

UMA EXPERIÊNCIA COM METODOLOGIA LÚDICA PARA INICIANTES EM CURSOS A DISTÂNCIA

Diadema, Maio/2011

Fábio Gongora Freire

Polo UAB/Diadema – fabio.uab@gmail.com

Andréa de Freitas Alves

Polo UAB/Diadema – andreafreitas76@gmail.com

Luciana Henrique Balzana Consentino

Polo UAB/Diadema – luhbc@hotmail.com

Thais Stella Teixeira Araújo

Polo UAB/Diadema – thaistella2@gmail.com

Setor Educacional – Educação Continuada em Geral - 5

Classificação – Nível Micro – Ensino e Aprendizagem em EAD - 3

Natureza do Trabalho – Descrição do Projeto em Andamento - B

Classe – Experiência Inovadora – 2

Resumo

Este artigo descreverá o desenvolvimento do curso “Estudando a Distância”, elaborado por integrantes da equipe do Polo de Apoio Presencial de Diadema, do Programa Universidade Aberta do Brasil, composta por um especialista, duas alunas e uma tutora presencial do curso Planejamento, Implementação e Gestão de Educação a Distância da Universidade Federal Fluminense. O curso tem como objetivo preparar interessados em estudar através da modalidade a distância para o uso consciente de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), garantir a apropriação de ferramentas essenciais, tanto do ponto de vista

prático como conceitual, estimular a autonomia do estudante, proporcionar um melhor aproveitamento em futuros cursos e contribuir para reduzir a evasão.

Utilizando metodologia lúdica, o curso é composto por uma série de jogos que estimulam a descoberta das principais ferramentas do AVA e propiciam reflexões sobre o conceito de cada uma delas, fazendo analogias sobre situações reais vivenciadas em cursos a distância de variados níveis.

Em 2010 o curso foi aplicado para uma turma piloto, cuidadosamente registrado, avaliado e reformulado. Em abril de 2011 foram iniciadas mais duas turmas, o que nos permite fazer apontamentos sobre resultados satisfatórios.

Introdução

“Ao longo do processo evolutivo da Educação, muitos foram os ambientes de aprendizagem: a catedral, o monastério, o palácio, até chegamos às salas de aulas delimitadas, com carteiras fixas, que proporcionavam uma disciplina rígida, porém nenhuma interatividade” (CHERMAN & BONINI, 2000).

A utilização das tecnologias da informação e comunicação e as novas possibilidades da Educação a Distância têm alterado o cenário da educação, criando a base para as mudanças na forma pela qual ela é planejada, organizada, distribuída e avaliada. Segundo Azevedo (2000), entre as várias soluções imaginadas e propostas, a EAD é frequentemente lembrada para aumentar a capacidade do sistema de educação superior, mantendo a qualidade do ensino e da formação profissional.

A Educação a Distância apresentou nos últimos anos significativos avanços, tanto na ampliação da oferta de vagas quanto na qualidade dos cursos oferecidos nesta modalidade. De acordo com o Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância de 2008, só entre 2003 e 2006, o número de cursos de graduação a distância teve um aumento de 571% e as matrículas aumentaram 400%. A qualidade dos cursos pôde ser comprovada no Enade/MEC, onde 13 áreas em que se pode comparar estudantes da educação presencial com aqueles a distância observou-se que em 7 áreas os alunos de cursos a distância foram melhores do que os de presenciais.

A implantação do Programa Universidade Aberta do Brasil contribui de forma relevante para esses dados, fazendo com que cursos de Instituições Públicas de Ensino Superior (IPES) sejam oferecidos na modalidade a distância, gratuitamente em mais de 700 polos distribuídos pelo país (DED/CAPES). Apenas no município de Diadema mais de 700 pessoas estão matriculadas em cursos de 7 IPES.

Mas garantir o acesso, permanência e aproveitamento para um público que não se apropriou do uso de recursos tecnológicos e foi formado no ensino presencial, ainda é um desafio que implica em medidas que considerem este momento de transição. Além disso, outros fatores como: receio do desconhecido, concepção distorcida sobre EAD, dificuldade de adaptação ao AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), afastam possíveis estudantes ou contribuem para o aumento do índice de evasão em cursos a distância. De acordo com Mercado (2009), criam-se expectativas irreais na educação online, de forma que o professor que não tem habilidades com esses recursos apresenta dificuldades nas interfaces nos trabalhos em grupo. Ocupados e com pouco tempo para estudo não se adaptam a novas situações de aprendizagem.

Visando promover, incluir e garantir a qualidade dos estudos nesta modalidade, a equipe do Polo UAB Diadema desenvolveu o curso “Estudando a Distância” tendo como público alvo pessoas que nunca fizeram curso a distância ou que desistiram por dificuldades com o AVA. O curso está atendendo, prioritariamente, professores da Rede Municipal de Diadema, com apoio da Secretaria de Educação do município.

A escolha pela metodologia lúdica teve como principal objetivo propiciar ao estudante um ambiente onde ele pudesse vivenciar a dinâmica de um curso a distância, com tarefas, fóruns, chats, tutoriais, textos de apoio, entre outros, mas com foco na exploração dos recursos do ambiente virtual a cada novo jogo proposto. “Aprender vai muito além do que armazenar conteúdos. Implica em experimentar, vivenciar, dar função e contextualizar os diferentes conteúdos formais ou não, que são apresentados dentro de um contexto escolar e através das relações inter-humanas” (SALVADOR, 2007, p. 249).

Ao utilizar jogos e brincadeiras neste curso como recurso de aprendizagem, propomos reflexões importantes para o grupo, relacionadas a habilidades, atitudes e informações que uma pessoa deve ter ao escolher fazer

um curso nesta modalidade. Cada brincadeira fez analogia a um tipo de situação vivenciada em cursos a distância.

Os jogos podem se tornar ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem e motivam, facilitando assim o aprendizado, pois aumenta a capacidade de retenção do que foi ensinado. Além disto, o jogo ativa e desenvolve as estruturas cognitivas do cérebro, facilitando o desenvolvimento de novas habilidades como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir, além de desenvolver a criatividade, perseverança e sociabilidade. (HAGUENAUER et al, 2007).

Neste sentido Botelho (2004) destaca que os jogos podem ser utilizados com várias intenções: [...] para treinamento de habilidades operacionais, conscientização e reforço motivacional, desenvolvimento de insight e percepção, treinamento em comunicação e cooperação, integração e aplicação prática de conceitos aprendidos e até mesmo assessment (avaliação de aprendizagem).

O Ambiente Virtual utilizado para a parte a distância do curso foi o MOODLE. A escolha deste Learning Management System (LMS) foi fundamentada em sua popularidade (6 das 7 Universidades parceiras do polo utilizam este ambiente), no fato de ser um software livre e na experiência dos integrantes da equipe com este AVA. O ambiente pode ser acessado através da URL: <http://uabdiadema.com.br/moodle/>

Metodologia - Brincar para aprender a descobrir

O curso “Estudando a Distância” é semi-presencial, composto de cinco encontros, realizados no Polo de Apoio de Diadema, onde são propostas atividades que estimulam a descoberta do funcionamento das ferramentas e a reflexão sobre formas de utilizá-las de maneira coerente. Para cada ferramenta explorada é proposta uma nova atividade que será realizada a distância, em ambiente virtual de aprendizagem MOODLE, que retomará os conceitos vistos na aula presencial.

Foram abordadas as ferramentas mais utilizadas em AVA e situações que costumam gerar dificuldades ao estudante de cursos a distância, como: Modificação de perfil, recuperação de senha, upload de imagens, acesso ao

relatório de notas, confirmação de realização de tarefas, chat, fórum, mensagem direta, ambientes informais, ferramenta de envio de arquivo único, ferramenta de texto simples e questionário. Cada ferramenta ou situação foi contextualizada com debates, textos complementares e links para outros sites e AVA. Foram abordadas questões como a importância do correto preenchimento de perfil para a humanização do ambiente, locais adequados a serem utilizados para determinados tipos de questionamentos, postura e linguagem apropriadas, organização, disciplina e autonomia.

As atividades são compostas de jogos elaborados para estimular a descoberta através da exploração e da prática. Desta forma, visa-se capacitar os estudantes a explorar de forma consciente as ferramentas dos cursos em que venham a se matricular, com olhar crítico e focado na concepção e funcionalidade da ferramenta, independente do design ou localização em um AVA.

A cada semana são inseridas novas ferramentas e recursos, para que o estudante se aproprie gradualmente, evitando que o excesso de informações venha a intimidá-lo.

Os conteúdos são distribuídos em módulos que contêm descrição das atividades a serem realizadas, orientações, objetivos, tutoriais em várias mídias, informações adicionais, textos de aprofundamento e prazos para a realização das atividades.

Diversos meios de comunicação entre estudantes e tutores são disponibilizados, como: Fórum de dúvidas, mensagem direta para o tutor, plantão de atendimento por telefone e também presencial.

As aulas presenciais e o acompanhamento a distância são realizados por dois tutores.

A interação com os estudantes é feita através de um personagem chamado de “Super Tutor”, com a função de auxiliá-los nas tarefas a distância. Um outro personagem, chamado de “Super Vilão” foi criado com a intenção de gerar algumas dificuldades no decorrer do curso, com o objetivo de criar situações-problema, para que o estudante desenvolva competências para solucioná-las.

Todos os alunos receberam material impresso, que também foi desenvolvido pela equipe, sendo composto de diversos jogos, como cruzadas,

lacunas, associações, além de, campos para que o aluno faça anotações de informações importantes, reflita, lembre e teste seus conhecimentos. Este material foi desenhado de forma a ser construído durante o percurso e, somente ao finalizar, se transforme em um tutorial.

Um ambiente informal, intitulado de “Cantina Virtual” foi criado para estimular a interação online do grupo.

Rodas de conversa são realizadas no início de todos os encontros presenciais, onde os alunos apresentam suas dificuldades nas tarefas a distância, tiram dúvidas e dão sugestões.

Detalhamento das atividades

Modificação de perfil - No primeiro encontro os estudantes preencheram o perfil e inseriram a foto, sendo orientados a escrever características que gostariam que seus colegas soubessem sobre eles. A dinâmica de apresentação estava interligada com esta atividade, onde cada estudante apresentou, pela descrição do perfil, o colega que se encontrava logo abaixo do seu nome no campo “participantes” da plataforma. Nesta atividade os estudantes puderam perceber a importância do adequado preenchimento do perfil num curso a distância, criando com isso, um ambiente mais humanizado. A atividade a distância consistiu em um novo jogo, onde o estudante precisou modificar novamente seu perfil, inserindo a imagem e as características de um personagem a sua escolha. Além do exercício prático, o “avatar” serviu para desinibir os mais tímidos e potencializar sua participação.

Mensagem direta - Os alunos receberam uma mensagem de boas vindas do Super Tutor e aprenderam como respondê-la. Durante a semana, o Super Tutor continuou a enviar mensagens com novas comandas e orientações.

Chat - A brincadeira proposta aqui foi um bingo, os estudantes acessaram a sala de bate papo como avatares. O jogo consistiu em desvendar os personagens fazendo perguntas sobre as características do colega e dando pistas sobre si. Quando alguém acertava tinha que falar bingo. Aos poucos, e com orientação dos tutores, os estudantes foram descobrindo como se direcionar aos colegas

Fórum - O fórum foi o recurso explorado mais cuidadosamente.

Inicialmente os estudantes foram convidados a participar do fórum “Cantina Virtual”, um espaço informal destinado à postagens de comentários livres. Os tutores auxiliaram na apropriação da ferramenta tirando as dúvidas.

Em um segundo momento, ainda em encontro presencial, foi proposto um enigma, onde os estudantes precisariam fazer perguntas ao tutor para chegar a resposta. Após a descoberta comentou-se sobre a importância em prestar atenção ao que todos os participantes estavam dizendo para fazer comentários significativos, que acrescentassem à discussão. A tarefa online consistiu em desvendar um novo enigma que foi proposto em um fórum simples. Imagens foram inseridas pelo tutor para estimular a discussão.

Em uma nova atividade a distância, foi criado um fórum que trazia no enunciado uma conversa entre três personagens. Cada postagem possuía posturas inadequadas como: Fontes em tamanhos e cores que prejudicam a visualização, comentários muito extensos e com pouco conteúdo, linguagem inadequada pelo excesso de formalidade ou de informalidade, réplicas sem argumentação ou fora do contexto. Os estudantes comentaram estas postagens e discutiram sobre a consequência destes erros. Em seguida, foram convidados a escrever um manual sobre fóruns no material impresso com a síntese das discussões.

Em uma última abordagem desta ferramenta foi explorada a possibilidade de criação de tópicos em um fórum. Foi feito um debate sobre as diferenças entre responder um tópico e cria-lo. Em seguida foi proposto que cada estudante criasse um tópico, com um assunto polêmico, apresentando pontos divergentes sobre o assunto e que gerenciasse este tópico durante a semana, respondendo o questionamento dos outros estudantes e estimulando a discussão. Também foi solicitado que uma imagem ou um texto fosse inserido para ilustrar ou promover uma reflexão.

Base de dados - Nesta atividade os estudantes foram solicitados a transcrever o manual sobre fóruns do material impresso para um arquivo digital, salvar e fazer o upload. Depois, visitaram e comentaram as tarefas dos colegas.

Tarefa de envio de arquivo único- Inicialmente foi exibido o vídeo “Confissões de uma evadida”, criado pela equipe e inspirado no texto de

mesmo nome, que conta, de forma satírica, a história de uma pessoa que se matricula num curso a distância, mas, por alguns motivos, não consegue finalizá-lo. Após uma discussão, os estudantes escrevem conselhos para a protagonista da história para que ela tenha sucesso em uma nova empreitada.

Acesso ao relatório de notas e feedback do tutor - Ao realizarem uma atividade proposta em aula, um Super Vilão invade o sistema e dá nota zero para todos. Juntamente com os tutores, os estudantes foram descobrindo onde a nota e o comentário haviam sido postados.

Recuperação de senha - A brincadeira proposta foi o sequestro do Super Tutor pelo Super Vilão, que já havia invadido o sistema alguns dias antes. Este vilão também roubou as senhas de todos os estudantes, para arruinar o curso. Para “resgatar” O Super Tutor os estudantes precisaram descobrir, através de pistas, como recuperar as senhas e acessar novamente o ambiente.

Questionário – Os estudantes responderam um questionário com perguntas relacionadas ao conteúdo do curso, mas com respostas bastante inusitadas e feedbacks cômicos. Ao explorar as respostas, conheceram as funcionalidades dos botões “salvar sem enviar” e “enviar tudo e terminar”.

Confirmação de realização de tarefas - Todas as experiências promovidas durante o curso, onde havia envio de tarefas, foram acompanhadas de práticas sobre como salvar um arquivo (localização, filtro, nome do arquivo) e visualizar se a tarefa foi efetivamente enviada.

Conclusão

Além das referências bibliográficas que comprovam a eficácia do uso da metodologia lúdica na educação, muitos depoimentos dos próprios estudantes, registrados através dos relatos em seus diários de bordo ou das gravações em vídeo apontaram para o acerto da escolha desta metodologia para atender de forma adequada um público com este perfil e atingir os objetivos propostos pelo curso.

O lúdico permitiu aos estudantes: maior liberdade para expor suas dificuldades: “A didática que vocês utilizaram serviu para acolher, facilitar e

deixou mais prazeroso essa aprendizagem ,bem como também tornou mais fácil falar das dificuldades” (relato da estudante Bergvânia Lima).

Possibilitou um ambiente dinâmico que estimulou a participação: “pude aprender tudo isso aqui no curso com dinamismo, descontração e muito divertimento, acredito que todo curso deveria ser assim, nos sentimos mais motivados a participar do que outros cursos que muitas das vezes são cansativos” (relato da estudante Márcia Franco).

Criou situações que facilitaram a assimilação dos temas abordados: “As brincadeiras facilitam e muito a aprendizagem, mesmo porque elas estão vinculadas ao conteúdo trabalhado. Quando se faz esse paralelo, quando se retoma a brincadeira ao conteúdo, fica mais fácil a assimilação.” (relato da estudante Maria Paula Moschen).

Mesmo se tratando de um público adulto as brincadeiras e jogos foram vistos pelos estudantes como algo positivo, pois os objetivos ficaram claros: “A motivação aumenta e no meu caso, o "trauma" que tinha desenvolvido em torno da educação à distância se desfez. Os tutores estão de parabéns porque através de "brincadeira": ensinam e divertem sem, no entanto, infantilizar os alunos. Acredito que o brincar facilita qualquer aprendizagem independente do assunto ensinado e para quem é ensinado” (relato da estudante Ana Maria Drewnick).

O registro desta experiência tem a modesta intenção de auxiliar outras pesquisas e projetos, com uso de metodologia lúdica na formação a distância do público adulto. Embora alguns relatos e artigos demonstrem resultados significativos, publicações sobre o assunto ainda são escassas.

Referências

Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância de 2008.

Acesso em: 05/05/2011

AZEVEDO, W. EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA NA UNIVERSIDADE DO SÉCULO XXI. 2000. Disponível em:

<http://www.aquifolium.com.br/educacional/artigos/spof2.html>. Acesso em: 19/04/2011

BOTELHO, L. Jogos educacionais aplicados ao e-learning. Disponível em:

http://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigo_48.asp. Acesso em: 17/04/2011

CHERMAN, M; BONINI, L.M. Educação a distância: Novas Tecnologias em ambientes de aprendizagem pela internet. Universidade Braz Cubas, Mogi das Cruzes, 2000.

HAGUENAUER, J.C et al. Uso de Jogos na Educação Online: a Experiência do LATEC/UFRJ. Revista educaonline, Volume 1- no 1- Janeiro/abril de 2007.

Disponível em: http://www.latec.ufrj.br/revistaeducaonline/vol1_1/2_jogos.pdf.

Acesso em: 22/04/2011

MERCADO, P. L. Saberes e fazeres na educação a distância: dificuldades do professor/tutor na educação a distância. In: SANTANA, H.M.C; COSTA, A.S.J.C. Tecnologias na Educação: o perfil do professor na contemporaneidade Universidade Federal de Alagoas - UFAL Disponível em: http://www.edapeci-ufs.net/revista/ojs-2.2.3/index.php/edapeci/article/view/65/pdf_37 Acesso em: 15/03/2011

SALVADOR, S.A.M. Projeto da disciplina Seminário 1, do curso a distância de Licenciatura em Pedagogia. Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008. In: PEREIRA. R.V et al. O corpo e a construção do conhecimento a distância: um relato de experiência no curso de pedagogia em EAD. Revista Paidéi@, UNIMES VIRTUAL, Volume 2, número 2, dez. 2009. Disponível em: <<http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br>>. Acesso em: 15/03/2011.