



<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/raead>

ISSN: 00000000

Uma análise sobre a Psicologia da Educação Virtual

Autor¹: Bianca Regina de Castro Pereira

COLL, César; MONEREO, Carles (Orgs.). Psicologia da educação virtual – Aprender e Ensinar com as Tecnologias da Informação e da Comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010.

A obra Psicologia da Educação Virtual, dos estudiosos Coll; Monereo (2010) e Colaboradores, é o resultado de uma compilação de pesquisas contemporâneas a respeito do impacto das tecnologias e da comunicação no meio educacional.

Dividida em quatro partes e 17 capítulos, a obra apresenta de forma clara e didática a influência das tecnologias da informação e comunicação (TIC) não apenas nos atores da esfera educacional – estudantes, docentes – como também nos meios que tornam a aprendizagem possível, isto é, os ambientes virtuais de ensino e aprendizagem.

Além disso, pautados em uma visão construtivista, os autores buscam analisar fatores históricos, tecnológicos, socioeconômicos e, principalmente, socioevolutivos e psicológicos (psicologia da educação) – como o próprio título sugere – que as TIC provocaram na última década. Ressalta-se, portanto, que esta obra apresenta uma visão demasiadamente atual e interessante, por também abordar questões psicológicas sobre a tecnologia e seu impacto no ser humano.

O livro segue um raciocínio lógico-linear. A primeira parte apresenta as TIC como um “novo paradigma que modifica as práticas sociais e educacionais” (2010,

¹ Assistente de Cursos Virtuais da Universidade Católica de Brasília. Formada em Letras - Português - pela Universidade Católica de Brasília. Especialista em Docência Superior pela Universidade Gama Filho. Tem experiência na área de Letras (docência na Educação Básica e Revisão de Texto) e em Educação a Distância (Tutoria/monitoria).

p.13); pondera o impacto que elas causam no desenvolvimento do homem por meio do uso constante de suas ferramentas, bem como a potencialidade destas, quando utilizadas, em especial, nas escolas. É interessante verificar que, ao longo do capítulo, os autores comentam as possibilidades e as consequências que as TIC acarretam, quais sejam: com o surgimento das TIC, houve rapidez nos processos – transmissão, caducidade e renovação –, redução de espaço e tempo, difusão da cultura. Em contrapartida, a abundância de informação que as TIC oferecem não garante que as pessoas estejam mais bem informadas devido aos riscos de manipulação e à veracidade da informação; as informações muitas vezes são carentes de profundidade, supérfluas; além disso, alguns autores, como Cebrián², asseguram que a velocidade é contrária à reflexão.

Por intermédio das TIC, o ser humano se desenvolve cognitivamente e socialmente, por isso o uso dessa tecnologia nas escolas se faz tão importante. Porém, a penetração e o uso das TIC no ambiente escolar ainda são limitados, seja por falta de condições financeiras ou por “incapacidade” do corpo docente de utilizar toda a potencialidade dessa tecnologia; o uso das TIC deve sair da esfera do “consumir” e ascender para o “produzir”.

Já na segunda parte da obra, os autores aprofundam seus estudos no triângulo interativo, ou seja, os atores principais do processo educacional: professores, alunos e conteúdos nos ambientes virtuais. Interativo porque é necessária uma colaboração dos três para que o processo seja completamente explorado. Apresenta-se, então, o perfil e as competências do estudante – o nativo digital –, do professor, e uma revisão dos conteúdos para facilitar o acesso e gestão aos diferentes agentes educacionais.

Conforme apresentado, as TIC exercem total influência sobre as relações dos alunos com o mundo exterior e interior (aprendizado e cognição), acarretando mudanças epistemológicas, nas formas de comunicação, de pensar e de representação pessoal, segundo análise vigotskiana. Os professores, por sua vez, devem procurar fazer uso das TIC utilizando toda a sua potencialidade. Para tanto, esses agentes devem desenvolver algumas habilidades, como valorização da integração das TIC na educação; conhecimento e capacidade para utilizar as ferramentas tecnológicas; competência para ensinar o aluno a informar-se; integrar os materiais no projeto de

² Citado no Capítulo II da obra analisada neste trabalho.

um curso ou currículo a ser implementado; favorecer a revisão dos conteúdos a partir das mudanças na nova sociedade e no conhecimento. Este último nos remete ao capítulo final desta parte da obra, que versa a respeito da revisão dos conteúdos.

Os conteúdos programáticos da educação brasileira já estão pré-estabelecidos conforme tradição, contudo, a maioria deles não condiz mais com nossa realidade, principalmente com essa realidade da tecnologia. Por conta da ascensão das TIC, os conteúdos estão sendo atualizados de forma que eles correspondam às exigências da sociedade da informação SI. O que antes era impresso, em livros, agora se apresenta em imagens, vídeos, músicas, links e hiperlinks que nos transportam a outras páginas e consultas; o conteúdo fica mais rico e dinâmico à medida que ele se adapta aos requisitos do meio tecnológico moderno.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) são descritos na terceira parte do livro, compreendendo: materiais autossuficientes; sistemas especialistas de emulação; análise de casos e resolução de problemas; aprendizado colaborativo; representação visual; plataformas e comunidades e-learning; comunidades virtuais. Percebe-se que todos esses modelos de Ambiente estão embasados nas concepções psicoeducacionais vigentes e possuem a intenção de direcionar os conteúdos e as interações para se alcançar êxito na aprendizagem do aluno. A importância dessas formas de educação, pautadas em comunidades, colaboração, autossuficiência, etc., é que o foco é a progressão do aluno que desenvolve competências e habilidades completamente diferenciadas (e porque não dizer melhores) daqueles indivíduos que não utilizam as TIC ou que as utilizam parcialmente.

Corroborando essa última afirmação, cita-se o artigo Games: bons para a terceira idade³, muito interessante, publicado na revista O Globo. Estudiosos da área da Psicologia realizaram uma pesquisa de campo com idosos aplicando-lhes “exercícios” com determinado game⁴ no computador. Os resultados foram surpreendentes:

Escolheu-se o ‘World of Warcraft’ porque ele é desafiante em termos cognitivos, apresentando sempre situações novas em ambientes em que é preciso interagir socialmente (...). Depois de praticar o RPG, eles (os idosos) voltaram com melhores índices de concentração e percepção sensorial.⁵

³ MACHADO, André. *Games: bons para a terceira idade*. O Globo, 28 fev. 2012. 1o Caderno, Seção Economia, p. 24.

⁴ Conforme Coll, Monereo e colaboradores, os vídeo-games estão diretamente relacionados aos computadores, são uma forma de TIC (cf. capítulo 2).

⁵ MACHADO, 2012, p.24.

Isto confirma que a prática das TIC gera impacto/melhorias no desenvolvimento cognitivo, social e emocional do indivíduo.

Finalizando o livro, os autores apresentam os desafios da educação no século atual, bem como as competências para se “sobreviver” na SI. Os desafios: nova alfabetização – inclusive digital –, novas estratégias de aprendizagem para lidar com hipermídia, educação a distância, ferramentas tecnológicas e outras metodologias didáticas. Quanto às competências, há que se alcançar capacidade comunicacional digital, de escrita – produção – e competência para buscar e selecionar informações neste ambiente; como já se disse, não basta o usuário (não somente o aluno) utilizar apenas as funções básicas das TIC, é necessário utilizar toda a potencialidade que elas nos oferecem.

A sociedade deve, portanto, buscar adaptar-se e recorrer constantemente ao uso das TIC, pois, como se pode perceber, o mundo está passando por profundas transformações por conta do surgimento e da evolução tecnológica; transformações que tendem a crescer, uma vez que a tecnologia está em constante mutação e aperfeiçoamento. Somente com essa adaptação e, é claro, com o uso das TIC, haverá evolução educacional, social, psicológica na sociedade.