

ATIVIDADES DA REDE DE ESPECIALISTAS IBERO-AMERICANOS EM E-LEARNING

Salvador – BA – Maio 2013

Gisele Marcia de Oliveira Freitas - Fundación Centro de Educación a Distancia para el Desarrollo Económico y Tecnológico (Fundación CEDDET) – adelantegisele@yahoo.com.br

Métodos e Tecnologias

Educação Continuada em Geral

Métodos de Pesquisa em EAD e Transferência de Conhecimento

Desenvolvimento Profissional e Apoio ao Corpo Docente

Interação e Comunicação em Comunidades de Aprendizagem

Resumo

A atividade apresentada neste artigo descreve um grupo de trabalho que teve como tema gerador a discussão sobre os Objetos de Aprendizagem. O referido grupo representa uma estratégia para a mobilização e dinamização da Rede de Especialistas Ibero-Americanos em E-Learning da Fundación Centro de Educación a Distancia para el Desarrollo Económico y Tecnológico (Fundación CEDDET), foi um incentivo para a troca, colaboração e compartilhamento de experiências e conhecimento dentro da comunidade de aprendizagem.

Palavras chave: Objetos de aprendizagem, colaboração, comunidade de aprendizagem.

Justificativa

A Fundação Centro de Educação à Distância para o Desenvolvimento Econômico e Tecnológico (Fundação CEDDET) é uma organização sem fins lucrativos dedicada à cooperação para o desenvolvimento, é uma iniciativa do Ministério da Economia e da Fazenda da Espanha e do Banco Mundial.

A atuação da Fundação CEDDET está baseada na premissa de que através das TIC é possível compartilhar experiências e conhecimentos entre os países que podem contribuir para a reforma e modernização contínua dos Estados. Este esforço de fortalecimento institucional é fundamental para criar um clima propício para o investimento (público e privado, nacional e estrangeiro) e para alcançar um desenvolvimento econômico e social estável. *Fundación CEDDET² (2013).*

A Rede de Especialistas Ibero-americanos em E-Learning é uma comunidade de aprendizagem formada por participantes dos cursos de formação em E-Learning da Fundação CEDDET. Atualmente conta com 545 membros de diferentes países da Europa, América e África.

No ano de 2012 a Rede proporcionou um grupo temático aberto aos seus integrantes tendo como tema de discussão “objetos de Aprendizagem”. O tema gerador foi um ponto de encontro para os participantes interagirem e colaborarem mutuamente.

Segundo IEEE³ (2000), o objeto de aprendizagem é definido como qualquer entidade, que pode ser utilizada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado apoiado por computador. Ele pode conter simples elementos como um texto ou um vídeo. Ou ainda, ele pode ser um hipertexto, um curso ou até mesmo uma animação com áudio e recursos mais complexos.

O grupo de trabalho foi uma das variadas ações que a Rede proporciona aos seus integrantes, visou à dinamização do ambiente e a construção colaborativa do conhecimento, potencializando assim o ambiente de comunicação e interação da Rede de Especialistas Ibero-americanos em E-Learning.

Objetivos do grupo de trabalho

Objetivo Geral:

Conhecer ferramentas e possibilidade para a criação de objetos de aprendizagem.

Objetivos Específicos:

- Fomentar a interação, colaboração e aprendizagem dentro da Rede de Especialistas Ibero-americanos em E-Learning.
- Avaliar as possibilidades que a web 2.0 oferece para o desenvolvimento de atividades educativas.
- Criar e planejar objetos de aprendizagem utilizando as ferramentas da Web.

Desenvolvimento do grupo de trabalho

As discussões do grupo de trabalho foram desenvolvidas no espaço da Rede de Especialistas Ibero-Americanos em E-Learning da *Fundación Centro de Educación a Distancia para el Desarrollo Económico y Tecnológico (Fundación CEDDET)*, o grupo foi aberto entre os membros de Rede e não houve inscrições para a formação do grupo de estudos. A participação foi voluntária e houve representação de 55 participantes dos seguintes países: Argentina, Bolívia, Brasil, Colômbia, Costa Rica, Cuba, Equador, El Salvador, Espanha, Moçambique, Paraguai, Peru, República Dominicana, México, Uruguai e Venezuela.

O grupo de trabalho ficou vigente entre os dias 23 de abril ao 1º de julho de 2012. Obtendo 821 visitas e 112 contribuições ao longo das discussões levantadas.

Os temas apresentados contemplaram as seguintes questões:

- O que são objetos de aprendizagem.
- Como desenvolver objetos de aprendizagem com os recursos gratuitos da Web.
- Apresentação de ferramentas que possibilitam o desenvolvimento de objetos de aprendizagem.

Após a discussão inicial sobre o tema gerador, houve a apresentação de algumas ferramentas para a construção de objetos de aprendizagem, a moderadora do curso apresentou alguns recursos, suas funções e instruiu aos

participantes a manuseá-los, após a apresentação houve o convite para que os participantes compartilhassem suas produções, o que proporcionou uma dinâmica colaborativa no desenvolvimento do curso, pois os envolvidos apresentaram diferentes ferramentas, compartilharam suas experiências e conhecimentos sobre os objetos de aprendizagem.

Os recursos e ferramentas apresentados e experimentados pelos participantes para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem foram os seguintes:

Prezi - Recurso para a criação de apresentações *online* que possui um desenho inovador, pois usa apenas uma tela ao invés de slides tradicionais. Permite criar uma apresentação não lineal onde se usa um zoom em um mapa visual Freitas¹ (2012).

Wordle - Aplicação que constrói nuvens de palavras a partir de textos escolhidos pelo usuário. Esta ferramenta agrupa todos os termos selecionados, destacando dentro da nuvem as palavras como maior número de repetição. Freitas¹ (2012).

Dropbox - É um serviço de alojamento de arquivos na nuvem. Permite aos usuários criar uma pasta particular no computador e sincronizar os arquivos online, como também possibilita compartilhar arquivos entre outros usuários. Possibilita que o usuário acesse seus conteúdos mediante qualquer dispositivo conectado à rede. Freitas¹ (2012).

Jigsaw Planet - É uma aplicação Web gratuita com a qual é possível converter qualquer fotografia em um quebra-cabeça personalizado e interativo. O recurso permite ser salvo, ser compartilhado em redes sociais via URL ou publicadas em um blog Freitas¹ (2012).

Audacity - É um programa simples e eficaz de gravação de áudio, permite ao usuário reproduzir e editar arquivos de áudio e transformá-los em *podcasts* para anexá-lo em blog ou web. Possui recursos muito interessantes, tais como: copiar, cortar, colar, misturar e adicionar efeitos de amplificação, *fade in y out*, eco além de fazer tratamento de som em nível de equalização Freitas¹ (2012).

Doodle - Ferramenta que permite o desenvolvimento de questionários *online*. É um recurso interessante e que o professor pode utilizar, assim como os alunos para agendar uma reunião, trabalhos e etc. Freitas¹ (2012).

Issuu - É um serviço online para criar livros e revistas em formato digital, possibilitando a indexação em Blogs e sites web. Esta ferramenta permite guardar todas as publicações criadas pelo usuário em uma conta pessoal na nuvem.

Google Drive - Recurso que possibilita criar, compartilhar, publicar planilhas, documentos, apresentações e questionários desde o Gmail Freitas¹ (2012). Possui uma variedade de aplicabilidade em contextos formativos, pois:

- Permite que diversas pessoas elaborem um documento em conjunto sobre qualquer tema.
- Possibilita a aprendizagem colaborativa.
- Permite o armazenamento na nuvem como também disponibiliza o código URL para ser postado em um blog ou wiki.

Cmap Tools, X-mind y FreeMind - São ferramentas que permitem a elaboração de mapas mentais ou conceituais. Ideais para a organização do pensamento e construção de esquemas conceituais.

Movie Maker - É um software da Microsoft para a edição e criação de vídeos, é possível incluir fotos, músicas, vídeos e gravações. É uma ferramenta de fácil manejo e intuitiva, ideal para os iniciantes na criação de recursos audiovisuais.

Camtasia Studio - É um software que serve para a elaboração de vídeos, tutoriais e *machinima*, vídeos realizados com recursos disponíveis em vídeo games e mundos virtuais 3D, permite capturar as telas do computador. Além de permitir a captura de telas, possui ferramentas de edição para fazer todas as mudanças necessárias. Acrescenta texto, formas geométricas e zoom de determinada parte de tela capturada, além de possuir variados recursos para personalizar o vídeo.

Fraps - É um software utilizado para capturar vídeo games desde o computador. Ideal para a captura de telas e vídeos para ser utilizados na construção de filmes e *machinimas*.

Jing - É uma ferramenta que possui quase as mesmas funções que o *Camtasia Studio*, mas em versão gratuita. É simples ser utilizada e permite salvar os vídeos em flash e comparti-los diretamente na web. Gera um link que pode ser enviado por correio eletrônico, subi-lo no Facebook e guardá-lo na nuvem. Ao instalar o programa, o mesmo lhe permite criar uma conta no

screencast.com para que se subam os vídeos criados diretamente na nuvem. Não possui grandes possibilidades de configuração, entretanto, é uma excelente ferramenta para os que fazemos suporte ao usuário, já que permite fazer vídeos explicativos com a gravação de áudios.

VirtualDub - É um software gratuito que serve tanto para a edição como para a criação de vídeo e filmes. É uma ferramenta de fácil utilização, permite tirar e acrescentar áudio, colocar subtítulo, extrair os *frames* de um vídeo para um arquivo jpg. Serve para corrigir as cores, luminosidade como também converte o arquivo para diferentes formatos.

Webquest - Instrumento de aprendizagem didaticamente estruturado que se utiliza dos recursos disponíveis da Web com a finalidade de proporcionar o conhecimento e o desenvolvimento de competências. A Webquest possibilita de uma maneira interativa a realização de uma determinada tarefa.

Avaliação do processo educativo

O grupo de trabalho proporcionou a interação, colaboração e aprendizagem reflexiva aos seus participantes. A proposta formativa visou à construção coletiva do conhecimento. Durante o período vigente do grupo, houve uma moderação das discussões pela tutora responsável pela proposta, entretanto a liderança foi compartilhada entre todos os membros, visto que as discussões e moderação do grupo proporcionaram a abertura para que todos pudessem expor suas experiências, compartilhar recursos e ferramentas. Os participantes ao mesmo tempo em que aprendiam ensinavam aos outros membros na utilização dos recursos, houve troca de experiência e intercâmbio entre todos.

Método de pesquisa

Para a efetivação desse trabalho de pesquisa foram utilizados os métodos exploratórios e bibliográficos. O método exploratório visou à exploração, pesquisa e a experimentação de recursos disponíveis para a construção de objetos de aprendizagem. A dinâmica do grupo de trabalho proporcionou e incentivou que os participantes experimentassem os recursos e compartilhasse suas experiências. A revisão bibliográfica foi utilizada a fim de proporcionar o aprofundamento teórico sobre os temas tratados.

Resultados do projeto

As atividades desenvolvidas tiveram como objetivo proporcionar ao grupo a reflexão sobre o que é um objeto de aprendizagem e a troca mútua de experiências e ferramentas para uso educativo.

Durante o curso foram apresentados e experimentados pelos participantes, variados recursos, mas o mais interessante foi a troca de experiência e o compartilhamento de saberes entre os integrantes da Rede fortalecendo a construção coletiva do conhecimento.

O número de visitas ao grupo revela que o tema foi de interesse e que apesar de não representar a mesma quantidade de postagem, 112 postagem ao longo de todo o período que esteve vigente, representa um bom indicador.

O primeiro tema proposto foi uma pequena apresentação e uma reflexão sobre o que “é objeto de aprendizagem”. Essa primeira proposta teve 16 postagens. Todas contendo uma reflexão significativa sobre o tema em questão.

A dinâmica utilizada contemplou a publicação de tópicos específicos tendo como tema os recursos a serem utilizados. Os participantes postaram em cada tópico suas experiências no uso dos recursos e compartilharam novas ferramentas com funções similares e outras avançadas.

No total foram dez tópicos abertos, o primeiro de apresentação e os demais contemplaram as seguintes ferramentas: Webquest; Movie Maker; Prezi; Wordle; DROPBOX; Google Docs; VirtualDub; FREEMIND y Issuu.

Ao desenvolver das discussões os participantes foram provocados a compartilharem experiência no uso de outros recursos além dos mencionados, e foram apresentadas, pelos participantes, as seguintes ferramentas: Audacity, Doodle, Camtasia Studio, Cmap Tools, Fraps, Jigsaw Planet, Jing e X-mind.

O grupo de trabalho evidenciou o grau elevado que possuem os integrantes da Rede no uso de recursos tecnológicos e o envolvimento em compartilhar habilidades e conhecimento no uso de recursos tecnológicos aplicados à educação.

Considerações

A experiência, a troca de conhecimentos e a construção de novas aprendizagens foram praticadas durante os 70 dias em que esteve vigente o

grupo de trabalho “Objetos de Aprendizagem”. Todos os participantes contribuíram com suas experiências, com a ajuda mútua e com a troca constante de novas ferramentas e recursos disponíveis na Web. A aceitação e o reconhecimento do grupo como um espaço de aprendizagem foram pontos essenciais para o sucesso dessa experiência.

Referências

- [1] Audacity. Disponível em: <http://audacity.sourceforge.net/?lang=en>. Acesso em: 18 de fevereiro de 2012.
- [2] MEC. Banco Internacional de Objetos Educacionais. Disponível em: <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>. Acesso em 21 de fevereiro de 2012.
- [3] Doodle. Disponível em: <http://www.doodle.com/>. Acesso em 21 de fevereiro de 2012.
- [4] MEC, SEED (2007). “Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico”. Orgs. PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Christina Aun de Azevedo. Brasília: MEC, SEED. Disponível em: <http://www.oei.es/tic/livro.pdf> Acesso em: 18 de janeiro de 2012.
- [5] Camtasia Studio.
- [6] Cmap Tools.
- [7] Cobo, Cristóbal (2007). “*Aprendizaje colaborativo. Nuevos modelos para usos educativos*”, in Cobo, Cristóbal; Pardo, Hugo. *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Flacso México. Barcelona. Disponível em: <http://www.planetaweb2.net/>. Acesso em: 20 de janeiro de 2012.
- [8] Conexão Professor. “Objetos de aprendizagem”. Saiba como trabalhá-los em sala de aula. Disponível em: <http://www.conexaoprofessor.rj.gov.br/index.asp>. Acesso em: 12 de janeiro de 2012.
- [9] Dropbox. Disponível em: <http://www.dropbox.com/>. Acesso em 18 de janeiro de 2013.
- [10] FIORENTIN, Leda Maria Rangearo. (2009). “Aprender e ensinar com tecnologias, a distância e/ou em ambiente virtual de aprendizagem. in: Educação superior a distância: Comunidade de trabalho e aprendizagem em rede (CTAR). SOUZA, Amaralina Miranda de; FIORENTINI, Leda Maria Rangearo; MILITÃO, Maria Alexandra Rodrigues (orgs). Brasília: Universidade de Brasília, Faculdade de Educação. Disponível em: http://forumeja.org.br/sites/forumeja.org.br/files/capitulo_4_CTAR.pdf. Acesso em: 18 de janeiro de 2012.

[11] Fraps.

[12] FreeMind.

[13] Freitas, G. M. O. (2012): "Ferramentas da web 2.0 na formação de professores para o uso das tecnologias da informação e comunicação na sala de aula". 18º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância.

[14] *Fundación CEDDET*. (2013): "Apresentação". Disponível em: http://www.conecta-ceddet.org/index.php?option=com_k2&view=item&layout=item&id=265&Itemid=196&lang=es. Acesso em: 18 de janeiro de 2013.

[15] Google Drive. Disponível em: <https://mail.google.com> . Acesso em 18 de janeiro de 2013.

[16] *IEEE Learning Technology Standards Committee*. (2000): "Draft Standard for Learning Object Metadata", *Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. LTSC. Learning technology standards committee website*. Disponível em: <http://ltsc.ieee.org>. Acesso em: 18 de janeiro de 2013.

[17] Issuu. Disponível em: <http://issuu.com/home>. Acesso em: 19 de janeiro de 2013.

[18] Jigsaw Planet. Disponível em: <http://www.jigsawplanet.com/>. Acesso em 18 de janeiro de 2013.

[19] Jing.

[20] MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (2009). "Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores". Org. CARVALHO, Ana Amélia. Disponível em: http://www.crie.min-edu.pt/publico/web20/manual_web20-professores.pdf. Acesso em: 15 de janeiro de 2012.

[21] Prezi. Disponível em: <http://prezi.com/>. Acesso em: 12 de janeiro de 2012.

[22] SANTAMARÍA, F. (2010). "Redes sociales educativas" in Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras. Disponível em: <http://www.libro-elearning.com/redes-sociales-educativas.html>. Acesso em: 12 de janeiro de 2012.

[23] SCOPEO (2009). "Formación Web 2.0", *Monográfico SCOPEO, nº 1*. Disponível em: <http://scopeo.usal.es/images/documentoscopeo/scopeom001.pdf>. Acesso em: 12 de janeiro de 2012.

[24] SUÁREZ, C. (2010a). "La oportunidad 2.0 de la educación". Disponível em: http://www.slideshare.net/cristobalsuarez/oportunidad-20-de-la-educacin_. Acesso em: 27 de janeiro de 2012.

- [25] Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação. “Objetos de Aprendizagem”. Em: <http://www.nuted.ufrgs.br/objetos/>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2012.
- [26] MICROSOFT. Entrevista com César Nunes. “Objetos de aprendizagem a serviço do professor”. Disponível em: http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/objeto_texto.msp . Acesso em 20 fevereiro de 2012.
- [27] Movie Maker. Microsoft.
- [28] UNESCO (2009). Módulos de padrão de competência. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156207por.pdf>. Acesso em 15 de janeiro de 2012.
- [29] VirtualDub.
- [30] X-mind.
- [31] Wordle. Disponível em: <http://www.wordle.net/>. Acesso em 15 de janeiro de 2012.