

The background of the cover features a warm-toned photograph of four students (three women and one man) sitting around a white table, engaged in collaborative study. They are looking at books and a tablet. The image is partially obscured by a large, semi-transparent orange hexagon on the left side, which contains the title. Additionally, there is a complex geometric overlay on the left side of the cover, consisting of various hexagons and triangles in shades of blue, purple, and grey, some with internal line patterns.

INTRODUÇÃO À EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - EaD

Mariana Pícaro
Cerigatto

Importância da fluência digital na sociedade da informação

Objetivos de aprendizagem

Ao final deste texto, você deve apresentar os seguintes aprendizados:

- Comparar fluência digital e alfabetização digital.
- Apontar a importância da fluência digital na sociedade da informação.
- Caracterizar os elementos que compõem a fluência digital e sua aplicabilidade na educação a distância (EaD).

Introdução

A alfabetização digital é um conceito amplo e não se restringe à competência de acessar ou manusear uma tecnologia digital. Ser alfabetizado no mundo digital inclui atuar e participar dos ambientes digitais de informação e comunicação. Já a fluência digital diz respeito às competências adquiridas não somente para atuar nesses ambientes, mas para intervir neles de forma significativa. A fluência digital inclui a capacidade de contestar informações, se expressar de forma criativa, ética, com propriedade e gerar novas informações e conhecimentos por meio das ferramentas digitais.

Neste capítulo, você vai estudar a alfabetização e a fluência digital. Vai ver as relações entre elas, além de compreender a importância de ser fluente digitalmente para se tornar um sujeito social, um indivíduo incluído nos ambientes de participação digital. Por fim, você vai ver que a fluência digital é muito importante para se aproveitar ao máximo um curso de EaD.

A fluência digital e a alfabetização digital

Como você sabe, os avanços das tecnologias da informação e da comunicação inauguram novas formas de ler e escrever, acessar conteúdos, aprender, etc. Por isso, ser alfabetizado nos dias de hoje é diferente de ser alfabetizado há algumas décadas. A Unesco (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) estuda o processo de alfabetização e, em 1990, Ano Internacional da Literacia, já chamava a atenção para a diversidade de usos da alfabetização na pluralidade das áreas da vida cotidiana.

Ser alfabetizado hoje ultrapassa saber ler e escrever em meios tradicionais. A alfabetização também é um termo que se expande de acordo com a variedade de textos acessíveis. Esses textos se multiplicam em um ambiente em que qualquer pessoa pode criar conteúdos. Para Anstey e Bull (2007), a pessoa “multiliterada” é flexível e compreende que a alfabetização é dinâmica e não estática, que se modifica diante das transformações sociais, culturais e tecnológicas. O indivíduo multiletrado ainda:

- tem habilidades de leitura e escrita críticas, que permitem a ele participar da sociedade como um cidadão ativo;
- compreende a tecnologia, seus textos e ferramentas de forma crítica, além de saber utilizá-los em diferentes contextos, aproveitando-os de forma profissional, pessoal, etc.

A expressão “alfabetização digital” surgiu da necessidade de várias alfabetizações se unirem. Afinal, o cenário contemporâneo é de convergência de linguagens, textos, conhecimentos. A Unesco, em um relatório de 2013 (WILSON et al., 2013), resolveu unir todas as alfabetizações necessárias para o desenvolvimento de habilidades importantes para o cenário digital.

Os chamados “nativos digitais”, que já nascem em meio às novas tecnologias e aprendem desde cedo a se relacionar com elas, têm muitas habilidades digitais, inclusive operacionais. No entanto, isso não significa que eles sabem fazer o melhor uso das tecnologias, ou seja, de forma engajada, crítica e responsável. Nem sempre os jovens usam as tecnologias para gerar conhecimento, por exemplo. Diversas práticas que eles adquirem podem ser maléficas em situações de ensino e aprendizagem.

Portanto, a alfabetização digital, numa perspectiva de inclusão social, não deve visar somente à formação de consumidores de informação do mundo digital. Ela deve estar alinhada ao desenvolvimento de habilidades fundamentais à participação digital — formar cidadãos engajados, críticos, verdadeiros

“fluentes digitais”, que saibam usar as tecnologias e seus conteúdos de maneira significativa para o desenvolvimento pessoal e social. Assim, pessoas fluentes digitais são aquelas que sabem usar as habilidades para gerar conhecimento, ler e escrever criticamente, sabem conviver de forma harmoniosa no ambiente digital, fortalecer a inteligência coletiva, etc.

Em um contexto de educação a distância, essa fluência digital é ainda mais importante. Afinal, a EaD envolve aprender e gerar conhecimento por meio de ferramentas e ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs), que exigem habilidades específicas.

Assim, a fluência digital deve ser o objetivo de políticas de alfabetização digital. Contudo, tais políticas, por vezes, ainda valorizam mais o acesso à tecnologia para ler e consumir informação do que o investimento na participação da cultura digital: “[...] enquanto o foco permanecer no acesso, a reforma permanecerá concentrada nas tecnologias: assim que começarmos a falar em participação, a ênfase se deslocará para os protocolos e práticas culturais [...]” (JENKINS et al., 2006, p. 50).

Ou seja, a alfabetização necessária para o mundo atual precisa acompanhar a evolução da participação social, que utiliza cada vez mais ferramentas digitais. É só você pensar, por exemplo, nos abaixo-assinados, que viraram petições eletrônicas, nas enquetes *on-line*, nos espaços de discussão sobre assuntos públicos, nas votações, nas consultas sobre temas públicos e nos cursos de educação a distância. Portanto, a meta da alfabetização digital deve ser incluir as pessoas como participantes dessa esfera, para que tirem proveito dessas ferramentas e conteúdos para a aprendizagem, a participação cívica e política.

Novas práticas alfabetizadoras

Com as novas tecnologias, surgem novas responsabilidades para os alfabetizadores. Como você viu, a internet muda completamente a forma de o sujeito acessar e se apropriar da informação. Diante disso, as responsabilidades e a necessidade de ele desenvolver novas habilidades também aumentam.

Várias habilidades devem ser desenvolvidas nesse contexto. Entre elas, você pode considerar:

- a habilidade de busca por informações confiáveis, considerando um ambiente de hiperinformação;
- o discernimento entre informação relevante e informação incorreta, maliciosa, incompleta;

- a organização de informação dispersa para construir sentido;
- o domínio de ferramentas, tanto softwares como dispositivos físicos, tendo em vista que a informação está cada vez mais “distribuída” em várias plataformas.

O Google, por exemplo, é um buscador que acessa uma gama de conteúdos disponíveis mundialmente. Mas não somente habilidades operacionais devem ser valorizadas na busca de informação. Saber usar o Google não garante a seleção da informação ideal; é preciso desenvolver habilidades de busca e pesquisa, assim como de avaliação da informação. Assim, as tecnologias digitais se comportam “[...] diferentemente da cultura impressa, na qual os principais equipamentos de informação e comunicação (bibliotecas, editoras, etc.) fazem esse trabalho de busca, controle e tratamento de conteúdos [...]” (BORGES; OLIVEIRA, 2011, p. 295).

O processo de alfabetização tradicional, portanto, tem de ser revisto, e novas práticas devem ser incluídas. Os ambientes exigem a “recriação participativa”. Dessa forma, o leitor também vira autor, passa a ser o protagonista nos processos de leitura da era digital. Habilidades de cooperação, colaboratividade e postura ativa vêm à tona na construção de sentido. Os sistemas de educação a distância são próprios para mostrar essa mudança do cenário de alfabetização, em que se reformulam modelos de aprendizagem tradicionais e relações sociais hierarquizadas.



Fique atento

A alfabetização digital está continuamente aumentando. No entanto, é importante você observar que ela ainda é desigual em várias regiões do Brasil e do mundo e que há diferenças nos tipos de práticas *on-line*. Usuários que têm mais acesso à tecnologia, à inclusão e à educação *on-line* (cursos de inglês, por exemplo), bem como melhores condições econômicas, conseguem acompanhar mais os avanços das tecnologias digitais. Assim, há grupos com variados níveis de participação em práticas digitais. A fluência digital deve ser um dos alicerces fundamentais de políticas de alfabetização nas escolas básicas. A ideia é a diminuir a desigualdade por meio de práticas que incluam todos de forma igualitária na cultura digital.

A importância da fluência digital na sociedade da informação

Como você viu, a fluência digital é extremamente importante para incluir as pessoas na cultura participativa das tecnologias digitais. A sociedade da informação se caracteriza justamente por integrar pessoas que têm habilidades significativas para atuar nesses ambientes, não somente como consumidoras, mas como cidadãs. Neste tópico, você vai ver a importância da fluência digital como meio de promover as habilidades necessárias para a atuação ideal nessa sociedade. Como você já sabe, a fluência digital se caracteriza por um conjunto de práticas e habilidades que visam à proficiência no mundo digital.

A fluência digital se associa às habilidades operacionais necessárias à inclusão no cenário digital. Por sua vez, as habilidades operacionais — que incluem saber operar máquinas, dispositivos e ferramentas, tanto programas como ferramentas físicas — são relevantes para o desenvolvimento dessa fluência, mas não são as únicas competências necessárias.

Quando você pensa na concepção de fluência digital, tem de considerar as dimensões de acesso, a compreensão e a criação de conteúdos (VIEIRA, 2008). Calvani et al. (2008) também mencionam três pilares para o ambiente em rede:

- o tecnológico (uso das tecnologias para explorar e resolver problemas);
- o cognitivo (capacidades de leitura, seleção, interpretação e avaliação de informações na web);
- o ético (habilidades relacionadas à interação de forma ética, responsável).

Borges e Oliveira (2011) adicionam outra dimensão, a social. Tal dimensão se volta para as capacidades de negociação, argumentação, partilha e colaboração em rede, associadas com o pilar ético.

Como você pode notar, vários autores trabalham já há algum tempo para elencar e apontar competências e habilidades fundamentais à fluência digital. Além dos autores que você já viu aqui, destaca-se o teórico Henry Jenkins. Junto a outros autores, ele publicou, em 2006, o documento *Confrontando os desafios da cultura participativa: mídia-educação para o século 21*. Desde então, esse texto tem sido um dos principais norteadores do desenvolvimento da alfabetização da fluência digital. Henry Jenkins é um dos teóricos contemporâneos mais reconhecidos mundialmente e é muito referenciado quando o assunto é cultura digital.



Saiba mais

O norte-americano Henry Jenkins é um nome fundamental para a cultura digital e também para a educação *on-line*. Ele é considerado um dos pesquisadores mais influentes da atualidade. É autor de 12 obras, entre elas *Cultura da convergência*, um de seus clássicos. Vale a pena fazer uma visita à biblioteca para ler alguma de suas obras, fundamentais para qualquer educador interessado em saber mais sobre a cultura digital e a sua relação com a educação.

O interessante das habilidades elencadas por Henry Jenkins e seus colegas é que elas podem ser adaptadas a diversas situações, inclusive à educacional, que mais interessa aqui. No próximo tópico, você vai ver como essas habilidades são fundamentais para alunos e professores de cursos a distância. Agora, observe, no Quadro 1, as habilidades pontuadas por Jenkins et al. (2006).

Quadro 1. Habilidades para o século XXI e para a cultura digital

Habilidade	Descrição
Jogar	A capacidade de experimentar o meio digital como uma forma de resolução de problemas.
Performar	A capacidade de adotar identidades alternativas para fins de improvisação e descoberta.
Simular	A capacidade de interpretar e construir modelos dinâmicos de processos do mundo real.
Apropriar-se	A capacidade de se apropriar e remixar conteúdo de mídia de maneira significativa.
Ser multitarefa	A capacidade ou habilidade de executar e gerenciar simultaneamente duas ou mais aplicações ou realizar duas ou mais tarefas simultâneas.
Desenvolver a cognição distribuída	A capacidade de interagir de forma significativa com ferramentas que expandem capacidades mentais.
Valorizar a inteligência coletiva	A capacidade de reunir conhecimento e compará-lo com outros em direção a um objetivo comum.
Julgar	A capacidade de avaliar a confiabilidade e a credibilidade de diferentes fontes de informações.

(Continua)

(Continuação)

Quadro 1. Habilidades para o século XXI e para a cultura digital

Habilidade	Descrição
Navegar de forma transmídia	A capacidade de acompanhar o fluxo de informações por meio de múltiplas modalidades.
Construir networking	A capacidade de procurar, sintetizar e disseminar informações.
Negociar	A capacidade de se envolver em diversas comunidades <i>on-line</i> , discernindo e respeitando múltiplas perspectivas e seguindo normas alternativas que visam ao respeito mútuo.

Fonte: Adaptado de Jenkins et al. (2006).

Como você pode notar, a lista proposta por Jenkins et al. (2006) é bastante completa e inclui dimensões apontadas pelos autores citados anteriormente: as habilidades constituem pilares tecnológico, cognitivo, ético e social. No Quadro 2, você pode ver exemplos de situações em que essas habilidades se expressam. Um indivíduo que consegue articular todas elas pode ser considerado fluente digitalmente.

Quadro 2. Habilidades e contextos de fluência digital

Jogar	Os ambientes <i>on-line</i> dispõem de mundos virtuais 3D e também de jogos. Por exemplo, o <i>Second Life</i> (mundo virtual que simula situações da vida real) e os <i>Massively Multiplayer On-line Role-Playing Game</i> (MMORPG) colocam o jogador em situações de resolução de problemas, que exigem uma série de procedimentos e atitudes.
Performar	Os avatares presentes nos jogos <i>on-line</i> e nos mundos virtuais (por exemplo, no <i>Second Life</i>) exercitam essa habilidade. A performance está ligada também à habilidade de jogar e às identidades virtuais que, especialmente, os jovens engajados nessas realidades assumem. Essas identidades levam o sujeito a desenvolver uma compreensão mais rica de si e dos seus papéis sociais. Existe uma fusão entre os jogadores e seus avatares, ou seja, os personagens que eles assumem no jogo.

(Continua)

(Continuação)

Quadro 2. Habilidades e contextos de fluência digital	
Simular	Novas mídias fornecem maneiras poderosas de representar e manipular informações. Novas formas de simulação expandem a capacidade cognitiva. As simulações digitais podem ser eficazes na representação do conhecimento. Portanto, essa habilidade está ligada à capacidade de simular no ambiente digital, experimentar e testar conhecimentos por meio da criação de simulações. O ambiente web é propício para isso, pois fornece ferramentas para vivenciar e criar simulações, assim como situações de simulação de episódios da vida real. Os videogames contemporâneos permitem que os jovens joguem com simulações sofisticadas.
Apropriar-se	Essa habilidade se refere a se apropriar de dados, informações, textos, imagens, etc. e editá-los, remixá-los, combinar conteúdos de mídia de maneira significativa. Ou seja, é uma habilidade ligada à escrita digital: o sujeito cria novas informações para se expressar a partir de textos e contextos que já existem, bem como para gerar novos textos e novos significados. A criatividade é uma peça-chave na apropriação desses conteúdos. Os “memes” que circulam especialmente nas redes sociais, na internet, são um exemplo de apropriação, de uma prática de combinação de textos que já existem com novos textos, gerando um novo significado. A apropriação envolve questões de ordem ética.
Ser multitarefa	Em um ambiente de grande fluxo e alto número de informações, a habilidade multitarefa se liga à capacidade de focar nas atividades e informações mais importantes. A habilidade multitarefa é uma forma de responder a um ambiente rico em informação e em coisas que acontecem ao mesmo tempo — você pode escrever um texto no Word ao mesmo tempo em que fala no telefone celular e acompanha uma conversa em um chat <i>on-line</i> . A multitarefa e a atenção não devem ser vistas como forças de oposição — são duas habilidades complementares, ambas empregadas estrategicamente pelo cérebro para gerenciar inteligentemente as restrições à memória de curto prazo.

(Continua)

(Continuação)

Quadro 2. Habilidades e contextos de fluência digital

Desenvolver a cognição distribuída	<p>O trabalho em cognição distribuída diz respeito a formas de raciocínio que não seriam possíveis sem a presença de artefatos ou dispositivos de informação que expandem e aumentam as capacidades cognitivas humanas. Ou seja, a habilidade de manusear ferramentas, comandos de programas e operacionalizar dispositivos expandem as capacidades cognitivas — por exemplo, saber usar o corretor ortográfico de editores de textos digitais expande uma capacidade cognitiva. Quanto mais o sujeito depende das capacidades das tecnologias como parte de seu trabalho, mais pode parecer que a cognição é distribuída. Se as tecnologias estão inextricavelmente entrelaçadas com o pensamento, a atividade cognitiva é compartilhada entre um número de pessoas e artefatos.</p>
Valorizar a inteligência coletiva	<p>A inteligência coletiva em rede é um processo formado pela contribuição de várias pessoas, que envolve muitas inteligências. A habilidade da inteligência coletiva indica que a construção de conhecimento hoje não é somente um processo individual, e sim em grupo. Ela está ligada a trabalhar em equipe, recorrendo a diferentes conjuntos de conhecimentos e colaborando para resolver problemas. Exige uma prática colaborativa e cooperativa. Por exemplo, em agosto de 2005, quando o furacão Katrina destruiu parte de uma região dos Estados Unidos, várias pessoas compartilharam informações sobre o acontecimento em rede, o que deu origem a uma inteligência coletiva fundamental para ampliar a percepção da situação em todo o mundo, trazendo mais fundos de ajuda.</p>
Julgar	<p>As habilidades de julgamento se referem à avaliação e à pesquisa. Elas estão ligadas a uma postura científica diante do fluxo de informações <i>on-line</i>. A capacidade de julgamento ultrapassa as habilidades de acesso, de comunicação, de jogo. Por meio dela, o sujeito questiona a confiabilidade dos dados; distingue fatos de opinião e ficção, questiona a própria tecnologia e os sistemas de representação do ambiente <i>on-line</i>. Ou seja, embora a inteligência coletiva seja um processo voltado para resolver problemas e alcançar objetivos em comum, há uma série de erros que acontecem em meio a isso. Ter a habilidade de julgar é fundamental na cultura digital: evita condutas equivocadas, desinformação e manipulação tendenciosa. Saber, por exemplo, distinguir uma notícia verdadeira de uma falsa engloba habilidades de busca, pesquisa, comparação, etc.</p>

(Continua)

(Continuação)

Quadro 2. Habilidades e contextos de fluência digital

Navegar de forma transmídia	Essa habilidade condiz com a capacidade de acompanhar o fluxo de histórias e informações por meio de múltiplas modalidades e suportes/plataformas. A navegação transmídia inclui acessar diversas plataformas, mas não somente isso — diz respeito a conhecer cada um desses canais, as linguagens que os sustentam, seus sistemas próprios de representação e suas estratégias de produção e organização do conhecimento. Os participantes do novo cenário de mídia aprendem a navegar nesses diferentes (e às vezes conflitantes) modos de representação e a fazer escolhas significativas sobre as melhores maneiras de expressar suas ideias em cada contexto. Ou seja, você pode acompanhar uma história de um livro e ver a mesma história em um jogo de videogame, um filme, uma história em quadrinhos, verificando como cada mídia e linguagem contribui para a narrativa. Essa capacidade inclui ainda saber adaptar um texto ou uma informação a cada suporte, de acordo com o objetivo.
Construir networking	Em um mundo no qual a produção de conhecimento é coletiva e a comunicação ocorre por meio de diversas mídias, criar redes é uma competência social e cultural fundamental. A habilidade de networking diz respeito a navegar com sucesso em um mundo de informações já abundantes e em constante mudança. Os sistemas de busca como o Google e sites como Amazon.com — que sugere livros que um cliente pode gostar com base em padrões adquiridos ao analisar clientes semelhantes — são exemplos de ferramentas que exploram as habilidades de networking. Essas redes se formam a partir de pessoas que participam ativamente das comunidades, disponibilizando informações. A construção de networking ainda se relaciona à capacidade não só de localizar informações específicas, mas de sintetizá-las e disseminá-las.
Negociar	A capacidade de negociação liga-se ao atual cenário de diversidade cultural e de opiniões das redes <i>on-line</i> . É a habilidade por meio da qual o indivíduo participante de comunidades <i>on-line</i> compreende que existem múltiplas perspectivas, sendo capaz de respeitá-las. <i>On-line</i> , as pessoas encontram valores e posições conflitantes, lidam com afirmações concorrentes sobre os significados de artefatos e experiências compartilhadas. As comunidades cibernéticas geralmente reúnem grupos que não teriam contato direto no mundo físico, o que resulta em conflitos acalorados sobre valores ou normas. Cada vez mais, os críticos estão se concentrando em tentativas de segregar membros ou participações dentro de grupos sociais <i>on-line</i> . Assim, essa habilidade é fundamental nos dias de hoje, visando a uma comunicação que respeite as diferenças e se adapte às comunidades.

Fonte: Adaptado de Jenkins et al (2006).

As habilidades que você acabou de ver são as principais para a fluência digital na sociedade da informação. Muitas outras habilidades estão inclusas nelas. No próximo tópico, você vai ver como essas capacidades listadas por Jenkins et al. (2006) podem ser utilizadas em contextos de educação a distância.



Link

O documento *Confrontando os desafios da cultura participatória: mídia-educação para o século 21* (JENKINS et al., 2006) fornece exemplos de como as habilidades têm sido trabalhadas em contextos de educação, presencial e a distância. O documento não tem tradução para o português por enquanto, mas você pode acessá-lo no link ou no código a seguir.

<https://goo.gl/CGtdoQ>



A fluência digital na EaD

As habilidades que você viu anteriormente não constituem um modelo engessado; elas estão em constante discussão. Ou seja, novas habilidades surgem conforme a cultura digital avança. O importante é que, para alguém ser considerado fluente digitalmente, deve participar da esfera digital desde a educação básica. As habilidades valorizadas nesse cenário beneficiam a cidadania democrática, a autoconfiança, a expressão criativa, a inovação, o engajamento político e cívico, etc. Além disso, as habilidades de fluência digital são extremamente relevantes para um percurso bem-sucedido em um curso de educação a distância, tanto por parte dos professores como dos alunos.

Essas habilidades estão em constante diálogo com novos ambientes de aprendizagem, como os de educação a distância, que muitas vezes representam ambientes ideais de aprendizado. Gee (2004) afirma que os ambientes digitais criam “espaços de afinidade”, que facilitam posturas mais ativas e são sustentados por esforços comuns. Nesses espaços, há várias formas de participar. Os cursos a distância são ambientes fundamentais para que se exercitem essas capacidades. Nesse sentido, a cultura da participação digital influencia metodologias ativas, tanto presenciais como de EaD.

É importante você notar que as habilidades da cultura digital devem ser mediadas por professores, com supervisão e adequação das práticas. Costuma-se acreditar que as habilidades apresentadas por Jenkins et al. (2006) já “nascem” com os indivíduos da geração Millenium, ou seja, os nativos digitais, e que eles vão “prontos” para a escola e para os cursos a distância. Na verdade, os jovens não podem simplesmente adquirir habilidades por conta própria.

É preciso promover uma apropriação das tecnologias e habilidades de maneira crítica e reflexiva. É válido ainda considerar as desigualdades de acesso e educação. Assim, para haver alunos realmente participantes da cultura digital, inclusive bem-sucedidos em cursos a distância, é preciso educar essas pessoas com uma formação que possibilite não somente o acesso e o contato com as tecnologias, mas o uso crítico, inteligente e consciente. A seguir, você vai ver como as habilidades listadas por Jenkins et al. (2006), que representam a fluência digital do século XXI, podem ser exploradas e aplicadas em propostas de educação a distância.

Jogar

Jovens e adultos em um curso EaD podem aprender por meio de jogos as habilidades que vão aplicar em tarefas mais sérias mais tarde. O desafio é conectar decisões cotidianas com decisões tomadas profissionalmente, na vida em sociedade, etc. Por meio do jogo, os alunos podem colocar em prática conhecimentos e conceitos, resolver problemas, assumir uma postura ativa, etc. O ambiente EaD é propício para desenvolver essa habilidade, pois possibilita a criação de mundos virtuais.

Performar

Nos jogos *on-line* e ambientes de simulação, os jovens podem projetar seus valores e desejos no personagem virtual. Essa identidade projetada permite que o jogador se identifique fortemente com o personagem e, assim, tenha uma experiência imersiva no jogo. Ao mesmo tempo, ele pode usar o personagem como um espelho para refletir sobre seus próprios valores e escolhas. Por exemplo: em um jogo sobre guerra, o estudante pode ser morto ou ficar machucado, o que permite vivenciar essa experiência, mesmo que *on-line*, refletindo sobre os prejuízos da violência. Por meio dos avatares, é possível também tomar decisões e refletir sobre elas, sobre valores, ética e respeito dentro de uma comunidade. Os alunos também podem interagir entre si, com o professor, em uma sala de aula, com experimentos, etc. O docente, por sua vez, pode avaliar as atitudes que cada aluno toma para alcançar um objetivo.

Simular

A simulação pode estar ligada às duas habilidades anteriores. Em um curso EaD, é propício desenvolver a simulação: os alunos podem usar ou criar simulações para demonstrar um experimento, ou uma situação que não seria possível na vida real. Com os recursos *on-line*, é possível simular uma variedade de ações e conceitos. No ambiente EaD, os alunos podem, por exemplo, por meio de um mundo virtual como o *Second Life*, simular uma prestação de primeiros socorros a uma pessoa acidentada. Assim, habilidades de performance e até de jogo podem ser avaliadas — como cada aluno vai agir com seu avatar na simulação para resolver o problema, como vai colocar o que aprendeu em prática, etc. Em cursos EaD que exigem atividades práticas, a habilidade de simulação pode ser muito bem aproveitada pela facilidade de criação de mundos e personagens virtuais.

Apropriar-se

Com as ferramentas que permitem a criação e a edição de conteúdos, nos cursos EaD é possível exercitar a apropriação por meio da escrita digital — a partir de softwares, por exemplo, de manipulação de textos e imagens. Os alunos podem criar seus novos textos a partir de conteúdos já existentes, exercitando a criatividade. Aqui, os exercícios não se restringem ao texto escrito: é possível combinar diferentes linguagens. Por exemplo: em vez de o professor pedir aos alunos que se expressem em um fórum *on-line* por meio da escrita verbal, pode solicitar que façam um infográfico, uma imagem ou até um “meme”. Assim, se estimula a criatividade e também a apropriação de conteúdos de forma crítica — prestando atenção em questões referentes a direitos do autor, direitos de imagem, etc. Dessa forma, é possível combater o famoso “copia e cola” e dar espaço aos alunos para que se expressem de maneira criativa, sem perder a ética.

Ser multitarefa

Essa habilidade é fundamental para os ambientes de cursos EaD. Talvez uma das mudanças mais alarmantes percebidas pelos professores (especialmente os de gerações mais antigas) seja o declínio na atenção dos jovens depois da ascensão das mídias digitais. Diante de um ambiente rico e estimulante, de muita informação e muitas coisas acontecendo ao mesmo tempo, a atenção ganha outro significado. Com a tecnologia, o aluno pode fazer várias coisas

ao mesmo tempo, e a possibilidade de perder o foco é grande. Como você deve imaginar, isso influencia bastante em um curso EaD. Ter a habilidade pessoal de organizar horários e tempo para se dedicar a um curso a distância não basta — é preciso lidar com as múltiplas tarefas e focos de atenção que o ambiente *on-line* gera.

Os alunos devem filtrar informações irrelevantes e aguçar seu foco nos detalhes mais importantes de seu ambiente. Eles devem saber como se organizar e como reter sua atenção em um ambiente simultâneo e que envia vários estímulos. Em uma aula *on-line*, por exemplo, é possível perder o foco no professor por estar em frente a um computador com acesso à internet. Com uma variedade de ferramentas e tarefas a serem cumpridas, o aluno tem de se organizar e saber como fazer várias coisas ao mesmo tempo de forma eficiente. Ou seja, em um curso EaD, a habilidade de auto-organização e a capacidade de ser multitarefa são fundamentais para realizar as atividades dentro dos prazos previstos, com qualidade e atenção.

Desenvolver a cognição distribuída

Em um curso de educação a distância, é importante não somente usar as ferramentas (chat, fórum, wiki, etc.), mas saber como pensar por meio delas, percebendo seu valor para gerar conhecimento. A cognição distribuída é a capacidade de usar as tecnologias para desenvolver a inteligência em várias plataformas, mídias. Assim, os alunos precisam ter acesso e utilizar as mais diversas ferramentas e recursos digitais para tirar melhor proveito de um curso EaD. Eles devem saber como as ferramentas podem ajudá-los e como potencializar e ampliar sua cognição por meio delas. Por exemplo, o aluno deve saber que, em um curso EaD, o fórum é uma ferramenta importante para tirar dúvidas sobre o que aprendeu. Saber como usá-lo de maneira completa é uma habilidade de cognição distribuída.

Valorizar a inteligência coletiva

Na nova concepção de educação, especialmente na EaD, todo mundo sabe de algo, ninguém sabe tudo, e o que qualquer pessoa sabe pode ser aproveitado pelo grupo como um todo. Os usuários da internet ainda estão experimentando o trabalho nessas culturas do conhecimento e verificando o que elas podem realizar quando as informações são reunidas. Lévy (2003) argumenta que a sociedade está em uma fase de aprendizado, durante a qual experimenta e aperfeiçoa habilidades e instituições que sustentarão a produção social do conhecimento.



Exemplo

Em um curso EaD, uma tarefa pode ser feita de forma coletiva. É o caso da leitura de um texto, em que se pode criar um fórum a partir dos diversos significados extraídos. Assim, a leitura e a interpretação do texto é feita de forma coletiva, e cada aluno contribui para o todo. Um aluno que não entendeu determinado conceito ou trecho pode aprender com outro estudante que compreendeu melhor. Saber usar ferramentas para realizar atividades coletivas, colaborar e ter espírito cooperativo são aspectos fundamentais para os cursos *on-line*. Na EaD, o conhecimento é construído em comunidades, socialmente.

Julgar

Habilidades de julgamento devem ser colocadas em prática em cursos EaD com bastante prioridade. Afinal, o professor não está sempre presente para validar ou invalidar uma informação ou conhecimento. Essa validação pode ser feita de forma coletiva ou individual, por meio de habilidades de julgamento, o que inclui buscar informação em fontes confiáveis, comparar, testar, etc. Aqui, entra a postura de “cientista”, que investiga a credibilidade das informações para gerar conhecimento. O ambiente EaD é muito propício para isso, pois exige que os alunos construam conhecimento pesquisando e comparando informações de forma analítica e crítica. Assim, é fundamental que o aluno e o professor da EaD saibam contestar informações, corrigir, buscar as melhores fontes, enfim, ter uma postura investigativa e crítica para produzir conhecimento de qualidade e com credibilidade.

Navegar de forma transmídia

Outra habilidade também fundamental na EaD é se comunicar e produzir informação em diferentes plataformas e com diferentes linguagens. Isso envolve também a capacidade do professor de saber que tipo de conteúdo é mais apropriado para determinada mídia ou plataforma, bem como que tipo de ferramenta é mais adequada para se atingir um objetivo pedagógico. Os alunos devem acompanhar o fluxo de informações por meio de múltiplas modalidades e canais. Também precisam apresentar informações usando várias mídias diferentes. Para isso, é necessário entender como cada linguagem (audiovisual, verbal, etc.) funciona, suas características, assim como as particularidades de cada mídia ou plataforma.

Tanto alunos como professores do novo cenário têm de navegar nesses diferentes e às vezes conflitantes modos de representação, fazendo escolhas significativas sobre as melhores maneiras de expressar suas ideias em cada contexto. Kress (2010) argumenta que a multimodalidade exige selecionar, entre diferentes modos possíveis de expressão, o mais eficaz para alcançar certo público e comunicar determinada mensagem. Também é preciso entender quais técnicas funcionam melhor para transmitir informações por meio de determinado canal. Assim, tanto alunos como docentes devem ler e escrever por meio de imagens, textos, sons e simulações.

Construir networking

Com a Web 3.0, surgem cada vez mais ferramentas para responder a perguntas e tornar buscas por informação mais eficientes e exatas. Para que essas ferramentas ganhem força, contudo, é preciso desenvolver mais a capacidade de networking dos usuários. Ou seja, eles devem interagir em comunidades contribuindo com informações relevantes. Assim, os sistemas de inteligência coletiva podem se tornar cada vez mais aperfeiçoados. A habilidade de construir networking também envolve extrair informação relevante de uma gama de conteúdos disponíveis, de forma sintética e eficiente.

Atividades tais como *webquests* têm sido utilizadas em contextos educacionais e são propícias para desenvolver essa habilidade, ainda mais na EaD. Em uma *webquest* típica, os alunos recebem um cenário que exige que extraiam informações ou imagens de uma série de sites e, em seguida, compilem suas descobertas em um relatório final. Por exemplo, os alunos podem ser informados de que fazem parte de uma equipe de especialistas que deve determinar o método mais apropriado para a eliminação de uma lata de lixo nuclear. Eles recebem uma série de sites relevantes para a eliminação de resíduos e solicitam uma proposta final. Isso expõe os alunos a várias opiniões e os treina para sintetizar suas próprias perspectivas.

Negociar

A última habilidade, mas não menos importante, tem de ser trabalhada nos ambientes EaD pois eles englobam, muitas vezes, alunos de diferentes faixas etárias, diferentes formações, etnias e culturas. Como lidar com essa diversidade? As redes sociais são cenários especiais para desenvolver habilidades de negociação, que exigem o respeito a diferentes opiniões,

expressões culturais, etc. Em um curso EaD, se o professor toca em um tema polêmico, como a legalização do aborto, em uma turma heterogênea, ele já deve esperar opiniões divergentes. A habilidade de negociação pode ser desenvolvida a partir de uma discussão *on-line*, em rede social, ou mesmo em AVAs, tendo o professor como mediador, por exemplo.



Fique atento

Agora que você conhece as habilidades necessárias para a fluência digital e viu como elas podem ser aplicadas no ambiente EaD, basta que busque praticá-las e melhorá-las a cada dia, incluindo-as em suas práticas. Essas habilidades não são meramente individuais, e sim sociais. Elas ajudam a promover o projeto de inteligência coletiva em rede, assim como a aperfeiçoar a educação a distância.



Referências

ANSTEY, M.; BULL, G. Tiempos cambiantes, alfabetizaciones cambiantes. *Lectura y Vida: Revista Latinoamericana de Lectura*, v. 28, n. 1, p. 42-47, 2007.

BORGES, J.; OLIVEIRA, L. Competências infocomunicacionais em ambientes digitais. *Observatorio (OBS*) Journal*, Lisboa, v. 5, n. 4, p. 291-326, 2011.

CALVANI, A. et al. Models and instruments for assessing digital competence at school. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, v. 4, n.3, p. 183-193, 2008.

GEE, J. P. *Situated language and learning: a critique of traditional schooling*. New York: Routledge, 2004.

JENKINS, H. et al. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Chicago: The MacArthur Foundation, 2006.

KRESS, G. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. New York: Routledge, 2010.

LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

VIEIRA, N. As literacias e o uso responsável da Internet. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2008, Braga. *Anais...* Braga: [s.n.], 2008.

WILSON, C. et al. *Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores*. Brasília: Unesco, 2013.

Leituras recomendadas

CAMAS, N. P. V. et al. Professor e cultura digital: reflexão teórica acerca dos novos desafios na ação formadora para nosso século. *Reflexão e Ação*, Santa Cruz do Sul, v. 21, n. 2, p. 179-198, 2013.

KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas: Papirus, 2007.

Encerra aqui o trecho do livro disponibilizado para esta Unidade de Aprendizagem. Na Biblioteca Virtual da Instituição, você encontra a obra na íntegra.

Conteúdo:



SOLUÇÕES
EDUCACIONAIS
INTEGRADAS