

Uso de meios digitais no contexto do ensino superior

Luis Borges Gouveia
Universidade Fernando Pessoa

*Evento Ensino Virtual e e-Learning
28 de Janeiro de 2005*

Ensino, formação e treino

- **Ensino:** pendor mais teórico/académico, explicando conceitos subjacentes
- **Formação:** pendor mais prático/operacional, experimentando e praticando determinadas técnicas e ferramentas
- **Treino:** prática enquadrada num bem determinado contexto, onde a aplicação é familiar e necessária ao aprendente

- Todos necessários, todos complementares (mix)
- Diferentes mercados, diferentes aproximações
- Ensino profissionalizante
- Aprendizagem ao longo da vida
- Acreditação profissional
- Formação de banda larga / banda estreita

Ensino a distância

- Antigo, possui história
 - Início do século passado, com ensino por correspondência
 - Experiências bem sucedidas com recurso aos audiovisuais (ex. Telescola)
 - Recurso a computadores
 - Recurso a telecomunicações (em especial e mais recentemente, à Internet)
- O desafio está em garantir a proximidade do aprendente, apesar da distância
 - Ensino a distância (correcto) diferente de ensino à distância (ênfase na proximidade)
- A motivação, a capacidade de auto-aprendizagem e a importância de guiões e da marcação de ritmo
 - o papel do professor de transmissor a orientador

Mediação de TICs

- O multimédia:
 - recurso ao uso de texto, cor, imagem, gráficos, som e vídeo; codificados de forma digital e passíveis de serem tratados e usados num mesmo meio
- Os computadores e as redes
 - Provocando a integração, circulação, distribuição e acesso facilitado a dados e informação
- A literacia tecnológica
 - Exige tempo, dedicação e associa capacidades diferentes a indivíduos de diferentes gerações (sendo os mais velhos tendencialmente menos capazes)
 - Saber operar, saber fazer, saber aplicar, e saber tornar útil
- As restrições impostas pela tecnologia
 - Uma barreira
 - Um custo
 - Um desafio
 - Um falso problema (?)

Ensino virtual



- O virtual
 - Nível complementar ao dos conceitos de espaço e tempo, tornando-os elásticos (mais/menos tempo e espaço)
 - A dimensão do digital
- A dimensão das ligações em rede
 - Qual a capacidade de nos relacionarmos simultaneamente com muitas pessoas (?), quantas (?), com que intensidade
- A supressão das restrições de espaço e tempo
 - Referenciais importantes para o ser humano
 - Risco de perda de identidade (?)
 - Passar muito tempo no computador
 - Perder os laços com os outros aprendentes (?)

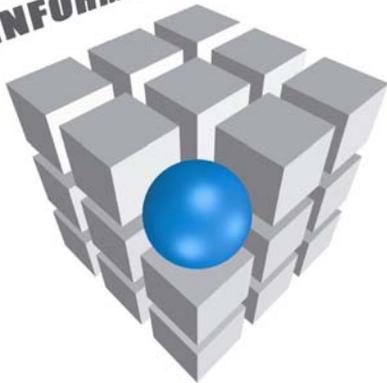
E-learning



- As diferentes modalidades
 - **E-learning**: a tradicional com mediação digital (electrónica)
 - **Complemento ao ensino presencial**: o complemento digital (muitas vezes com recurso à Internet) para projectar no digital as práticas e a memória da sala de aula)
 - **B-learning**: regime misto que compreende uma determinada sequência de ensino presencial e a distância
 - **M-learning**: extensão do e-learning que permite maior mobilidade com recurso a dispositivos móveis e serviços de localização
 - **XP-learning** (?): ensino integrado orientado por experiências, com recurso a meios como a realidade virtual e a integração do virtual com o real

Sociedade da Informação

WORKSHOP
SOCIEDADE DA
INFORMAÇÃO



A Sociedade da Informação é uma sociedade que predominantemente utiliza o recurso às tecnologias da informação e comunicação para a troca de informação em formato digital e que suporta a interacção entre indivíduos com recurso a práticas e métodos em construção permanente

Exige! o constante desafio passa pelo desenvolvimento de práticas, técnicas e uso de ferramentas para lidar com a informação

Sociedade do Conhecimento

- complemento da sociedade da informação onde o recurso conhecimento traduz a preocupação em fornecer contexto à informação para que esta promova a acção
 - nem todo o conhecimento pode ser externalizado e formalizado – conhecimento **explícito** e codificado
 - aquele que resulta da experiência e que é associado a competências humanas não facilmente transferível ou especificado de modo forma – conhecimento **tácito**
- o desafio passa pela **criação das competências**

Impacto do digital

- *no analógico,*
 - *memorizar para aprender*
- *no digital,*
 - *esquecer para aprender*
- **o excesso da informação**
 - quantidade, multiplicidade de canais, coerência da informação
- **da falência da transmissão de informação à inutilidade do “armazenamento” da informação**
 - acesso, rede, capacidade de resposta e resolução de problemas (competências)

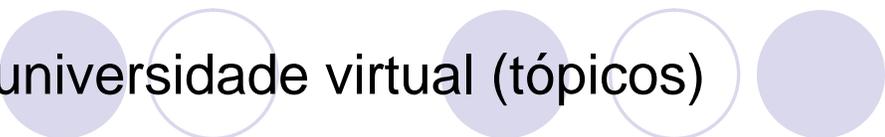
Conteúdos, contextos e experiências

- **Conteúdos**
 - Dados, informação e conhecimento
 - Crescente nível de sofisticação
 - Exige investimentos elevados para produção e manutenção
- **Contextos**
 - Exige o conhecimento de conteúdos e de técnicas de animação
 - No recurso ao ensino virtual e e-learning exige também literacia tecnológica
- **Experiências**
 - Campo tradicional da actividade docente
 - Criação de ambientes e sequências de aprendizagem que combinam conteúdos, contextos com interacção e emoção humana



A universidade virtual

- Resposta das instituições de ensino superior ao ensino virtual e ao e-learning
- Diferentes modelos e aproximações
- Inevitabilidade de adopção de uma proposta para a universidade virtual
- Convive com a vertente tradicional da universidade
- Tensão entre inovação e transformação e o garante da tradição da preservação do conhecimento
 - do conhecimento “Coca-Cola” à defesa da diversidade, passando pela universidade plural



A universidade virtual (tópicos)

- A questão do local, regional, nacional, e global
- O uso das TICs e como potenciar o digital
- O sistema de informação da universidade e a sua organização
- O projecto educativo da universidade e a sua organização
- Cenários da mobilidade física, virtual e social e as questões de demografia
- Cenários e tendências para o desenvolvimento de alianças, cooperação estratégica, partenariados e novos modelos de negócios

Potencial e promessas



Workshop de dia 29 janeiro...

Limites e perigos



Workshop de dia 29 janeiro...



experiências

12:15

Apresentação da plataforma *elearning.ufp.pt*

Pela equipa de projecto UV-UFP

14:00 – 14:30

A experiência da UFRJ, no ensino virtual

Prof. Doutor Aloísio Teixeira, Reitor da Universidade Federal do Rio de Janeiro

14:30 – 15:00

A experiência da FEUP

Engº Carlos Oliveira, Responsável pelos Serviços de Imagem, Comunicação e Cooperação. Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

15:00 – 15:30

O *e-Learning* na Universidade de Aveiro (1998-2005)

Engº Helder Caixinha, Gestor Operacional da Unidade de *e-Learning* da Universidade de Aveiro

15:30 – 16:00

A experiência da Universidade Católica Portuguesa no Porto

Prof. Doutor António Andrade, Responsável pelos conteúdos nos Campus Virtuais

16:00 – 16:30

Formar para a inovação (Sociedade Portuguesa de Inovação)

Dra Ana Ribeiro, Consultora e Responsável pela Área da Formação a Distância da SPI



Desafios

17:00 – 17:15

Experiências e actividades com base em plataformas de *e-learning*

Prof. Doutor Rui Torres, Docente, UFP, director do CETIC

17:15 – 17:30

Perfis de aprendentes no ensino a distância

Paulo Rurato, Docente na UFP, membro do CEREM

Doutorando no DEGEI – UA, sob co-orientação de Luis Borges Gouveia

17:30 – 17:45

O projecto de *e-learning* para a aprendizagem de línguas

Pedro Reis, Docente na UFP, membro do CETIC

17:45 – 18:00

Suporte a modelos de *e-Learning*

Susana Azevedo, Membro da equipa de *e-Learning* da Universidade de Aveiro e responsável pelo *Helpdesk* a Docentes e Alunos. Mestranda no DEGEI – UA, sob orientação de Luis Borges Gouveia

18:00 – 18:15

Modelo para a Gestão de Conteúdos em Sistemas de *e-Learning* no Ensino Superior

Helder Caixinha, Gestor Operacional da Unidade de *e-Learning* da Universidade de Aveiro.

Mestrando no DEGEI – UA, sob orientação de Luis Borges Gouveia

18:15 – 18:30

Qualidade no *e-Learning*

Gilberto Vasco, Coordenador Executivo do Centro Multimédia do Ensino a distância – UA. Mestrando no DEGEI – UA, sob orientação de Luis Borges Gouveia

<http://www.ufp.pt/~lmbg/elearning.htm>

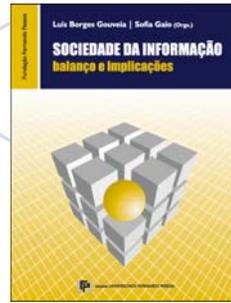
- Recursos associados ao evento

- programa detalhado do evento
- endereços Web associados ao evento
- apresentações e documentação associada
- fotos e informações associadas com o evento
- resultados do inquérito ao potencial digital
- referencias a recursos digitais associados ao projecto UV-UFP
- chamada de trabalhos para o livro de complemento ao evento

Inquérito ao potencial digital na UFP

- Preencher inquérito de 2 páginas, disponível na recepção do evento
- Constituído por 4 grupos de questões:
 - **I CARACTERIZAÇÃO DO RESPONDENTE**
 - **II USO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO**
 - **III COMPETÊNCIAS EM TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO**
 - **IV USO DAS TIC PARA APOIO AO ENSINO**
- Por favor, entreguem o inquérito preenchido no cacifo 42 ou à recepção do evento
- Recolhidos 58 inquéritos até ao momento
- Resultados a serem divulgados até 28 de Fevereiro

Chamada de trabalhos



Ensino Virtual e *e-learning* Experiências e desafios no ensino superior

Livro de textos a ser publicado, em língua portuguesa, pelas
Edições UFP

Aceitam-se trabalhos originais sobre temas relacionados com as questões associados ao uso de meios electrónicos para a realização de acções de ensino virtual e de *e-learning* no contexto do ensino superior

Data importantes:

Recepção dos trabalhos até **15 de Março de 2005**

Notificação de aceitação até 2 de Abril de 2005

Edição e revisão final até 30 de Abril de 2005

Data de publicação prevista: finais de Junho de 2005



Logotipo da *UV - UFP*

