

RECURSOS EM EAD QUE CONTRIBUEM COM A APRENDIZAGEM DOS ALUNOS

Natália de Moura Coutinho

Resumo

Este artigo busca analisar alguns recursos utilizados em EAD (Educação à Distância), que contribuem com a aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, algumas ferramentas tecnológicas ou virtuais como os fóruns; a utilização de Objetos de aprendizagem; e outras formas de ajuda on-line como os ambientes de aprendizagem colaborativa, serão abordados de modo a demonstrar suas relações com a aprendizagem dos discentes em EAD.

Palavras-chave:

Educação à distância; Recursos On-line; Aprendizagem.

1. Introdução:

Considerando que o desenvolvimento cognitivo se dá a partir das interações e das habilidades próprias do indivíduo, segundo a teoria sócio-histórica, analisar a utilização de alguns recursos em EAD que possam favorecer a construção do conhecimento dos alunos, e o desenvolvimento de novas habilidades cognitivas, é essencial para o aprimoramento dos mecanismos que favorecem a aprendizagem dos estudantes.

Nesse sentido, ao explorar alguns destes exemplos, que impactam positivamente nos aprendizados dos mais diversos perfis de alunos dos cursos em EAD, espera-se incentivar as equipes envolvidas nas organizações destes, a aprimorarem algumas ferramentas eficazes nas relações entre discentes e docentes, indispensáveis para o desenvolvimento dos alunos nos mais diversos cursos virtuais.

2. As Relações entre os Recursos on-line em EAD e a aprendizagem dos alunos

A partir das contribuições de Savi (2009) pode-se perceber que no século XXI, o sistema educativo precisou desenvolver instrumentos para facilitar os processos de aprendizagem e torná-los mais adequados as necessidades e capacidades cognitivas dos alunos. Nesse sentido, as contribuições dos fóruns, objetos de aprendizagens e

ambientes de aprendizagem colaborativa, utilizados na EAD (Educação à Distância) são fundamentais no auxílio ao desenvolvimento das capacidades individuais dos discentes.

2.1 Os fóruns

As teorias de aprendizagem interacionistas baseiam-se na interação como princípio do desenvolvimento humano. Nesse sentido, conforme elucida Ávila et. al. (2009) destacam-se as concepções da teoria de Vygotsky (2008), que enfatizava a necessidade da interação ativa entre os sujeitos com diferentes níveis de experiência, para a criação de situações de aprendizagem.

Nesse âmbito, segundo Ávila et. al. (2009), o fórum passa a ser uma ferramenta muito utilizada em cursos de EAD, devido à flexibilização que este oferece através da comunicação assíncrona (não imediata), permitindo a interação entre os sujeitos para favorecer as aprendizagens. Assim, cursistas, professores e tutores discutem temas referentes ou não ao conteúdo, o que transforma este espaço virtual numa rede de socialização que favorece o aprendizado dos discentes.

É fundamental destacar, segundo Ávila et. al. (2009), a importância da participação efetiva nos fóruns ser acompanhada de negociações de significados entre seus integrantes, para enriquecimento da construção do conhecimento. Apesar disto, é preciso considerar que, muitas vezes, as discussões nos fóruns propostos podem não repercutir em desenvolvimento cognitivo para todos os sujeitos envolvidos no processo. Isto exige da equipe de professores e tutores elaborações de novas ferramentas que visem atender algumas dificuldades que possam ocorrer no processo de aprendizagem de alguns alunos.

Nessa perspectiva, para embasar os debates nas comunidades de aprendizagem, Tarouco et. al. (2008) *apud* Ávila et. al. (2009), sugerem algumas estratégias a serem adotadas pelos professores/tutores a fim de auxiliar o desenvolvimento cognitivo dos participantes. As estratégias são constituídas por perguntas classificadas da seguinte forma: perguntas de esclarecimento, perguntas que verificam suposições, perguntas que verificam evidências e linhas de raciocínio, perguntas sobre pontos de vista ou perspectivas e perguntas que verificam implicações ou consequências.

Dessa forma, “intervenções do professor/tutor podem evitar que os debates se esvaíam numa espécie de ‘concordismo’, onde a não contribuição dos participantes

impedem que os sujeitos ultrapassem seus Níveis de Desenvolvimento Real (NDR) na sua ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal).” (Ávila et. al., 2009), permitindo que a função de contribuir com a aprendizagem dos alunos em EAD, se efetive.

2.2 Os Objetos de Aprendizagem

Os OAs (Objetos de Aprendizagens) podem ser compreendidos como materiais digitais usados para apoiar os processos de ensino-aprendizagem em EAD, segundo Fernandes et. al. (2009). Deste modo, para produzir objetos de aprendizagem de qualidade e que propiciem resultados eficientes, que favoreça os professores e alunos, no âmbito do conhecimento e do seu potencial pedagógico, com exploração de conceitos específicos em diversas áreas, é necessário que a equipe pedagógica responsável por planejar as atividades dos OAs, busque relacionar os conceitos com os conteúdos escolares, organizando estratégias e desenvolvendo idéias necessárias, além de nortear as equipes de design e técnica, como enfatiza Fernandes et. al. (2009).

Nesse sentido, a equipe de design tem como o principal objetivo produzir interfaces que, sejam capazes de traduzir as atividades elaboradas pela equipe pedagógica, transformando-as em atividades interessantes, motivantes e agradáveis para os usuários, segundo a referida autora. Assim, a preocupação em desenvolver OA interativos, conforme a pesquisadora elucida, possibilita que os alunos sejam ativos no processo de aprendizagem. Deste modo, utilizar os OAs nas escolas ao longo da sua fase de produção, favorece a correção dos detalhes de determinados erros não previsíveis, como também, possibilita o estabelecimento de relações entre as sugestões dos alunos e professores, o que contribui com a ampliação dos recursos pedagógicos.

Considerando então, os aspectos apresentados os OAs, como afirma Fernandes et. al. (2009), precisam estar alinhados aos princípios da parceria entre equipes, diálogos entre os sujeitos envolvidos no processo educacional e busca e aprimoramento de recursos pedagógicos capazes de auxiliar os alunos no desenvolvimento de suas competências.

2.3 Os ambientes de aprendizagem Colaborativa

O ambiente de aprendizagem colaborativa pode ser entendido como um sistema apoiado por computador que sustenta grupos de usuários engajados numa mesma tarefa (ou objetivo) e que provê uma interface para um ambiente compartilhado, segundo Ellis et .al. (1991) *apud* Silveira & Leite (2009). Assim, para colaborarem, “os indivíduos

precisam trocar informações, organizar-se e operar em conjunto num espaço compartilhado cooperando uns com os outros”. (Fuks et. al. 2003 *apud* Silveira & Leite 2009).

Considerando então, a popularização e os diversos perfis de usuários que utilizam os ambientes de aprendizagem colaborativa, como professores, alunos, técnicos e gestores, pode-se destacar a partir de Silveira & Leite (2009), que estes ambientes devem ser simples e fáceis de usar, de forma que os usuários não consumam muito tempo no entendimento da interface e de suas características. É importante também estimular a interação e navegação pelo ambiente virtual, promovendo trocas de experiências que auxiliam a aprendizagem dos cursistas e alunos.

Nesse âmbito, pode-se enfatizar frente à diversidade de usuários dos ambientes referidos, a necessidade do oferecimento de formas de auxílio ao uso dos mesmos que favorecem a apropriação dos recursos por seus membros, contribuindo para o desenvolvimento das capacidades cognitivas dos alunos e cursistas, conforme as autoras alertam. Destacam-se, portanto, alguns recursos disponibilizados por estes ambientes tais como chats, fóruns, wikis e entrega de tarefas, dentre outros, além da constante evolução destas ferramentas, que favorecem a aprendizagem e as interações entre alunos, professores, tutores e equipe técnica.

Em alguns exemplo atuais de ambientes de aprendizagem colaborativa, como o AulaNet; o Moodle e o TelEduc, há alguns elementos importantes como a comunicação que costuma aparecer sob a forma de bate-papo, fóruns e videoconferências; a coordenação, explícita em ferramentas de avaliação, de avisos e relatórios de acessos dos participantes; e a cooperação, evidente em meios que proporcionam a disponibilidade de materiais para download, conforme elucidam Silveira & Leite (2009).

Na concepção destas autoras frente à falta de conhecimento dos usuários sobre os recursos dos ambientes de aprendizagem colaborativa, é necessário que lhes sejam disponibilizadas informações sobre o uso e as potencialidades destes, para uma qualificação do processo de ensino e de aprendizagem. Nesse sentido, disponibilizar informações de ajuda aos usuários contribui com uma melhor compreensão dos recursos e, permite que eles aprimorem suas visões sobre o ambiente como um todo.

Nesse âmbito, além da disponibilização do conhecimento sobre o ambiente de aprendizagem colaborativa e seus recursos, e da troca de experiências entre os usuários, o incentivo as equipes de desenvolvimento a proverem alguma forma de ajuda, é

essencial e prioritária no auxílio destes. Portanto, segundo Silveira & Leite (2009), quanto mais formas alternativas de ajuda forem providas, mais possibilidades de aprender estes usuários teriam, concomitantemente às possibilidades de cooperação entre os colegas.

3. Considerações Finais

A expansão dos cursos de Educação a Distância (EAD) em rede vem ajudando a romper certos paradigmas inerentes ao nosso sistema educacional, ampliando as relações de trocas e construções de conhecimento entre professores e alunos, considerando estes como sujeitos ativos nos processos de ensino-aprendizagem, conforme apontam as perspectivas dos autores citados no artigo.

Esse avanço no cenário educacional é reflexo das práticas que os recursos educacionais citados (fóruns, objetos de aprendizagem e ambientes de aprendizagem colaborativa) podem propiciar, a partir do momento em que favorecem o direito à expressão de opinião, às interações, trocas de experiências, aprimoramento de recursos pedagógicos e revisão das práticas educativas, fundamentais para auxiliar os alunos nos seus processos de desenvolvimento cognitivo e aprendizado, mesmo frente às diversas limitações presentes em alguns destes recursos em EAD.

4. Referências Bibliográficas

AMARAL, Marília A. **Trabalho com Alunos Multiplicadores para Aplicação de Objetos de Aprendizagem no Ensino Curricular.** In: Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Universidade Estadual do Norte do Paraná, Campus Luiz Meneghel, Maringá, PR, 2009.

AVILA, Barbara Gorziza; PASSERINO, Liliana Maria; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. **Positividade em fóruns de EAD: uma contribuição para a construção de conhecimento?** In: Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Porto Alegre, RS, 2009.

CAZELLA Sílvio César et. al. **Recomendação de Objetos de Aprendizagem Empregando Filtragem Colaborativa e Competências.** In: Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Porto Alegre, RS, 2009.

FERNANDES, Alisandra Cavalcante. **Modelo para Qualidade de Objetos de Aprendizagem: da sua Concepção ao Uso em Sala de Aula.** In: Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem. PROATIVA. Instituto UFC Virtual, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2009.

SAVI, Rafael. **Utilização de Projeção Multimídia em Salas de Aula: observação do uso em três escolas públicas.** In: Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC, 2009.

SELBACH, Milene Silveira; LEITE, Leticia Lopes. **Alternativas de Ajuda On-line para Ambientes de Aprendizagem Colaborativa.** In: Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Porto Alegre, RS, 2009.