

AJUSTANDO AS DINÂMICAS INDIVIDUAIS E DE GRUPO AOS ESTILOS DE APRENDIZAGEM PARA UM AMBIENTE VIRTUAL

05/2005

198-TC-C5

Eliana de Fátima Souza Salomon Benfatti

Universidade Federal de Itajubá
eliana_benfatti@hotmail.com

Lúcia Regina Horta Rodrigues Franco

Universidade Federal de Itajubá
lfranco@unifei.edu.br

Dilma Braga Bustamante

Universidade Federal de Itajubá
dilma@unifei.edu.br

Categoria: Método e Tecnologia

Setor Educacional: Educação Continuada em Geral.

Natureza do Trabalho: Modelo de Planejamento.

Resumo: Esse trabalho faz parte do programa de capacitação docente sobre a aprendizagem em ambientes virtuais, aplicado como extensão universitária e implementado na Universidade Federal de Itajubá para docentes internos e externos. Tem como objetivo motivar o designer instrucional ao uso de dinâmicas individuais ou de grupo para facilitar o “aprender num ambiente virtual”, adequando-as aos diferentes estilos dos aprendizes. Estas dinâmicas permitem a conversão da aprendizagem num real processo ativo de troca e produção de conhecimentos. Elas são apresentadas como orientações sobre atividades adaptáveis a diferentes conteúdos a serem implementadas visando facilitar e fomentar o interesse em aprender do aluno.

Palavras-chave: ambiente virtual, design instrucional, aprendizagem efetiva, estilos de aprendizagem, dinâmicas virtuais individuais e grupais.

Introdução

De uma forma geral, a maioria das teorias da educação tende a considerar a aprendizagem como um processo “único” (acontece a todos de uma mesma maneira) ou procura ocorrências comuns ao processo.

Fatores físicos, ambientais, culturais, afetivos, sociais e econômicos exercem influências sobre este processo e conforme [3], “entender como estes fatores nos afetam, conhecer nossos próprios processos de aprendizagem e aprendermos como aprender, devem ser nossas principais armas para conseguirmos a flexibilidade necessária a essa nova realidade. Porém o caminho para atingirmos este objetivo é tão individual quanto o processo de aprendizagem em si.”

Estilos de Aprendizagem

Segundo Felder [5], o aprender ocorre a todo instante, e para que ocorra de forma confortável e efetiva temos que pensar em incorporar novas estratégias com aquelas já conhecidas para a facilitação dos diferentes processos de aprendizagem. Recebemos das mais diversas formas as mais variadas informações e as processamos segundo nossas preferências e características, o que Felder [4][6] considera como “estilos de aprendizagem” - habilidades que podem e devem ser desenvolvidas. Para Felder [5], educar é desenvolver habilidades.

Conforme [6] existem quatro estilos de aprendizagem, ou seja, a forma como as pessoas recebem e processam as informações transformando-as em conhecimento. Eles podem ser: ativos ou reflexivos, racionais ou intuitivos, visuais ou verbais e seqüenciais ou globais.

Abaixo são descritas resumidamente suas principais características.

1 - Aprendizes Ativos x Aprendizes Reflexivos:

- **Os ativos** tendem a reter e compreender informações mais eficientemente discutindo, aplicando conceitos e/ou explicando-os para outras pessoas. Gostam de trabalhar em grupos.

- **Os reflexivos** precisam de um tempo para pensarem sozinhos sobre as informações recebidas. Preferem os trabalhos individuais.

2 - Aprendizes Racionais x Aprendizes Intuitivos:

- **Os racionais** gostam de aprender “fatos”. São mais detalhistas, cuidadosos. Saem-se bem em trabalhos práticos no laboratório.

- **Os intuitivos** preferem descobrir possibilidades e relações. Sentem-se mais confortáveis em lidar com novos conceitos, abstrações e fórmulas matemáticas. São rápidos e inovadores.

3 - Aprendizes Visuais x Aprendizes Verbais:

- **Os visuais** lembram-se mais do que viram – figuras, diagramas, fluxogramas, filmes e demonstrações.

- **Os verbais** tiram maior proveito das palavras, por exemplo, através de explanações orais ou escritas (textos escritos são transformados internamente em voz, portanto são verbais).

4 - Aprendizes Seqüenciais x Aprendizes Globais:

- **Os seqüenciais** preferem caminhos lógicos, aprendem melhor os conteúdos apresentados de forma linear e encadeados (seqüência).

- **Os globais** lidam aleatoriamente com conteúdos, compreendendo-os por “insights” (repentinamente). Depois que montam a visão geral, têm dificuldade de explicar o caminho que utilizaram para chegar nela.

A individualidade no aprender é exatamente nosso estilo de aprendizagem, nossa preferência indicando estratégias facilitadoras ao aprendizado. Essas preferências variam ao longo de nossas vidas, de acordo com nossas realidades, nossos objetos de estudo, de nossas experiências e nem sempre serão compatíveis com as situações de aprendizagem que serão vivenciadas.

Deste modo, confirmamos que uma única forma de ensinar não atingirá todos os alunos da mesma maneira, pois eles aprendem de formas diferenciadas. No máximo, conseguiremos levantar os estilos mais dominantes de um determinado público a quem um curso específico é destinado. Assim, a melhor estratégia para o planejamento de um curso é a utilização da combinação de dinâmicas com ferramentas e materiais diversos.

Por outro lado, apesar de sabermos da importância da interatividade numa sala de aula presencial, num ambiente virtual ela se torna realmente imprescindível, pois antes do aprendizado se apresentar, tem-se que manter o interesse para que ele aconteça. E isto, via de regra, só se chega pelos caminhos da perspectiva do “novo”, inesperado, lúdico, e não só do conteúdo em si, mas do relacionamento gerado com os outros participantes (tutores ou outros aprendizes). Aproveitando, então, os recursos e as vantagens pedagógicas das novas tecnologias de aprendizagem e percebendo a possibilidade de alcançar o desenvolvimento de habilidades metacognitivas no aluno (observação, comparação, classificação, representação, interpretação, inferência, transferência e evolução, i.e., auto-regulação da aprendizagem), resolvemos adaptar as dinâmicas individuais e de grupo, geralmente pensadas somente para atividades presenciais, aos estilos de aprendizagem num ambiente virtual.

Os resultados das experiências com o uso destas dinâmicas geraram uma disciplina dentro do programa de capacitação docente sobre a aprendizagem em ambientes virtuais, aplicado como extensão universitária e implementado na Universidade Federal de Itajubá para docentes internos e externos. O programa é formado por disciplinas que gradativamente introduzem os docentes no uso das ferramentas virtuais, nos conceitos da EAD, no planejamento da disciplina, no projeto didático-pedagógico interativo e colaborativo, na legislação dos direitos autorais aplicados ao ambiente virtual, na orientação para a tutoria colaborativa eficiente, na elaboração do material virtual, na aplicação de dinâmicas e jogos educativos, nas formas virtuais de avaliação, etc. Abaixo será apresentado um resumo de algumas dinâmicas abordadas no referido programa.

Relacionando dinâmicas individuais e de grupo aos estilos de aprendizagem

Algumas dinâmicas poderão ser inicialmente feitas individualmente em algumas fases e poderão ser retrabalhadas em grupo posteriormente.

- **Ativos:**

Em uma aula onde uma atividade foi prevista apenas com uma apresentação expositiva através de leitura virtual de um conteúdo, outras atividades mais colaborativas e ativas de ensino podem ser incluídas pelo designer instrucional de modo a compensarem as deficiências de aprendizagem para o aluno “ativo”, prevendo atividades em grupo [1][2]. Tais dinâmicas podem fazer uso de chats ou de portfólios de grupos, para:

1. elaboração conjunta de resumos;
2. elaboração conjunta de sínteses dos tópicos a serem estudados;
3. discussão de pequenos grupos com livre apresentação das idéias,
4. distribuição de uma das três atividades encadeadas para cada um dos três grupos diferentes, respectivamente: elaboração de uma série de perguntas sobre o tema, suas respostas e avaliações.

- **Reflexivos:**

Em aulas onde as atividades não foram concebidas para reflexão sobre as novas informações, o designer poderá utilizar algumas atividades individuais inicialmente que facilitarão o entendimento do aprendiz “reflexivo” através de seu próprio portfólio e que poderão ser retrabalhados em grupo depois, se necessário [1]. Ou utilizar o Fórum de discussão. Estas atividades podem ser:

1. paradas periódicas para reflexões, onde o aluno poderá pensar e elaborar questões ou aplicações possíveis do conhecimento recém construído;
2. elaboração de pequenos resumos;
3. reescrita do texto com as próprias palavras;
4. comentar no Fórum, as reflexões dos colegas.
5. elaboração de uma lista de palavras que expressem os pontos chaves das aulas (que, por exemplo, poderão servir para uma reescrita do material em grupo, posteriormente).

- **Racionais:**

Em uma aula, onde o material é mais abstrato ou teórico, certamente o aprendiz “racional” terá dificuldades. Para uma aprendizagem mais efetiva o designer poderá solicitar ao aprendiz que use:

1. seu portfólio para dar exemplos específicos dos conceitos e procedimentos, e sua aplicação na prática e pedir para que o aprendiz expanda o tema com analogias;
2. seu portfólio para escrever as possíveis aplicações daqueles conceitos encontrados numa pesquisa, além do livro-texto;
3. o Chat ou o Fórum de Discussão para promover uma discussão entre seus colegas, buscando encontrar exemplos na realidade deles.

- **Intuitivos:**

Em uma aula que trata da memorização ou aplicação de fórmulas, por exemplo, o designer poderá [6] [1]:

1. fornecer ao aluno novas interpretações ou teorias que as liguem às outras teorias e/ou aos fatos;

2. solicitar que seus alunos encontrem conexões entre o conteúdo e as próprias experiências.

- **Visuais:**

Para maior efetividade da aprendizagem para alunos “visuais”, o designer poderá criar atividades que solicitem dos alunos [6]:

1. a elaboração de esboços, esquemas, fluxogramas ou qualquer representação visual do material a ser estudado;
2. a consulta a livros e vídeos relativos à disciplina;
3. que tracem mapas conceituais, com linhas conectando os respectivos conceitos;
4. que codifiquem as anotações ou leituras sobre o assunto.

- **Verbais:**

Os aprendizes “verbais” poderão aprender com maior facilidade, se o designer programar atividades que solicitem[6][1]:

1. a escrita de sumários ou resumos usando as próprias palavras;
2. a seus alunos trabalharem em equipe, aonde poderão ter mais oportunidades de trocarem textos para chegarem ao resultado final.

- **Seqüenciais:**

Para aprofundar a aprendizagem desse aprendiz sugerimos ao designer que:

1. dê detalhes adicionais sobre o conteúdo, promovendo o levantamento destes detalhes;
2. sugira aos seus alunos a elaboração de resumos colocando o conteúdo de acordo com a ordem lógica;
3. dê atividades que relacionem um assunto “novo” com um já conhecido.

- **Globais**

O designer pode propor ao seu aluno:

1. ler todo o material, antes de estudar, para ter uma visão geral do conteúdo. Ele poderá gastar um pouco mais de tempo no início, mas lhe poupará retornos aos tópicos.
2. relacionar o assunto com algo que lhe seja familiar.

Conclusão

Diversas dessas dinâmicas associadas com jogos e outras atividades complementares (quando individuais, são seguidas por outras executadas de forma colaborativa) [11], estão sendo aplicadas em algumas disciplinas virtuais na Universidade Federal de Itajubá e têm obtido resultados fantásticos. Isto comprova que é preciso o desenvolvimento de estratégias adequadas aos aprendizes para que eles possam além de aprender de forma confortável e efetiva, desenvolver capacidades que respondam às necessidades de cada um de forma criativa, crítica e autônoma.

O desafio agora é adaptá-las cada vez mais para que possam trazer o retorno esperado através da obtenção de altos índices de aprendizado, mas que também possam ser avaliadas de uma forma mais rápida e eficiente pela

equipe de tutores. Sem esta possibilidade, embora comprovadamente eficazes, as dinâmicas serão muitas vezes deixadas de lado, por exigirem muito tempo de seus tutores.

Referências Bibliográficas:

- [1] BENFATTI, Eliana; FRANCO, Lúcia; BRAGA, Dilma. *Atingindo o aprendiz com estratégias adequadas aos diferentes estilos de aprendizagem*. Biblioteca Virtual da Educação a Distância da Universidade Federal de Itajubá, 2005.
- [2] BRAGA, Dilma; BENFATTI, Eliana; FRANCO, Lúcia. *Aprendizagem colaborativa apoiada por computador*. Biblioteca Virtual da Educação a Distância da Universidade Federal de Itajubá, 2005.
- [3] CAVELLUCCI, L. C. B. *Estilos de aprendizagem: em busca das diferenças individuais*.
http://www.iar.unicamp.br/disciplinas/am540_2003/ia/estilos_de_aprendizagem.pdf acesso em 14.04.2005.
- [4] *Aprender a aprender – questões sobre aprendizagem –*
<http://www.eaprender.com.br/liquid.asp?RegSel=10&Pagina=1#materia>
acesso em 16.04.2005.
- [5] FELDER, Richard
<http://www2.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/RMF.html>
- [6] FELDER, R. M. SALOMON, B. A. *Learning Styles and Strategies*.
http://www.das.ufsc/labsil/como_estudar.html acesso em 20.03.2005.
- [11] FRANCO, Lucia; BENFATTI, Eliana; BRAGA, Dilma. *Aplicando a ludopedagogia na engenharia através de dinâmicas colaborativas da educação virtual*. Biblioteca Virtual da Educação a Distância da Universidade Federal de Itajubá, 2005.