Evolução à Educação 3.0

(As escolas estão fazendo Educação 1.0; falando sobre fazer Educação 2.0; quando deveriam estar planejando a Educação 3.0)

As escolas estão fazendo Educação 1.0; falando sobre fazer Educação 2.0; quando deveriam estar planejando e implementando a Educação 3.0.

Esta publicação procura comparar os desenvolvimentos da Internet - Web com os da educação. A Internet tornou-se um fio integral das tapeçarias da maioria das sociedades em todo o mundo. A internet influencia a maneira de pensar, fazer e ser das pessoas; e as pessoas influenciam o desenvolvimento e o conteúdo da web. A Internet de hoje tornou-se uma enorme janela de imagem e um portal para percepções, pensamentos e comportamentos humanos. Logicamente, parece que as escolas seguiriam o exemplo em imitar o que está acontecendo através da Internet para ajudar crianças e jovens a funcionar, aprender, trabalhar e brincar de forma saudável, interativa e pró-social amplamente em suas sociedades.

Educação 1.0

As maiorias das escolas ainda vivem dentro e funcionam através de um modelo de Educação 1.0. Embora muitos neguem isso, eles estão se concentrando em um currículo essencial com formas relacionadas de ensino e testes.

> "A base do currículo essencial é baseada em disciplinas tradicionais, como matemática, ciências naturais, história, língua estrangeira e literatura. Os essencialistas argumentam que as salas de aula devem ser orientadas para professores. Os professores ou administradores decidem o que é mais importante para os alunos aprenderem com pouca consideração com os interesses dos alunos. Os professores também se concentram nos resultados dos exames de realização como meio de avaliar o progresso. Os alunos deste sistema se sentariam em filas e seriam ensinados em massas. Os alunos aprenderiam passivamente sentando-se em suas mesas e ouvindo o professor. (http://www.siue.edu/~ptheodo/foundations/essentialism.html)"

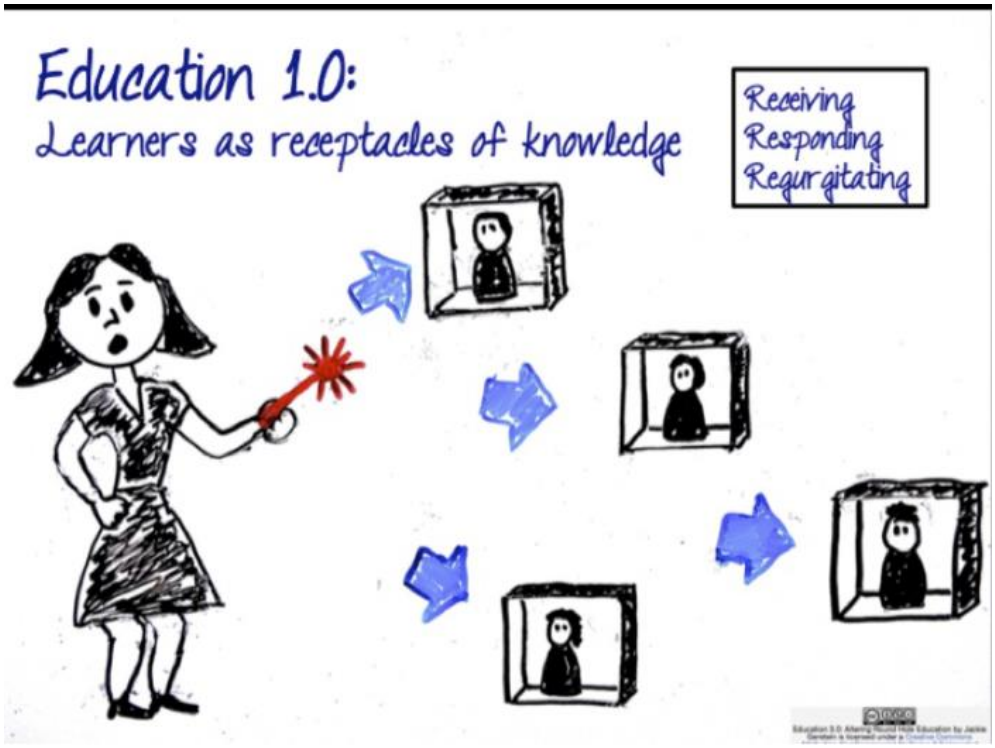
Esta descrição (1) é verdadeira com muitas escolas nesta era de padronização, responsabilidade, NCLB, Race-to-the-Top, Common Curriculum Standards Curriculares, e (2) tem muita semelhança com a Web 1.0.

> "A Web 1.0 foi uma fase inicial da evolução conceitual da Web no Mundo Todo, centrada em uma abordagem de cima para baixo para o uso da web e sua interface de usuário. Os criadores de conteúdo eram poucos na Web 1.0 com a grande maioria dos usuários simplesmente atuando como consumidores de conteúdo. As informações da Web 1.0 nas páginas da Web são fechadas para edição externa. Assim, a informação não é dinâmica, sendo atualizada apenas pelo webmaster. Tecnicamente, a Web 1.0 concentrou-se na apresentação, não criando para que o conteúdo gerado pelo usuário".

> "A Web 1.0 saiu das nossas mentalidades existentes sobre como a informação é transferida e reflete muito a história da indústria de mais de 100 anos, com especialistas/empresas que dispensam conhecimentos /produtos idênticos aos consumidores em massa. http://www.stevehargadon.com/2007/04/web-20-and-school-20-connection.html"

Derek W. Keats e J. Philipp Schmidt fornecem uma excelente comparação de como a Educação 1.0 é semelhante à da Web 1.0.

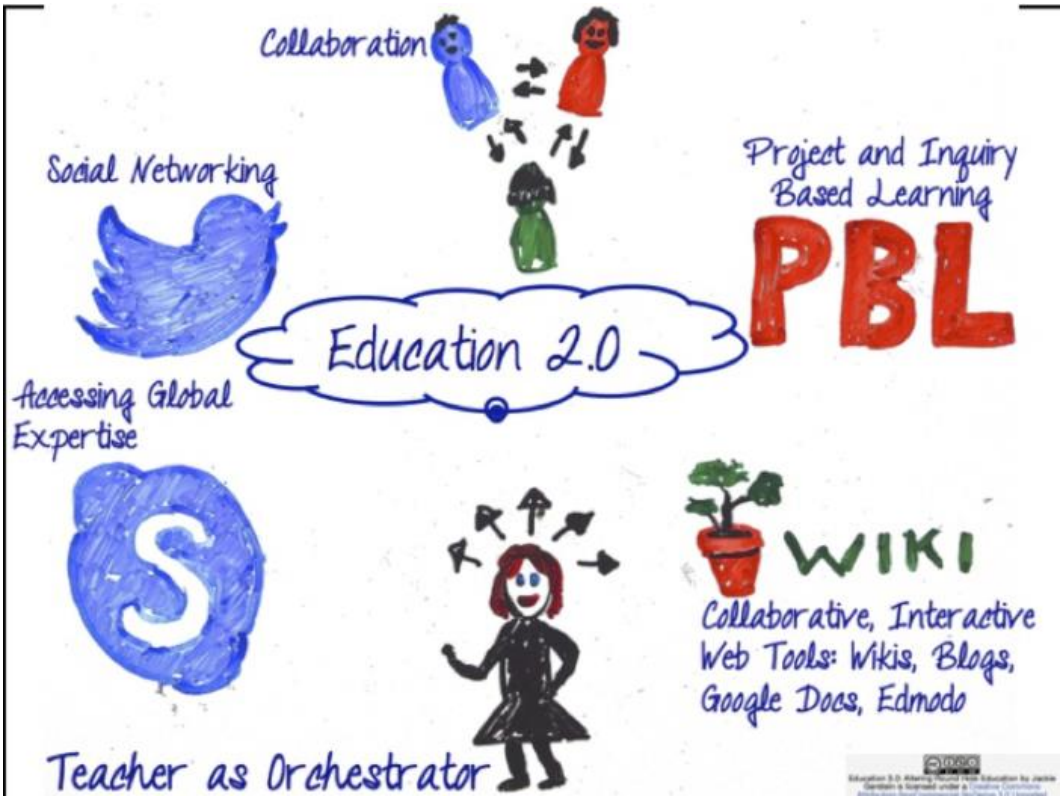
> "A Educação 1.0 é como a primeira geração da Web, um processo em grande parte unidirecional. Os alunos vão para [escola] para obter educação de [professores], que lhes fornecem informações sob a forma de uma rotina permanente que pode incluir o uso de notas de aula, deveres, livros didáticos, vídeos e, nos últimos tempos, a Web no Mundo Todo. Os alunos são em grande parte consumidores de recursos de informação que lhes são entregues e, embora possam participar de atividades baseadas em recursos, essas atividades são, na sua maioria, realizadas isoladamente ou em grupos locais isolados. Raramente, os resultados dessas atividades contribuem de volta para os recursos de informação que os alunos consomem ao realizá-los. (http://p2pfoundation.net/Education_3.0)"



Educação 2.0

Steve Hardigan observou o seguinte em 2007:

> "A Web 2.0 realmente foi o florescimento de novas relações entre indivíduos e escolas, e reflete novas maneiras de pensar que a tecnologia facilitou ou criou. Trata-se de conversas envolvidas que ocorrem diretamente e não dependem de gerenciamento de cima para baixo, mas feedback e orientação dos professores. É uma reestruturação incrivelmente efetiva de como o aprendizado ocorre e, de alguma forma, temos que descobrir como levar essa experiência às nossas instituições de aprendizagem ou se tornarão obsoletas. (http://www.stevehargadon.com/2007/04/web-20-and-school-20-connection.html)"



Semelhante à Web 2.0, a Educação 2.0 inclui mais interação entre o professor e o aluno; aluno para aluno; e aluno para conteúdo/especialista. Alguns administradores escolares e educadores parecem ter tomado algumas medidas e se mudaram para uma Educação 2.0 mais conectada e criativa através da aprendizagem cooperativa, projetos globais de aprendizagem, Skype na sala de aula e wikis compartilhados, blogs e outras redes sociais na sala de aula. Mas em 2013, esta deveria ser a norma, não a exceção.

Educação 3.0

A Educação 3.0 é baseada na crença de que o conteúdo está livre e prontamente disponível. É uma aprendizagem auto dirigida e baseada em interesses, aonde a resolução de problemas, a inovação e a criatividade conduzem a educação.

> "A Educação 3.0 caracteriza-se por oportunidades educacionais interculturais e interinstitucionais, nas quais os próprios alunos desempenham um papel fundamental como criadores de artefatos de conhecimento compartilhados e onde redes sociais e benefícios sociais fora do alcance imediato da atividade

desempenham um papel forte. A distinção entre artefatos, pessoas e processos torna-se desfocada, assim como distinções de espaço e tempo. Os arranjos institucionais, incluindo políticas e estratégias, mudam para enfrentar os desafios das oportunidades apresentadas. Há uma ênfase nos processos de aprendizagem e ensino com foco em mudanças institucionais que acompanham a quebra de fronteiras (entre professores e alunos, instituições de ensino superior e disciplinas) (http://p2pfoundation.net/Education_3.0)"

Annex 2 – New paradigm model - Education 1.0 – 3.0 spectrum
as presented by John Moravec in "Moving beyond Education 2.0" (Education features, 2008)

	Education 1.0	Education 2.0	Education 3.0
Meaning is…	Dictated	Socially constructed	Socially constructed and contextually reinvented
Technology is…	Confiscated at the classroom door (digital refugees)	Cautiously adopted (digital immigrants)	Everywhere (digital universe)
Teaching is done …	Teacher to student	Teacher to student and student to student (progressivism)	Teacher to student, student to student, student to teacher, people-technology-people (co-constructivism)
Schools are located…	In a building (brick)	In a building or online (brick and click)	Everywhere (thoroughly infused into society: cafes, bowling alleys, bars, workplaces, etc.)
Parents view schools as…	Daycare	Daycare	A place for them to learn, too
Teachers are…	Licensed professionals	Licensed professionals	Everybody, everywhere
Hardware and software in schools…	Are purchased at great cost and ignored	Are open source and available at lower cost	Are available at low cost and are used purposively
Industry views graduates as…	Assembly line workers	As ill-prepared assembly line workers in a knowledge economy	As co-workers or entrepreneurs

Screenshot taken from http://www.educationfutures.com/2008/02/15/moving-beyond-education-20/, July 6, 2009.

A Educação 3.0 é uma abordagem construtiva, hetagógica para o ensino e a aprendizagem. Os professores, alunos, redes, conexões, mídia, recursos e ferramentas criam uma entidade única que tem o potencial de atender às necessidades individuais dos alunos, educadores e até mesmo social.

Derek W. Keats e J. Philipp Schmidt descrevem os componentes individuais do Education 3.0:

Educação

- Ampla difusão do e-learning
- Crescente interesse em alternativas às abordagens centradas no professor, como o construtivismo (Dewey, 1998), a aprendizagem baseada em recursos, etc.
- Colaboração local, regional e internacional para criar repositórios de conteúdo educacional.
- Consciência para a necessidade de reconhecimento de aprendizagem prévia.
- Aumento do uso da Internet para encontrar informações e aprendendo ao mesmo tempo.

Social

- Aumento do uso das tecnologias da informação no cotidiano e para fins sociais.
- Aumento do uso social de espaços virtuais online.
- Uma nova definição de auto e sociedade que inclui estruturas sociais mediadas por computador e pessoas fora do ambiente físico imediato.

Tecnologia

- A adoção generalizada de computadores pessoais e da Internet (especialmente o e-mail e a Web no Mundo Todo).
- O surgimento da Web 2.0, incluindo blogs, podcasts, ferramentas de interação social, etc.
- Plataformas de E-Learning ou sistemas de gerenciamento de aprendizagem que incorporam recursos da Web 2.0.
- Software livre e de código aberto.

Legal

- O desenvolvimento de mecanismos de licenciamento alternativos aos direitos autorais tradicionais, que promovem o uso e reutilização de conteúdo (educacional), sem exigir permissão explícita adicional pelo autor ou detentor de direitos autorais ou pagamento de royalties. (http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1625/1540)

O movimento pró-ativo "organizado" que eu conheço é promover um modelo de Educação 3,0 é Aprendizado Conectado: Uma Agenda de Pesquisa e Projeto: (Connected Learning: An Agenda for Research and Design:)

> "A aprendizagem conectada aproveita as oportunidades oferecidas pela mídia digital para conectar mais facilmente os links dos contextos de aprendizagem em casa, escola, comunidade; apoiar interligações e conexões entre gerenciadores baseadas em interesses compartilhados; e criar mais conexões com a juventude não dominante, extraindo das capacidades de diversas comunidades".

Production-centered	Digital tools provide opportunities for producing and creating a wide variety of media, knowledge, and cultural content in experimental and active ways.	
	Production-centered experiences can be supported through: • Access to digital production tools • Sanctioned use of remix and curating practices • Circulation and visibility of artifacts	Guiding reflections: • Do young people have access to digital production tools? • Are there structures to support remix of other's work and the curation of community work? • Is work visible/discoverable to others within the environment? Outside of the core site? Are artifacts easily exportable?
Shared purpose	Social media and web-based communities provide unprecedented opportunities for cross-generational and cross-cultural learning and connection to unfold and thrive around common goals and interests.	
	Youth participation around a shared purpose can be powered through things like: • Projects with collective goals • Collaborations and competitions • Cross-generational leadership and ownership	Guiding reflections: • Are activities organized around projects with a shared goal? • Are there opportunities for young people to team and compete, either at individual or group levels? • Does the experience support cross-generational leadership and ownership? Is authority distributed across youth and adult spaces?
Openly networked	Online platforms and digital tools can make learning resources abundant, accessible, and visible across all learner settings.	
	Connected learning experiences support a range of activities that are openly networked, which have these features: • Networks are cross-institutional • Multiple points of entry and outreach • Open assessments, badges, and certifications • Open access and IP	Guiding reflections: • Are groups loosely networked? • Are there easy ways for groups/participants to connect and coordinate action or activity? • Are there multiple points of entry and outreach? • Are tools that signal quality or mastery visible, sharable and easy to access? • Does the platform align with Creative Commons licensing?

http://dmlhub.net/publications/connected-learning-agenda-research-and-design

Todas as peças de uma Educação 3.0 estão literalmente e disponíveis gratuitamente para a tomada, por que não estão envolvidos no planejamento e na implementação de escolas que integram essas idéias, ferramentas e estratégias em seus sistemas? O tempo para o planejamento da Educação 3.0 foi real ontem, mas fazê-lo agora também está bem.

Texto original:

https://usergeneratededucation.wordpress.com/2013/03/22/schools-are-doing-education-1-0-talking-about-doing-education-2-0-when-they-should-be-planning-education-3-0/