

Apresentação

A alegria de divulgarmos as publicações das mesas redondas e conferências do SemiEdu 2015 é aqui multiplicada: publicamos, nesta oportunidade, o segundo fascículo da edição temática do evento na Revista de Educação Pública, ampliando as discussões acadêmicas e científicas na área de Educação e Tecnologias.

Como já expressei no fascículo anterior, o tema central do SemiEdu 2015, Educação e seus sentidos no mundo digital, foi motivado pelos atuais debates acerca da entrada e uso intensificado das tecnologias digitais da informação e comunicação em nossos cotidianos, seja na esfera pessoal ou profissional, bem como nas instituições que lidam com os processos do ensinar e aprender. Os resultados apontados pelo INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais), especialmente os relacionados ao ensino fundamental, sinalizam a dificuldade de uso de diferentes linguagens nas e pelas escolas, ensejando contradições entre o vivido fora de seus muros e o realizado dentro deles. Por compreender que a cultura digital se desdobra em práticas culturais que afetam a constituição de nossas subjetividades, o SemiEdu 2015 inseriu-se nesta discussão ao tornar-se um espaço que visava contribuir com pesquisas sobre alternativas possíveis para o desenvolvimento do potencial humano e criativo nas diferentes etapas do processo educativo, reconhecendo a inserção das novas tecnologias nesse processo.

Sendo assim, os textos que aqui se reúnem, pontos altos nas discussões e reflexões travadas no evento, discutem, sob a óptica de especialistas, o escopo de *Educação* no contexto em que o real e o virtual se imbricam, bem como os sentidos que ora permeiam o ato de educar e seus agentes. Evidenciar como as novas práticas culturais e educativas se impõem no cotidiano é fundamental para um olhar mais cuidadoso sobre o que se tem produzido no âmbito escolar, considerando a denominada cultura digital e os reflexos e influências sobre o ato educativo das práticas daí advindas.

Para tanto, iniciamos este fascículo com o artigo *Educação a Distância: cenários, dilemas e perspectivas* no qual Daniel Mill apresenta uma análise acerca da história recente da educação a distância no Brasil a partir de quatro períodos denominados pelo autor como fecundação e gestação da educação na modalidade a distância, seguido pelo nascimento, período que trouxe definições pedagógicas e legais atinentes à EaD, e pelo amadurecimento, terceiro período caracterizado por experiências práticas nas instituições públicas; por fim, o autor apresenta o quarto período, momento atual no cenário brasileiro, marcado pelas redefinições legais, pedagógicas e institucionais decorrentes das circunstâncias político-financeiras que caracterizam o país nos últimos tempos. Partindo desse cenário, o autor apresenta dilemas e perspectivas perceptíveis na história recente da Educação a Distância, ressaltando a importância de considerar o *modus operandi* da EaD em cada instituição de ensino superior, bem como de que as reflexões sobre a modalidade a distância busquem uma visão sistêmica desse campo de estudo.

Na sequência, Carlos Rinaldi, no artigo *Universidade Aberta do Brasil (UAB) na UFMT e a democratização do ensino superior em Mato Grosso*, contextualiza a educação a distância em âmbito nacional a partir das políticas públicas instituídas com o objetivo de proporcionar às camadas da população com dificuldade de acesso à formação universitária possibilidade de ingresso em cursos de nível superior, por meio do Sistema Universidade Aberta do Brasil. Para tanto, apresenta um panorama nacional para, a partir dele, expor os dados que demonstram a participação da Universidade Federal de Mato Grosso no processo de democratização do ensino superior no país. A análise empreendida pelo autor oferece subsídios para que se vislumbre o papel da UFMT no processo de interiorização de cursos de formação inicial e continuada de excelente qualidade, por meio de uma instituição que se posiciona positivamente frente ao desenvolvimento social, acadêmico e econômico de Mato Grosso.

Ainda no contexto do ensino superior, Nara Pimentel escreve *As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no ensino superior: a utopia da inovação pedagógica e da modernização*, argumentando sobre o uso das tecnologias de comunicação e informação (TIC) no ensino universitário. Utilizando-se de pesquisas desenvolvidas sobre o tema e valendo-se de experiências vivenciadas no exercício da profissão, a autora revela que, a despeito da presença e possibilidade de acesso a tecnologias por toda a parte, não é suficiente a introdução de tecnologias no ensino se não houver a promoção de alternativas para o seu uso

pedagógico. Na mesma esteira, o artigo enfatiza a necessidade de incentivo a docentes e estudantes a fim de que todos possam desenvolver suas próprias possibilidades de uso e apropriação da tecnologia.

Patricia Alejandra Behar e Daisy Schneider, ao escreverem *Modelos Pedagógicos e Competências em Educação a Distância: a construção do MP-CompEAD*, destacam a arquitetura pedagógica no contexto da Educação a Distância, tomando por pressuposto os modelos pedagógicos e seus elementos constituintes e descrevendo as competências necessárias à prática pedagógica em tal contexto. A partir de um estudo de caso sobre a construção e validação de uma proposta de modelo pedagógico baseado em competências e orientado para professores e tutores em EAD, intitulado MP-CompEAD, as autoras demonstram a importância da elaboração de modelos e arquiteturas pedagógicas como recursos que qualificam os processos na modalidade a distância, bem como apresentam a relevância de sua associação com a perspectiva de inclusão das competências.

Ampliando o escopo para contextos formais, não formais e informais, no artigo *Currículo e narrativas digitais em tempos de ubiquidade: criação e integração entre contextos de aprendizagem*, Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida parte da perspectiva de que a disseminação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e das tecnologias móveis com conexão sem fio à internet amplia consideravelmente as possibilidades de conexão à internet em todo momento e lugar, integrando essas tecnologias às ações e comportamentos cotidianos de modo tão natural que as pessoas nem se dão conta das interações que realizam por meio delas. A partir disso, a autora problematiza a integração entre espaços de aprendizagem formais, não formais e informais com o uso das tecnologias móveis com conexão sem fio, em tempos de computação ubíqua. O ponto alto deste texto é demonstrar, por meio das análises realizadas, o potencial de aprendizagem de contextos não formais e informais e as contribuições das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, em especial quando se usam as tecnologias digitais móveis com conexão sem fio à internet para o registro, a investigação, o compartilhamento de experiências e a construção de conhecimentos.

Na sequência, o texto *Desenho de Objetos de Aprendizagem adaptados para quatro estilos de aprendizagem: um estudo de caso*, escrito por Rosalynn Argelia Campos Ortuño, Erla Mariela Morales Morgado e Claudia Margarita Orozco Rodríguez, apresenta o desenho de objetos de aprendizagem como favorecedor da compreensão de conteúdos educacionais. A pesquisa apresentada pelas

autoras explicita o desenho dos objetos de aprendizagem adaptados para quatro estilos de aprendizagem, orientados para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à informática, cujos resultados sugerem a possibilidade de desenhar recursos educativos digitais como os Objetos de Aprendizagem que se adaptem às diferentes formas de aprendizagem dos alunos, a fim de promover a compreensão do conteúdo.

Na mesma esteira de utilização de recursos das Tecnologias da Informação e Comunicação, o artigo *Práticas inventivas na interação com as tecnologias digitais e telemáticas: o caso do Gamebook Guardiões da Floresta*, escrito por Lynn Alves, discute a concepção de tecnologia que vem norteando as práticas pedagógicas e sugere, a partir dessa discussão, um olhar diferenciado que vai além de uma perspectiva instrumental. Partindo dessa premissa, o texto apresenta o processo de desenvolvimento do Gamebook, uma mídia híbrida desenvolvida pelo *Comunidades Virtuais* -Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais, adotando como modelo metodológico a investigação colaborativa, método no qual crianças, professores e especialistas são partícipes do processo de desenvolvimento desde os primeiros momentos da pesquisa. Assim, a autora apresenta a compreensão de que as tecnologias digitais podem se constituir em espaços de aprendizagem que possibilitem a alunos e professores atuarem como atores e autores do processo.

Por fim, Monica Fantin, ao escrever *Múltiplas faces da infância na contemporaneidade: consumos, práticas e pertencimentos na cultura digital*, apresenta a relação da criança com a cultura digital em tempos hodiernos. O objetivo do artigo é discutir as múltiplas faces da infância contemporânea, bem como a emergência de novas práticas lúdicas e culturais, diante das mudanças nos espaços que as crianças ocupam, de suas formas de interação entre si e com a cultura e de suas identidades e subjetividades. O estudo parte de pesquisas com e sobre crianças e cultura digital, suas práticas midiáticas na escola e fora dela, finalizando com a reflexão sobre as possibilidades de mediação que, entre outros aspectos, considerem o repertório proveniente das mídias e da cultura digital e suas relações com o imaginário infantil e as identidades sociais, culturais, cognitivas e afetivas das crianças e suas subjetividades em desenvolvimento.

Este fascículo apresenta discussões que abordam a Educação e a Tecnologia tanto em perspectivas verticais quanto horizontais, permitindo que nos aproximemos desse fenômeno com que nos defrontamos diariamente, agora

munidos de lentes conceituais e metodológicas que nos ajudem a melhor focalizá-lo.

Boa leitura!

Vinícius Carvalho PEREIRA¹
Taciana Mirna SAMBRANO²
Cristiano MACIEL³
Katia Morosov ALONSO⁴

-
- 1 Doutor em Ciência da Literatura pela UFRJ. Professor do Departamento de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem, da UFMT. Líder do grupo de pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas. Endereço Profissional: Av. Fernando Corrêa da Costa, nº 2367 - Bairro Boa Esperança. Cuiabá - MT - 78060-900. Email: <viniciuscarpe@gmail.com>.
 - 2 Doutora em Educação Escolar pela UNESP. Professora do Departamento de Organização Escolar da UFMT. Coordenadora de Educação Mediada por Tecnologia da Informação e Comunicação. Endereço Profissional: Av. Fernando Corrêa da Costa, nº 2367 - Bairro Boa Esperança. Cuiabá - MT - 78060-900. Email: <tacianamirna@hotmail.com>.
 - 3 Doutor em Ciência da Computação pela UFF. Professor do Instituto de Computação e do Programa de Pós-Graduação em Educação, da UFMT. Diretor da Fundação Uniselva. Membro do LAVI – Laboratório de Ambientes Virtuais Interativos – e do LêTeCe – Laboratório de Estudos Sobre Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação. Endereço Profissional: Av. Fernando Corrêa da Costa, nº 2367 - Bairro Boa Esperança. Cuiabá - MT - 78060-900. Email: <crismac@gmail.com>.
 - 4 Doutora em Educação pela Unicamp. Professora do Departamento de Organização Escolar e do Programa de Pós-Graduação em Educação, da UFMT. Líder do LêTeCe – Laboratório de Estudos Sobre Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação. Endereço Profissional: Av. Fernando Corrêa da Costa, nº 2367 - Bairro Boa Esperança. Cuiabá - MT - 78060-900. Email: <katia.ufmt@gmail.com>.