alunos e professores. Os espaços educativos precisam estar configurados pedagogicamente desde sua escola, seu bairro, sua cidade, até quaisquer outros que se ofereçam como lugar de aprendizagens. Os espaços educativos, antes vinculados apenas aos espaços institucionais, a cada dia mais se apresentam alargados em sua concepção, fazendo manchar as bordas antes definidas entre espaço físico e currículo ao incluir nele também, especialmente nas atuais Diretrizes

1 Disciplina eletiva oferecida prioritariamente para a Pedagogia. Possui três créditos, 45 horas, e tem como súmula: “o estudo das características da Educação a distância (EAD) apoiada por redes de computadores, envolvendo a interação mediada por computador, ferramentas e serviços da internet. Análise de como as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) são utilizadas e integradas em projetos de educação a distância. A disciplina prevê ainda o estudo das políticas públicas com relação à EAD no Brasil e nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, suas características e possibilidades pedagógicas”.

Curriculares Nacionais para a Educação Básica, os espaços socioculturais e esportivo-recreativos do entorno, da cidade e mesmo da região (BRASIL, 2013: 27). Esse entendimento para que práticas pedagógicas cada vez mais agreguem lugares ou tempos diversos se fortaleceu quando, em 2005, o Ministério da Educação (MEC) apresentou, no Decreto 5.622, a necessária incorporação da educação a distância como modalidade de ensino.

Ao caracterizar a educação a distância como modalidade de ensino, toda a interlocução da educação com o entorno da escola celebraram não só acordos e convênios, mas também, e no nosso caso, especialmente, práticas de cooperação e integração entre os sistemas de ensino.

A educação a distância tem sido, desde então um desafio para todos, mais especialmente nestes últimos tempos em que as tecnologias estão cada dia mais móveis. Segundo as atuais Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (BRASIL, 2013), nossos alunos vivem em um tempo onde a cultura digital se mistura aos usos e costumes cotidianos das escolas deste país, ressignificando o próprio fazer da cidadania, suas tecnologias e métodos “[...] frente a processos e inovações que a afetam” (BRASIL, 2013: 26). É possível crer que, para os licenciandos, as tecnologias não se apresentem mais (se um dia o foram) como apoio, recurso ou ferramenta: elas são afetadas como processo. Sendo assim, partimos da premissa de que a educação a distância se constitui ética e esteticamente em fazer-se ela mesma ensino e aprendizagem destes tempos de cultura digital e tecnologias móveis. Para Pereira e Moraes (1999: 65):

A educação a distância rompe com a relação espaço/tempo, que tem caracterizado a escola convencional, e se concretiza por intermédio da comunicação mediada, por meio da mídia. Na modalidade a distância *a mídia torna-se uma necessidade absoluta para que se concretize a comunicação educacional* (grifo nosso).

Portanto, a educação a distância implica uma mediação da relação professor-aluno que, agregada às tecnologias digitais, são imprescindíveis e impossíveis de separação. Então, se vivemos tempos em que as tecnologias móveis agregam suas singularidades às aprendizagens, é preciso pensar que singularidades são essas e como se apresentam, mas também que atividades educativas se destacam e por quais motivos. Se hoje a concretização da comunicação pedagógica é atravessada pelas

mídias, cada dia mais móveis, como pensá-las na criação pedagógica de aplicativos educacionais? No Brasil, no âmbito da norma, as Diretrizes Curriculares Nacionais corroboram essa definição:

A modalidade Educação a distância caracteriza-se pela mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem que ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos (BRASIL, 2013: 46).

Enquanto atividades educativas em lugares ou tempos diversos, é preciso pensar como as tecnologias podem atender às especificidades “[d]a pluralidade de contextos e as possibilidades educacionais para o aprendizado ao longo da vida” (AMIEL, 2014: 19). Podemos afirmar que a educação aberta pode contribuir imensamente para isso. Ou seja, além da modalidade da educação a distância (EaD), podendo oferecer condições para que estudos aconteçam em quaisquer tempos e espaços, as tecnologias móveis oferecem a mobilidade da mídia e os pressupostos da educação aberta (EA) oferecem-se para significar os espaços socioculturais e esportivo-recreativos do entorno, da cidade e da região mais próxima dos alunos. Mas com um diferencial:

Não são monopólio de nenhuma indústria editorial, nem dependem de licitações. Nem são comprados exemplares físicos, direitos autorais ou licenças que os restrinjam como usos educacionais. Os recursos em formatos digitais abertos, entre eles os que podem ser disponibilizados em tecnologias móveis, podem ser utilizados, redistribuídos, melhorados, revisados, atualizados e remixados por professores/alunos/tutores/gestores [uma ideia de múltipla autoria], problematizando-os à sua realidade ou aos seus objetivos educadores em qualquer lugar, tempo e espaço que se ofereça para ser usado (BOLL; MELO, 2015: 63).

Portanto, a educação aberta é realizada a partir de materiais desenvolvidos em um regime de múltipla autoria, que funcionam a partir de um sistema colaborativo entre várias pessoas. O resultado dessa “co-elaboração” são os Recursos Educacionais Abertos (REA). Um dos exemplos mais conhecidos de REA é a Wikipédia, que congrega autores e verbetes. Esse modelo de produção bibliográfica que é multiauto-

ral pode permitir, de maneira mais visível, a identificação do necessário pluralismo cultural desses tempos atuais:

O cenário contemporâneo, ao menos na maior parte das sociedades ocidentais, é o de sociedades sem centro, no sentido de que são territórios marcados por uma pluralidade de grupos com seus próprios centros. De fato, dentro de um espaço social, temos uma pluralidade de grupos de diferentes tipos (ROSATI, WEISS, 2015: 132).

Os REA poderiam ser, neste sentido, a concretização de um tipo de “centro cultural modernizante” que movimenta espaços socioculturais e esportivo-recreativos do entorno, da cidade e da região para que outros grupos sociais possam produzir materiais, sejam eles objetos de aprendizagem, objeto educacional, conteúdo digital ou conteúdo aberto, respeitando as liberdades de usar, aprimorar, recombina e distribuir conteúdos: “review, reuse, remix, redistribute” ou popularmente conhecidos como 4Rs (quatro rres), cujos direitos autorais não são reservados e o autor pode oferecer o conteúdo em múltiplos suportes, mídias e linguagens (BOLL, 2015).

[...] Educadores em todo o mundo estão desenvolvendo um vasto conjunto de recursos educacionais na Internet, que são abertos e livres para todos usarem. [...] Esse movimento emergente de educação combina a tradição de partilha de boas ideias com colegas educadores e da cultura da Internet, marcada pela colaboração e interatividade. Esta metodologia de educação é construída sobre a crença de que todos devem ter a liberdade de usar, personalizar, melhorar e redistribuir os recursos educacionais, sem restrições. A expansão global da coleção de recursos educacionais abertos criou um terreno fértil para este esforço. Esses recursos incluem materiais abertamente licenciados, planos de aulas, livros, jogos, software e outros materiais de apoio ao ensino e aprendizagem [...] (DECLARAÇÃO DE CIDADE DO CABO, 2007).

A educação aberta está ligada à ideia de openess, em português significa “abertura”, é uma filosofia educacional cujo objetivo é quebrar as barreiras que limitam o acesso à educação superior na tentativa de proporcionar maiores oportunidades de aprendizagem para todos, inclusive para quem não está ainda na faculdade e, particularmente, para quem não pode “pagar” por um curso. A educação aberta tem por foco incluir variados recursos, tecnologias e metodologias que ampliam a autonomia

do aluno, constituindo-se em uma nova forma de pensar o currículo, os conteúdos e os materiais para o processo educativo. Neste sentido, as mídias interativas e aprendizagem aberta colaborativa podem potencializar as práticas pedagógicas em uma dimensão mais personalizada e singular ao mesmo tempo em que colaborativa e cooperativa.

Para Amiel (2012), o movimento da educação aberta, que inclui também os Recursos Educacionais Abertos (REA), dialoga com a flexibilidade das relações entre os direitos do autor às permissões de uso de conteúdos digitais como forma de potencializar a criação. Nesse aspecto, as licenças de uso Creative Commons (CC) permitem que o autor de uma obra defina o grau de abertura do REA criado. Em relação à abertura técnica, as licenças abertas usam formatos que permitem a utilização e modificação do recurso com facilidade, por vários autores.

No Brasil, a característica principal da Universidade Aberta (UAB), criada em 2005, é o acesso gratuito à educação através da rede pública de educação a distância. No recente documento, “O futuro da aprendizagem móvel” (2014), a Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) apresenta a EaD como espaço preponderante para o uso das tecnologias móveis junto ao ensino institucional no mundo. Na EaD, portanto, podemos experimentar ou Um Computador por Aluno (UCA), em que o aluno recebe gratuitamente um computador móvel para seu uso escolar, ou Traga o Seu Próprio Dispositivo (Bring Your Own Device – BYOD), em que o aluno subsidia seu estudo usando o seu próprio aparelho móvel. Reconhecemos que o modelo BYOD se aproxima da EaD pois que, atualmente, querendo ou não, as instituições estão repletas de usos pedagógicos destes dispositivos e da internet para fins educativos². Instituições e comunidades acadêmicas, entre elas a Universidade do Vale dos Sinos (UNISINOS) na região metropolitana de Porto Alegre³, já iniciaram suas aproximações com seus alunos compartilhando atividades pedagógicas e materiais de estudo pelo seu próprio aplicativo adaptado ao seu ambiente institucional de aprendizagem, o MOODLE.

Os aplicativos criados especialmente para uso educacional em mídias móveis podem contribuir não só para o acesso aos materiais disponíveis quanto também, e especialmente, para a comunicação entre

² A equipe de pesquisa de que os integrantes desse artigo fazem parte está desenvolvendo o outro trabalho com a finalidade, entre outras, de saber mais sobre a usabilidade das tecnologias moveis para fins pedagógicos no ensino superior na UFRGS.

³ Disponível em: <<http://www.unisinos.br/servicos/aplicativo-mobile>>

professores, gestores, alunos e tutores dentro do ambiente institucional do curso. Considerando que, segundo o censo de educação superior houve um aumento no número de concluintes nos cursos de graduação na modalidade à distância de 17,8% entre 2013 – 2014⁴, é preciso considerar que o uso de aplicativos educacionais para a mobilidade nessa modalidade a distância poderá influenciar também nesse processo.

Os aplicativos

Aplicativos para mídias móveis estão presentes faz tempo no nosso cotidiano, desde nossos rádios, televisores, telefones e agora, também, fixados na mobilidade oferecida por nossos carros com os chamados “computadores de bordo”. Desenvolvidos sob o desejo de que a convergência entre eles facilitasse o uso na mobilidade, o acesso à internet a partir de pelo menos um deles proporciona não só a interação comunicativa mas também o desejo de uma conexão constante:

Os aplicativos, conhecidos genericamente como apps, são softwares que carregam nos aparelhos eletrônicos funcionalidades específicas para facilitar certas aplicações existentes ou novas atribuídas como por exemplo, a de um aparelho celular que além das funções originais de fazer e receber chamadas também exibe vídeos e serve como leitor de livros (NASCIMENTO, et. al, 2013: 5).

Os “computadores de mão”, celulares inteligentes e tablets, por exemplo, congregam os mesmos desejos interativos pelos aplicativos móveis. Enquanto os aparelhos eletrônicos em geral possuem possibilidades de ações infinitas, os aplicativos são o que se utiliza do hardware para realizar uma funcionalidade específica que pode ou não estar acoplada em um mesmo aparelho. Nas tramas de fios e impulsos elétricos, estão ainda os desejos de seus usuários e o acesso à internet também na mobilidade, influenciando esse novo diálogo contemporâneo:

Compactuando o mesmo paradigma conceitual da técnica e tecnologia com Guattari (2012) que afirma serem os dispositivos materiais “máquinas feitas pela mão do homem” (p. 44), cremos que o seu uso nos espaços educativos de qualquer modalidade e etapa de ensino, dialogue com a visibilidade enunciada pelas linguagens midiáticas nesses dispositivos (BOLL, 2014: 6).

⁴ Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/sead/documentos/censo-de-educacao-superior-2014>>

Os aplicativos para mídias móveis convergem acessos e podem promover enunciações digitais em linguagens que não só das letras: sons e imagens podem compor outras formas de educar, de criar e visualizar ideias, termos e conceitos. É preciso considerar o quanto o uso de um app institucional na graduação, na modalidade a distância ou não, agregado aos pressupostos da educação aberta, pode alinhar desejos não só de criação mas especialmente de práticas de cooperação e integração entre os sistemas de ensino. Uma educação que empodere autorias educadoras, apresentando-as para além de análises críticas e técnicas e “certos e errados”, abrindo espaços para que a expressão comunicativa nestes tempos de cultura digital efetivamente se apresente (BOLL, 2014).

Ambiente empírico

Em uma disciplina ofertada na modalidade à distância para a Licenciatura de Pedagogia presencial intitulada Educação a Distância e Ambientes de Aprendizagem (EDU 03084), no segundo semestre do ano de 2014, desenvolvida em uma rede social não institucional, o Bloogsfero, os alunos foram convidados a trabalhar também com Wikilivros (REA). Segundo a RESOLUÇÃO N° 10/2006 UFRGS⁵, qualquer disciplina na modalidade a distância precisa garantir que mais de 20% da carga horária total seja composta de atividades de ensino a distância, ou seja, no caso, deveríamos fazer apenas duas aulas presenciais.

A disciplina, aprovada pelo Conselho da Unidade na Faculdade de Educação (Faced-UFRGS) para ser oferecida nesta modalidade, oportunizou conhecer a história da educação à distância no Brasil e no mundo, bem como experimentar vivências docentes e discentes com as linguagens típicas de um tempo comunicativo da cultura digital. Para isso, foram desafiados a estudar, aprender e interagir nessa modalidade mas não necessariamente em tecnologias móveis. Infelizmente, o Moodle, ambiente institucional na UFRGS, até o momento, ainda não está com suas todas as suas funcionalidades operantes e habilitadas para a mobilidade em aplicativo, tal como ocorre com a UNISINOS. Por este motivo, optamos por trabalhar com uma rede social em software livre, a fim de testarmos as operacionalidades a que tínhamos, então, acesso em 2014⁶.

5 Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cepe/legislacao/resolucoes-normativas/resolucao-no-10-2006-de-08-03-2006-1>>

6 Hoje, a UFRGS conta com o MOODLE, no entanto, ele ainda não apresenta, em 2016, um mínimo de funcionalidades, tal como o da UNISINOS, em 2014, para comunicação instantânea.

Foram desenvolvidos os trabalhos utilizando o Blogosfêro, rede social em plataforma livre, o Wikilivros, um recurso educacional aberto vinculado à Wikipédia, e a Fábrica de Aplicativos (FA), uma plataforma livre e brasileira para criar aplicativos, inclusive educacionais, para mídias moveis. A convergência entre os ambientes, inclusive de criação, é um aspecto destacado não só teoricamente como também na prática: os alunos editaram uma página na wikilivros referente ao seu projeto de criação do app e o vincularam a ele como link em uma das “abas”. Cada app criado na FA pode, dentre a opção gratuita⁷, ser “linkado” à página do Wikilivros. Assim, mesmo que o app fique vinculado ao e-mail do aluno que o criou, a página do Wikilivros pode ser editada por qualquer usuário cadastrado.

Nosso universo de análise contou com os aplicativos criados nos dois semestres de 2014, sendo que aqueles desenvolvidos no primeiro semestre definimos como 2014-01. Analisamos dezesseis aplicativos no primeiro semestre e no segundo semestre, definidos como 2014-02, um total de vinte. Os apps estão atualmente alocados na página da equipe de pesquisa⁸, funcionando como um repositório para que não só os alunos possam visualizar suas produções quanto também pesquisar as de seus colegas, de acordo com suas necessidades.

Metodologia

Iniciamos nossa pesquisa com a reunião dos apps no repositório da página Cultura Digital e Mídias Móveis. Nesse site, disponibilizamos os aplicativos com seus respectivos filtros temáticos. Em seguida, procedemos à “leitura flutuante”, na tentativa de identificar categorias que dessem conta das continuidades e descontinuidades do material disponível. Essa busca resultou em algumas categorias pré-formuladas que apresentaremos em seguida, criadas quando a primeira geração de apps foi, ao mesmo tempo que criada, analisada. O passo seguinte foi a organização dos materiais segundo essas categorias só que agora em um novo lote, em um novo semestre, como resultado de novas ações pedagógicas sob a mesma disciplina oferecida para a licenciatura em Pedagogia ou outras.

7 Hoje, a FA nos oportuniza a modalidade PREMIUM, com muito mais funcionalidades, para os apps criados na disciplina — sempre com fins educacionais.

8 Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/culturadigitalmidiasmoveis/aplicativos-moveis-ja-desenvolvidos-colaboradores-educadores/>>

Primeiramente, vamos mostrar as categorias emergentes, e depois vamos analisar as categorias através de nosso referencial teórico. Iniciemos pelas categorias a que nos conduziram a primeira geração. Como disciplinares (18,75%), consideramos aqueles apps vinculados diretamente a uma licenciatura pois que na disciplina, na graduação, tivemos alunos de variadas licenciaturas apesar de que preponderantemente da Pedagogia. 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 relacionam diretamente à escola. Por fim, os referentes à teoria pedagógica (6,25%) identificamos como aqueles que propõem uma maneira de ensino mais amplo do que o disciplinar.

A segunda geração repetiu um pouco essa definição e porcentagem e ainda apresentou uma categoria a mais, a categoria ao que denominamos de experiencial. Como disciplinares, nessa nova análise, obtemos uma porcentagem de 15%. Os referentes à instituição escola ficaram em 15%. Os referentes à extra-instituição escola ficaram em 25%. Os referentes à teoria pedagógica ficaram em 6,25%. Por fim, em nova categoria, identificamos os então denominados por nós como experienciais, 15%: aplicativos desenvolvidos enquanto experiência mais tecnológica do que pedagógica.

Portanto, houve uma variação na distribuição dos aplicativos dentro dessas categorias. Os disciplinares apresentaram um crescimento de 6,25% de uma geração para a outra com relação à presença de aplicativos disciplinares. Explicamos esse aumento provavelmente por conta da presença de alunos na disciplina anterior que possam ter encorajado os alunos da geração posterior a imergirem em suas próprias áreas com mais ferramentas. Os aplicativos definidos como instituição escola sofreram um decréscimo numérico de 35%, provavelmente porque os aplicativos dessa categoria são mais relacionados à disposição de informações colhidas na internet, e eles são mais presentes na primeira geração justamente por conta do caráter introdutório que essa categoria permite ter ao se prestar apenas a uma organização da informação, sem um objetivo pedagógico maior.

Os aplicativos extra-instituição escola mantiveram a sua porcentagem estabilizada de uma geração para a outra. Talvez porque os espaços não-escolares de educação sejam um interesse fixo, e não propriamente algo que dependa da habilidade em se configurar aplicativos. Já os aplicativos denominados de teoria pedagógica apresentaram cres-

cimento de 13,75% de uma geração para a outra. A novidade foi a inserção ao grupo de uma outra categoria, denominada de experienciais, com 15 %, que, provavelmente tenha aparecido por conta do desejo de conhecer a plataforma e sua usabilidade apenas, não focada nos aspectos pedagógicos do uso no espaço escolar.

Ou seja, vamos perceber que, de uma geração para outra, os aplicativos adquirem bem mais recursos (deve ter tido algum tipo de troca com alunos do ano passado). Houve também um aumento do número de categorias. E também começou a haver aplicativos direcionados para os professores. Apesar dos recursos gratuitos oferecidos pela FA, até então modalidade utilizada na disciplina, nem sempre os professores escolhem todos os recursos. No período em que esta disciplina e pesquisa acontece, 2014/02, os recursos oferecidos pela Fábrica de Aplicativos, na versão gratuita, são:

Álbum de Fotos: permite criar uma galeria de imagens no aplicativo. Para isso, é necessário enviar uma imagem de cada vez e adicionar a ela uma legenda. Ainda é possível exportar álbuns e galerias de páginas web de hospedagem e compartilhamento de imagens como o Flickr;

Galeria de Áudios: permite enviar arquivos de áudio em diversos formatos e criar de playlist dos arquivos;

Lista: permite adicionar imagens e textos ao aplicativo, sendo necessário o envio de alguma imagem e descrição sobre ela. Há também a opção lista de textos sem as imagens;

Mapa: permite inserir o link do Google Maps da localização que deseja exibir no aplicativo;

RSS e MRSS: permite inserir esses itens agregadores de conteúdos disponíveis em blogs e outras páginas, para que os usuários do aplicativo possam acompanhar o conteúdo atualizado de blogs e websites via dispositivo móvel;

Redes Sociais: permite que os usuários exportem os conteúdos disponíveis em suas contas de redes sociais como Twitter, Instagram e Facebook ao aplicativo;

Vídeos: permite enviar vídeos de até 12 MB na plataforma. É possível também adicionar vídeos e canais do site YouTube ao aplicativo.

Podcast: permite enviar links e arquivos de podcast (arquivo de áudio digital, frequentemente em formato MP3 ou AAC).

Ressaltamos fortemente o recurso acima denominado como “Redes Sociais”. Ele será de fundamental importância mais adiante.

Referencial Teórico e análise

Nossa metodologia de exposição foi organizada a partir de três conceitos-chave e da análise dos aplicativos a partir deles. É possível crer que o uso de aplicativos contemple não só os três princípios orientadores do crescimento inicial do ciberespaço: interconexão, criação de comunidades e inteligência coletiva (LÉVY, 1999: 127), mas, especialmente, a complexidade cotidiana das ações e linguagens comunicativas em tempos de cultura digital.

Considerando que o conceito de interconectividade está ligado, conforme Levy (2010: 123), ao “impulso comunicativo natural que transforma o espaço e torna o indivíduo um telepresente”, é possível pensá-lo em sua expansão, como que propiciando certa dose de diluição da corporalidade (DA SILVA, 2011) que, por fim, deixa de ser apenas fisicamente sentida para ser contextualmente percebida. Com relação à primeira geração, pudemos perceber na nossa análise que há mais “corporalidades” e poucas “textualidades” nos aplicativos. A comunicação do conteúdo transposto do Wikilivros é feita muito mais a partir de linguagens não verbais, sons e imagens. Isto significa uma espécie de desejo de expansão do indivíduo a partir das linguagens que vivem, concentrando-a em atratores, que são

[...] como códigos visuais erópticos, difundidos na comunicação metropolitana e hoje também cada vez mais digital, acaba concentrando olhares nas tentativas de fazer-se ver, seduzindo o participante a decifrar ‘enigmas silenciados’ que em um determinado ambiente particular, se transformam em enigmas somatizados por um público específico [...] [o atrator] ‘Anula temporariamente o movimento do olho para empoderar o olhar e a coisa’ (CANEVACCI apud BOLL, 2013: 15).

Outro recurso que parece servir como atrator pela busca das corporalidades comunicativas são os hiperlinks estabelecidos entre os apps e as redes sociais, tais como o Facebook e o Youtube. Isso expande o aplicativo para além dele mesmo, atraindo-nos a uma interconectividade diluída em linguagens ao que poderíamos chamar, provisoriamente, de “além-corpos”. Na segunda geração, ainda não há uma conexão entre os aplicativos (o que indicaria um maior diálogo

entre os autores), mas há um significativo aumento de tentativas de conexão, portanto, com outras redes sociais. Assim, a conectividade entre os entes que formaram esse grupo de apps apareceu com o desejo de promover e conectar, com forte presença das redes sociais.

Para Levy (2010), o conceito de comunidades virtuais começa a partir da interconectividade: faz-se uma aproximação de pessoas a partir de interesses que cooperam. E a partir disso, podemos dizer, engendra-se ao que Émile Durkheim chamou de saber *sui genesis* (DURKHEIM, 2004), que, no nosso entendimento, está para além da soma dos indivíduos ao se engendrar efetivamente numa episteme específica (MOSCOVICI, 2012). Na análise da primeira geração, percebemos que se estabelece efetivamente um espaço de troca. Mas ele não está entre os apps de modo gratuito criados na Fábrica de Aplicativos (FA), mas nas redes sociais. Assim, em relação ao grupo social que poderia se formar com os apps, cada unidade destes acabou se encerrando em si mesmo, fazendo dos apps uma tentativa de aglutinar linguagens e das redes sociais o espaço corporificado da interação.

No caso da segunda geração, o incremento dos aplicativos parece indicar que houve mais troca com os alunos da disciplina anterior. Mas já há aplicativos que deixam espaço para a interação dos alunos, o que não ocorria na geração anterior, pois que os aplicativos não conseguiram avançar nesse aspecto. Para Levy (2010), a inteligência coletiva se constrói a partir da interação entre comunidades virtuais. As trocas, então, param de ser aleatórias (o que gera o ciberespaço) e se tornam direcionadas para um fim. Fim que se estrutura enquanto é estruturado a partir dessa interação. Ou seja, o ciberespaço é esse local onde a inteligência coletiva se constrói.

Na nossa apreciação da primeira geração, não se verificou uma existência de ciberespaço no espaço dos apps, uma vez que não há uma troca direcionada entre eles, como já foi dito. Mas podemos falar de uma inteligência coletiva quando nos referimos também às redes sociais: nelas se “terceiriza” o espaço de trocas pela limitação imposta pela modalidade gratuita a que trabalhamos na Fábrica de Aplicativos. Assim, pudemos concluir que o uso restrito do app, na modalidade gratuita, faz do ensino informativo, não interativo.

A segunda geração apresenta uma linguagem parecida entre os apps que é especificamente a de disponibilizar em listas o conteúdo ao qual pretende apresentar como foco de estudo no app. Isso indica que houve a tentativa de construção de um conhecimento para um fim, e que esse fim ficou concretizado justamente em uma maior uniformidade

na apresentação dos conteúdos dos apps. Considerando este aspecto, ao que requer maior análise da equipe, o próximo passo de nossa pesquisa é requerer junto aos gerentes da Fábrica de Aplicativos a abertura de abas no formato “Premium” para uso educacional, e também estudar com maior atenção as próprias categorias e conceitos aqui apresentados.

Considerações Provisórias

Nesta seção, destinada para a conclusão de nosso estudo, pensamos ser fundamental cada vez mais e sempre que possível continuar perguntando se é possível estabelecer uma convergência/conexão entre educação a distância e educação aberta a partir do uso de aplicativos. Ao que, nesse momento, podemos responder, mesmo que provisoriamente: sim, é possível que se possa estabelecer essa conexão.

Os app modo gratuito criados na FA apresentam-se como propulsores sinérgicos porque convergem a educação a distância e a educação presencial quando primeiramente passam a oferecer o Recurso Educacional Aberto para edição a qualquer tempo por qualquer pessoa, uma vez que o link fica “congelado” no app, mas não fica congelado no Wikilivros.

Creemos também que é possível estabelecer uma convergência/conexão entre educação a distância e educação aberta a partir do uso de aplicativos, pois que esta inovadora de estudar a filosofia da educação aberta em interconexão com os apps, vivendo-a enquanto modalidade que estuda, planeja e desenvolve um app em interconexão com a educação formal dá visibilidade aos conteúdos escolares numa perspectiva para além da informacional. Essa análise considera os apps não como “livros digitais” que apresentam dados e informações curriculares selecionadas pelos licenciandos mas como intertextos aglutinados em corporalidades comunicativas que acabam por se constituir em redes de atratores e de interação com um fim.

Referências

AMIEL, T. **Educação aberta**: configurando ambientes, práticas e recursos educacionais. In: SANTANA, B.; ROSSINI, C.; PRETTO, N. L. (Org.). Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas políticas públicas. Salvador: Edufba; São Paulo: Casa da Cultura Digital. 2012.

BOLL, C. I. **A enunciação estética juvenil em vídeos escolares no youtube**. UFRGS. Tese de Doutorado. 2013.

_____. 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.

_____. Aprendizagem Móvel. In MILL, D. (org.) **Dicionário Crítico Educação e Tecnologias (Tomo I)**. Grupo Horizonte. UFSCAR. 2015 (no prelo).

_____. MELO, Rafaela Santos. Cultura Digital e Recursos Educacionais Abertos (REA): mídias móveis e desafios contemporâneos. In: VICENTE, D. E. de V. G.; EIDELWEIN, M. P. **Educação com Tecnologias**. Porto Alegre: Cidadela, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Conselho Nacional da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

DECLARAÇÃO DA CIDADE DO CABO. **Declaração de Cidade do Cabo para Educação Aberta**: Abrindo a promessa de Recursos Educativos Abertos. Cape Town, 2007. Disponível em: <<http://www.capetowndeclaration.org/translations/portuguese-translation>>. Acesso em: 5 nov. 2015.

DURKHEIM, É. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Martin Claret, 2004.

LEMONS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2008.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MORAN, J. **Novos caminhos do ensino a distância, no Informe CEAD** - Centro de Educação a distância. SENAI, Rio de Janeiro, ano 1, n.5, out-dezembro de 1994, p. 1-3.

MOSCOVICI, S. **A psicanálise, sua imagem e seu público**. Petrópolis: Vozes, 2012.

NASCIMENTO, H. J.; MARTINS, H. G.; VICTER, E. F. **Aplicativos para dispositivo móvel: entendendo o conceito de função matemática.** Anais do XIX Congresso Internacional da Associação Brasileira de Educação a distância. Duque de Caxias, 2013.

PEREIRA, E. W.; MORAES, R. A. História da educação a distância e os desafios na formação de professores no Brasil.. In: DE SOUZA, A. M.; MARIA, L.; FIORENTINI, R.; RODRIGUESE, M. A. M. (org). **Educação superior a distância: Comunidade de Trabalho e Aprendizagem em Rede (CTAR).** Brasília: Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2009.

PINHEIRO, D. **Potencialidades dos Recursos Educacionais Abertos para a educação formal em tempos de cibercultura.** 2014. 86f. Dissertação (Mestre e Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2014.

ROSATI, M.; WEISS, R. **Tradição e autenticidade em um mundo pós-convencional: uma leitura durkheimiana.** Sociologias, v. 17, n. 39, 2015.

ROSSINI, T. S. S. **Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas.** Revista Teias, v.13, n.30 p.391-412 set.\dez.2012.

SANTOS, E. **Educação on-line: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente.** Salvador: Faced-UFBA, 2005.

UNESCO. **Diretrizes para Recursos Educacionais Abertos (REA) no Ensino Superior.** 2015.