CULTURA DA PARTICIPAÇÃO: UMA EXPERIENCIA BEM SUCEDIDA EM DISCIPLINA OFERECIDA A DISTANCIA NA PÓS-GRADUAÇÃO DA USP

São Paulo, 05/2009

Vani Moreira Kenski – UNOPAR/USP – vmkenski@usp.br

Marcelo Pupim Gozzi - USP/ UNINOVE – marcelogozzi@uninove.br

Teresa Cristina Jordão - USP – teresa.jordao@terra.com.br

Rodrigo Gabriel Silva - USP – rodrigogabriel@usp.br

Categoria B

Setor Educacional 3

Natureza A

Classe 2

RESUMO

Nesse artigo apresentamos alguns dos resultados alcançados em uma disciplina de pós-graduação, em que os ambientes virtuais foram utilizados amplamente, em uma proposta inovadora de ensino a distância online, baseada em abordagens colaborativas de aprendizagem. A disciplina “Ensinando em Ambientes Virtuais 1 (EAV1)” foi oferecida no programa de pós-graduação em Educação da Universidade de São Paulo, no primeiro semestre de 2008. Desenvolvida com o objetivo de vivenciar e refletir sobre as possibilidades e limites oferecidos pelas tecnologias digitais para a educação, caracterizou-se pela formação de uma nova cultura participativa em uma comunidade de aprendizagem que transcende os limites da disciplina.

Palavras-chave: educação a distância; educação online; abordagem colaborativa; comunidades virtuais de aprendizagem

Introdução

“Hoje, como nos disse Pierre Levy, todo mundo sabe alguma coisa, ninguém sabe tudo e qualquer coisa que alguém saiba está disponível qualquer hora para qualquer um que tiver interesse. Essa é a essência da inteligência coletiva”. (Jenkins)

Desenvolver atividades colaborativas em ambientes virtuais de aprendizagem pressupõe a participação de todas as pessoas envolvidas no processo. Elas se tornam atores ativos, na medida em que compartilham suas experiências, pesquisas e descobertas. Em termos ideais, as atividades educacionais realizadas de forma participativa possibilitam que os membros dos ambientes colaborativos debatam sobre os temas propostos, emitam opiniões e apresentem seus pontos de vista. O convívio intenso com perspectivas diferenciadas sobre o mesmo assunto e a necessidade de emitir e justificar suas opiniões propicia condições favoráveis para o desenvolvimento do pensamento crítico, da reflexão e da aprendizagem transformadora. A atuação conjunta e coordenada, voltada para a superação dos mesmos desafios de aprendizagem, viabiliza a construção da “inteligência coletiva”, conforme apresenta Pierre Lévy (1999), que é muito mais do que a soma das contribuições individuais. É um conhecimento grupal, construído e compartilhado por todos os participantes.

No processo de ensino-aprendizagem, desencadeado segundo esse modelo, o professor tem papel importante. É ele o mediador da aprendizagem, aquele que instiga, provoca e lança desafios. É ele também quem planeja todo o processo, oferecendo condições para que as atividades educacionais sejam desafiadoras e interessantes, de acordo com o nível e o perfil dos aprendentes. Para isso, a formação desse profissional deve garantir condições para estar preparado para o novo, para lidar com as diferenças, para a imprevisibilidade

de um ambiente em que os alunos trazem freqüentemente novos assuntos e novas propostas de discussões. Por isso,

O professor, em um mundo em rede, é um incansável pesquisador. Um profissional que se reinventa a cada dia, que aceita os desafios e a imprevisibilidade da época para se aprimorar cada vez mais. Que procura conhecer-se para definir seus caminhos, a cada instante. (KENSKI, 2006, p.90)

No atual momento de desenvolvimento tecnológico apresentam-se os ambientes virtuais de aprendizagem como espaços educacionais diferenciados que devem ser conhecidos pelos professores. Eles funcionam como amplas salas de aulas on-line e, dessa forma, podem ser definidos como espaços intermediários entre a concretude dos ambientes presenciais e a amplitude do ciberespaço. A formação dos professores, portanto, deve proporcionar experiências nesses ambientes virtuais de forma a torná-los conhecidos e úteis para o desenvolvimento de projetos pedagógicos inovadores. Os ambientes virtuais possuem condições para a realização de várias formas de intercâmbio de informações e trocas de idéias e experiências.

Nesse texto apresentamos alguns dos resultados alcançados em uma disciplina de pós-graduação em que os ambientes virtuais foram utilizados amplamente. A disciplina “Ensinando em Ambientes Virtuais 1 (EAV1)” foi oferecida pela professora Dra. Vani Moreira Kenski no programa de pós-graduação em Educação da Universidade de São Paulo, no primeiro semestre de 2008. Ela foi planejada e desenvolvida com o objetivo principal de vivenciar e refletir sobre as possibilidades e limites oferecidos pelas tecnologias digitais para a educação na sociedade atual.

A experiência adquirida com o oferecimento da mesma disciplina em turmas anteriores foi determinante para a definição da estrutura, a seleção das estratégias pedagógicas e a definição de que o curso seria orientado para a vivência intensa dos alunos em vários modelos de ambientes virtuais, de acordo com os princípios das abordagens colaborativas de aprendizagem. O objetivo era o de viabilizar a formação de uma comunidade de aprendizagem entre os participantes, de forma que todos pudessem aprender não apenas o conteúdo da disciplina, mas a cultura subjacente ao uso de ambientes virtuais em situações de ensino-aprendizagem.

A trajetória da disciplina Ensinando em Ambientes Virtuais 1 – EAV1 - turma 2008

A disciplina foi organizada em três módulos (de aproximadamente um mês cada um) e quatro encontros presenciais, estrategicamente distribuídos: início e final de cada um desses módulos. Cada uma dessas unidades foi planejada para ser realizada em ambiente virtual distinto. Dessa forma, o primeiro módulo - **Tecnologia** – foi desenvolvido no ambiente Moodle. Seu principal objetivo foi o de familiarizar os alunos com suas funcionalidades e possibilidades tecnológicas deste ambiente. O segundo módulo - **Ensino** – foi realizado no TelEduc e o terceiro, **Projeto** – foi vivenciado no ambiente LabSpace, da Open University. Na medida em que cada um desses ambientes era utilizado, continuava aberto e disponível aos alunos até o final da disciplina.

A professora convidou três dos seus novos orientandos a ingressarem na disciplina na condição de alunos e de tutores, sem que os demais alunos soubessem dessa dupla função do trio. O anonimato diante dos colegas era complementado pela atuação em sistema de rodízio semanal, utilizando a mesma identificação: “tutor”. Eles também participaram de reuniões mensais em que eram avaliadas as etapas anteriores e discutidas as propostas para as atividades seguintes na disciplina.

EAV1/2008 aconteceu com 31 participantes, incluindo a professora. Os alunos tinham formação bastante heterogênea. Eram todos professores e estudantes de pós-graduação das mais diversas áreas: odontologia, física, letras, farmácia, educação física, comunicação, psicologia, pedagogia, entre outros cursos. Teve seu início com um encontro presencial, onde foi apresentado o programa e os conteúdos que seriam desenvolvidos, bem como a dinâmica que permearia todo o processo. Os alunos se apresentaram e se organizaram em cinco grupos, nos quais atuariam durante todo o primeiro módulo da disciplina.

O processo de aproximação entre os alunos teve continuidade na primeira semana do curso, com a “ambientação online”. Já no moodle, eles realizaram atividades para criarem a identidade grupal, baseada nas identidades comuns entre os membros de cada grupo. As discussões

resultaram em trabalhos em que cada grupo se apresentou para o resto da turma. Além disso, nos fóruns da primeira semana online, foram discutidas as regras básicas de convivência e a *Netiqueta* do curso. Além dos fóruns, os alunos usaram livremente o chat e disponibilizaram seus endereços no MSN, Skipe e celulares para trocas de opiniões e reuniões. O líder da semana de cada grupo, escolhido pelos pares, coordenava todo o processo.

Na seqüência são descritas as atividades desenvolvidas em cada ambiente virtual, os resultados obtidos e os projetos construídos pelos participantes.

O Moodle e as Tecnologias

No primeiro módulo - Tecnologias - foram desenvolvidos três temas: conceitos de tecnologias; textos e hipertextos; e mapas conceituais. Além do conhecimento e da vivência no ambiente, o módulo objetivava caracterizar a Internet como espaço de síntese hipermediático. Os alunos foram estimulados a explorar o ambiente em desafios individuais que lhe garantiram a familiaridade com as funcionalidades disponíveis. O desafio grupal foi para a criação de um texto multimídia sobre as múltiplas concepções de tecnologias. Esse texto deveria incorporar as ações dos membros de cada grupo nas tarefas realizadas previamente.

Essa relação entre a atividade individual e o desafio grupal culminou, neste módulo, com a criação de mapas conceituais. Segundo Ausubel (1982), o indivíduo constrói significado a partir de um acerto entre o conceito apresentado e o conhecimento prévio sobre um determinado assunto. Novak (1999) baseou-se nos pressupostos de Ausubel para desenvolver a metodologia dos mapas conceituais. Novak e Gowin (1999, p. 31) definem o mapa conceitual como "um recurso esquemático para representar um conjunto de significados conceituais incluídos numa estrutura de proposições".

Os mapas construídos individualmente foram socializados no fórum de discussões do grupo, desencadeando a tarefa coletiva de construção de mapa conceitual onde constassem as produções e contribuições de todos os membros sobre o tema "Tecnologias". No segundo encontro presencial da

disciplina os grupos apresentaram os mapas conceituais construídos colaborativamente. Esse encontro marcou também a mudança de módulo, a inserção de um novo ambiente virtual de aprendizagem a ser experimentado (TelEduc) e modificações significativas nos grupos de trabalho.

Ainda no encontro presencial houve a reorganização das equipes. As identidades dos grupos criados na primeira unidade (Moodle) foram mantidas, assim como os seus líderes da última semana, responsáveis em manter a “filosofia” do grupo. A nova formação foi definida pelo ingresso de cinco novos participantes (cada um oriundo de um grupo diferente) em cada grupo. Essa reestruturação causa impactos no primeiro momento devido ao entrosamento conseguido entre os membros dos grupos originais. Com o desenvolvimento das atividades nas semanas seguintes todos os alunos compreenderam a importância dessa mudança e o entrosamento maior entre todos, o que facilitou o desenvolvimento das próximas atividades colaborativas. A relação passou a ser mais dinâmica. Todos estavam agora com vínculos – diretos e indiretos - com toda a turma, e não apenas com os seus parceiros da equipe. O microcosmo da turma, representado em cada grupo, pretendeu fortalecer os elos e as trocas. A aprendizagem e o sentido de pertencimento ampliaram-se. O espaço crítico de aprendizagens foi beneficiado com as integrações, aproximações, convergências e respeito aos demais.

O TelEduc e o ensino

Neste ambiente, o tema proposto foi "Ensino". Os desafios envolviam a leitura dos textos, com proposições de trabalhos individuais e coletivos, visando buscar a identificação de possibilidades pedagógicas dos LMSs. A proposta do módulo era a identificação de novos modelos de ensino on-line, que refletissem sobre a multiplicidade de possibilidades oferecidas pelos ambientes virtuais. Partiu-se do estudo e análise de diversas teorias de aprendizagem e a adequação das mesmas aos novos modos de ensino e aprendizagem on-line.

O desafio individual foi para a elaboração de quadros conceituais com os principais aspectos relacionados ao papel do aluno, do professor, a interação professor-aluno e aluno-aluno e a avaliação de aprendizagem em

uma teoria de aprendizagem específica. Ao final, foi solicitado que cada aluno fizesse uma breve reflexão sobre a aplicabilidade da teoria para o ensino-aprendizagem em ambientes virtuais. Com esse material, os grupos deram início à construção dos mapas conceituais das teorias de aprendizagem estudadas pelos seus membros na unidade.

O processo de discussões e análises em grupo levou ao estudo das abordagens colaborativas de aprendizagem, que orientaram teoricamente as atividades e vivências na disciplina. Baseando-se em Kenski (2003), Rheingold (1993), Harasim (2000) e Hiltz (1998) foram discutidas as condições favoráveis oferecidas pelos ambientes virtuais para o desenvolvimento de dinâmicas colaborativas para a formação de profissionais online. A discussão seguinte foi sobre as comunidades virtuais de aprendizagem, levando todos a refletirem sobre a seguinte questão: *Toda comunidade é de aprendizagem?*

Orientando-se por Lévy (1999) e Palloff & Pratt (1999) foi considerado que a “comunidade virtual é formada a partir de afinidades de interesses, de conhecimentos, de projetos mútuos e valores de troca, estabelecidos num processo de cooperação” (Sampaio-Ralha,2009). Neste sentido, foi encaminhado o desafio grupal, para reflexão e discussão sobre a própria disciplina. A questão principal era saber se a vivência coletiva na EAV1 gerou a criação de uma “Comunidade de Aprendizagem”. Os textos coletivos produzidos mostraram que havíamos alcançado este objetivo. Esses textos foram encaminhados e selecionados para apresentação no XIV Congresso Internacional da ABED, em setembro de 2008.

No encerramento do Módulo 2, os alunos seguiram para outro ambiente virtual de aprendizagem, o LabSpace, que será abordado a seguir.

O LabSpace e os projetos

O *LabSpace* da *Open University* foi o terceiro ambiente utilizado nesta disciplina. Trata-se de um Moodle customizado, em língua portuguesa, onde se reúnem pesquisadores de todo o mundo, na comunidade chamada *CoLearn*.

O objetivo desta última unidade da disciplina era o desenvolvimento de projetos de ensino virtual colaborativo, a partir de todas as questões pedagógicas e tecnológicas discutidas nas unidades anteriores. Ou seja, o

intuito era de “aprender a fazer”, colocando em prática, os conceitos e experiências adquiridas anteriormente (Delors, 1999).

Neste momento do curso a turma teve que se adaptar não apenas às mudanças no ambiente, mas também à incorporação de novos parceiros de trabalho, pesquisadores do CoLearn com quem passaram a interagir. Todos foram convidados a participar da construção colaborativa do texto “As bases teórico-pedagógicas e suas possibilidades de aplicação em um curso online” utilizando a ferramenta Wiki. O texto foi desenvolvido a partir de todo o referencial teórico estudado anteriormente e ficou disponível no ambiente para acesso e colaboração.

A partir das interações, os grupos de trabalho foram definidos para o desenvolvimento das propostas de projetos colaborativos online. A primeira tarefa do grupo era o desenvolvimento do mapa conceitual do projeto com o objetivo de delinear os temas e subtemas do mesmo. Em seguida, os grupos deveriam refletir sobre as ferramentas que utilizariam para atender a todas as necessidades do projeto. Foi criada também uma framework sobre os projetos e as estratégias de ensino e aprendizagem colaborativas escolhidas. A framework surge como uma forma objetiva de se criar colaborativamente quadros conceituais, que possam fornecer diretrizes para pesquisa e desenvolvimento em educação online realizada em ambientes virtuais. Os projetos foram apresentados no ambiente virtual e na aula presencial final.

O levantamento das produções feitas durante o curso nos indicou o quanto a comunidade foi produtiva. Em apenas três meses, 31 pessoas atuaram coletivamente e produziram:

- 25 fóruns, com 3450 mensagens postadas;
- 8 textos coletivos na WIKI;;
- 176 contribuições individuais e 83 contribuições grupais no portfólio;
- 33 sessões de chat;
- 28 mapas conceituais;
- 6 apresentações grupais
- 14 propostas de projetos de ensino colaborativo online.

Nas últimas semanas da disciplina, por iniciativa dos alunos, foi realizada uma festa virtual no Second Life. A “EAV1 Party: Second Life

Episode” tinha como objetivo apresentar o Second Life para a turma e desenvolver o piloto de um projeto de ensino no ambiente. Um fórum foi aberto para orientar os colegas sobre o acesso ao Second Life. Dessa forma, um novo ambiente foi agregado aos previstos no início da disciplina. O clima de colaboração e participação garantiu aos alunos a liberdade para contribuir e, dessa forma, reforçar a comunidade criada na disciplina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O envolvimento do grupo não permitiu que a disciplina se encerrasse simplesmente. Muitas ações ocorreram, após o término do período letivo. De alguma forma, permanecemos em contato e, quando é preciso, colaboramos uns com os outros. A distância, permanecemos em colaboração. Isso nos faz compreender a força da metodologia e do trabalho colaborativo on-line, desencadeado a distância, e que mobiliza os participantes, muito além dos planos de aprendizagem racional.

Os alcances do processo desencadeado na disciplina são incomensuráveis em quantidade e qualidade. Os resultados do processo desencadeado pela disciplina tem se refletido em capítulos de pesquisas de dissertações e teses dos alunos. Na prática, as atividades inspiraram o desenvolvimento de atividades colaborativas pelos alunos em outras realidades educacionais, virtuais ou não.

Os procedimentos ocorridos durante a disciplina transcenderam também as relações formais de aprendizado intelectual. Uma nova cultura de participação permanente se instituiu naturalmente entre todos. Motivados, os alunos ampliaram seus níveis de auto-estima e desenvolveram competências – sobretudo ligadas à fluência digital em novos ambientes e uso de softwares específicos – que dificilmente realizariam sozinhos, no tempo curto da disciplina.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL, DP. A aprendizagem Significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Editora Moraes, 1982.

DELORS, Jacques et al. Educação: um tesouro a descobrir. (UNESCO, MEC, Cortez Editora, São Paulo, 1999.

HARASIM, Linda. Shift happens. Online education as a new paradigm in learning. *The Internet and Higher Education*, 3, (1), pp. 41-61. Abstract In: <http://www.sciencedirect.com/science> (acesso em 12/2008).

HILTZ, R. Collaborative Learning in Asynchronous Learning Networks: Building Learning Communities. Comunicação apresentada na *WEB98*, Orlando, Florida, USA. In: http://web.njit.edu/~hiltz/collaborative_learning_in_asynch.htm (Acesso em 01/2009).

JENKINS, Henry. In: HESSEL, Camila. "Um novo Marshall McLuhan?" Entrevista. *Época Negócios*. Ed. 21; Nov. 2008. In: <http://epocanegocios.globo.com/Revista/Epocanegocios/1,,EDG84922-8380,00.html> (Acesso: 01/2009).

KENSKI, Vani M. Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância. São Paulo: Papyrus, 2006.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

NOVAK, Joseph D., GOWIN, D. Bob. Aprender a aprender. Tradução de Carla Valadares. 2. ed. Portugal: Plátano Edições Técnicas, 1999.

RHEINGOLD, Howard. A comunidade virtual. Trad. Helder Aranha. Lisboa: Gradiva Editorial, 1996.

SAMPAIO RALHA, J.L.F. "Comunidades Virtuais: Definições, origens e aplicações". www.rau-tu.unicamp.br/nou-rau/ead/document/?down=79 (Acesso em 03/2009).