

# AULA 1 – ENSINO DIGITAL: APRENDIZADO E RESPONSABILIDADES

## OBJETIVO DA AULA

Refletir sobre a importância da aprendizagem nos processos de desenvolvimento humano, pessoal e profissional.

## APRESENTAÇÃO

O processo de aprender está presente nas nossas vidas, de maneira formal e informal, pois o tempo todo estamos em contato com diferentes informações e circunstâncias que nos desafiam e agregam valor no nosso cotidiano. Afinal, o aprendizado é permeado por situações que vivenciamos, experimentamos e observamos nos ambientes das nossas interações sociais. Nesta aula, vamos apresentar, em linhas gerais, o processo de aprender, o conceito e a importância da aprendizagem na vida humana, articulando e integrando à transformação digital.

## 1. NOSSOS PRIMEIROS PASSOS

Desde o nosso nascimento, já estamos preparados e disponíveis à aprendizagem. Na verdade, antes disso, já estamos aprendendo quando reconhecemos sons e vozes na nossa vida intrauterina.

A aprendizagem é um processo inerente ao ser humano, pois aprendemos a todo instante, através de inúmeros estímulos ambientais. O ato de aprender é essencial para nossa sobrevivência e adaptação ao mundo em que vivemos.

A criança, ainda bebê, passa por inúmeras fases no seu desenvolvimento infantil, e uma das formas de aprender mais importantes, nessa primeira etapa da vida, consiste na observação e experimentação do seu ambiente. Nada passa despercebido ao olhar atento do bebê, que é capaz de captar inúmeras informações ao mesmo tempo e aprender com elas. A criança, através do seu processo perceptivo, habitua-se ao ambiente em que vive, e tudo é novidade para ela. Cores, sons, gestos e vozes são marcantes nesse início da vida social.

Essa habituação dos bebês ocorre, principalmente, através de estímulos e experiências, como a visualização de objetos coloridos, a descoberta do corpo e dos espaços à sua volta e a escuta de novos sons e vozes. Por exemplo, um novo brinquedo apresentado ao bebê irá chamar muito a atenção se apresentar alguma sonoridade ou textura específica, mas, com o passar do tempo, o estímulo não despertará mais o mesmo efeito, pois a criança vai se adaptar e se habituar a essa informação.

Livro Eletrônico

O primeiro estágio de socialização da criança ocorre junto à sua família. Aprendemos muito através da interação social com os nossos familiares. Em termos socioculturais, a ação conjunta dos sujeitos que aprendem é extremamente importante no processo que produz o aprendizado. Isso, claro, remete-nos também àquelas atividades lúdicas sociais, que favorecem a concepção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos.



### VOCÊ SABIA?

O brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa, não sendo somente lazer. Existe até um termo para isso: **jogos sérios**. Por meio do brinquedo, organizamos nosso universo, trazendo à realidade situações daquele mundo imaginário. Os jogos e o ato de brincar nos favorecem, pois facilitam a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, ou seja, desenvolvem-nos. Aliás, quem disse que para brincar tem que ser criança?

Como adultos, continuamos aprendendo através do processo de habituação; contudo, o processo de aprendizagem evolui e passa a acontecer de novas maneiras, que serão mais complexas (FELDMAN, 2015).

## 2. IMPORTÂNCIA E DEFINIÇÃO DE APRENDIZAGEM

Claro que não é difícil pensarmos na importância do ato de aprender, visto que todos os seres humanos precisam aprender, formal ou informalmente, para vislumbrar sua liberdade e, também, novas perspectivas profissionais e culturais. Você irá perceber, durante sua carreira, nas suas experiências profissionais, que o ato de aprender é objeto de estudo de várias outras ciências, além da pedagogia e psicologia, como a neurologia (ROTTA; BRIDI FILHO; BRIDI, 2016).

Obviamente que, dentro das áreas ligadas à informática e computação, isso não é diferente, principalmente nos dias atuais com o crescimento do chamado “ensino digital”. Outra área atenta a isso é a de Recursos Humanos, com treinamentos internos sistematizados nas empresas. Essas novas possibilidades digitais e os processos de sistematização do ensino têm trazido inovações ao processo de aprendizagem.

Ok, já sabemos que aprendemos desde nossos primeiros dias de nascidos, que isso será bom para nossa evolução cultural e profissional e que, além disso, novas ferramentas tecnológicas surgirão para nos proporcionar novas formas sistematizadas, a fim de facilitar o ato de aprender algo novo. Mas como podemos formalizar o significado de aprendizagem?

De um ponto de vista mais técnico, por assim dizer, a aprendizagem pode ser dita uma atividade ou ação provocadora de mudanças permanentes na capacidade de um organismo vivo, que não aquelas decorrentes unicamente do amadurecimento biológico ou do seu envelhecimento (ILLERIS, 2007). Ou seja, nós, humanos, podemos entender a aprendizagem como uma mudança sucedida em decorrência de novas experiências, de certa forma permanentes, em nosso comportamento.

Pode-se ver que aprender é essencial para o ser humano, influenciando não somente o desenvolvimento de habilidades básicas, como andar e falar, mas também habilidades ditas mais complexas, como se relacionar com outras pessoas, dirigir um veículo, realizar cirurgias ou programar computadores.



### **PRA REFLETIR**

Pelo que você leu até aqui, a aprendizagem ocorre quando o sujeito se torna mais bem preparado para lidar com circunstâncias futuras ou inesperadas. Mas será que toda mudança é considerada aprendizagem? O que você acha que deve acontecer para que uma mudança seja, de fato, algo aprendido?

## **3. FORMAS DE APRENDER**

Você já entendeu que, quando você busca novos conhecimentos sobre algo e isso transforma você, isso te torna mais preparado. Se você também buscar em algum dicionário ou na internet o que é aprender, você verá algo referente à aquisição de conhecimento ou nova habilidade por meio de estudo. Então, podemos dizer que aprender é sinônimo de estudar. Ainda, aprender também é vivenciar novas experiências que transformam nosso comportamento, bem como por meio de informações e a experiências compartilhadas por outras pessoas e professores.

Ou seja, podemos aprender de diversas formas e através de diversas mídias, recursos e processos. Podemos ser autodidatas ou receber a instrução de um professor, alguma pessoa com o papel de instrutor ou, ainda, através de um material didático, como este que você está lendo agora.

### DESTAQUE

Sendo assim, quanto ao processo no contexto da aprendizagem, pode-se classificar dois processos essenciais (ILLERIS, 2013):

- **Processo externo:** remete à interação do indivíduo com o meio no qual está inserido;
- **Processo psicológico/interno:** remete à aquisição e à elaboração das informações disponíveis no meio.

Já quanto às possíveis formas e aos tipos de aprendizagem, pode-se destacar três delas:

### DESTAQUE

- **Não associativa:** quando se aprende que determinado estímulo (imagem, som, situação etc.) resulta em alguma resposta como consequência. Aqui, entra aquela habituação dos bebês, já vista anteriormente;
- **Associativa:** quando se aprende a relacionar eventos. Nesse tipo de aprendizagem, a pessoa aprende que os estímulos do ambiente, as respostas comportamentais que ela emite e as consequências dessas respostas estão relacionadas.
- **Observação:** quando alguém adquire ou muda um comportamento, a partir da observação de como outras pessoas se comportam ou executam determinada tarefa.

Como você pode ver, o aprendizado não se dá da mesma maneira para os diversos assuntos ou habilidades; além disso, ainda dependem do sujeito que aprende, do que será aprendido e do processo utilizado. Podemos aprender por imitação de um modelo, por repetição, por ensaio e erro ou por descoberta.

A despeito da grande variedade de abordagens e visões sobre aprendizagem que podem ser encontradas na literatura, podemos somar mais duas características principais sobre o aprendizado, referentes agora ao sujeito aprendiz:

- **Envolvimento:** a aprendizagem se dá através do ativo envolvimento do aprendiz na construção do conhecimento. Ou seja, o aprendiz tem, também, responsabilidade, e sua atitude interfere fortemente na qualidade daquilo que aprende;

- **Conhecimentos prévios:** as ideias prévias dos estudantes desempenham um papel importante no processo de aprendizagem. Sua experiência sempre contará, principalmente quando o conflito de ideias ou crenças acontecer.

### VOCÊ SABIA?

Você sabe a diferença entre aprendizagem ativa e passiva? Bom, claro que eles são opostos. A aprendizagem passiva é aquela dita tradicional, em que o aluno é o receptor do conhecimento e **não participa ativamente** durante o processo de aprender. Então, na aprendizagem ativa, o aluno **participa e é provocado a buscar conhecimento**. Nesse caso, o professor lança mão do que chamamos de “metodologias ativas”.

Para dar apoio à aprendizagem ativa, existem as metodologias ativas de ensino. Elas vão de encontro ao modelo da escola tradicional, pois propõem uma mudança de papéis na relação entre professor e estudante. Nesse modelo, o professor passa a assumir um papel de coadjuvante, mediador ou facilitador do processo de ensino. Já o aluno passa a ter o papel central de receptor de conhecimento, assumindo um papel participativo e ativo, realizando atividades investigativas, tomando decisões ou construindo soluções. Isso beneficia o aluno no desenvolvimento da autonomia, confiança e da criticidade, bem como melhora a sua habilidade em resolver problemas.

As metodologias ativas surgiram a partir de estudos que se preocupam com a retenção e relevância daquele conhecimento para o aluno. Aprendemos com mais qualidade quando realizamos atividades que têm propósito claro para nossa vida e que estimulam a nossa participação e protagonismo.

## 4. APRENDIZADO NA CULTURA DIGITAL

Não deve ser novidade para você que existiram diversas tecnologias, cada uma à sua época, e, quando disponíveis a determinados grupos sociais, foram mudando radicalmente tanto as formas de organização social e a cultura quanto a forma como nos comunicamos. Obviamente que os processos de ensino e aprendizagem não ficariam de fora, pois toda aprendizagem, em todos os tempos, é mediada pelas tecnologias disponíveis.

Sendo assim, a revolução causada pela tecnologia, a qual estamos vivendo, não só mudou a forma como as relações interpessoais acontecem, como mudou a nossa própria relação com a tecnologia, resultando em novos modelos de comunicação. Com isso, essa nova cultura digital gera novos modos de ensinar e aprender, criando novas perspectivas para a educação, como o acesso a cursos diversos por meio da internet ou você estar aqui fazendo esta graduação a distância.

As tecnologias digitais de informação e comunicação possibilitam novos espaços educacionais, bem como novas formas de ensino, em que é possível estudar em qualquer lugar e a qualquer hora, além de oferecer inclusão e favorecer acesso educacional para todos, transformando a nossa sociedade e a colocando em contínuo processo de busca por conhecimento.

A sala de aula tradicional, antes tida como principal fonte de saber, não é mais o único lugar possível para se capacitar. Vemos a ampliação da dimensão da aprendizagem, que se estende para outros centros e setores sociais e econômicos. Essas novas possibilidades digitais dinamizam o processo de aprendizagem, gerando novas necessidades, habilidades e saberes.

Dentro desse espectro da cultura digital e do futuro, as novas tendências ligadas ao aprender e ensinar acabam sendo ressignificadas:

- Espaços físicos e virtuais conectados: maior combinação entre os espaços virtuais e os espaços físicos e entre as atividades presenciais e os recursos de educação a distância. Isso dará suporte para atividades interativas e de colaboração, por exemplo, ampliando as possibilidades de comunicação e de consumo de material didático. Isso vai possibilitar a ênfase em recursos e atividades *on-line*, deixando o aluno como protagonista da aprendizagem.
- Ensino descentralizado: a tecnologia permite a descentralização da informação, mudando o foco do ensino para um formato aberto e incentivando que o próprio aluno seja capaz de conduzir seu processo de aprendizagem, juntamente, a partir da construção colaborativa, compondo uma rede interconectada e permitindo o acesso a informações por todas as partes.
- Construção coletiva: conexão entre os espaços formais e informais de ensino, possibilitando a construção coletiva de conhecimento, mesmo que de forma informal. Os conteúdos educacionais estão presentes em ambientes reais e virtuais que interagem entre si e os alunos. Por exemplo, a informação está presente em bibliotecas físicas ou virtuais, juntamente com rodas de conversa presenciais ou grupos de redes sociais.

### VOCÊ SABIA?

A palavra “virtual” vem do latim *medieval virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. O virtual não se opõe ao real; virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.

Muitas são as novas tecnologias que já estão disponíveis. Algumas já são aplicadas como ferramentas facilitadoras do aprendizado, e outras ainda estão em fase inicial de aplicação educacional. Algumas dessas tecnologias serão introduzidas por essa disciplina, ajudando você a se apropriar das novas possibilidades e a se preparar para uma carreira no mundo digital.

Cabe a você, como aluno, aproveitar todos esses recursos digitais para aprender e transformar a sua vida.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fato que nem todas as pessoas aprendem da mesma forma ou no mesmo ritmo. Alguns têm mais facilidade com aulas expositivas, outros aprendem melhor com atividades em grupo. Diante disso, a cada dia surgem novas tecnologias que moldam a nossa relação com o aprender e com as nossas relações interpessoais, resultando em novos modos de ensinar e aprender e criando novas perspectivas para a educação através de recursos como internet. Isso cria um novo cenário, permitindo uma mudança de papéis entre alunos e professores.

É importante, ainda, enfatizar que essas novas concepções colocam as tecnologias digitais em um patamar que ultrapassa o nível instrumental, ou seja, as tecnologias aplicadas no contexto educacional devem ultrapassar a necessidade de oferta de equipamentos nas escolas.

## MATERIAIS COMPLEMENTARES

**Vídeo:** *Como Aprender TUDO Que Quiser: Técnica Feynman (5 Passos)* do canal de YouTube Eureka! Disponível em: <https://youtu.be/TVHUs67kwRk>

## REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian (org.); MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

FELDMAN, R. S. **Introdução à psicologia**. 10. ed. Porto Alegre: AMGH, 2015.

ILLERIS, K. ***How we learn: learning and non-learning in school and beyond***. New York, NY: Routledge, 2007.

ILLERIS, K. (Org.). **Teorias contemporâneas da aprendizagem**. Porto Alegre: Penso, 2013.

ROTTA, N. T.; BRIDI FILHO, C. A.; BRIDI, F. S. (Orgs.). **Neurologia e aprendizagem: abordagem multidisciplinar**. Porto Alegre: Artmed, 2016.