

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM RÁDIO E TV

REALIDADE VIRTUAL COMO NOVA FORMA DE INTERAÇÃO NO ENSINO
A DISTÂNCIA

Orientando: Gabriel Estavarengo

Orientador: Dr. Guilherme Bryan

RESUMO

Este artigo tem por objetivo estudar as dinâmicas existentes entre o uso da Realidade Virtual (VR), como proposta de desenvolvimento de habilidades criativas do estudante no Ensino a Distância (EAD).

O ponto de partida é um olhar tecnológico das novas mídias a partir da obra “Cibercultura”, de Pierre Lévy, que, por sua vez, apresenta diversas discussões sobre a cibercultura e o mundo virtual, como o uso da Realidade Virtual (VR), além de questionar o papel social da tecnologia na educação de EAD. Outra obra a utilizar conceitos sobre o Ensino a Distância (EAD) e a profissão Design Instrucional (DI) foi “Design Instrucional Para Cursos On-line” de Vani Moreira Kenski, que apontou novos caminhos para a educação brasileira, como, debates e discussões inovadoras sobre a atuação do Design Instrucional no EAD.

PALAVRAS-CHAVE: EAD – design instrucional – educação – tecnologia – cibercultura

ABSTRACT

This article aims to study the existing dynamics in the use of Virtual Reality (VR) as a proposal to develop the student's creative skills in Distance Learning.

The starting point is a technological look at the new media based on the work “Cyberculture”, by Pierre Lévy, which, in turn, presents several discussions on cyberculture and the virtual world, such as the use of virtual reality, in addition to questioning the social role of technology in distance education. Another work using

concepts on Distance Learning (EAD) and the Instructional Design (DI) profession was “Instructional Design for Online Courses” by Vani Moreira Kenski, in addition to visualizing new paths for brazilian education such as debates and innovative discussions on the role of Instructional Design in e-learning.

KEYWORDS: E-learning - Instructional Design - education - technology - cyberculture

INTRODUÇÃO

As Instituições de Ensino Superior (IES) são hoje responsáveis pela formação de uma geração de alunos imersos em uma cultura visual dinâmica, em razão, o Design Instrucional (DI) busca a projeção de cursos que atinjam os saberes de inclusão, interação e participação a partir de ferramentas tecnológicas, seja pelo uso de *softwares* ou não. Assim, como proposta inicial do artigo, a inserção da Realidade Virtual (VR) no Ensino a Distância (EAD) pode ser um instrumento que permite maior interação do aluno ao conteúdo aprendido.

A metodologia de estudo utilizada na elaboração deste trabalho constitui-se de análise qualitativa e quantitativa. Qualitativa, pois foram trabalhadas com referências bibliográficas importantes para qualificação do artigo, assim como o entendimento do Ensino a Distância e do Design Instrucional, e quantitativa, pois foi necessário o levantamento de dados para compreender como o aluno utiliza dos recursos online e de que forma podem ser melhorados com o uso da VR.

Esta análise consiste uma entrevista com alunos de graduação e pós-graduação EAD, como meio de responder à pergunta: “O aluno integrado ao VR teria maior autonomia ao conteúdo aprendido?”.

Participaram do questionário (Anexo A) um total de 50 alunos, pertencentes a cursos relativos as ciências humanas, ciências biológicas e ciências sociais da modalidade EAD de universidades públicas e privadas brasileiras. A análise realizada considerou em um primeiro momento, a individualidade do aluno sobre as questões apresentadas, para que fosse possível em um segundo momento do questionário verificar um panorama geral de como o discurso de interesse da aplicação do VR poderiam ser evidenciados para uma conclusão sobre seu uso.

Segundo Litto e Formiga (2009, p.129), com o avanço acelerado dos meios de comunicação, as novas tecnologias educacionais vêm sendo disseminadas muito rapidamente, tornando-se cada vez mais instigante e indispensável a busca pelo conhecimento interativo no qual “[...] são vários os termos para tratar da nova geração de aprendentes. No caso do Brasil, trata-se de quem nasceu depois de 1988 e cresceu em um contexto em que as tecnologias digitais se tornaram parte do cotidiano, alterando a maneira como pensam, interagem e aprendem.” (LITTO, Fedric Michael; FORMIGA, M. M. M. p. 129).

Evidencia-se, portanto, que o surgimento de um processo educacional dinâmico e interativo facilitaria o pensamento crítico, mas dependente de vários fatores que serão apresentados a longo do artigo, como: desenho apropriado do curso a partir do Design Instrucional (DI), aplicação de novas tecnologias, conteúdo inovador e características autônomas dos alunos. Em razão de que as Instituições de Ensino Superior (IES) são hoje responsáveis pela formação de indivíduos integralmente conectados a novas tecnologias.

ENSINO A DISTÂNCIA E REALIDADE VIRTUAL

Com o crescimento exponencial do Ensino a Distância (EAD), são iniciados grandes questionamentos sobre a autonomia desse aluno no ambiente de aprendizagem online e sobre suas formas de sociabilidade, onde o fluxo da cultura digital e seus desdobramentos parecem sugerir um vínculo entre o mundo real e virtual, chamados assim de cibercultura.

A cibercultura, nos dizeres do autor Lévy, é apresentada por um movimento tecnológico onde a internet se dá como um fenômeno social recorrente e não único, pois apresenta uma mudança midiática na sociedade.

Lévy é um dos autores que introduziu o uso do termo “ciberespaço”, definindo que o espaço virtual é o local onde dados de computador criam uma simulação ou uma realidade virtual. Ainda segundo o autor, com a VR “Podemos simular de forma gráfica e interativa fenômenos muito complexos ou abstratos, para os quais não existe nenhuma “imagem” natural: dinâmica demográfica, biológicas, ecossistemas, guerras, crises econômicas, crescimento de uma empresa, orçamentos, etc.” (LÉVY, Pierre. 1996. Pag 69).

Dessa forma, a VR permite que o usuário realize um processo de interação

em um ambiente 3D ou em uma visualização em 360°. Esses ciberespaços são atualmente produzidos, tanto por softwares de animação e criação de ambientes virtuais, quanto por equipamentos de filmagem.

De acordo com Lévy (1999, p.160), o advento do ciberespaço e o uso potencial dessas novas plataformas de interação virtual, o conhecimento caminha a uma nova perspectiva na educação em função das novas formas de se construir aprendizado, com a democratização do acesso à informação e novos estilos de ensino, como o EAD. Diante disso, o ensino tende a ser cada vez mais personalizado com o auxílio dos recursos midiáticos, como apresenta Lévy (1999, p.160):

A EAD explora certas técnicas de ensino a distância, incluindo as hipermídias, as redes de comunicação interativas e todas as tecnologias intelectuais da cibercultura. Mas o essencial se encontra em um novo estilo de pedagogia, que favorece ao mesmo tempo as aprendizagens personalizadas e a aprendizagem coletiva em rede. Nesse contexto, o professor é incentivado a tornar-se um animador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos em vez de fornecedor direto de conhecimentos. (LÉVY, Pierre. 1999. Pag 160)

Assim, a educação, diante dessa nova relação com o saber, deve evoluir em relação a conceitos pedagógicos. Isso se dá, porque o ciberespaço é um fator importante na construção da inteligência coletiva, no qual o conhecimento interativo tem por base e objetivo, o desenvolvimento das pessoas.

A Realidade Virtual (VR) então, contribui para a inovação de experiências no processo de aprendizagem EAD. Sendo uma ferramenta capaz de gerar conhecimento visual através da aplicação prática de habilidades criativas, em vez de apenas ler ou ouvir sobre determinados assuntos. Essa forma imersiva de aprendizado tem muitas vantagens, por exemplo, estar em uma aula virtual de artes e o professor visitar virtualmente o Museu do Louvre, na França. Também como: Investigação e estudo de objetos 3D; Aulas baseadas em VR; Grupos de estudo de VR; Imersão cultural em realidade virtual e Encontros em VR.

ESTUDO DE CASO: A USABILIDADE DO EAD

Tendo por base as características apresentadas e estudadas sobre a dinâmica que o Ensino a Distância (EAD) trouxe para a educação, recorreu-se a técnicas quantitativas (questionário de resposta fechada a todos os alunos do EAD) para recolher informação que permitam identificar os mencionados aspectos e apresentar um panorama geral de como esse ensino está sendo potencial ou não na vida desses alunos.

A presente investigação, visou conhecer os aspectos que condicionam os alunos a utilizarem o ensino EAD. Discriminaram-se aspectos contextuais inerentes ao ensino, como aspectos pessoais e profissionais inerentes às pessoas e o relacionamento, como é o sentimento de pertencimento à formação recebida no ambiente EAD. Procurou-se também, apuração de natureza interpretativa indireta, se o uso da Realidade Virtual (VR) no EAD poderá estimular o seu estudo, isso sem apresentar como poderia ser realizado seu uso técnico.

O questionário recebeu argumentações de alunos do EAD que necessitam de atividades e habilidades práticas, como os bacharelados, licenciaturas e pós-graduações em Artes Visuais, Arte, Letras, Pedagogia, Educação, Geografia, Publicidade e Propaganda, *Marketing*, *Design*, Cinema, Jogos Digitais, entre outros. A pesquisa foi realizada remotamente, utilizando a ferramenta *Google Forms*.

No questionário, as reações individuais foram instigadas para que cada pessoa explicasse os fatores que envolvem a sua participação no EAD, seja por obrigação do curso presencial escolhido, ou por escolha própria.

Em primeiro lugar, observa-se que, independentemente da profissão atual, 57,1% dos entrevistados realizaram seu curso completamente a distância, 39,3% realizou um curso presencial com disciplinas EAD e apenas 10,7% realizou cursos na modalidade semi-presencial.

Nesse sentido, foi questionado se a pessoa gosta do EAD no ensino superior, as respostas demonstraram proximidade, no qual:

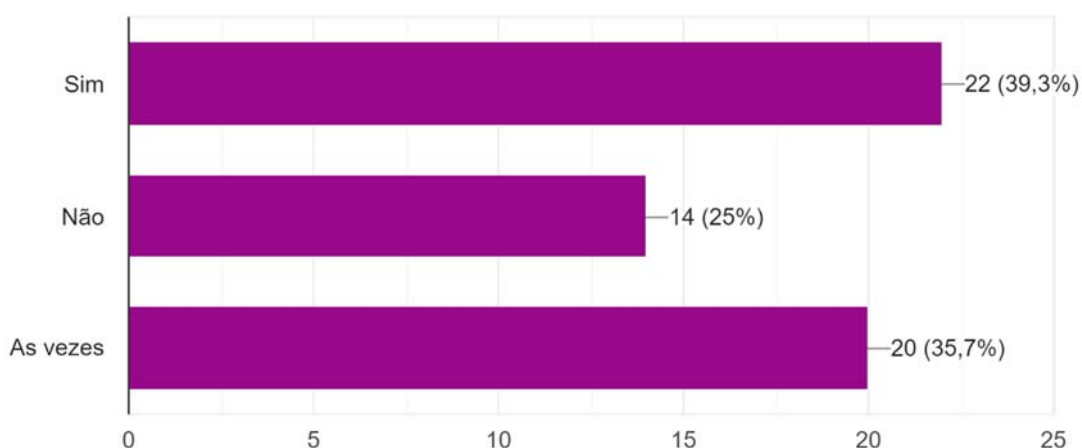


Figura 1- Infográfico questionário alunos.

Segundo o gráfico, as pessoas que gostam do EAD e as que gostam as vezes se mantêm em um número maior, sendo que as que não gostam representam menor porcentagem, e em sua grande parte é formada por alunos de cursos presenciais com disciplinas EAD. Apresentadas essas opiniões, também se fez necessário entender a individualidade de cada pessoa, a saber quais são as vantagens e desvantagens de se fazer um curso/disciplina EAD. Muitos deles afirmam que a vantagem do EAD é a flexibilidade do horário, por poderem estudar no horário que quiserem, não terem gastos com transporte para a locomoção à instituição de ensino, a mensalidade ter um custo baixo, além do ensino ser mais dinâmico e prático, no qual tendem a ser uma opção mais acessível que as instituições de ensino tradicionais. Embora nem todos os diplomas on-line tenham preços mais baratos do que as faculdades ou universidades tradicionais, os custos associados são quase sempre menores quando se considera o deslocamento e a acomodação.

Para Henrique Rego, estudante de Audiovisual na Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação (FAPCOM), o EAD tem como vantagem a versatilidade do fácil acesso, seja pelo celular ou pelo computador, além dos materiais utilizados no ambiente virtual, que acabam sendo mais completos do que em sala. Porém, apresenta como desvantagem: *“vejo uma dificuldade muito maior como aluno em se tornar mais autodidata, tendo de criar uma rotina e disposição muito maior para conciliar o tempo em aula e distrações que podem estar em seu entorno”*.

Nesse sentido, pensando na acessibilidade atual das novas mídias, Marcela Ferreira, graduanda em Recursos Humanos da Universidade Anhembi Morumbi