

Eis o Novo Paradigma, Eis em Salvador e para o Mundo, uma Reflexão e Perspectivas sobre a Formação de “Ciber” Professores na Era do Mobile Learning

Ody Marcos Churkin
odyfilosofia@gmail.com

RESUMO

Eis o novo século, eis o novo paradigma, as primeiras décadas do século XXI, apresentam mudanças imensuráveis, as tecnologias de comunicação e informação somadas à internet formam marcos na transformação da sociedade mundial. Eis a era da conectividade e mobilidade, tudo está em todo, e todos estão em tudo, o saber está a um clique e não palma de uma das mãos. Dentro desse novo cenário, desse momento ímpar na história, demonstrar-se-á a importância do professor frente ao mobile learning, além do que a importância de tirar proveito das tecnologias para o ensino aprendizagem. Por meio do processo maiêutico socrático, sob um “olhar” da fenomenologia, somada aos projetos Repensar a Educação (R.E) e Ensinar Respeito por Todos (ERT) da UNESCO, fins aprimorar a educação na era da cibereducação. Dentro de um entendimento enfatizar que as tecnologias são “meios” e não “fins” para contribuir para que sujeitos produzam conhecimento em comunhão com a diversidade, cibercidadania e a cibercooperação. O objetivo deste artigo é demonstrar a figura do professor na era da ubiquidade como mediador e curador frente aos meios ubíquos, no entanto urge uma formação contínua e apropriada para obter e oferecer inúmeras possibilidades e perspectivas para o mobile learning.

Palavras - Chave: cibercidadania. Diversidade. Processo-maiêutico. Ubiquidade.

Resumen

El nuevo siglo, el nuevo paradigma, las primeras décadas del siglo XXI, presentan cambios inconmensurables, las tecnologías de comunicación e información sumadas a internet forman marcos en la transformación de la sociedad mundial. Es la era de la conectividad y la movilidad, todo está en todo, y todos están en todo, el saber está a un clic y no palma de una mano. Dentro de ese nuevo escenario, de ese momento impar en la historia, se demostrará la importancia del profesor frente al móvil de lectura, además de la importancia de aprovechar las tecnologías para la enseñanza del aprendizaje. Por medio del proceso maiéutico socrático, bajo una "mirada" de la fenomenología, sumada a los proyectos Repensar la Educación (R.E) y Enseñar Respeto por todos (ERT) de la UNESCO, para perfeccionar la educación en la era de la cibereducación. Dentro de un entendimiento enfatizar que las tecnologías son "medios" y no "fines" para contribuir a que los sujetos produzcan conocimiento en comunión con la diversidad, la ciber ciudadanía y la cibercooperación. El objetivo de este artículo es demostrar la figura del profesor en la era de la ubicuidad como mediador y curador frente a los medios ubicuos, sin embargo urge una formación continua y apropiada para obtener y ofrecer innumerables posibilidades y perspectivas para el mobile learning.

1 INTRODUÇÃO

A construção deste trabalho surgiu com a apresentação de um artigo no I Colóquio Internacional de Pesquisa Aplicada em Educação: diferentes olhares

sobre abordagens metodológicas, promovido pelo Programa de Pós-graduação Gestão e Tecnologias aplicadas à Educação (GESTEC), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

Tratava-se de um trabalho sobre a utilização de um aplicativo, o SOCRATIVE para alunos usarem em sala de aula como um instrumento de revisão e avaliação.

Houve muito interesse por parte do público, além do esperado, gerando muitas trocas de ideias e contatos, que culminou em mais uma inquietação para autor, que é professor do ensino médio na área da filosofia e integrante de um projeto de mestrado profissional em novas tecnologias na educação. Diz Saccol (2010):

O mobile learning se refere a processos de aprendizagem apoiados pelo uso de tecnologias da informação ou comunicação móveis e sem fio, cuja característica fundamental é a mobilidade dos aprendizes, que podem estar distantes uns dos outros e também em espaços formais de educação, tais como salas de aula, salas de formação, capacitação e treinamento ou local de trabalho. (SACCOL et al., 2010, p. 25)

Como incentivar os professores a utilizarem seus próprios celulares como ferramentas didáticas? Em conjunto com a direção e coordenação pedagógica houve o interesse comum de se promover um projeto

experimental para os professores, com o fito de apresentar o aplicativo Socrative e posteriormente outros, oferecendo o desafio de se aproveitar os seus próprios dispositivos. Com ajuda de Souza conclui-se:

Um educador bem informado e interessado em aprofundar os conhecimentos propiciará o interesse dos educandos também pela interrogação do mundo. Ao passo que um educador acomodado suscitara a acomodação e o desânimo dos educandos. O educador necessita saber para onde caminhar com os seus educandos (SOUZA, 2012, p.140).

A priori no Colégio Zumbi dos Palmares, localizado em Colombo no Paraná, região metropolitana de Curitiba no Paraná, no sul do Brasil, houve um treinamento para incentivo da leitura e produção de poesia, em conjunto com os professores de língua portuguesa e filosofia.

Unidos pela poesia, literatura e com a utilização das novas tecnologias, em específico o Socrative desenvolveu-se uma *oficina* com as poesias apresentadas, além do que para justificar a ação, foi apresentado e demonstrado o projeto da UNESCO, chamado “Bring Your Own Device” (BYOD) de 2014:

Traga o Seu Próprio Dispositivo (BYOD)
Uma forma viável de conseguir um ambiente 1:1 é fazer com que os alunos

usem os dispositivos que já têm em casa. 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 tem acesso ou possui um dispositivo móvel, as 21 iniciativas BYOD mostram-se promissoras para alunos de todos os cantos do mundo, embora possam ser radicalmente diferentes nas diversas regiões e países. Embora a estratégia tenha atingido maior popularidade em países e comunidades onde é comum ter um smartphone ou um tablet, alunos e educadores têm encontrado maneiras de aproveitar até mesmo as tecnologias menos sofisticadas dos alunos. O projeto Nokia MoMath, na África do Sul, por exemplo, usa as funcionalidades do Serviço de Mensagens Curtas (SMS) de celulares padrão para que os alunos acessem o conteúdo de matemática e recebam reforço (ISAACS, 2012b). (UNESCO, 2014, p.20,21).

As reações são diversas, muitos a declinam, preterem e não se interessam mesmo, mas há um pequeno grupo que busca e ansia por novidades, por ações que contribuam para promover a curiosidade e interesse pelos conteúdos por parte dos jovens e que

possam acabar ou diminuir com a baixa autoestima dos alunos.

Porém a incerteza e a falta de técnica frente as novas tecnologias de comunicação e informação, causa insegurança, que promove a procrastinação, portanto com este prévio conhecimento, resgata-se Freire para explicar a busca e utilização de soluções inovadoras (2007):

Antes de qualquer tentativa de discussão de técnica, de matérias, de métodos para uma aula dinâmica assim, é preciso, indispensável mesmo, que o professor se ache “repousado” no saber de que a pedra fundamental é a curiosidade do ser humano. É ela que me faz perguntar, conhecer, atuar, mais perguntar, reconhecer. (2007, p. 86).

Dentro deste contexto reforça-se com uma indicação da UNESCO (2014):

Observa-se no Brasil que muitos professores ainda apresentam resistência e outros tipos de dificuldade para utilizar computadores, notebooks, tablets, e até smartphones. Ainda é muito comum a ideia de que esses dispositivos tecnológicos atrapalham o aprendizado por desviarem o foco do aluno do suposto conteúdo em meios impressos que deveriam aprender. UNESCO (2014, p.25).

Desafio lançado, apontando-se para uma das vantagens, utilização de meios que já são empregados no dia a dia de professores e da maioria dos alunos. Os passos iniciais, o incentivo a convivência e cooperação, pois são processos antropológicos e ontológicos, assim como ferramentas essenciais para um novo tempo ou nova era. Sem dizer, uma nova metodologia para reforçar o entendimento da cidadania e diversidade, segundo o projeto Ensinar respeito por Todos da UNESCO (2018):

A educação para a cidadania e educação cívica se concentram no desenvolvimento da cidadania ativa e da competência cívica ao transmitir o significado único, as obrigações e as virtudes da cidadania nas sociedades nacional, regional e local. Essas abordagens incorporam dimensões culturais, econômicas, políticas e sociais para inculcar valores e disposições apropriados à formação de cidadãos participativos. A educação para a cidadania varia de acordo com a região e o país em que é desenvolvida. Alguns países, especialmente aqueles envolvidos em conflitos políticos ou ideológicos, incentivam o nacionalismo e enfatizam a cultura tradicional. Outros interpretam essa abordagem como educação moral ou religiosa ou mesmo a utilizam para

transmitir princípios da democracia e do patriotismo ou valores humanistas.

Para outros países, ainda, a educação para a cidadania envolve aceitar e compreender o que significa viver em uma nação diversa, e nesse sentido a educação para a cidadania pode parecer semelhante à educação multicultural e antirracista (ERT,2018,p.35).

Cabe ressaltar e reforça-se que é um trabalho de cooperação e interdisciplinar com inúmeras possibilidades de trocas de ideias, reforçando-se a cada momento e promovendo laços afetivos entre os profissionais e aprendizes. Afirma-se e comprova-se que as tecnologias não substituem o professor, necessária é sua presença para mediação e curadoria, pois compete ao mestre indicar o meio a melhor tecnologia para o momento e indivíduo. Diz Churkin (2017):

Há possibilidades de um trabalho harmônico entre professores e alunos e toda sociedade civil organizada com as inovações tecnológicas e estas formam um elo entre o corpo docente e discente, o pleno exercício da cidadania e difusão da diversidade sob o viés de valores éticos. Reforça-se que o conhecimento é cooperativo e colaborativo, organizado, sistemático, holístico, crítico e criativo,

portanto é uma realidade. (CHURKIN, 2017, p.11).

Aos poucos o trabalho foi tomando vulto, foi proposto para todo o público do Colégio, como uma atividade de simulação de pesquisa eleitoral, a utilizar o aplicativo Socrative (app) para desenvolvimento de um quiz para todos integrantes, pois o app permite trabalhar on line com elaboração de perguntas e respostas, assim como extração de relatórios.

Cogitou-se para o semestre vindouro promover um júri, em que o “celular” estará no banco dos réus. Defesa e Promotoria em preparação. Muita ansiedade e curiosidade, os alunos ficam atônitos, não há por parte do jovens interessados em fazer parte da acusação.

2 OBJETIVO GERAL

Apresentar e propor treinamentos para professores o processo de mobile learning.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Demonstrar os projetos “Bring Your Own Device” (BYOD) e Ensinar respeito por Todos (ERT) e Repensar a Educação da UNESCO.

Resgatar o processo maiêutico da filosofia clássica em ação conjunta com a utilização aplicativos educativos tipo quizz e gamificação.

Incentivar o trabalho cooperativo, multidisciplinar e interdisciplinar, possibilitando o desenvolvimento da cidadania e reconhecimento da diversidade.

Propor o exercício da dialética.

Incentivar a utilização das TIC para aproximar os alunos aos professores.

Incentivar os mestres a delegar tarefas para os jovens, além de estar dispostos a compartilhar e trocar aprendizados.

3 METODOLOGIA

Desenvolve-se um projeto, que está em curso, de cunho experimental a partir de uma ação feita e com sucesso envolvendo alunos que progrediu e agora prossegue com os professores.

É , e por ser um estudo de caso, com a intenção de investigar novas ações, tem como intenção propor novas estratégias para professores , além do que realizar uma constante análise de resultados. Conforme a UNESCO (2016):

Reafirmação de uma abordagem humanista à educação Isoladamente, a educação não pode esperar resolver todos os desafios relacionados ao desenvolvimento, mas uma abordagem humanista e holística da educação pode e deve contribuir para alcançar um novo modelo de desenvolvimento. Nesse modelo, o crescimento econômico deve ser orientado por uma gestão ambiental responsável e pela preocupação com paz, inclusão e justiça social. Os princípios éticos e morais de uma abordagem humanista ao desenvolvimento levantam-se contra a violência, a intolerância, a discriminação e a exclusão. No que se refere à educação e à aprendizagem, significa ir além da estreita visão utilitarista e economista, buscando integrar as múltiplas dimensões da existência humana. Essa abordagem enfatiza a inclusão de pessoas frequentemente discriminadas – mulheres e meninas, povos indígenas, pessoas com deficiência, migrantes, idosos e pessoas que vivem em países afetados por conflitos. Ela requer uma abordagem aberta e flexível à aprendizagem, tanto ao longo da vida quanto em todos os seus aspectos: uma abordagem que ofereça a todos a oportunidade de concretizar seu potencial para construir um futuro sustentável e uma vida digna. Essa abordagem humanista possui implicações para a definição de conteúdo de aprendizagem e as

pedagogias utilizadas, bem como para o papel de professores e outros educadores. Esse quadro é cada vez mais relevante, dado o rápido desenvolvimento de novas tecnologias, em particular as digitais.(REPENSAR A EDUCAÇÃO – UNESCO 2016).

Uma preparação e contribuição para o paradigma se apresenta, fins colher e compartilhar ações, além do que seus resultados, aceitar críticas e sugestões, e ideias para aprimoramento das metodologias de ensino aprendizagem e inovação na educação.

O mobile learning e a maiêutica são propostas metodológicas que unem o legado clássico com o contemporâneo ubíquo, a experiência da ciber educação na conectividade da pólis virtual, além de promover a diversidade, cidadania, inovação na modernidade líquida.

Por se tratar de um estudo de caso, bucou-se auxílio de YIN (2015), que orienta e incentiva como processo de investigação: entrevistas, documentação, observações diretas, registro em arquivos, artefatos físicos e observações participantes.

4 RESULTADOS

O projeto está em andamento com muitos objetivos planejados e com metas lançadas. Os desafios são propostos, acompanhados e registrados, sem dizer a disposição para enfrentar as contingências e imprevistos, como processos e motivação para desenvolvimento da criatividade.

As resistências são encaradas com muita resiliência, pois o novo causa crise, desconforto e medo, como é de se supor. A procrastinação é preferida pela maioria e prevalece neste contexto.

Para os iniciantes atuantes, os desafios transformam-se em aprendizado, e incentivo a continuidade surgindo propostas para novas práxis e criando-se possibilidades de superação. A cooperação desenvolvida pelo pleno exercício da crítica e da dialética, pois neste caso a unanimidade não promove a inquirição e curiosidade.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 30ª ed.; Paz e Terra, 2007, Rio de Janeiro.

SACCOL, A.; SCHLEMMER, E.; BARBOSA, J. **M-learning e u-learning: novas perspectivas das aprendizagens móvel e ubíqua**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

CHURKIN, Ody M. **O Processo Maiêutico com a Mediação do Aplicativo Socrative na Educação: Prática Local, Visão Global.** 2º Encontro Estadual de Tecnologias Educacionais: Inovação e criatividade na Educação Paranaense/ I Festival de Invenção e Criatividade do Paraná. (FIC PR), p. 17, Curitiba, 2017.

ONU. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, 7, Place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, França e Representação da UNESCO no Brasil.

SOUZA, Maria Antônia. **Educação de jovens e adultos.** 1ª edição. Curitiba, editora: Intersaberes 2012.

UNESCO. **O Futuro da aprendizagem móvel: implicações para planejadores e gestores de políticas.** Brasília, p.20,21-25, 2014.

UNESCO. **Padrões de competência em TIC para professores** – Marco Político. 2009.

YIN, R. K. **Estudo de caso: Planejamento e método.** Bookman. Porto Alegre, 2015.