

USO DE AMBIENTES VIRTUAIS COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DE APRENDIZAGEM*

Ana Paula Rodrigues Kuhls Lemos/IFFCA

Laís Falcade/IFFCA

Andréia Solange Bos/IFFCA

Giovani Rubert Librelotto/ UFSM

RESUMO: Este artigo traz o desenvolvimento de uma pesquisa sobre a utilização de ambientes virtuais no ensino Técnico do curso de Agropecuária em um Instituto Federal de Educação. Foram aplicadas tanto técnicas habituais ao ensino de informática quanto inovações nos métodos de ensino da mesma. Observou-se na prática os resultados dessas duas formas de aplicação e os resultados no interesse e aprendizado dos alunos, bem como a satisfação no decorrer do novo método de ensino da disciplina. A metodologia para este trabalho passa por um estudo sobre ambientes virtuais, buscando fazer com que estes propiciem não somente entretenimento, ou seja, procurando criar meios para que possam ser utilizados também na área educacional.

PALAVRAS CHAVE: Ambientes Virtuais, Ensino, Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas do século XX e início do século XXI assistimos a acentuadas mudanças nas organizações sociais, impulsionadas e incentivadas pelos avanços das pesquisas, das novas descobertas e do desenvolvimento dos meios tecnológicos de informação e comunicação. É indiscutível que o advento da Internet possibilita a ampliação e a rapidez no acesso à informação (SILVA, 2004).

Com a Internet surgem novas possibilidades para se ensinar e aprender, e também de aproveitar esse recurso em favor da aprendizagem. Os Ambientes Virtuais (AV) são uma dessas possibilidades, podendo contribuir para a melhoria da qualidade de ensino, pois como pensam Santos e Okada (2003), “ambiente virtual é um espaço fecundo de significação onde seres humanos e objetos técnicos interagem potencializando assim, a construção de conhecimentos, logo a aprendizagem”.

As ferramentas virtuais podem apoiar o processo de aprendizagem, pois oferecem informação via texto, imagem, vídeo. Foi por meio desse recurso (AV) que foi proposta uma nova metodologia de ensino no contexto escolar na disciplina de informática do curso técnico em agropecuária do Instituto Federal.

Em uma primeira etapa, foram utilizadas técnicas de ensino habituais, em que os alunos recebiam atividades impressas para realizar durante a aula. No entanto, os mesmos demonstravam pouco ou nenhum interesse ao realizar esse tipo de atividade.

Na segunda etapa, foram desenvolvidas atividades nos ambientes virtuais. Optou-se por ambientes que já eram do conhecimento dos alunos, como Blog e Facebook, gerando grande surpresa. Nessa etapa, surgiram melhores resultados no aprendizado dos alunos. Além

* X EVIDOSOL e VII CILTEC-Online - junho/2013 - <http://evidosol.textolivre.org>

desses ambientes virtuais, também foi utilizado um site educativo com atividades, que obteve bastante aceitação.

2. AMBIENTES DE APLICAÇÃO

Os alunos são do curso Técnico em Agropecuária, têm pouco conhecimento em informática, porém, a maioria possui computador pessoal, contudo, utilizam mais para jogos ou acesso as redes sociais. Cada turma onde foi aplicado esse trabalho têm em média 25 alunos totalizando 200 estudantes envolvidos na pesquisa.

Constatou-se através da avaliação diagnóstica realizada nas turmas que: 86% não sabiam o que é o editor de textos *Word*; 95% não sabiam o que é o uma planilha eletrônica *Excel*; 90% não sabiam o que é *Power Point*; e 98% não possui conta de e-mail.

3. METODOLOGIA

Foi executada uma pesquisa qualitativa, os dados foram coletados por amostragem simples durante o decorrer das aulas, observando o desempenho e satisfação de cada aluno. Além da observação foi aplicado um questionário com duas questões com o intuito de obter as opiniões dos alunos de forma mais ampla e aberta sobre o uso dos ambientes virtuais.

Realizou-se um levantamento de dados do uso dos AV, os dados foram coletados por meio dos instrumentos de pesquisa: observação, questionário, avaliação de aprendizado. Seus efeitos serão vistos nos resultados.

3.1.Observação

As observações foram realizadas durante o decorrer de todas as aulas, com duzentos alunos de oito turmas diferentes, por meio de diagnósticos e conversas informais, primeiramente para visualizar a utilização do computador pelos estudantes, ou seja, as ferramentas mais utilizadas por eles e os ambientes virtuais mais presentes em seu dia a dia. Após essa observação inicial, procurou-se viabilizar e proporcionar formas para fazer com que estas ferramentas fossem utilizadas a favor do ensino. E por fim, observou-se os resultados dessa aplicação.

3.2.Questionário - análise e considerações feitas pelos alunos

O questionário foi aplicado com o intuito de visualizar a receptividade dos alunos com a utilização da tecnologia para a aprendizagem, nesse questionário procurou-se considerar o uso das redes sociais como ambientes virtuais de aprendizagem e como os mesmos contribuiriam para a assimilação dos conhecimentos.

O questionário estruturado fechado de perguntas com múltipla escolha foi postado e aplicado na página da turma na rede social *Facebook*¹.

4. AMBIENTES VIRTUAIS UTILIZADOS

No decorrer das aulas foram utilizados alguns ambientes virtuais não convencionais no intuito de instigar os alunos para o ensino da informática. Segundo Santos e Okada (2003), todo ambiente virtual pode ser considerado como um ambiente de aprendizado, isso se a aprendizagem for entendida como “um processo sócio-técnico” onde os sujeitos “interagem

¹Endereço da página criada para o curso técnico em agropecuária trabalhar a disciplina de informática <<https://www.facebook.com/pages/Turma-Agropecu%C3%A1ria-do-Instituto-Federal-Farroupilha-campus-Alegrete/441409262582085?ref=ts&fref=ts>>

‘na’ e ‘pela’ cultura sendo esta um campo de luta, poder, diferença e significação, espaço para construção de saberes e conhecimento”.

Um dos ambientes virtuais utilizados foi o *site* Atividades Educativas (ATIVIDADES EDUCATIVAS, 2012), no qual são encontrados jogos tipo *Quiz* e demais jogos educativos. Pensou-se nesse *site* pela sua fácil utilização, por existirem muitas opções no ensino da informática e por estar disponível na forma online.

Além do *site* Atividades Educativas, foi criado um *blog* para a disciplina, localizado no endereço eletrônico: <http://curso-tecnico-agropecuaria-iff.blogspot.com.br/>, onde os alunos acessavam a página para realizar as atividades propostas. Nesse ambiente esperava-se a interação crítica do aluno, desenvolvendo opiniões sobre reportagens online da sua área temática. No entanto, esse ambiente não obteve aceitação, poucos alunos acessavam, dificultando o desenvolvimento do trabalho. Na Figura 1 pode-se ver a página inicial do *blog* criado para a turma.



Figura 1 – Página inicial do blog da turma.

Como substituição ao *blog*, criamos uma página na rede social *Facebook*. Foi escolhida essa rede de relacionamento por ser a rede mais utilizada pelos alunos, na qual eles têm facilidade e gostam de utilizá-la. A Figura 2 mostra a página da turma criada na rede *facebook*.



Figura 2 – Página da turma na rede Facebook.

Na página foram realizadas algumas atividades como pesquisa de materiais indicando *sites* confiáveis referentes ao curso, realização de comentários semelhante a um fórum, aplicação de perguntas de múltipla escolha para fixação do conteúdo. Também foram feitas trocas de ideias com outros colegas por meio das mensagens instantâneas. Além disso, todos exploraram e curtiram a página, participando dos eventos.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A maioria das aplicações nos AV teve sucesso. Obteve-se participação de grande parte dos alunos. Esses ambientes potencializaram e propuseram um novo espaço de aprendizagem interativa, onde os alunos foram os atores principais na construção do seu conhecimento.

O *Quiz* sobre *hardware* encontrado no *site* educativo foi o primeiro ambiente virtual aplicado, demonstrando 90% dos resultados positivos, visto através da quantidade de acertos de cada aluno.

O *blog* foi um recurso utilizado por pouco tempo devido a não adaptação dos alunos ao mecanismo do ambiente. Os mesmos não acessavam a página o que tornava as aulas mais complicadas.

Na página criada na rede social *Facebook*, foram colocadas atividades para serem realizadas na rede, em formas de eventos, como materiais práticos para desenvolvimento em sala de aula ou fora dela, links com conteúdo teórico e perguntas para serem respondidas na própria página. Verificou-se que por ser uma rede utilizada diariamente pelos alunos, os mesmos acabavam acessando fora do horário de aula, o que facilitou o trabalho e a aquisição do conhecimento.

Os estudantes obtiveram maior número de acertos nas questões de múltipla escolha dispostas no ambiente, que eram respondidas após a busca do conhecimento teórico dos links de materiais e das atividades práticas feitas por eles. Também foi realizado um questionário para saber o grau de satisfação quanto ao uso desse tipo de ambiente como forma de ensino, como resposta ao questionário, obtivemos os seguintes resultados:

A primeira pergunta foi: Em sua opinião você pensa que aprende melhor com o uso de ambientes virtuais (*Facebook*, *sites* educativos, *blogs*) em sala de aula? ()SIM ()NÃO, POR QUE? Algumas respostas dos alunos foram:

“Sim, porque torna uma aula melhor do que se fosse só aula copiando o que está escrito no quadro”.

“Sim porque assim a aula fica mais produtiva e desperta mais o interesse de todos nós”.

“Sim é melhor por ter maior facilidade, e é algo que está ligado no nosso dia a dia, que quase todo mundo tem acesso”.

“Sim Muito bom porque assim a aula não fica cansativa”.

“Sim aprendo mais na rede porque o que você quer saber tem tudo e muito mais o que você quer”.

“Sim porque a aula fica mais divertida e podemos compartilhar, curtir e comentar o que os colegas estão postando o tempo todo e saber notícias do dia-a-dia”.

“Sim Pois a aula fica mais divertida os colegas comentam e curtem as coisas fica diferente criativa e muito mais legal acho que é mais proveitosa...”.

“Eu diria que sim, porque Internet é algo que envolve conhecimento e interesse por parte de todos”.

Na segunda pergunta foi realizado um levantamento de dados sobre a receptividade do aluno ao uso de ambientes virtuais como ferramenta de aprendizagem na página da turma, com a pergunta: Como você prefere as aulas de informática? Onde o aluno deveria marcar uma das duas opções: () Como estamos fazendo agora por meio do uso de ambientes virtuais () Como estávamos fazendo antes por meio de folhas de exercícios.

Sendo que de um total de duzentos alunos, com alunos de oito turmas diferentes responderam ao questionário. Os resultados podem ser vistos no Gráfico 1.

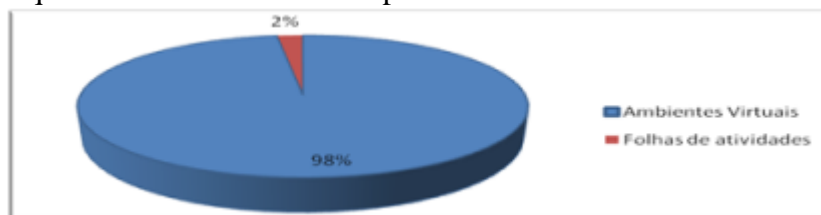


Gráfico 1 – Satisfação dos alunos pelas atividades desenvolvidas.

As questões de múltipla escolha foram avaliadas de forma qualitativa e quantitativa, sendo visualizado um resultado melhor que com as atividades desenvolvidas na primeira etapa do trabalho com as folhas de exercício impressas. A figura 3 mostra uma das atividades postadas na rede *Facebook* e respondida pelos alunos de uma turma.



Figura 3 – Exercício postado na página da turma na rede *Facebook*.

Analisando as respostas dos alunos verificou-se que os ambientes virtuais foram significativos durante o processo de ensino nesta disciplina, pois a maioria dos alunos obteve melhor resultado do que nas aulas da primeira etapa do projeto.

6. CONCLUSÃO

Ao utilizar essa nova forma de ensino, percebe-se o quanto os alunos melhoraram seu desempenho, interesse e participação. Possibilitou-se que interagissem e aprendessem de forma agradável, mostrando que a tecnologia não é complicada em sua maioria, mas sim, pouco atrativa em sua linguagem técnica, e ao levar essa linguagem para o contexto real dos estudantes, facilitou a construção do conhecimento.

Portanto, é necessário promover cada vez mais a inserção e a interação das novas tecnologias nas disciplinas curriculares, e esse projeto mostrou como isso é possível. Essa nova metodologia pode ser um dos elementos essenciais na formação dos educandos e também do futuro profissional técnico, pois se sabe que no mundo globalizado o uso das tecnologias não é imparcial, ela serve a diversos interesses educacionais e econômicos, entretanto, é preciso que deixe de ser um mero instrumento e se transforme numa ferramenta que favoreça a construção da cidadania.

7. REFERÊNCIAS

SILVA, M. G. M. *Novos currículos e novas aprendizagens: o uso de objetos de aprendizagem para a mudança curricular*. Tese de Doutorado. Programa de Pós Graduação em Educação: Currículo, PUC-SP, 2004.

SANTOS, Edméa Oliveira dos; OKADA, Alexandra Lilavati Pereira. *A construção de ambientes virtuais de aprendizagem: por autorias plurais e gratuitas no ciberespaço*. UFBA, PUC/SP. Disponível em http://cmap.upb.edu.co/rid=1158847648578_397041040_19218/Artigo-%20Ambientes%20Virtuais-Edm%C3%A9a%26Alexandra-ANPED2003.pdf Acesso em 02 de novembro de 2012.

ATIVIDADES EDUCATIVAS. Disponível em <http://www.atividadeseducativas.com.br/> acesso em 16 de outubro de 2012.