

Educação sem distância: As tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem,
de Romero Tori

São Paulo: Editora Senac e Escola do Futuro/USP, 2010.

Eduarda Gimenes Corrêa

Mestrado em Saúde Coletiva pela Universidade do Sagrado Coração (2004). Professora da Universidade Nove de Julho – Uninove.
São Paulo, SP – Brasil
duda@fmr.edu.br

Educação sem distância é um livro atual, proveniente da tese de livre docência do professor doutor Romero Tori, que procura demonstrar de maneira equilibrada que as barreiras entre as modalidades e métodos de ensino devem ser rompidas.

Por meio de uma linguagem clara e muito contemporânea, o leitor é levado a fazer uma reflexão sobre a importância da aplicação das tecnologias interativas na educação, em uma perspectiva de “convergência entre educação virtual e presencial”. É levado também a realizar um auto-questionamento sobre o preconceito contra a EAD (educação a distância). Preconceito este que traz intrinsecamente a idéia de que para haver um aprendizado de qualidade é imperativo que aluno e professor estejam presentes fisicamente no mesmo espaço e no mesmo momento.

Com o título fazendo uma clara alusão a minimização da distância na educação virtual (Educação sem distância), Tori propicia em seu livro um ambiente de aprimoramento das discussões sobre educação a distância, enfatizando que é sempre negativo destacar o que há de pior na modalidade (a distância), e não o que há de melhor, as diferentes e ricas formas de interação.

Para fazê-lo, fragmenta a obra formalmente em três partes (que somam 16 capítulos), todas voltadas a aprendizagem baseada em tecnologias interativas, em abordagens que se articulam e se complementam.

Na primeira parte, Tori discute, em três capítulos, o que chama de distância que aproxima, apresentando desde conceitos básicos como o da EAD até a dificuldade de se ficar indiferente à mídia quando o assunto é educação.

As modalidades de educação (presencial e a distância) permitem uma discussão dual acerca dos complexos fatores envolvidos na conceituação destas. Sob este prisma, o autor aponta que mesmo na modalidade presencial o aluno pode ausentar-se psicologicamente do assunto abordado pelo professor em sala de aula, sendo possível, paralelamente que em outro momento, esse mesmo aluno se mostre presente e envolvido em interações via internet.

São abordadas por Romero as diferenças entre as técnicas de aprendizagem convencionais e virtuais e destacadas as características que podem favorecer a harmonização destas através da utilização de tecnologias interativas, enfatizando que quando se opta por uma única modalidade de educação perde-se a oportunidade de encontrar a combinação ideal entre elas, uma vez que ambas são complementares, ou seja, a educação virtual pode ser melhorada com alguns encontros e algumas atividades presenciais e a educação presencial, por sua vez, pode ser enriquecida com atividades virtuais, o que caracteriza o *blended learning* (conceito que busca a harmonia entre as atividades virtuais e presenciais), uma das tendências da indústria do conhecimento na atualidade.

Encerrando a primeira parte da obra Tori busca estimular uma reflexão crítica sobre a influência da mídia na aprendizagem. Destacando a taxonomia proposta para a mídia na educação classificando-a quanto a simbologia e a tecnologia utilizada, quanto as várias componentes de distância e ainda quanto a forma de acesso ao conteúdo.

Na segunda parte do livro intitulada “Distância e presença na medida certa” são apresentados quatro capítulos que trazem a tona a dismitificação do conceito de distância com a utilização de exemplos práticos, diagramas e fórmulas que possibilitam inclusive avaliar quantitativamente o potencial de proximidade em ações de aprendizagem.

São analisadas as raízes da denominação “educação a distância” e a crise invariável dos paradigmas relacionados a separação geográfica aluno-professor. É apresentada a teoria da distância transacional de Moore (2002), que analisa a educação a distância sobre diversos aspectos/variáveis (não apenas no que se refere a separação geográfica) e que pode ser decomposta em distância espacial, temporal e interativa. Sendo que todas as vertentes apresentadas convergem para a ampliação do conceito de “distância em educação”.

Em contrapartida, apresenta-se a “proximidade transacional”, nomenclatura criada pelo próprio autor em oposição ao conceito de “distância transacional” de Moore. Apresenta-se também um indicador (índice PP – potencial de proximidade) – uma fórmula matemática – que possibilita avaliar o potencial teórico de presencialidade, associado a determinada atividade de aprendizagem pela análise de suas componentes a distância (espacial, temporal e interativa) nas três relações possíveis (aluno-professor, aluno-aluno e aluno-conteúdo), de acordo com o que foi planejado para aquela atividade. Sua finalidade é dimensionar o potencial de uma determinada atividade de aprendizagem, com base nas características projetuais da mesma, de apresentar sensação de presença sob a perspectiva do aluno, que deve ser impreterivelmente o centro do processo de aprendizagem.

Finalizando a segunda parte do livro são analisados e discutidos em profundidade os conceitos de percepção, presencialidade, “interatividade” e os elementos que a influenciam. É apresentada a utilização de jogos como facilitadores de interatividade indicando prós e contras desta utilização. Pontua-se que com a utilização destes é imperativo que haja necessariamente a garantia de engajamento dos alunos e interatividade para com isso “pavimentar o caminho para a educação sem distância”.

Com sólidos saberes acerca do desenrolar histórico de diferentes tecnologias, o autor empenha-se em apresentar clara e detalhadamente na terceira e última parte do livro as tecnologias que viabilizam o “estar presente a distância” que são discutidas pormenorizadamente em nove capítulos.

Tais tecnologias são amplamente descritas em suas diferentes linguagens podendo-se citar as videoconferências (caso específico de teleconferência que utiliza a tecnologia de telecomunicação para transmissão de vídeo bidirecional, em tempo real, entre pessoas que estão afastadas, possibilitando que estas se vejam e se comuniquem como se estivessem no mesmo local), os games (jogos que permitam a aprendizagem por meio inclusive da vivência de situações e de diferentes modalidades de interação) e os ambientes 3D (tecnologias presentes em qualquer computador que possibilitam a exibição e manipulação de informações aproveitando-se melhor a capacidade de processamento visual do cérebro). Na educação apoiada por essas tecnologias, as ferramentas digitais assumem papel de destaque e oferecem novas formas de trabalho e de aprendizagem.

Trata-se de uma obra importante não só para a área da educação, pois engloba diferenciados componentes epistemológicos do complexo universo de ensino e aprendizagem mediado pela tecnologia.

É importante também por incitar a dúvida, por provocar o leitor, fazendo-o muitas vezes sair da cômoda posição de mero espectador para a de ator, obrigando-o a repensar a aprendizagem convencional e tradicional.

Não se trata de um manual de boas práticas, mas é carregado de idéias que podem sim levar a elas. Contribui desta forma para a minimização da distância na educação virtual apontando para uma tendência mundial, na qual a aprendizagem deve estar centrada no aluno, e não no professor, nas ferramentas tecnológicas e na modalidade de ensino em que este está inserido.