

Desafios e oportunidades da Sociedade em Rede para o ensino e a aprendizagem

ESEIG Escola Superior de Estudos Industriais e de Gestão do Instituto
Politécnico do Porto

Palestra na pós-graduação em Educação em Turismo, Hotelaria e
Restauração

Luis Borges Gouveia, Imbg@ufp.edu.pt

Professor Associado com Agregação, Universidade Fernando Pessoa

1. Ponto de partida

Sociedade da Informação



A ideia de mundo

Agora...

Sociedade da Informação

- Uso intensivo de computadores e redes
(do saber usar ao saber o que fazer com eles...)
- A informação que conta é digital
(a informação já não é o que era e vale pouco...)
- A organização que conta é a rede
(as hierarquias são uma simplificação num momento...)

O que significa?



Dois aspectos essenciais

• Sustentabilidade

Como garanto a minha liberdade ou como o valor gerado cobre o valor absorvido*

**(valor: económico, social, político e satisfação)*

• Soberania

*Como garanto a minha identidade** ou como posso ser reconhecido como eu próprio e ser o que quero/posso ser*

*** (marca: pessoa, empresa, nação)*

Tempo e espaço

- **Tempo**

24/7 sempre ligado, sempre presente

MAS disponibilidade inteligente e bem gerida

AFINAL o tempo humano é limitado

- **Espaço**

em qualquer lugar, de qualquer forma

MAS como estar presente?

AFINAL a experiência é o memorável

Estratégias facilitadas pelo digital

- Capacidade de **projecção**
 - Chegar aos outros e exposição global
- Diferente e **dinâmico**
 - Ter capacidade de capturar a atenção
- Criativo e **inovador**
 - Ter capacidade de concretizar valor
- Inclusivo e **cumplice**
 - Perceber que a colaboração e a rede são essenciais



O individual pode fazer diferença...

- **Tecer o digital para o global tem muito de artesanato**
 - É único e diferenciado
 - É memorável e criador de experiências próprias
 - É humano e justifica o nosso tempo e atenção
 - É identificável e agradável, porque traduz valor
 - Não necessariamente económico
 - Tem arte incorporada
 - Tem proximidade e conhecimento

2. A mudança anunciada

Sociedade em Rede



1

Sociedade em rede

- O conceito de sociedade em rede contempla um leque alargado de fenómenos que tem ocorrido a partir da segunda metade do século XX e à **escala global**
 - sucessor da pós industrialização, da sociedade da informação, do pós Fordismo, da pós-modernidade e/ou globalização
- Defende a **prevalência da rede**, em substituição da hierarquia como o modo de organização mais comum, de os seres humanos interagirem em sociedade
- Defende o crescente **uso do digital e da mediação das tecnologias** que o proporcionam (tecnologias de informação e comunicação), que constituem a **infraestrutura básica** que serve de mediação quase que exclusiva, a um leque alargado de práticas sociais, políticas e económicas.

2

Sociedade em rede

- Segundo a formulação de Castells de 1998, a **sociedade em rede** é formada por redes de produção, poder e experiência, construindo uma cultura de virtualização nos fluxos globais que transcende o tempo e o espaço (que refere como sociedade informacional)
- As instituições, pilares da sociedade, necessitam de se **reorganizar** de forma a **dar resposta à expansão dos conceitos de tempo e espaço**, de acordo com o digital que torna estes conceitos mais elásticos e os transforma e multiplica em diversas modalidades, muitas delas ainda em evolução
 - da distância ao presencial, passando pelas modalidades mistas ou numa combinação que sobrepõe num mesmo espaço, ou num mesmo tempo, alternativas que competem entre si (ex. estar numa sala de aula e em descoberta por outros espaços)

3

Sociedade em rede

- Conforme Castells defendeu em 1998, que numa sociedade em rede, o poder e a falta de poder são função **do acesso a redes e do controle dos seus fluxos** (recursos, informacionais e financeiros)
 - Mais importante que as fronteiras ou o controlo de nodos, é o conhecimento dos fluxos e dos seus padrões
- As redes constituem-se como portas de acesso onde se sucedem oportunidades sendo que, fora das redes, a sobrevivência é cada vez mais difícil (ameaça)
 - crise é precisamente a dupla conjugação das ameaças e oportunidades (pelo menos para os Orientais...)
 - numa rede, os fluxos tendem a enquadrar um equilíbrio complexo que conjuga as forças de todos os pontos da rede e que é simultaneamente muito sensível a mudanças pontuais que levam ao ajuste da rede como um todo (forçando uma geometria variável em permanente construção)

4

Sociedade em rede

- Castells propôs em 1996 o **espírito do informacionalismo** enquanto ética fundadora da empresa em rede
 - resultado de muitas culturas e projetos, produto dos diversos intervenientes nas redes que a informam e são influenciados por ela, resultando em **transformações organizacionais e culturais aceleradas**
- Esta dinâmica consegue constituir uma **força (com impacte) material** na medida em que informa, força e molda as decisões económicas e até estratégicas da (vida) da rede
- Este espírito constitui a forma de **destruição criativa** acelerada por via dos dispositivos eletrónicos e do digital que desafia as práticas atuais associadas ao período industrial e as respostas iniciais associadas com a Sociedade da Informação

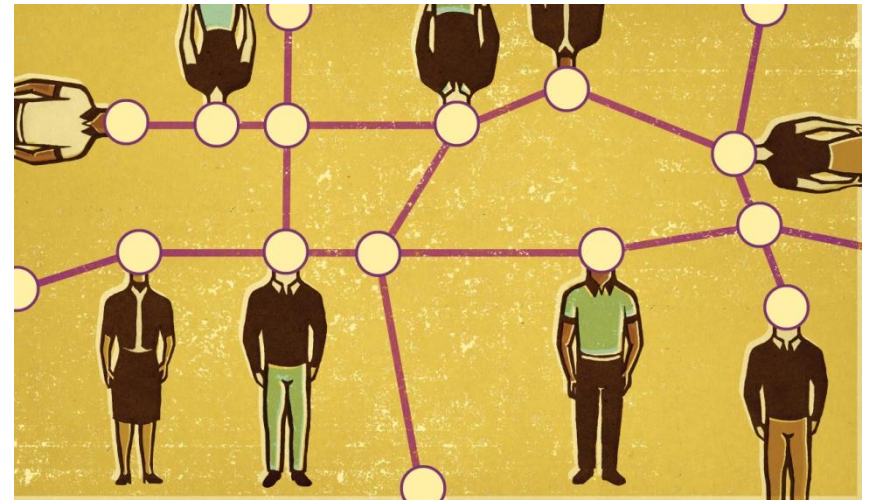
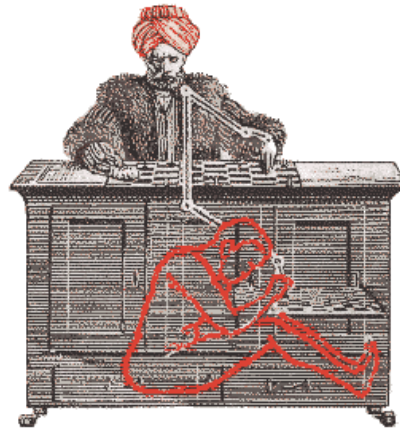


TIME FOR

CHANGE

Turco mecânico (*mechanical turk*)

- Trabalho barato em micro tarefas (com baixo valor acrescentado)
 - Mediação tecnológica de trabalho humano
 - Divisão de processos complexos em atividades ou tarefas simples de baixo valor acrescentado
 - A rede introduz um potencial de estender estas práticas ao trabalho criativo e ao trabalho intelectual



Diferenciação pela arte

LINCHPIN

People who invent, lead, connect, make things happen, and create order out of chaos. They figure out what to do when there's no rule book.

They love their work, pour their best selves into it, and turn each day into a kind of art.

They are indispensable.

SETH GODIN

i breathe differently.



What
is a

3. Ensinar e aprender

Excesso

de

informação

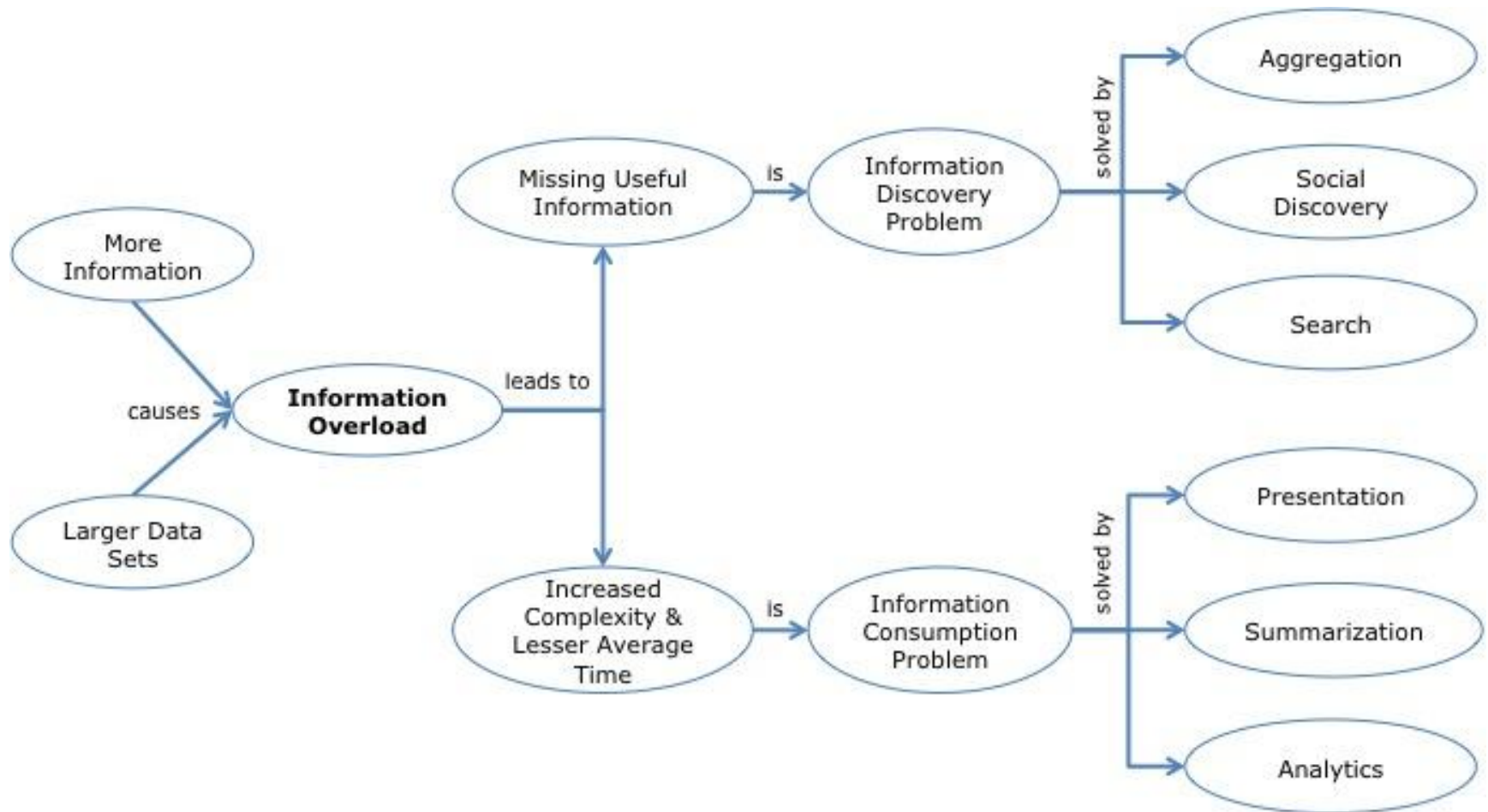
O excesso de informação

- Lidar com informação em quantidade
 - Excessiva, pontualmente ou em absoluto (como se pode obter? Quando e quanto custa?...)
- Lidar com informação em complexidade
 - Estrutura (como se organiza? Como pode ser guardada e recuperada? Como entender?...)
- Lidar com informação em qualidade
 - Contexto (o que identifica? com que se relaciona?...) e veracidade da informação (é a informação fiável? Completa? Atual?...)

Para o indivíduo (dos mass media ao social media)

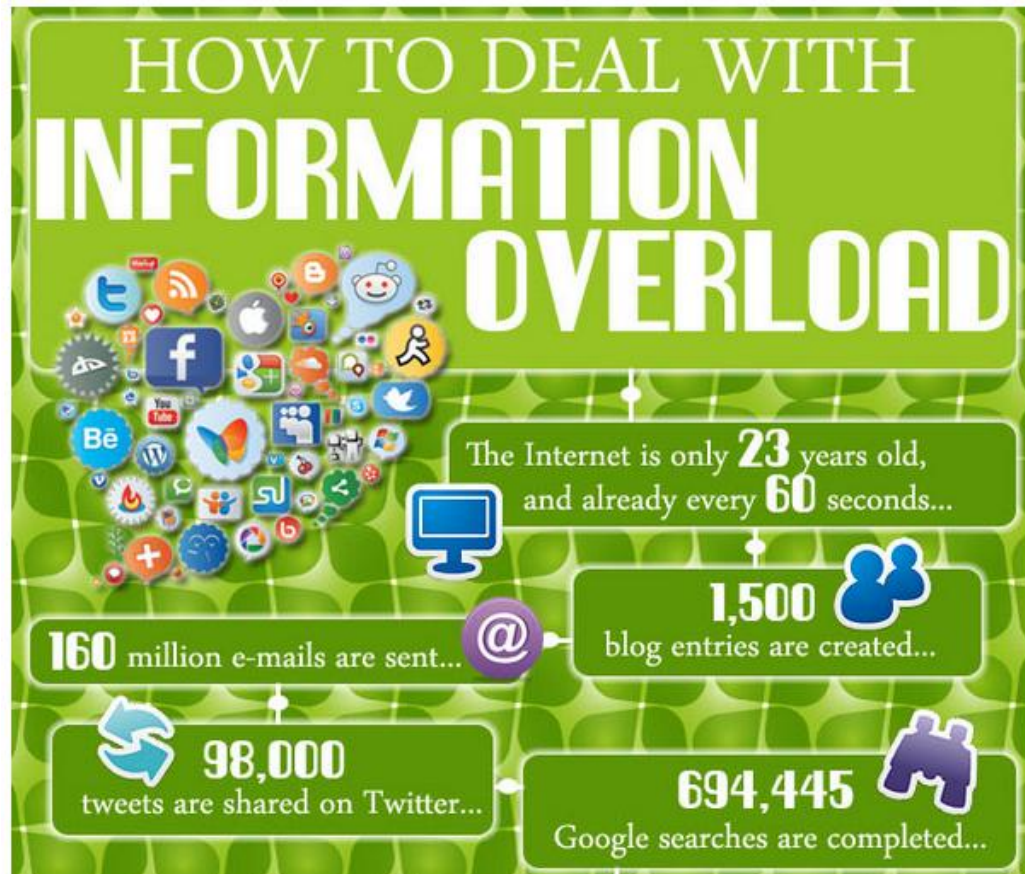


Excesso de informação significa maior esforço e tempo (sobrecarga cognitiva?)



E o digital?

- Amplificou a quantidade de informação
- Tornou mais complexo o seu uso
- Força a alteração de hábitos

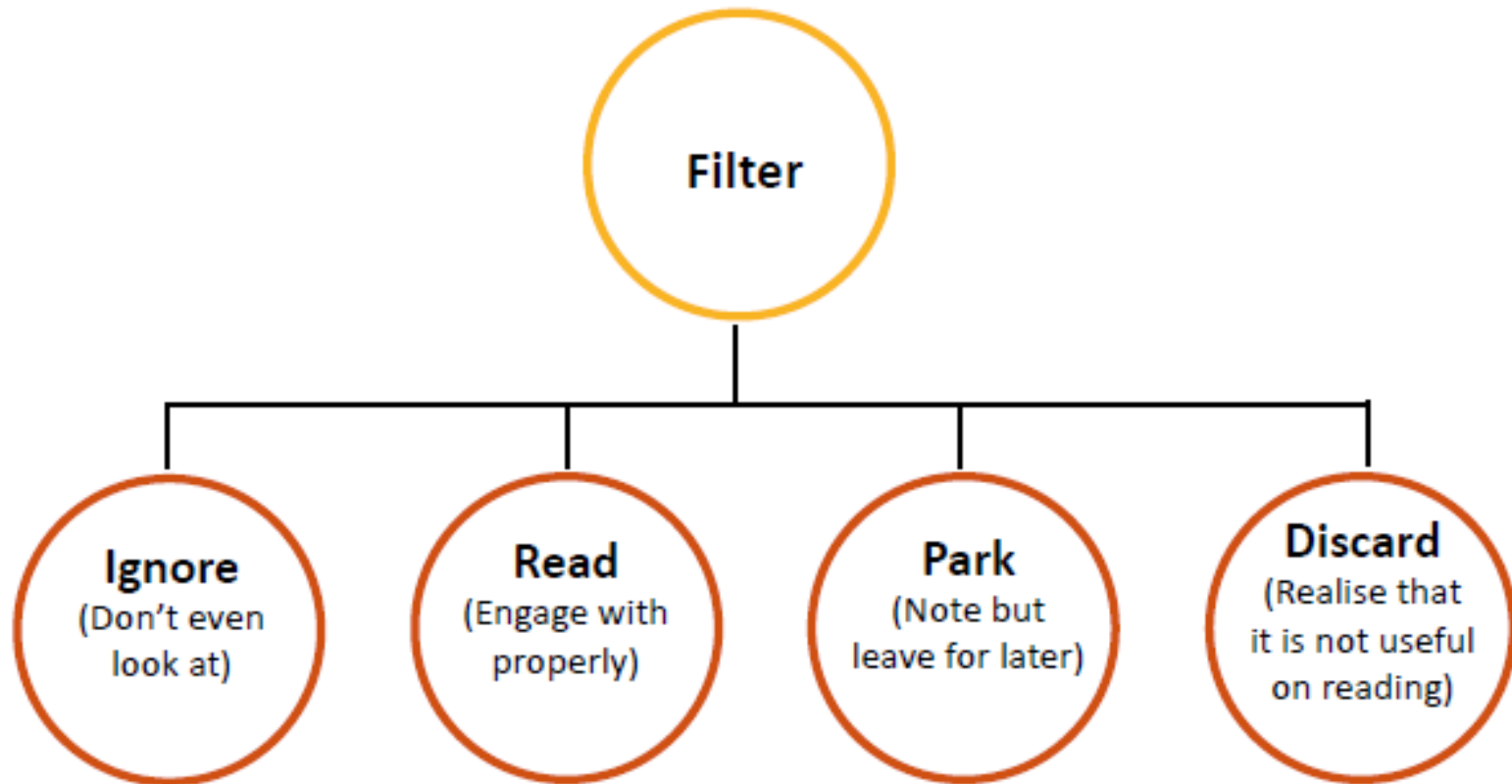


- Perdemos a escala humana
 - Perdemos o controle dos fluxos
- Dependemos de terceiros

<http://www.educatorstechnology.com/2012/11/how-to-deal-with-information-overload.html>

<http://www.examiner.com/article/warning-information-overload>

Repensar a nossa relação com a informação (de recolectores para curadores)



4. Desafios e oportunidades

Uma só resposta, um só caminho?

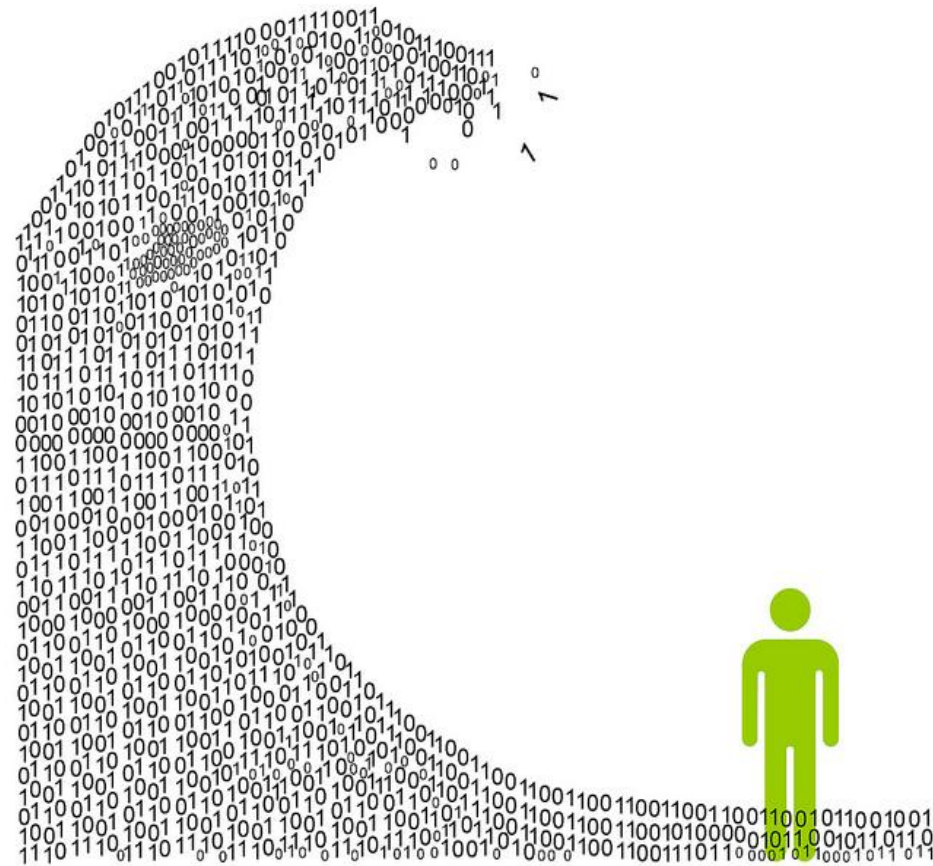
NÃO

Redes e sistemas complexos

- Mais do que um caminho e múltiplas relações de cada entidade (nodo) que estabelece relações com outras entidades (ligação)
 - formando redes interligadas como o padrão das organizações, na atividade humana
- Estas redes possuem características que proporcionam em conjunto, a elaboração de sistemas complexos
 - regras simples associadas com os constructos básicos de nodos e das suas (inter)ligações
 - permite o estabelecimento de sistemas escaláveis e flexíveis, o que os torna muito adaptáveis
 - proporciona uma gestão local e auto regulada, mas sem entidade central que supervisione a totalidade do sistema (sistema distribuído)
- Capaz de reagir e recompor a sua geometria por via de estímulos externos, logo não previsível (sistema complexo)

A esperança do digital (mudar processos e tornar esforço colaborativo)

- **Integrar e sincronizar** informação de múltiplas origens
- Cruzar e confirmar informação de forma mais **automática**
- Interagir com outros **minimizando** informação e tornando esta mais fácil de entender
- **Permitir e praticar o descarte** de informação
- **Reutilizar e simplificar** (em especial recorrendo a estruturas existentes e evitando novas ou alterações destas)
- **Filtrar e colaborar** com terceiros para facilitar a obtenção, confirmação e entendimento da informação



<http://nancyloderick.com/2012/08/15/the-internet-too-much-of-a-good-thing/>

Do mundo analógico para o mundo digital

- **Aprender**

- analógico: **memorizar** para aprender
- digital: **esquecer** para aprender

- **Trabalhar**

- analógico: **tomar tempo** para trabalhar
- digital: trabalhar **sem tomar tempo**

- **Ensinar**

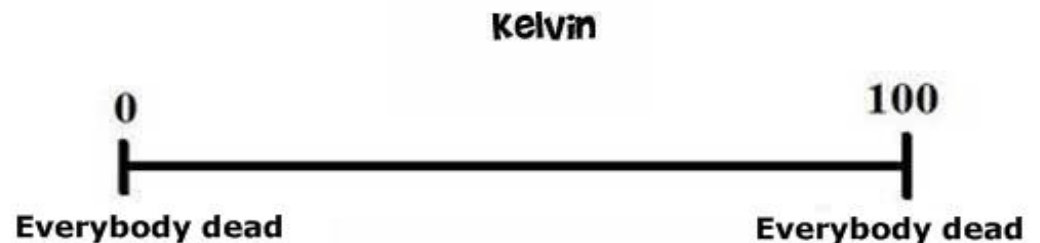
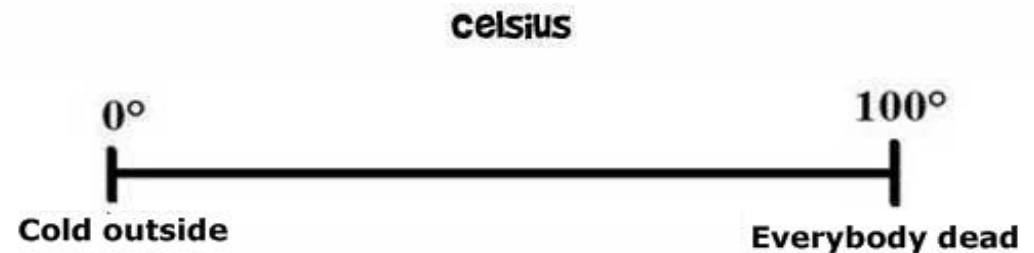
- analógico: **organizar, estruturar e transmitir**
- digital: **curar, contar e animar**

4. Exploração

**Caminhos
possíveis**

Transformar conhecimento em informação entendível

- Traduzir em relações do mundo real...
 - comparar e relacionar
 - usar o multimédia e a visualização da informação

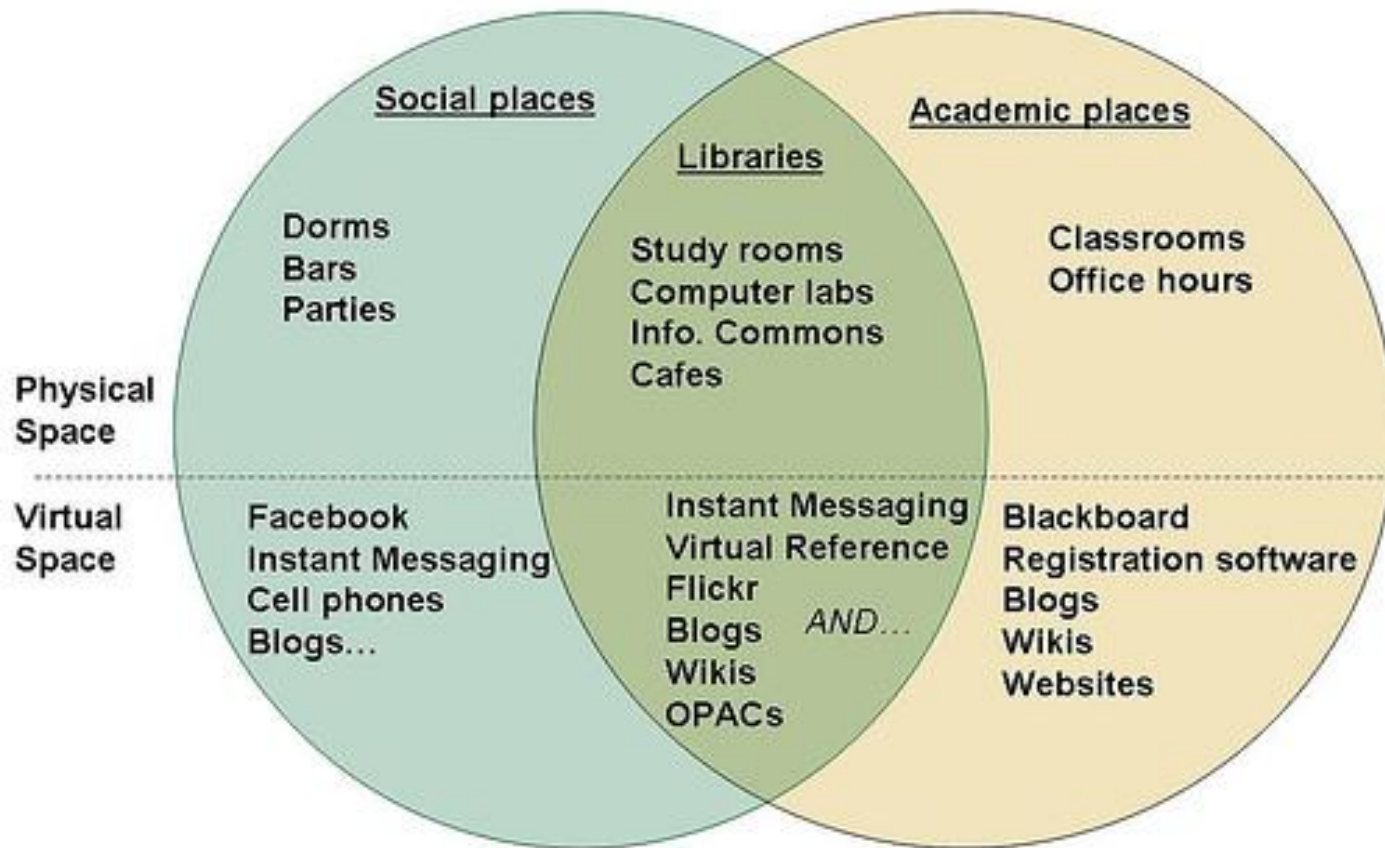


ver

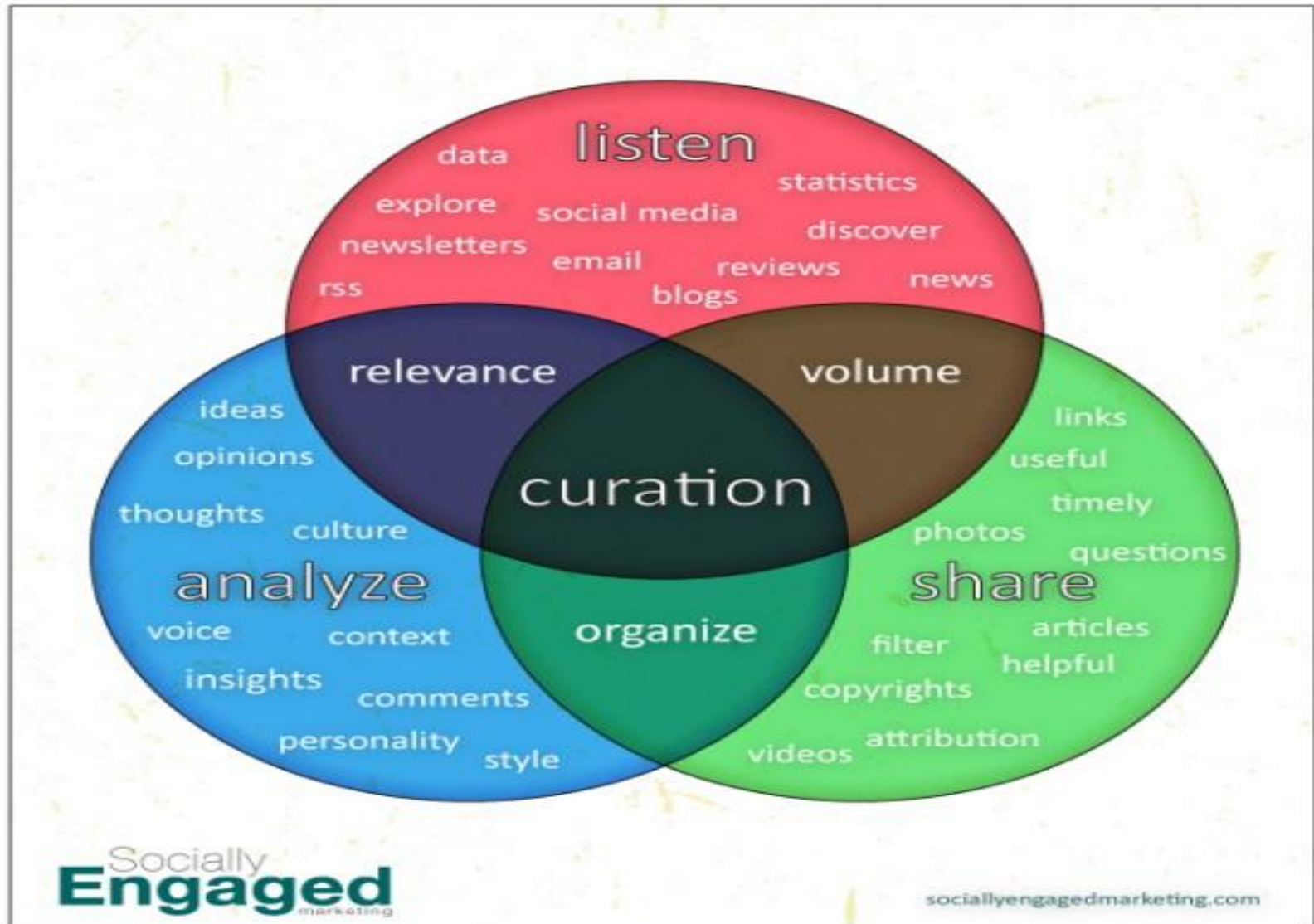
<http://www.visualcomplexity.com>

As bibliotecas digitais

(criação de memes que proporcionem a partilha de memória e contextos)



A informação e curação digital



Ou a “mistura” de alternativas (ex. curaço e biblioteca digital)

My Digital Library - MyDL

Luis Borges Gouveia

MYDL NEWS

E-LEARNING

INFOSEC

MY BOOKS

ABOUT



e-learning

(working in progress...)

A number of works, presentations, projects and publications have been made around the theme of e-learning and the use of information and communication technologies for the teaching and learning process support.

Among those, there are some provocative presentations about how the digital may impact e-learning activities: some present a reflective position presented for secondary school, in April 2010 ([slidesPT, 2010](#)) or for higher education, in FEUP, July 2010 ([slidesPT, 2010](#)).

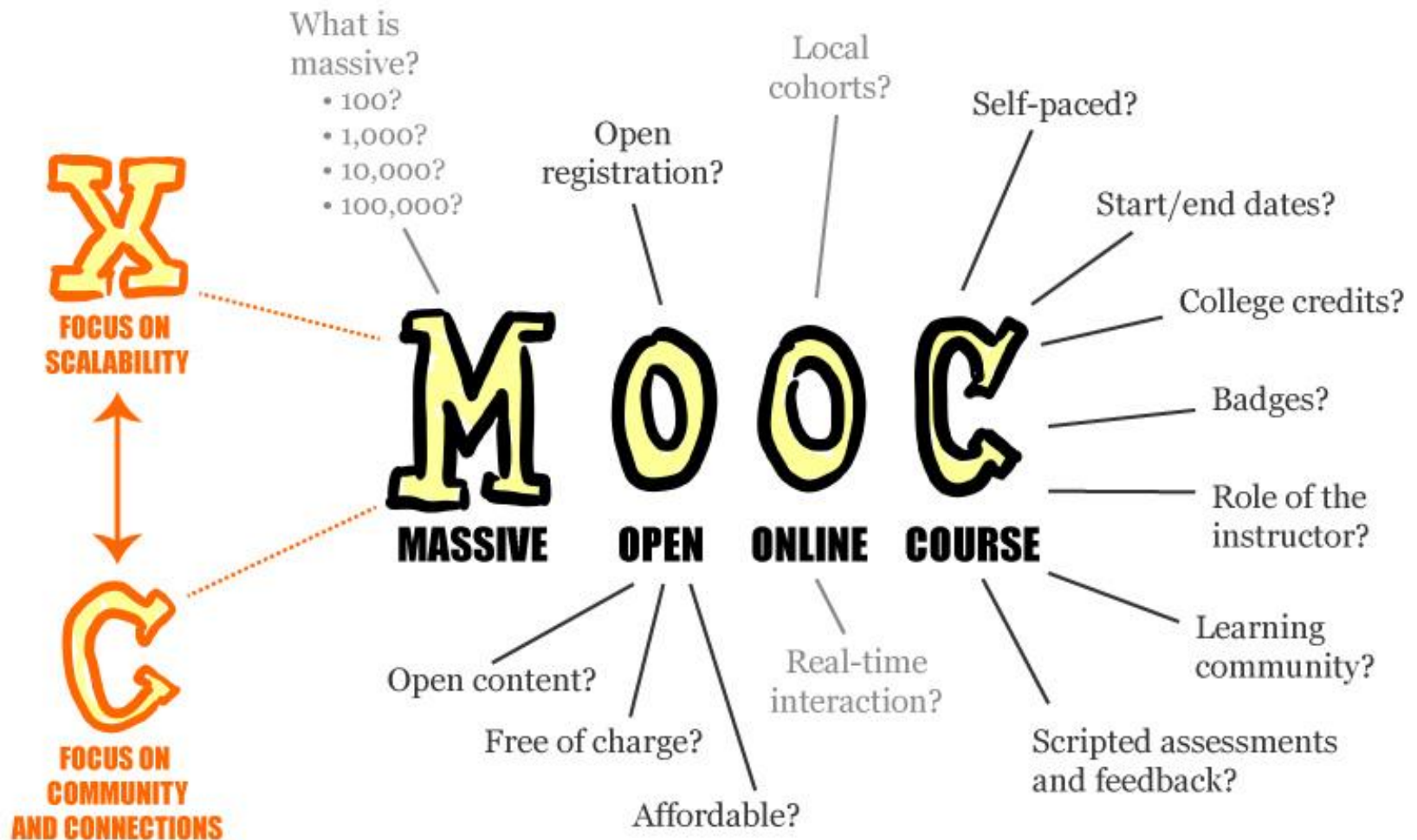
A number of projects provide technical work on learning management platform in early as 1999 (in which, we propose a LMS system with some of the features that come regularly in Moodle and other similar systems). The EFT-Web has an initial demo on ([slidesPT, 1999](#)) – the system concepts were presented in 4th October 1999, in Lisbon conference ([slidesPT, 1999](#))

One of my main projects in the area was the development of the Virtual University initiative that starts with this presentation on the university in June, 2003 ([slidesPT, 2003](#)).

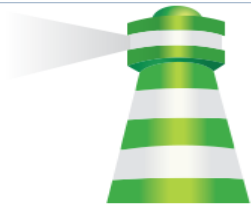
<http://lmbqdigitalibrary.wordpress.com/e-learning/>

MOOC (plataformas digitais especializadas)

(aberto, digital, e centrado o valor acrescentado na certificação)



Um exemplo : SeguraNet MOOC



SeguraNet MOOC

[Início](#) | [Para começar...](#) | [Módulo 1 - Cyberbullying](#) | [Módulo 2 - Redes Sociais](#) | [Módulo 3 - R.E.D.](#) | [Ajuda](#) | [Sobre](#)

Módulo 2 – Redes Sociais

Redes Sociais

(15 a 25 de maio de 2014)

Duração: 1 semana e meia

Apresentação do Módulo



RSS de Comentários

Procurar por:

Procurar

Inscreva-se Aqui!



SeguraNet

Partilhe as suas ideias...

... no Twitter através de #seguranetmooc ou na página do Facebook.

<http://seguranet.mooc.dge.mec.pt/modulo-2/>

Flipped classroom

(a sala de aula invertida, como espaço social de aprendizagem)

THE FLIPPED CLASSROOM

Turning Traditional Education on Its Head

Many educators are experimenting with the idea of a flipped classroom model. So what is it and why is everyone talking about it?

WHAT IS THE FLIPPED CLASSROOM?

The flipped classroom inverts traditional teaching methods, delivering instruction online outside of class and moving "homework" into the classroom.

THE INVERSION

The Traditional Classroom
Teacher's Role: Sage on the Stage






























The Flipped Classroom
Teacher's Role: Guide on the Side



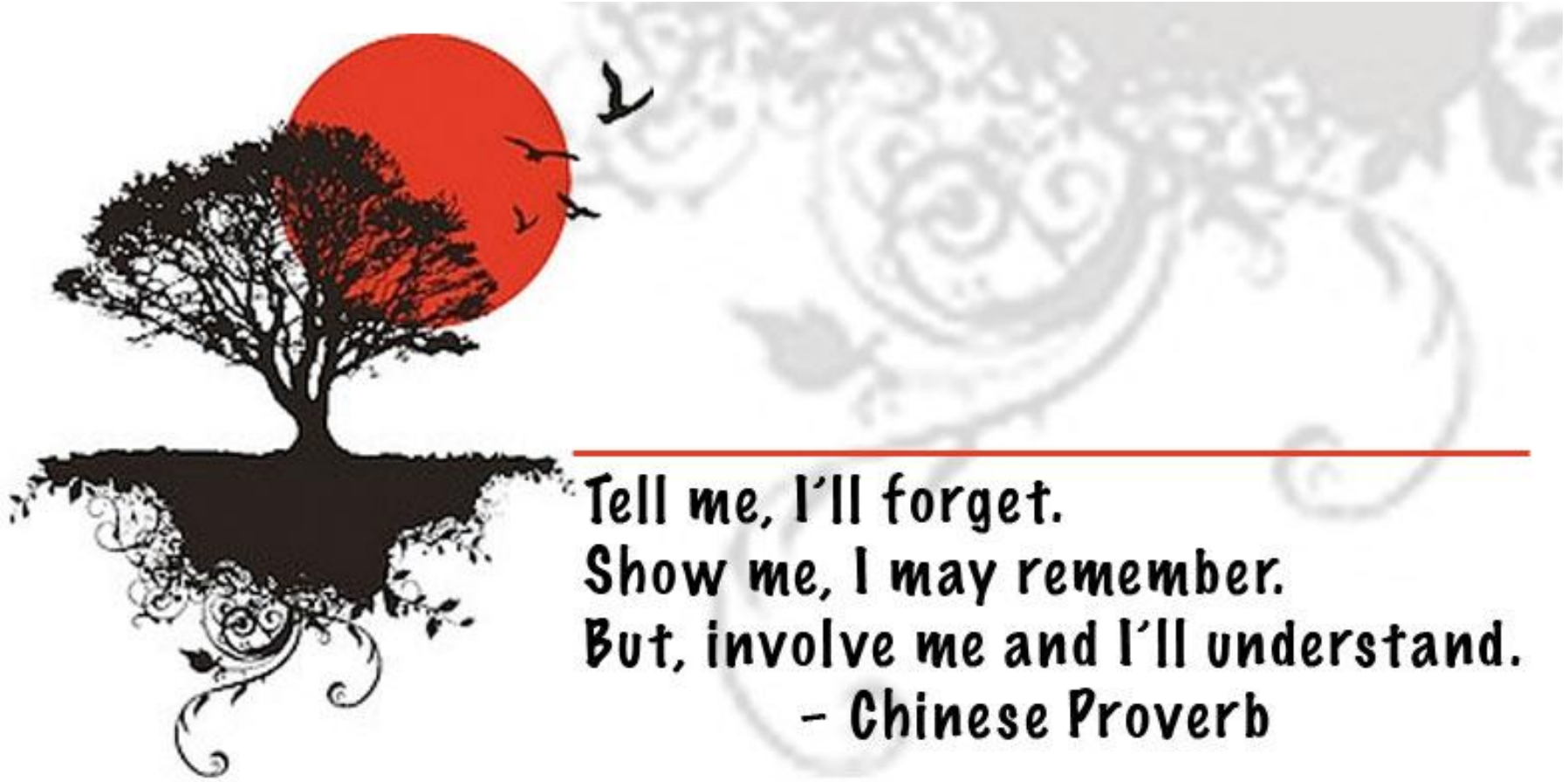
Gamificação

(integrar as componentes lúdicas nos processos de ensino e aprendizagem)

ga•mi•fi•ca•tion [gay-muh-fi-kay-shuhn]
integrating game dynamics into your site,
service, community, content or campaign,
in order to drive participation.
(see Bunchball)

	Reward	Status	Achievement	Self Expression	Competition	Altruism
Points						
Levels						
Challenges						
Virtual Goods						
Leaderboards						
Gifts & Charity						

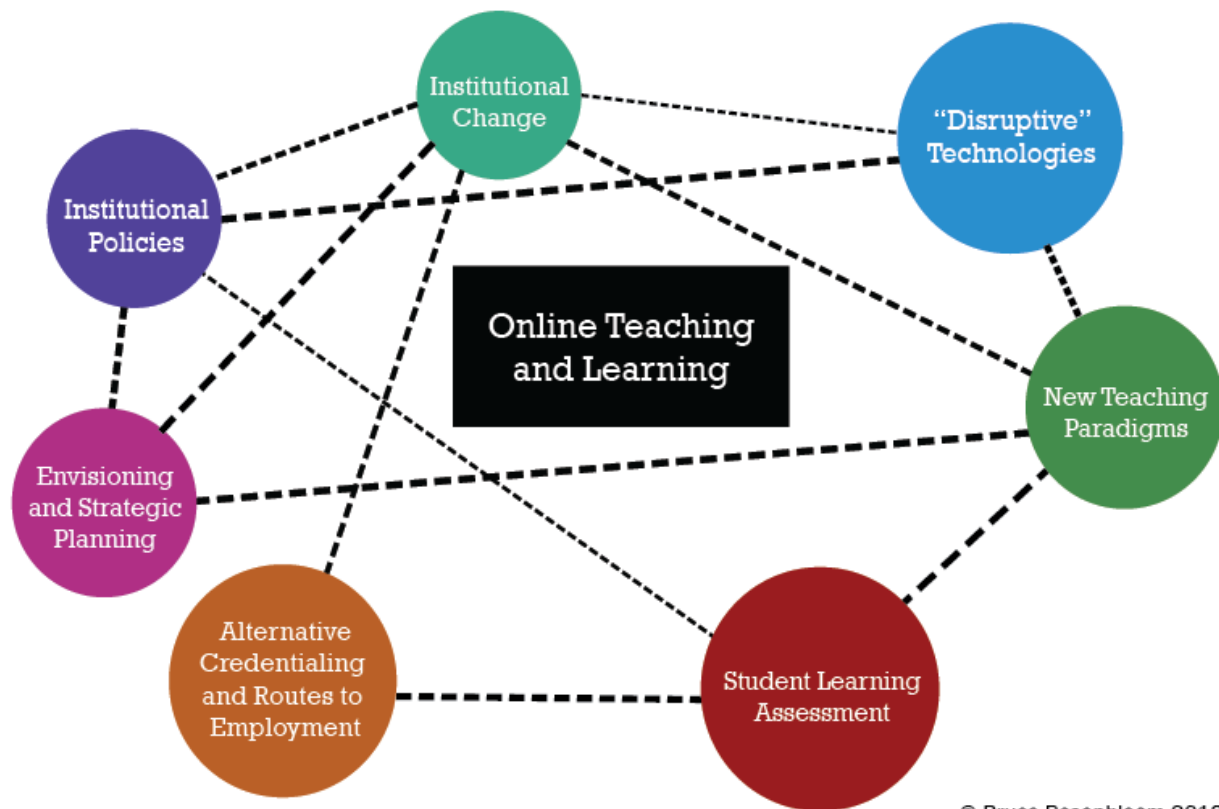
conteúdo – contexto – experiência
(emoção e humanização no ensinar e no aprender)



**Tell me, I'll forget.
Show me, I may remember.
But, involve me and I'll understand.
- Chinese Proverb**

Que futuro ?

Major Trends/Forces Impacting Online



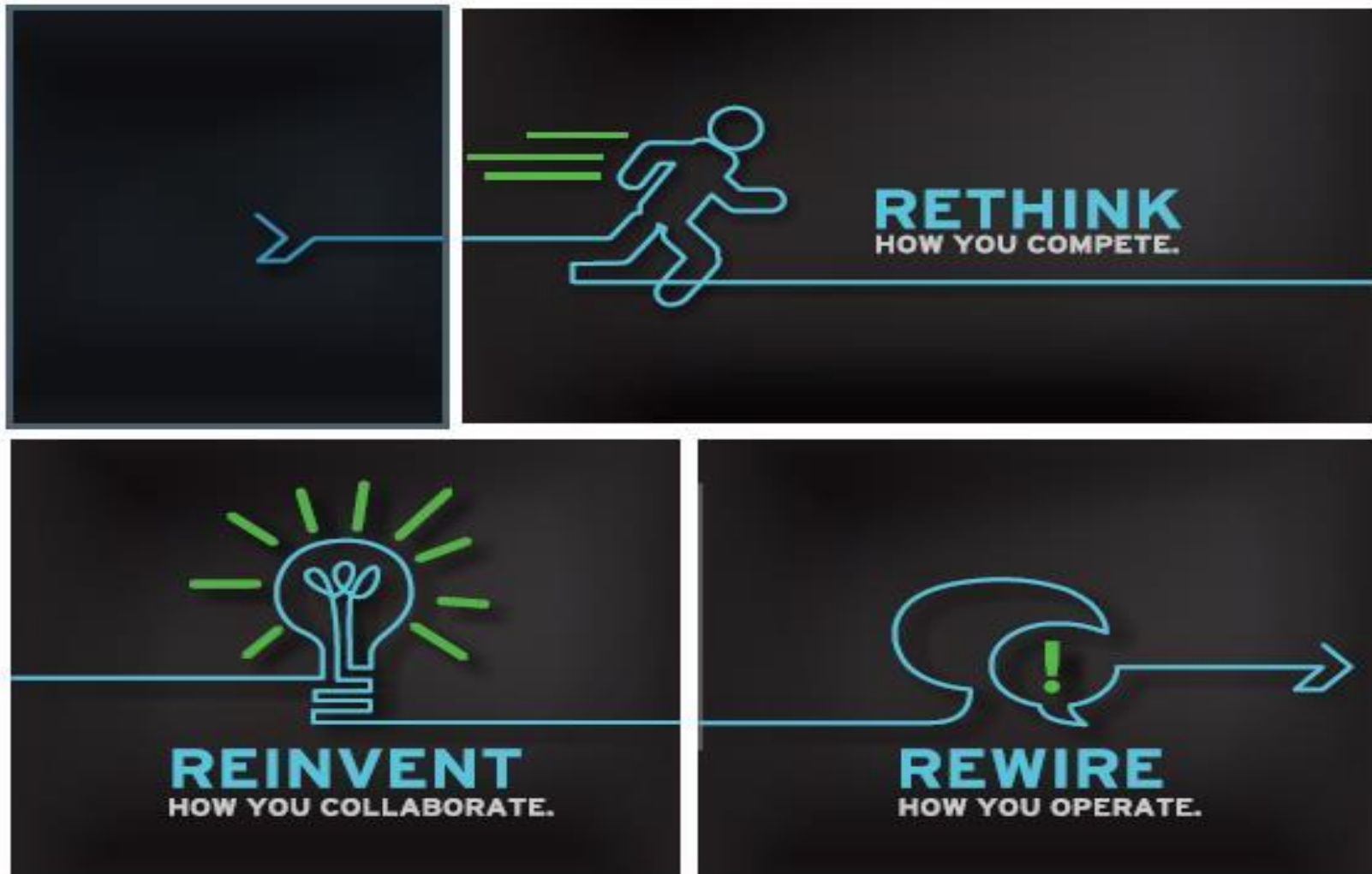
© Bruce Rosenbloom 2012



Imagem em <http://oakconsult.co.uk/wp/wp-content/uploads/2011/10/oracle-21.jpg>

+digital, +inteligente

(ex. SMAC *social, mobile, analytics, and cloud*)



Apresentação em Vila do Conde a 11 de Julho de 2014

- Luis Borges Gouveia
 - Professor Associado com Agregação em Gestão do Conhecimento, Faculdade de Ciência e Tecnologia da Universidade Fernando Pessoa
 - Entre os seus interesses está a exploração do digital no dia a dia das pessoas, em especial para o ensino e aprendizagem (incluindo o impacte que o digital tem na escola e no ensino)
 - Publicou 12 livros e mais de duas centenas de artigos em revistas científicas e conferências internacionais
 - O seu rastro digital pode ser consultado a partir de <http://about.me/lbgouveia>

