

# A interação aprendiz-conteúdo em tempos de dispositivos móveis (*tablets* e *smartphones*) na educação

Comentário sobre o editorial escrito por Michael G. Moore, traduzido e publicado nesta edição da Teccogs

**cláudio andré**

USP

Doutor em Educação pela USP

[claudiofandre@gmail.com](mailto:claudiofandre@gmail.com)

O objetivo deste texto é refletir sobre um dos tipos de interação proposto por Moore (1989): a interação aprendiz-conteúdo.

Moore destaca que a interação entre o aprendiz e o conteúdo “é uma condição definidora da educação. Sem ela não pode haver educação, já que ela é o processo de interagir intelectualmente com o conteúdo que resulta em mudanças de compreensão”. Em outras palavras, a interação aprendiz-conteúdo tem como sinônimo o processo intelectual de comunicação, reflexão e diálogo que conta com os seguintes elementos: emissor, canal, mensagem, receptor, interpretação e cognição.

Moore destaca ainda que “a forma mais antiga de ensinar a distância para facilitar a interação com o conteúdo foi o texto didático”. Hoje em dia, a experiência do usuário com os dispositivos móveis (*tablets* e *smartphones*) significa ter a possibilidade de promover a interação do sujeito com um ambiente digital rico em possibilidades (som, áudio, vídeo, anotações...) que resulta numa adaptação singular. Desse modo, ao se oferecer, por exemplo, um *e-book* de histórias a uma criança para que ela leia a partir do seu dispositivo móvel, não se oferece apenas um conto de fadas ou heróis. Junto é ofertado todo um quadro de valores, de

representações e de conteúdos culturais que historicamente se agregaram ao objeto e ao conteúdo do *e-book*. Tal objeto e tal conteúdo atuam, portanto, na relação com a magia dos contos, tornando-os elementos da significação e interação com o conteúdo digital.

De certa forma, um dispositivo digital móvel, em sua concepção técnica, pode ser entendido como conjunto de peças que constituem um mecanismo, um aparelho qualquer. Mas ao considerarmos as possibilidades de interação com os conteúdos digitais inseridos em um dispositivo móvel, podemos ampliar esse conceito para a noção de ação (de elementos humanos ou materiais) realizada em função de um objetivo a ser atendido. Deste modo, um dispositivo móvel é uma instância, um local com suas intenções, seu funcionamento material e simbólico, que promove modos de interação-conteúdo próprios do nosso tempo.

Para Moore, “alguns programas de aprendizagem são unicamente de natureza conteúdo-interativa. Eles são comunicações de mão única com um especialista no assunto”. Hoje em dia, embora os dispositivos digitais móveis tragam consigo uma noção de racionalidade instrumental, de eficácia, de otimização de condições de realização e de aplicação de estratégias, em programas

educacionais é importante que a autonomia dos sujeitos no processo de aprendizagem se desloque da problemática do conhecimento e da lógica da transmissão do saber, para a lógica da experimentação. Ou seja, o conteúdo interativo deve favorecer ações que contribuam para a construção de um indivíduo autônomo, alguém que se oriente no dispositivo móvel a partir de sua vontade e intencionalidade, bem como pelo acúmulo de conhecimentos próprios. Esta noção introduz a perspectiva de construção na relação de

aprendizagem por meio do dispositivo móvel de forma dialógica, ideia que se opõe a noção de recepção passiva de conhecimentos.

Por isso, penso que os dispositivos móveis na educação podem ser percebidos como espaço transacional, organizador da ação, fazendo parte de um quadro contemporâneo de mecanismos de construção da identidade dos sujeitos, por meio da interação aprendiz-conteúdo digital.