

APRENDIZAGEM EM AMBIENTES VIRTUAIS E AS COMPETÊNCIAS DO ALUNO ONLINE

Rio de Janeiro - 04 / 2012

Categoria: Educação Universitária

Setor Educacional: Tecnologia Educacional

**Classificação da Áreas de Pesquisa EM EaD:
Macro: E / Meso: J / Micro: N**

Natureza do Trabalho: Relatório de Pesquisa

Classe: Investigação Científica

RESUMO

Este artigo apresenta uma reflexão sobre o uso de um ambiente virtual de aprendizagem, na disciplina de Geometria Descritiva oferecida aos alunos da Escola de Belas Artes da UFRJ. O estudo analisou as características e competências dos alunos dessa disciplina online e discutiu dados obtidos a partir de um questionário preliminar para definição do perfil dos alunos. A pesquisa, realizada junto ao Programa Interdisciplinar de Pós Graduação Linguística Aplicada da Universidade Federal do Rio de Janeiro, teve como objetivo identificar elementos que influenciam no processo de aprendizagem em ambientes virtuais, com ênfase nos processos de comunicação e interação.

Palavras chave: interação; ambiente virtual de aprendizagem

1- Sistemas de Gerenciamento da Aprendizagem e Ambientes Virtuais de Aprendizagem

O advento da web 2.0 fez multiplicar a oferta de Sistemas de Gerenciamento da Aprendizagem Online (SGAs). Estes sistemas oferecem recursos para a administração de cursos online, como criação de turmas, inscrição de alunos, designação de professores etc. também disponibilizam ferramentas de suporte ao professor, na realização de suas aulas, como ferramentas de comunicação e de publicação de conteúdos.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), por sua vez, podem ser construídos a partir de SGAs, mas também podem ser desenvolvidos a partir de diferentes softwares e ferramentas, como o HTML, o Flash, o VRML, o Director, 3D Max, 3DQuest, entre outros [1].

Os AVAs apresentam como potencial estimular o trabalho cooperativo e a autonomia do estudante, a comunicação e a interação os participantes e a autoria, além de auxiliar na administração do tempo na realização de atividades, uma vez que estas podem ser realizadas fora dos horários previstos pelas aulas presenciais. Como nos afirma o texto a seguir:

Enquanto que nos AVA, as características associadas ao conteúdo, como linguagem, interatividade, navegação, arquitetura da informação e design gráfico influem mais na percepção do usuário, nos SGA, por sua vez, a atenção está mais voltada para a seleção e configuração das ferramentas a serem utilizadas em um determinado curso ou disciplina. (...) Uma vez realizadas as configurações, selecionadas as estratégias de comunicação e de aprendizagem, informadas e declaradas essas estratégias aos participantes, preenchidas as ferramentas com conteúdos pré-definidos e ativado o “curso”, pode-se afirmar que o conjunto forma um AVA [2].

No AVA os alunos têm acesso direto às informações com muita rapidez e o professor pode utilizar recursos desse ambiente para enriquecer suas aulas, incorporando estratégias e conteúdos de acordo com os objetivos de seus cursos ou disciplinas.

Passarelli [3]. nos mostra que o modelo pedagógico tradicional apresenta sinais de desgaste e não atende mais às necessidades da sociedade pós-moderna, pois atualmente, são valorizadas as habilidades relacionadas ao julgamento, a solução e interpretação de problemas. A memorização agora dá lugar à busca de informações necessárias. É nesse contexto que se vislumbra a importância da utilização de ambientes virtuais de aprendizagem.

Analogamente, Marcuschi [4] afirma que as práticas pedagógicas não devem se limitar mais ao recebimento passivo de informações, comportamento típico das aulas tradicionais. Com a Web 2.0, tendência que reforça o conceito de colaboração e de troca de informações entre os internautas, o ambiente *online* se torna mais dinâmico colaborativo, e isso interfere significativamente na forma de pensar a educação.

Para Vaz [5], ao preparar um curso, o professor organiza o design instrucional a partir de sua visão de educação e comunicação, permitindo que o aluno se expresse, tenha voz, durante todo o desenrolar do curso. Para a autora, a definição das competências é um momento crucial, pois o conhecimento exige a aplicação das informações. Conhecer o universo dos alunos contribui para uma maior aproximação. Esse contato faz uma diferença significativa na elaboração do curso, na escolha das informações e dos recursos didáticos e também. Ainda nesse sentido, a autora defende que o trabalho em grupo contribui na solução de problemas e reforça que no mundo do trabalho, principalmente, a cooperação e a solidariedade propiciam o desenvolvimento das competências necessárias no mundo. A autora destaca que é muito comum que, durante atividades em grupo apareçam novas situações problema que são discutidas por todos os participantes.

2- Vygotsky e a Zona de Desenvolvimento Proximal

Vygotsky propõe, em sua teoria, uma visão de homem como um sujeito social e interativo, diferentemente de concepções tradicionais centradas no indivíduo e no seu potencial para desenvolver habilidades e técnicas específicas para cada área do conhecimento. Outro aspecto importante desta teoria é a ideia de que o potencial para o desenvolvimento cognitivo está relacionado com a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), ou seja, a distância entre o nível real e atual de conhecimentos, determinado pela resolução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial determinado pela resolução de problemas sob a orientação de adultos ou em colaboração com companheiros mais capacitados. A ZDP varia com a cultura, a sociedade e a experiência de cada indivíduo. Para que esta zona seja criada, deve existir uma atividade conjunta que crie um contexto para a interação entre alunos, professores e pais [6].

3- Aprendizagem centrada no aluno

Segundo Capelo [7], a abordagem *centrada no aluno* foi uma expressão utilizada por Carl Rogers. De acordo com esse modelo, é fundamental que o aluno abandone a passividade e adquira um papel ativo, de

intervenção no seu próprio processo de aprendizagem e que o professor tente encontrar o fio condutor que orienta o aluno.

Nesta perspectiva, Paloff & Pratt [8], indicam que é preciso entender como nossos alunos são e como eles aprendem; ter ciência das questões que afetam suas vidas e sua aprendizagem; entender o que eles precisam para que possamos apoiá-los em sua aprendizagem; saber como ajudar em seu desenvolvimento como agentes reflexivos; buscar uma maneira de envolvê-los na elaboração do curso e na avaliação; respeitar seus direitos como alunos e seu papel no processo de aprendizagem; buscar desenvolver cursos e programas que procurem dar atenção a um melhoramento contínuo da qualidade, para que os alunos deem continuidade ao seu processo de aprendizagem e avancem em direção a suas metas, objetivos e sonhos.

4- Competências e características do aluno on-line

A capacidade de o aluno trilhar seu próprio caminho de aprendizagem é um dos pontos principais do uso dos recursos das novas tecnologias na educação.

Sobre as características do estudante online bem sucedido, Muirhead [9] destaca a ética no trabalho, a habilidade de trabalhar colaborativamente e a habilidade de pensamento reflexivo. Além disso, Paloff & Pratt [10] apontam várias características que os alunos online de sucesso possuem:

- mente aberta e compartilham detalhes sobre sua vida, trabalho e outras experiências educacionais. Começar o curso com o envio de mensagens de apresentação, um perfil biográfico, faz com que os alunos se sintam mais à vontade e não somente como “nomes escritos na tela do computador”.
- são capazes de usar suas experiências no processo de aprendizagem, além de aplicar essa aprendizagem de maneira contínua a suas experiências de vida;
- não se sente prejudicado pela falta de sinais visuais ou auditivos no processo de comunicação;
- sentem-se à vontade quando se expressam e colaboram para a discussão;
- tem automotivação e autodisciplina;

- tem a responsabilidade de comunicar ao professor e aos outros colegas os problemas que surgirem;
- procura trabalhar em conjunto com seus colegas para atingir seus objetivos de aprendizagem e os objetivos estabelecidos pelo curso;
- são, ou podem passar a ser, pessoas que tenham pensamento crítico e reflexivo;
- acredita que a aprendizagem de alta qualidade pode acontecer em qualquer lugar e a qualquer momento.

Nesse contexto, Perrenoud [11] identificou as competências fundamentais para o desenvolvimento da autonomia. São elas: construir normas de convivência negociadas, onde as diferenças culturais sejam superadas; estimular organizações e sistemas de ação coletivos e democráticos; saber identificar, avaliar e valorizar possibilidades, direitos, limites e necessidades; analisar situações, relações e campos de forma sistêmica; formar e conduzir projetos e desenvolver estratégias, individualmente e em grupo.

Moran [12] acrescenta que é importante observar nos alunos as competências básicas de saber escolher, avaliar as informações importantes para cada etapa da aprendizagem, as de relacionar tudo, de pôr em prática o compreendido teoricamente e organizar sínteses baseadas em práticas individuais e grupais. Além disso, desenvolver a capacidade de saber conviver, interagir afetiva e eticamente com colegas nas mais diversas situações, tanto presencialmente como virtualmente.

5- A Pesquisa Realizada

A fim de identificar elementos que influenciam no processo de aprendizagem em ambientes virtuais, com ênfase nos processos de comunicação e interação, foi realizada uma pesquisa, junto ao Programa Interdisciplinar de Linguística Aplicada, da Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Contou, também, com parcerias com o Grupo de Representação Gráfica em Ambientes Virtuais (GERGAV), da Escola de Belas Artes e com o Laboratório de Pesquisa em Tecnologias da Informação e da Comunicação (LATEC/UFRJ), da Escola de

Comunicação.

A pesquisa teve como foco um AVA, construído a partir de um SGA (Plataforma Quantum de Educação Online), utilizado como suporte ao ensino presencial. O público-alvo da pesquisa foi composto, em sua maioria, por alunos da disciplina Geometria Descritiva, oferecida para os 1º e 2º períodos do curso de Cenografia, Indumentária, Composição de Interiores, Composição Paisagística, Escultura e Licenciatura em Educação Artística – Habilitação em Desenho, da Escola de Belas Artes da UFRJ [13].

É importante ressaltar que o estudo teve um levantamento de dados mais amplo, que envolveu os seguintes aspectos: verificar as formas de utilização das ferramentas no AVA, identificar o perfil dos alunos, analisar a percepção dos participantes sobre a utilização das ferramentas no AVA e identificar a intenção do professor ao definir as ferramentas no curso. Contudo, para efeito do presente artigo, foram analisados apenas os dados relacionados com o perfil do estudante em relação aos seus hábitos e preferências no uso da internet, procurando relacionar esses hábitos e preferências com a facilidade e/ou a receptividade ao uso do AVA como apoio ao ensino presencial.

6- Resultados

Foi aplicado um questionário de sondagem *online*, de forma voluntária, de modo a caracterizar melhor o perfil dos alunos-participantes. Tendo retorno de 51 respondentes, o questionário compreendia perguntas de múltipla escolha. Como se pode verificar nos resultados a seguir:

Foi observado que 94% dos alunos possuem acesso à conexão em banda larga.

Em relação ao tempo de acesso diário na Internet, 25% acessam por uma hora, 35% duas horas e 27% passam mais de três horas na rede.

Um dado interessante é que 75% dos alunos participam de grupos e discussão e redes de relacionamento, como Orkut, Twitter, My Space, MSN, YahooGroups, Facebook, entre outros.

Foi constatado que, de modo geral, apesar da utilização dos mais variados recursos da Internet para outros fins, 57% preferem trabalhar individualmente.

Verificou-se que 90% dos alunos nunca realizaram um curso *on line*.

Quando os alunos foram questionados se gostariam que outras disciplinas utilizassem AVA, 92% dos alunos responderam que sim.

Este interesse provavelmente favoreceu a receptividade observada em relação ao AVA da disciplina, como pode ser observado na fala dos alunos 1, 2 e 3:

Porque seria mais prático e organizado, estendendo a comunicação entre os alunos e professores para fora do horário de aula. (aluno 1)

Facilitam na troca de informações entre os alunos e professores e é mais uma ferramenta de acesso e contribuição. (aluno 2)

Porque além de facilitar o acesso aos professores e resultados, ajuda na visualização das matérias teóricas.

Porque é uma opção de estudo fora dos muros da faculdade, facilita a comunicação aluno-professor e ajuda a tirar dúvidas fora da sala de aula, além do acesso aos conteúdos disponibilizados. (aluno3)

Considerações Finais

A partir da análise dos dados, verificou-se que muitos alunos preferem trabalhar individualmente, apesar de recorrerem frequentemente redes sociais. Destaca-se que a motivação dos alunos ao acessarem a Internet, de um modo geral, é o contato e a busca de novos amigos, divertimento em geral, a facilidade e o acesso rápido de informações, através das notícias dos jornais do mundo todo, comunicação instantânea (MSN), a pesquisa de conteúdos diversos, como música, cinema, Artes Plásticas etc. Por serem alunos do curso de Belas Artes, utilizam muito a Internet para pesquisar material visual, como fotos artísticas, consultar obras de arte nos bancos de imagens etc.

Observa-se, também que, os alunos utilizam pouco a Internet para fins educacionais, visto que 90% dos alunos nunca realizaram cursos online, ou mesmo utilizaram AVAs no apoio a cursos presenciais, embora aprovem a utilização do AVA e se mostrem receptivos ao uso desses recursos em outras disciplinas.

Os resultados obtidos neste estudo indicam que a promoção de situações de aprendizagem com foco nos comportamentos e competências dos alunos, estimulando a interação e favorecendo o trabalho colaborativo levam a melhores resultados e a uma maior eficiência no processo de ensino-aprendizagem.

Referências Bibliográficas

- [1] [2]. HAGUENAUER, Cristina Jasbinscheck et all. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem: definições e singularidades**. Revista Educaonline, v 3, nº 2. maio/agosto 2009.
- [3] PASSARELLI, Brasilina. **Interfaces Digitais na Educação: @lucinações**] consentidas. São Paulo: Escola do Futuro da USP, 2007.
- [4] MARCUSCHI, L. A. Gêneros virtuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI & XAVIER, Antônio Carlos dos Santos (orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.
- [5] VAZ, Maria Fernanda Rodrigues. **Os padrões internacionais para a construção de material educativo on-line**. In: LITTO, Fredric Michael; FORMIGA, Manuel Marcos Maciel (orgs.). **Educação a Distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.
- [6] REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- [7] CAPELO, Fernanda de Mendonça. **Aprendizagem Centrada no Aluno: contributo para a compreensão do modelo educativo proposto por Carl Rogers**. Revista de Estudos Rogerianos : A Pessoa Como Centro, nº 5, 2000.
- [8] [10] PALLOFF, Rena M.; PRATT, Keith. **“O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line”**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- [9] MUIRHEAD, Brent. Research insights into interactivity. In: **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, v. 1, n. 3, março 2004. Disponível em: <http://www.itdl.org/JOunal/Mar_04/article05.htm>. Acesso em: junho de 2011.
- [11] PERRENOUD, P. **10 novas competências para ensinar**. Porto Alegre, ArtMed, 2000.
- [13] LIMA, Luciana Guimarães Rodrigues de. **Comunicação, Interação e Discurso em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**/Luciana Guimarães Rodrigues de Lima. – Rio de Janeiro: UFRJ/Faculdade de Letras/Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, 2009. Dissertação (mestrado).
- [12] MORAN, José Manuel. **“A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá”**. Campinas: Papirus, 2007.

