



AMBIENTES VIRTUAIS E A APRENDIZAGEM COLABORATIVA MEDIADA POR DISPOSITIVOS MÓVEIS

VIRTUAL ENVIRONMENT AND LEARNING COLLABORATIVE MEDIATED BY MOBILE

Perla Baptista de Jesus (Universidade Federal Fluminense – perlabtjs@hotmail.com)
Vivianne Teixeira de Castro (Universidade Federal Fluminense – vivianne.bonavita@gmail.com)
Natalicia Alfradique Pinto de Azevedo (Universidade Federal Fluminense – nataalfradique@gmail.com)

Resumo:

Este trabalho teve como objetivo evidenciar o uso do aparelho celular como instrumento de aprendizagem, apontando os benefícios da utilização de suas ferramentas em prol de um ensino dinâmico, acessível e interativo. Os alunos elaboraram vídeos, a partir de dispositivos móveis, baseado em conteúdos contemplados pelo currículo mínimo do 9º ano do Ensino Fundamental da Rede Estadual de ensino do Rio de Janeiro. Os vídeos produzidos foram disponibilizados na plataforma soplair, a fim de que comentários fossem realizados e informações fossem discutidas numa sala de estudo virtual. Os resultados e o sucesso do trabalho puderam ser facilmente percebidos através do entusiasmo dos alunos que participaram do projeto e das avaliações feitas posteriormente. Um questionário foi aplicado aos alunos, de maneira a investigar os efeitos desse projeto em sua vida escolar. Percebeu-se que o celular, utilizado como veículo de comunicação, interação e conhecimento, pode facilitar o processo de ensino e aprendizagem independentemente da distância ou localização das pessoas envolvidas nesse processo. Da mesma forma, um Ambiente Virtual de Aprendizagem também funciona como agente facilitador, propiciando a participação e autoestima dos alunos acerca do objeto de estudo.

Palavras-chave: Ambiente Virtual de Aprendizagem, colaboração, Aparelho celular.

Abstract:

This study aimed to demonstrate the use of the mobile device as a learning tool, pointing out the benefits of using their tools in favor of a dynamic, accessible and interactive education. Students prepared videos from mobile devices, based on content covered at least the 9th grade of Elementary Education of the public school in Rio de Janeiro State curriculum. The videos produced were made available in soplair platform so that comments were made and information were discussed in a virtual study room. The results and success of the work could be easily perceived by the enthusiasm of the students who participated in the project and assessments made later. A questionnaire was administered to students in order to investigate the effects of this project in their school life. It was noticed that the cell used as a vehicle for communication, interaction and knowledge can facilitate the process of teaching and learning regardless of distance or location of the people involved in this process. Similarly, a Virtual Learning Environment also works as a facilitator, promoting the participation and self-esteem of the students about the study object.

Keywords: Virtual Learning Environment, Collaboration, Mobile Phone.





1. Introdução

Com o crescimento da modalidade de Educação a Distância (EAD) muitos profissionais estão buscando novas atualizações no ensino-aprendizagem, recorrendo a essa modalidade de ensino (ALMEIDA, 2000).

Entendendo que a mudança estrutural e organizacional do sistema educacional é complexa, compreende-se que o Ensino a Distância possui o perfil de educação que favorece a importância do processo ensino aprendizagem, por meio de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), que deve valorizar o processo de produção de conhecimento, onde todos possam ser ativos, atuantes e críticos.

Assim sendo, a EAD não é muito diferente das concepções contidas no ensino regular, quando identifica que o importante é o processo pelo qual este aluno aprende e aonde o mesmo quer chegar, reconhecendo que a educação muda a todo instante (SANTOS, 2005).

A TIC deve ser concebida como um elemento a mais nesse processo educacional, onde transitam elementos por meios digitais e analógicos. Esses conceitos, ainda novos no panorama educacional, passaram a ser discutidos, pois possuem características estruturais e conceituais que ganharam peso com o avanço tecnológico.

É fato que todo conhecimento social foi construído por uma cadeia de informações selecionadas, da qual muitos compartilharam informações e muitos a recriaram, articulando novas experiências e novos saberes. Essa interação visa estabelecer o desenvolvimento do conhecimento nos ambientes virtuais, por meio da mediação entre os participantes e o meio social.

Assim sendo, a Educação a Distância prioriza as TICs e argumenta que a diversidade em suas relações formais ou informais é importante para a conquista de um aprendizado significativo (MARÇAL et al., 2005).

O conteúdo abordado dentro de um conhecimento passa a ser (res) significado, ampliando a relação entre os diferentes objetivos, conceitos e atitudes no espaço educacional em prol de um sujeito autônomo.

Desse modo, por meio de uma prática educativa de aprendizagem colaborativa, esta pesquisa visou analisar, em uma turma do Ensino Fundamental (9º ano) na Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro, um exemplo de prática pedagógica auxiliada por recursos midiáticos dando ênfase ao aparelho celular.

2. Metodologia

Este projeto foi desenvolvido com alunos de uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, pertencentes a uma Instituição Estadual de Ensino, situada em Rio Bonito – RJ, onde as habilidades e competências referentes ao 3º bimestre de 2014 para esta turma, contempladas no currículo mínimo, envolvem fontes e formas de energia.





No primeiro momento a turma foi dividida em cinco grupos e, em seguida os temas foram escolhidos, sendo eles: hídrica, eólica, solar, nuclear, geotérmica, de biomassa e fóssil (fontes de energia).

Algumas aulas foram destinadas às reuniões dos alunos com seus grupos, de maneira a trocar informações, planejar como elaborariam a atividade e acertar todos os detalhes. Foi permitida a utilização da internet dos celulares para que realizassem suas pesquisas.

Os grupos precisaram preparar um vídeo livre sobre seu tema, através do celular, utilizando criatividade e imaginação, que foram postados na sala de aula virtual da plataforma *soplaar*.

Cada aluno precisou escolher no mínimo um vídeo para realizar um comentário. Já no fórum de discussão os alunos tiveram que responder a algumas perguntas determinadas pela professora a respeito de dois vídeos assistidos. Em seguida, precisaram escolher um post de algum colega para tecer algum comentário.

Para averiguarmos os efeitos positivos e/ou negativos que o projeto teve nos alunos, foi aplicado um questionário de cunho investigativo, apresentando respostas mistas, conforme o Quadro 1.

Quadro 1. Modelo do questionário utilizado com os alunos do projeto.

Prezado (a) aluno (a) esta pesquisa está sendo realizada sobre sua opinião a respeito do projeto desenvolvido. É necessária atenção para responder as questões. Desde já agradecemos a colaboração e garantimos o sigilo quanto a sua identidade.
1- Como foi utilizar o aparelho celular como ferramenta para realizar suas tarefas na disciplina de Ciências? () ÓTIMO () BOM () RUIM () INDIFERENTE
2- Ao realizar a filmagem por meio de celular você encontrou dificuldades? () SIM () NÃO
3-Como você se sentiu ao realizar este trabalho? () SATISFEITO/Realizei bem o trabalho () INSATISFEITO/Poderia melhorar o trabalho.
4-Se você respondeu INSATISFEITO marque uma opção abaixo do aspecto que poderia ter melhorado: () O ÁUDIO () A FILMAGEM () O CONTEÚDO
5-Você conhecia alguma plataforma de ensino? () SIM () NÃO
6-Como se sentiu diante desse desafio? () CURIOSO () PERPLEXO () CONFUSO
7-Foi fácil ou difícil postar o vídeo na plataforma? () FÁCIL () DIFÍCIL
8-Você acredita que poderia realizar sozinho (a) esta tarefa, uma vez que já conhece a plataforma? () SIM () NÃO
9-Você solicitou ajuda de sua professora e/ou técnico da sala de informática? () SIM () NÃO





10-Você acredita que este trabalho foi bem sucedido porque houve a colaboração de diretores, professores, professor de informática e alunos? () SIM () NÃO
11-Uma plataforma como a <i>soplaar</i> possui muitos recursos, dentre eles: FÓRUM, CHAT, VÍDEOS... Desses recursos qual você já conhecia? () FÓRUM () CHAT () VÍDEOS () SALA DE LEITURA
12-Você gostaria de realizar outros trabalhos tendo como ferramenta o aparelho celular? () SIM () NÃO
13-Você gostaria de realizar outros trabalhos utilizando plataformas de ensino? () SIM () NÃO
14- O que você mais gostou nesse projeto? _____

Fonte: autoria própria

3. Resultados

Todo o material midiático elaborado ficou muito interessante, havendo a preocupação, por parte dos alunos, tanto com o conteúdo abordado, quanto com a edição das imagens e áudio.

Com relação aos comentários que deveriam ser realizados na própria plataforma *soplaar*, onde os estudantes deveriam escolher no mínimo um vídeo para tecer seu comentário, verificou-se que apenas um aluno fez a quantidade mínima exigida, onde a maioria foi além, fazendo de três a cinco comentários (Figura 1).

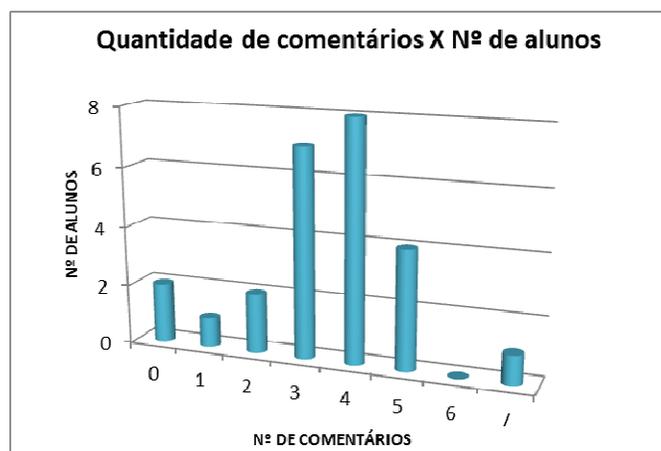


Figura 1: mostrando o comentários por

Gráfico número de aluno.

Fonte: autoria própria



Já em relação às participações no fórum de discussão, a interação e participação dos alunos foram satisfatórias, gerando um total de 104 postagens, incluindo respostas e comentários, podendo classificar a participação deles como boa, realizando acima do mínimo exigido.

Na ação 1 a maioria dos alunos cumpriu a tarefa, já na segunda ação, somente um aluno não realizou a tarefa, porém a maioria fez mais que o esperado, chegando até a realizar 7 comentários.

Os estudantes aprovaram o uso do aparelho celular como recurso para realizar suas atividades, pois quando questionados, 88 % assinalou que achou “ótimo” e 12%, “bom”. Já quando indagados se gostariam de realizar outros trabalhos tendo como ferramenta o dispositivo móvel, a resposta foi unânime, “sim” (Figura 2).

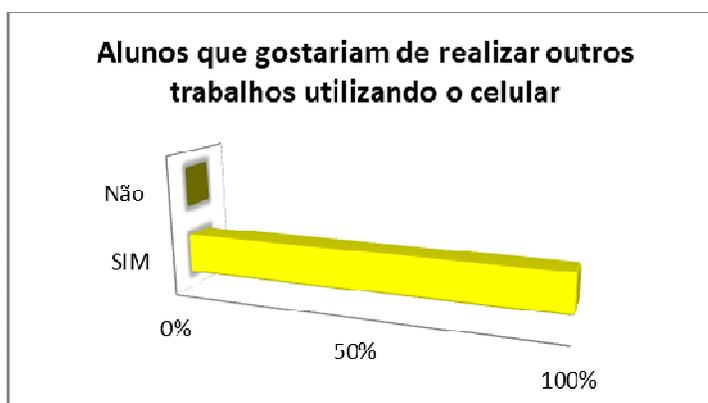


Figura 2: Gráfico mostrando a opinião dos alunos quando questionados se gostariam de utilizar o aparelho celular em outros trabalhos.

Fonte: autoria própria

Com relação ao manuseio da câmera do celular como recurso para produção de vídeos, 92% da turma afirmou que tiveram facilidade ao fazer a filmagem por esse dispositivo.

100% dos alunos desconhecia uma plataforma de ensino, sendo que a maioria se sentiu curiosa perante esse desafio (91%). 98% respondeu que gostariam de realizar outros trabalhos utilizando esse tipo de plataforma (Figura 3).



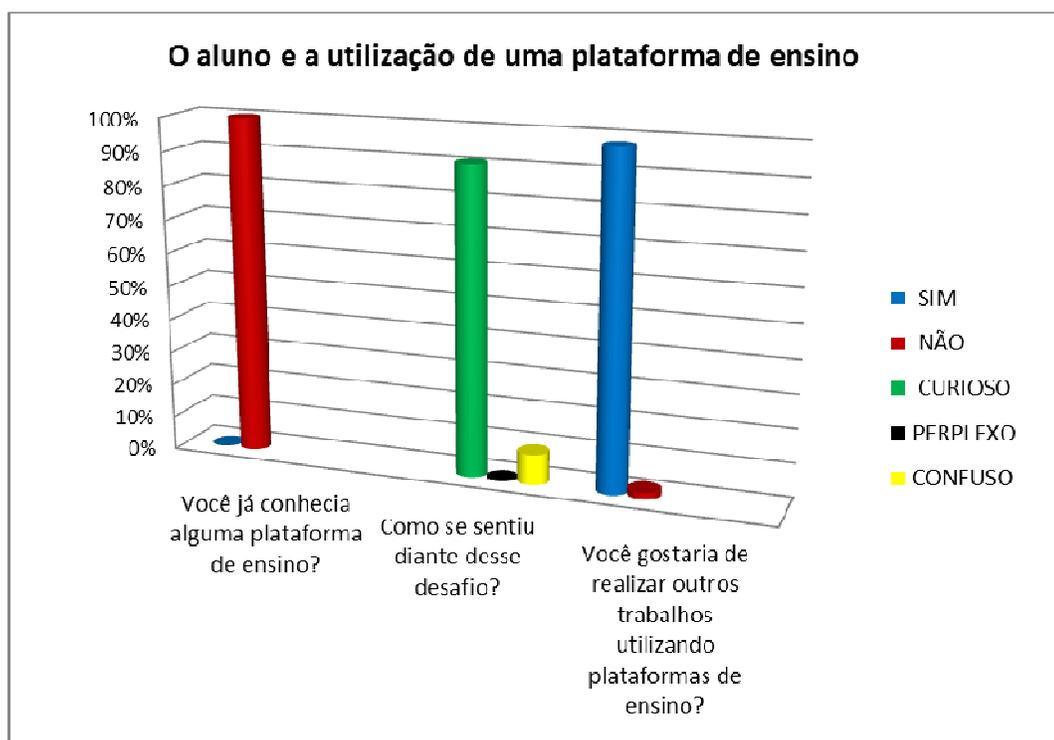


Figura 3: Opinião dos alunos quanto ao uso de uma plataforma de ensino.

Fonte: autoria própria

4. Discussão

A utilização dos computadores em rede possibilitou diminuir distâncias e ampliou possibilidades de aprendizagem, estando de acordo com Pozza (2007). Ficou evidente que o uso do dispositivo móvel associado a um propósito educacional pode ser bastante prazeroso e proveitoso para aluno e para o professor, propiciando uma aprendizagem dinâmica, eficaz e lúdica, como esclarece Ribeiro et al. (2007).

Professores precisam adequar-se às inovações da aprendizagem, do contrário, ficarão obsoletos, alheios às novas tecnologias educacionais nas quais nossos alunos já estão inseridos e atuantes. Diversos autores concordam que o papel do professor tem se alterado com uso das TICs na educação, saindo do pedestal de detentor de conhecimentos e transmissor de informações, para orientador de estudos e participante no processo de construção do saber (MORAN, 1997; MARÇAL et al., 2005; SOARES et al., 2011).

Apesar de existir lei que proíbe o uso do celular no ambiente escolar, aqui pudemos construir uma proposta adequando os dispositivos móveis a uma prática pedagógica e educacional. Apontando resultados eficientes, levando o aluno a ser sujeito e autor da sua própria aprendizagem. Pois, quando esse processo ocorre de maneira lúdica e prazeroso, a aprendizagem é associada e absorvida com maior facilidade e eficácia (ALMEIDA, 2000).

Criar práticas pedagógicas, apropriando-se de novos recursos, principalmente recursos acessíveis aos alunos, segundo Dawbor (2001) permite: estocar de forma prática as





informações, trabalhar esta informação de forma inteligente, transmitir a informação de forma muito flexível, manejar os sistemas sem ser especialista.

Dessa forma, antigos métodos e esquemas de aprendizagem podem e precisam ser substituídas por propostas inovadoras, que levem o aluno à autonomia, liberdade e novas concepções educacionais.

5. Referências

ALMEIDA, M. E. ProInfo: Informática e Formação de Professores. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, v. 2, SEED, 2000.

DAWBOR, L. Tecnologias do conhecimento: os desafios da educação. São Paulo: Vozes, 2001.

MARÇAL, E.; ANDRADE, R.; RIOS, R. Aprendizagem utilizando dispositivos móveis com sistemas de realidade virtual. CINTED-UFRGS, v. 3, n. 1, Porto Alegre: Maio, 2005. Disponível em: <www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a51_realidadevirtual_revisado.pdf> Acessado em: 12 jan. 2016.

MORAN, J. M. Professor de novas tecnologias da ECA-USP. Revista Ciência da Informação, v. 26, n. 2, p. 21-28, 1997.

POZZA, A. E. Ambientes Mediados por computadores: aprendizagem Colaborativa e Cooperativa, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/emilio/autoria/artigos2007/7_ambientes_colaborativos_ana_pozza_ok.pdf> Acesso em: 07 mar. 2016.

RIBEIRO, E. N.; MENDONÇA, G. A. de A.; MENDONÇA, A. F. de. A importância dos ambientes virtuais de Aprendizagem na busca de novos domínios da EAD. Centro Federal de Educação Tecnológica, Goiás, 2007, 10 pp. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/4162007104526am.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2013.

SANTOS, R. V. Abordagens do processo de ensino e aprendizagem. Integração, n. 40, p.19-31, 2005.

SOARES, E. M. do S.; VALENTINI, C. B.; RECH, J. Convivência e aprendizagem em ambientes virtuais: uma reflexão a partir da biologia do conhecer. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 27, n. 03, p. 39-60, dez. 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/edur/v27n3/v27n3a03.pdf>> Acesso em: 09 mar. 2013.

