

# **ADOÇÃO DE TECNOLOGIA: REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE FORMAÇÃO DE INGRESSANTES DO ENSINO SUPERIOR, PARA O USO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM.**

**FRANCA/SP MAIO/2017**

**ADEMIR CENATI - UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL - ademir.cenati@cruzeirodosul.edu.br**

**CARMEN LUCIA TOZZI MENDONÇA CONTI - UNIVERSIDADE DE FRANCA - carmen.ltm.conti@gmail.com**

**KATIUCIA E SILVA - UNIVERSIDADE DE FRANCA - katiucia.silva@unifran.edu.br**

**VILMA SILVA LIMA - UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL - vilma.lima@cruzeirodosul.edu.br**

**Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)**

**Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS**

**Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR**

## **RESUMO**

*O presente trabalho é uma reflexão sobre o processo de formação de ingressantes do ensino superior, para o uso de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) e estratégias que colaboram para o desenvolvimento de habilidades para o uso dos recursos digitais com objetivos educacionais, sendo o processo necessário para uma ressignificação do uso de tecnologia digital, para fins pedagógicos e acadêmicos. Os procedimentos metodológicos utilizados são revisão bibliográfica para a sustentação e fundamentação da pesquisa e a aplicação de um modelo de desenvolvimento no processo de formação para uso de ambiente virtuais de aprendizagem aplicados e disponibilizados pela Cruzeiro do Sul Educacional, considerando as tendências que vão impactar a educação até 2020. Os momentos de formação prezaram pelo foco nas necessidades do ingressante para apresentar as principais funcionalidades e recursos disponíveis no AVA, onde foi possível observar que o uso de tecnologias digitais, proporciona um novo paradigma e uma nova perspectiva educacional, frente ao contexto tradicional de ensino, buscando o uso de aprendizagem ativa e uma prática educativa com a integração das tecnologias e avanços científicos, possibilitando reflexos diretos no engajamento e no desenvolvimento do aluno.*

**Palavras-chave: Formação; Engajamento; Recurso digital; Aprendizagem Ativa**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos o apoio científico da Pró-Reitoria de Educação a Distância e a parceria da Pró-Reitoria de Graduação da Universidade de Franca.

## INTRODUÇÃO

No cenário contemporâneo da educação superior, a tecnologia digital, ainda enfrenta grandes desafios, em específico a disseminação de modelos tradicionais de aprendizagem, que ultrapassam séculos de educação.

Para desenvolver um trabalho de Formação de ingressantes, para uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), destaca - se a necessidade de desenvolvimento de novas competências como recurso fundamental para um novo paradigma de educação superior, no qual o discente atua e opera como agente do seu próprio aprendizado.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), bem como as plataformas educacionais, podem ser considerados um recurso digital de suporte e facilitação para a comunicação e as práticas de ensino e aprendizagem, nos quais o discente participa ativamente da construção de seu processo aprendizado. Para além desta ideia, temos hoje ambientes que favorecem o desenvolvimento de comunidades de aprendizagem, com recursos para construção de conhecimento e desenvolvimento profissional e pessoal.

Ainda que se considere que o ingressante do ensino superior, já se apresenta com conhecimento ou experiência prévia no que se refere à tecnologia, faz-se necessário, no entanto, propiciar condições de desenvolvimento de atividades/ações para capacitá-lo para o uso da tecnologia, porém, voltada para a educação. Levy (1999), já fez constar que novas maneiras de pensar e de conviver foram reelaboradas em função da informática.

A formação/capacitação do discente, com foco no desenvolvimento de habilidades para o uso eficaz e eficiente dos recursos digitais disponíveis no AVA, ocorre a partir da apresentação das várias possibilidades do AVA, como: avisos, fórum de interação e discussão, contato direto com o tutor – participação de grupos virtuais de estudos, calendário acadêmico, critérios de avaliação e notificação de notas, comunicado dos professores em seu celular, material didático e entrega de trabalhos online, portfólio, wiki, acesso a livros online. Além disso, busca-se suscitar nos alunos seu espírito de pertencimento e a experiência de “aprendiz conectado”. Durante todo o processo de formação/capacitação o estudante é instigado a perceber-se como um sujeito pensante e participante de todas as etapas para uma nova abordagem educacional, considerando as tendências que vão impactar a educação até 2020.

É importante ressaltar que estamos diante de uma cultura de consumo na Educação,

com indivíduos que fazem buscas sob demandas e que apontam para grandes mudanças, como qualidade do processo, valor agregado, desejo de experimentação prática, além de flexibilidade.

Esta realidade nos leva a rever conceitos estruturais, passando pela importância de fundamentar a utilização de tecnologias, ambiente virtuais na Educação e a utilização de m-learning, vinculados a uma educação realmente global; centrada no aluno e com reflexos diretos no engajamento e no desenvolvimento dos mesmos.

## **OBJETIVO**

Neste artigo, traremos estratégias utilizadas para provocar o discente para fazer o melhor uso do Ambiente Virtual de Aprendizagem, disponibilizado pela Instituição de Ensino Superior (IES) , o Blackboard. Para o Grupo Educacional Cruzeiro do Sul a tecnologia digital dentro do contexto universitário, adquirir um novo significado e paradigma de aprendizagem, e é compreendido e planejado para pensarmos na expectativa dos alunos e não somente a expectativa da sociedade.

Cada vez mais, o ingressante do nível superior mantém o foco na qualidade e resultados que possam aproximá-lo do mercado de trabalho.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Os ambientes virtuais de aprendizagem são recursos e ferramentas que tornam possíveis novas perspectivas de aprendizagem e comunicação, a qual exige constante inovação, diante do cenário desafiador, de constante mudança e solidificação de um novo modelo de ensino, este mediado pela tecnologia digital. CENATI et al (2016) ratifica a partir da citação de MARTINS, TIZIOTO; CAZARINI (2016) o descrito acima:

*Os AVA têm por objetivo principal figurar como um espaço de construção do conhecimento, por meio do desenvolvimento de atividades educativas, mediadas pelo uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), valorizando a interação e o trabalho colaborativo. (CENATI et al, 2016, p. 86)*

De acordo com KENSKI (2003), o ambiente virtual de aprendizagem, é definido como um local em que se partilham fluxos e mensagens para difusão dos saberes, o ambiente virtual de aprendizagem se constrói com base no estímulo à realização de atividades

colaborativas, em que o aluno não se sinta só, isolado, dialogando apenas com a máquina ou com o instrutor, também, virtual.

Assim, apesar da aprendizagem ocorrer através de uma ferramenta educacional, é importante destacar que o processo é centrado no discente, oportunizado por meio de canais que possibilitam a interação, participação e construção dos processos educativos.

Segundo Salinas (2008), o AVA pode ser considerado um espaço para a formação e construção de conhecimento, a partir de estratégias, como atividades de debates, vídeo, materiais, mídias, texto e outros, que auxiliam no processo ensino- aprendizagem.

*Portanto, a superação da visão fragmentada do conhecimento e dos processos naturais e sociais enseja a estruturação curricular por meio da interdisciplinaridade e contextualização. Partindo da ideia de que a realidade só pode ser apreendida se for considerada em suas múltiplas dimensões, ao propor o estudo de um objeto, busca-se, não só levantar quais conteúdos podem colaborar no processo de aprendizagem, mas também perceber como eles se combinam e se interpenetram. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (2007, P. 9)*

Desta forma, para que o AVA e plataformas, tornem-se espaços educacionais potentes para construção do conhecimento acadêmico e com objetivos educacionais, é necessário, capacitar pedagogicamente o discente diante de tantas e variadas possibilidades pedagógicas. Conforme Araujo Junior, Silveira (2012), atualmente as tendências educacionais apontam para transformações no processo de ensino. É necessário rever as posturas docentes e discentes, bem como se apropriar de recursos e de ferramentas de informações diversificadas e inovadoras.

De acordo com Azevedo (2012),

*Para a melhoria dos processos pedagógicos, é fundamental que a Educação se aproprie da tecnologia de maneira eficaz, pois o uso consciente e com propósitos delimitados “propicia um repensar da educação tradicional, a partir da renovação dos saberes e da possível e inevitável disposição para o diálogo dos docentes com os demais atores do processo educativo”. (AZEVEDO, 2012, p.87)*

Um modo de garantir esse uso consciente, eficaz e com propósitos delimitados como apregoa Azevedo, no excerto acima, é a partir de capacitações/treinamento para o uso eficiente do AVA.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Os procedimentos metodológicos deste trabalho foram estruturados a partir de uma revisão bibliográfica a fim de buscar informações acerca do estado da arte do assunto em pauta e da aplicação de um modelo de desenvolvimento e processo de formação para uso de ambiente virtuais de aprendizagem – formação/capacitação de ingressantes do ensino superior, modalidade presencial, com oferta de 20% de disciplinas na modalidade a distância.

O processo de formação/capacitação dos ingressantes acontece presencialmente em laboratório de informática, todo início de semestre, com ações continuadas durante o período letivo. A metodologia adotada segue os procedimentos de um treinamento intensivo. Primeiramente acontece uma apresentação para conhecimento das necessidades dos alunos e organização de suas informações sobre o que é um ambiente virtual de aprendizagem e suas funcionalidades. Na sequência estimula-se o acesso ao ambiente e passa-se às atividades práticas e guiadas. Os recursos são apresentados e testados um a um de forma prática. Todos os alunos acessam suas respectivas disciplinas e fazem experimentações com todas as ferramentas do sistema.

Essas capacitações buscam o desenvolvimento e a aquisição de novas práticas a partir do uso da tecnologia disponível. Além disso, busca desenvolver no discente, um novo modelo de relação com o conhecimento, e ressignificação dos recursos digitais, voltados para o processo educacional.

Destacamos que o mesmo aprendizado em tais capacitações, viabiliza o uso do Blackboard Mobile, e ao mesmo tempo promove ações de aprendizagem não formal e ubíqua.

## **APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Capacitar é um processo de desenvolver habilidades e competências, essenciais para um bom desempenho na construção de novos conhecimentos, diante de desafios inovadores. Uma das principais funções da capacitação dentro do contexto educacional é potencializar um conhecimento preexistente.

A formação/capacitação de discentes ingressantes em curso presencial no ensino superior faz-se necessário para uma ressignificação do uso da tecnologia digital, para fins pedagógicos e acadêmicos. Visto que, as transformações, avanços científicos e tecnológicos, possibilitam novas formas de ensino- aprendizagem, as quais contribuem

para uma metodologia ativa, entendida como aquela que coloca o aluno como agente de seu aprendizado. Ao capacitar o aluno para o uso das novas tecnologias pretende-se que ele seja capaz de compreender aspectos cognitivos, afetivos, políticos e culturais.

Araujo (2011), ao se referir ao aluno da modalidade online e a construção do conhecimento a partir desta mesma modalidade faz constar:

*A construção dos conhecimentos pressupõe um sujeito ativo, que participa de maneira intensa e reflexiva dos processos educativos. Um sujeito que constrói sua inteligência, sua identidade e produz conhecimento através do diálogo estabelecido com seus pares, com os professores e com a cultura, na própria realidade cotidiana do mundo em que vive. Refiro-me, portanto, a alunos que são autores do conhecimento, e não meros reprodutores daquilo que já foi produzido. (ARAÚJO, 2011, p. 41)*

Desta forma, é possível observar na aplicação de metodologia ativa, a inversão do processo de ensino-aprendizagem, onde o ensino está centrado no discente e não mais no docente. Esta metodologia de ensino favorece a autonomia e a liberdade na construção do conhecimento, assim, a adoção de tecnologias digitais configura-se como uma possibilidade de promover alterações significativas nos modelos tradicionais de aprendizagem, por meio da educação mediada pela tecnologia e estruturada em ambientes virtuais de aprendizagem.

*Enquanto vemos muitos cursos tradicionais sustentando-se única e exclusivamente na proximidade natural de suas aulas presenciais, a educação mediada pelas tecnologias não para de evoluir e de criar condições para a efetiva redução de distâncias. Esse avanço tecnológico pode ser utilizado não apenas em cursos a distância, mas em cursos presenciais (TORI, 2002 apud KENSKI 2012, p.89).*

É necessário, porém, atenção nas demandas surgidas desse novo processo. Uma dessas demandas é o desenvolvimento de competências e habilidades no discente, frente ao novo uso da tecnologia, evitando que se tornem meros consumidores compulsivos ou até mesmos depositórios de dados, que não fazem sentido algum. Para, inicialmente, viabilizar esse processo, entendemos que a formação/capacitação seja essencial para que se alcancem os objetivos educacionais, pois é através desta atividade mediada, que se estabelece o despertar para essa nova possibilidade de aprendizagem, contribuindo para o protagonismo dos atores envolvidos.

As capacitações ocorrem de acordo com o amplo universo que a plataforma possui, e tem como foco apresentar as principais funcionalidades disponíveis no AVA. Com o conhecimento adquirido na capacitação, o aluno fica apto a extrair do ambiente o que ele tem de melhor e vivenciar uma experiência de ensino, mediada pela tecnologia, diferenciada e em constante evolução.

Os recursos disponíveis no AVA apresentados durante a capacitação são:

Os recursos avisos e fale com tutor, que visam o princípio da interatividade, fundamental para o todo o processo de comunicação, e que possibilitam questões relativas à orientação, desenvolvimento e suporte de aprendizagem.

O material didático através das diversas mídias (livros digitais, atividades, roteiros, vídeos e leituras complementares), que favorece a construção da aprendizagem. Segundo orientação do Ministério da Educação (2007), o material deve ser estruturado em linguagem dialógica, de modo a promover autonomia do estudante desenvolvendo sua capacidade para aprender e controlar o próprio desenvolvimento.

O fórum de discussão que possibilita a interação entre todos os envolvidos do processo de aprendizagem, tutor e discentes, proporciona a garantia de um espaço compartilhado, para debates, discussão, motivação de aprendizagem, e que de acordo com Ministério da Educação, propicia um sentimento de pertencimento do grupo.

Cada um desses recursos beneficia o modo de aprender e ressignifica a relação entre tecnologia e a educação. É durante a capacitação que se apresenta e se intensifica todos esses recursos. Todo o processo de orientação dos alunos tem como foco o desenvolvimento de competências cognitivas e habilidades específicas.

Em concordância com Azevedo (2012), é possível afirmar que, para a melhoria dos processos pedagógicos, é fundamental que a Educação se aproprie da tecnologia de maneira eficaz, pois o uso consciente e com propósitos delimitados “propicia um repensar da educação tradicional, a partir da renovação dos saberes e da possível e inevitável disposição para o diálogo dos docentes com os demais atores do processo educativo”.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os resultados do estudo permitiram perceber que algumas das questões levantadas anteriormente a partir da análise sobre as condições para realização de um processo de formação de ingressantes para uso de Ambiente Virtuais de Aprendizagem, podem ser tratadas sob a perspectiva dos processos educativos.

Foi possível observar, também, a partir da combinação entre processos organizados

formais e outros mais abertos e informais, que estamos diante da aprendizagem intencional e também espontânea. O uso de tecnologias digitais, nesse sentido, deve se dar a partir de uma perspectiva colaborativa, distante do que muitas vezes se compreende o uso desses recursos. A prática educativa deve atuar desde uma ideia de integração entre as tecnologias e o trabalho em grupo (em sala de aula ou outro espaço coletivo de elaboração).

Salienta-se que cada vez mais nos deparamos com a realidade em que sala de aula e ambientes virtuais se mesclam. Vimos que isso possibilita a geração de interesse, na medida em que aproxima mais da realidade vivida por aqueles que atravessam um processo educativo, formal ou complementar.

Como desdobramento, vimos como possibilidade futura, uma investigação sobre o impacto causado no corpo docente e até que ponto este precisará passar igualmente por novas formações voltadas para o uso de novas tecnologias na educação e a utilização de ambientes virtuais voltados para a aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Ulisses F. **A quarta revolução educacional**: a mudança de tempos, espaços e relações na escola a partir do uso de tecnologias e da inclusão social. Educação Temática Digital. v. 12, n 3, Campinas jan./abr. p. 31-48, 2011.

ARAUJO JUNIOR, Carlos Fernando. SILVEIRA, Ismar Frango. (Orgs.). **Tablets no Ensino Fundamental e Médio: princípios e aplicações**. São Paulo: Terracota, 2012.

AZEVEDO, Adriana Barroso de. **Desafios de uma formação inclusiva e de qualidade na EAD**. In: AZEVEDO, Adriana Barroso de; JOSGRILBERG, Fábio Botelho; LIMA, Francisco José Sousa (Org.) Educação e tecnologia na universidade: concepções e práticas. São Bernardo do Campo: UEMESP, 2012.

CENATI, Ademir et al. **Cursos Técnicos de Nível Médio na modalidade a distância na área de educação: favorecendo a prática profissional e a evolução funcional do egresso**. In: ARAÚJO JUNIOR, Carlos Fernando (Org.) Desafios da Educação a Distância: inovação e institucionalização. São Paulo: Terracota, 2016.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas:

Papirus, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 1999.

SALINAS, J. **Modelos didácticos en los campus virtuales universitarios**: Perfiles metodológicos de los profesores en procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. IX Encuentro internacional. Virtual Educa. Zaragoza. 14-18, 2008.

TORI, R. **A distância que aproxima**. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância. Disponível em: [www.abed.org.br/publico/cgi/cgilua.exe/sys/s tart.htm?infoid=608&UserActiveTemplate=1por](http://www.abed.org.br/publico/cgi/cgilua.exe/sys/s tart.htm?infoid=608&UserActiveTemplate=1por), 2002. Acesso em: 21 de mar. de 2017.