

Mais tecnologias emergentes

Vamos dar continuidade à nossa conversa dos meses anteriores sobre o mapeamento, realizado pelo New Media Consortium (NMC), das tecnologias presentes atualmente no processo ensino-aprendizagem de maneira criativa e em escala global. Essas tecnologias já fazem parte do cotidiano das pessoas e tendem a estar cada vez mais presentes nas práticas educativas, por isso parece indicado refletir sobre elas. Essa realidade tem nos colocado em estado de alerta para perceber as mudanças que são exigidas no nosso cotidiano e tentar identificar os possíveis caminhos que as tecnologias irão trilhar em um futuro próximo.

Já falamos sobre computação nas nuvens, aprendizagem móvel, computação no tablet, Massive Open Online Courses (MOOCs) e conteúdo aberto.

Nesta edição, explicaremos um pouco o que são aprendizagem analítica e jogos e *gamification*.

1. Aprendizagem analítica - Nos últimos anos, foram desenvolvidas plataformas que permitem aos profissionais da educação analisar os dados dos alunos com o objetivo de conhecê-los melhor e poder planejar cursos personalizados, além de poderem, a partir desses dados, desenvolver ambientes virtuais de aprendizagem mais adequados aos seus alunos. A Sociedade para Pesquisa sobre Aprendizagem Analítica (SoLAR) constitui uma rede interdisciplinar de pesquisadores que exploram o papel e o impacto da aprendizagem analítica. Vale a pena consultá-la, pois essa tecnologia tem sido muito utilizada no desenvolvimento de MOOCs.

2. Jogos e *gamification* - Os jogos hoje estão presentes em quase todas as áreas de atividade, tornando-se uma ferramenta útil de treinamento e motivação. Na educação, pode-se identificar a *aprendizagem baseada em jogos*, que tem sido útil para o desenvolvimento de atividades que envolvem o processo de aprendizagem hierárquica e a realização de atividades que simulam experiências do mundo real e que hoje caminha para a construção de uma cultura do jogo para a aprendizagem e para a área de design de jogos.

Na próxima edição, vamos apresentar os últimos três tipos de tecnologia, mapeados pela NMC, que podem também ser utilizados nas salas de aula: impressão 3D, laboratórios virtuais e remotos e tecnologia vestível. Até lá! ■



Lígia Silva Leite

Pós-doutora em Tecnologia Educacional e professora adjunta em cursos de mestrado e doutorado
ligialeite@terra.com.br