

REDES SOCIAIS E METODOLOGIAS ATIVAS NO APOIO AO ENSINO PRESENCIAL

Vasco Manuel Salvador Lopes - Faculdade Asces
Lícia Vasconcelos Carvalho da Silva - Faculdade Asces
Sibele Ribeiro de Oliveira - Faculdade Asces

Resumo:

Este trabalho objetiva relatar a experiência da Faculdade Asces no uso de uma rede social universitária e de metodologias ativas no apoio ao ensino presencial. Em 2013, essa IES construiu uma proposta de ensino do tipo *b-Learning* e adotou uma plataforma virtual denominada Edulify.com, que se baseia no princípio da *gamificação* e estimula a colaboração, participação e premiação. Os resultados estão em análise, porém há registros de aulas com mais de 200 comentários, evidenciando a contribuição dessas metodologias na interação professor-estudante. O desafio é a criação de um novo paradigma de atuação que explore as novas habilidades de interatividade e colaboração social orientadas para a atividade letiva. Entende-se prioritária a formação continuada dos professores no uso de tecnologias digitais, levando-os a incorporar essas ferramentas em suas formas de aprender e ensinar.

Palavras chaves: Tecnologia Educacional, Ensino, Aprendizagem, Rede Social, Gamificação.

Introdução

É consenso entre vários autores e pensadores da atualidade que a sociedade contemporânea vive numa época regida pelo desenvolvimento, expansão e apropriação das tecnologias digitais, que influenciam novas práticas sociais, políticas, econômicas e culturais (BORGES, 2005; CARDOSO JUNIOR, VALENÇA, 2013; MATTAR, 2013).

A chamada “Cultura Digital” ou “Cibercultura” existente parece influenciar também os processos relacionados à Educação, em virtude do novo perfil dos estudantes da geração digital, com um contínuo aumento de conteúdos a serem vivenciados e maior velocidade de circulação das informações (BORTOLAZZO, 2012). Esse novo espaço aceita e evidencia pressupostos conceituais como a autonomia, a aprendizagem colaborativa e informal e as comunidades virtuais de aprendizagem como estratégias educativas.

No contexto atual, algumas tendências pedagógicas destacam-se no aspecto educacional por indicar que a aprendizagem não se traduz apenas pela aquisição formal de conhecimentos e informações, mas contempla um processo social que requer interação e desenvolvimento de novas competências que permitam a ocorrência da aprendizagem de maneira intrínseca à vida cotidiana. Além disso, percebe-se a proliferação de tecnologias e recursos que favorecem processos de aprendizagem em comunidade, sendo o aprender colaborativamente uma dessas práticas (SIEMENS, 2004).

Nesse sentido, torna-se evidente e urgente à educação superior a necessidade da adoção de práticas pedagógicas mais participativas, colaborativas, sociais e centradas no aluno, que possibilitem uma aproximação das Instituições de Ensino ao novo perfil do estudante, bem como contribuam para a autonomia por meio de metodologias ativas. Por outro lado, observa-se que não só os docentes, mas também as Instituições de Ensino, não estão conseguindo se apropriar devidamente destes novos recursos e metodologias.

Diante desse contexto, este trabalho objetivou relatar uma experiência piloto da Faculdade Ascens no uso de uma rede social universitária e de metodologias ativas no apoio ao ensino presencial na graduação.

Revisão de bibliografia

Segundo a mídia, os nascidos em meados de 1990 são denominados Geração Digital, ou Geração Z, de “zapear”, que designa a atitude de mudar freneticamente os canais da televisão (BORTOLAZZO, 2012). O mundo desses jovens sempre foi habitado por Internet, celular e *chats*, ou seja, o mundo virtual, tecnológico e conectado lhes é bastante familiar. Além disso, não se restringe ao espaço geográfico visto que convivem com a globalização desde a infância.

Essa geração demonstra um comportamento distinto das outras gerações no que diz respeito às formas de aprendizagem e aos modos de circulação do conhecimento. Possui pleno acesso a informações e estímulos mútuos, e o maior desafio é aprender a selecionar e utilizar essas informações na construção de sua identidade pessoal e profissional (VEJA JOVEM, 2001).

O ritmo ditado pela tecnologia parece ser decisivo para formar esses sujeitos, que não compreendem a si mesmo sem a digitalização do mundo. É nesse sentido que, no âmbito educacional, algumas teorias aceitam e defendem o uso de ferramentas digitais a favor do processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Barron (1998), as novas tecnologias são muito interativas e permitem ao professor substancial facilidade em criar ambientes onde os estudantes possam aprender construindo, fornecer *feedbacks* rápidos, refinar continuamente sua compreensão e desenvolver novo conhecimento, fatores que podem ter efeitos motivadores e facilitadores sobre o aprendizado.

Souza (2012) diz que “no contexto da sociedade do conhecimento, as tecnologias de uso educacional estão se convertendo em um suporte fundamental para a educação, beneficiando um universo cada vez mais amplo de pessoas.” Ainda segundo João Mattar (2009) a interação com o professor fornece motivação e *feedback* aos alunos, auxiliando seu

aprendizado. Essa interação precisa ser facilitada para que o aluno e o professor mantenham a motivação na troca de informações.

Outro conceito mais amplo é o Conectivismo que, de acordo com Siemens (2005), é uma teoria de aprendizado que se adequa à era digital. Defende o princípio de conhecimento (aprendizado) distribuído em uma rede, alicerçado nas conexões formadas com as pessoas e com a informação, e na capacidade de associação do indivíduo, que cria significados baseados no contexto da coletividade, sendo esses processos mediados ou facilitados pela tecnologia.

Nesse sentido, o uso de tecnologias na educação tem sido amplamente defendido com a finalidade de fornecer meios para a construção do conhecimento a partir do uso de ferramentas digitais que fazem parte do cotidiano dos estudantes da nova geração, somado a isso se agregam valores relativos à construção da autonomia e à aprendizagem colaborativa e interativa.

Paralelamente, ocorre uma mudança no papel do professor, que, progressivamente, assume a posição de mediador do processo de aprendizagem dos estudantes e percebe que sua atuação não está dependente de uma determinada tecnologia, mas pode ser favorecida pelo uso do espaço virtual e da flexibilidade do tempo destinado ao estudo.

Descrição da metodologia utilizada

Este trabalho representa o relato da experiência piloto da Faculdade Asces no uso de uma rede social universitária e de metodologias ativas no apoio ao ensino presencial nos cursos de graduação. Essas iniciativas fazem parte da meta institucional de oferta do ensino semipresencial (ESP) na graduação até o ano de 2017.

Uma das primeiras necessidades identificadas nesse processo de implantação do ESP foi a familiaridade dos docentes e discentes desta IES com as principais ferramentas tecnológicas da atualidade, bem como as facilidades de acesso às mesmas nos ambientes de moradia e de estudo. Assim, optou-se pela realização de uma pesquisa institucional com a finalidade de responder a essas questões e, a partir dos dados obtidos e da investigação das potencialidades e fragilidades de algumas ferramentas digitais utilizadas na Educação, construiu-se uma proposta de implantação dessas tecnologias a favor do ensino presencial.

Tal proposta contempla o ensino do tipo *b-Learning* (*blended* que significa híbrido/misto), ou seja, admite o espaço virtual e informal como complemento à prática presencial do ensino, e a utilização de uma plataforma virtual denominada Edulify.com, que agrega e institucionaliza as atividades remotas.

O Edulify.com, ferramenta cujo desenvolvimento é financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), apresenta-se como uma Rede Social Universitária que tem como função principal o apoio ao ensino presencial. Não representa uma ferramenta de Educação à Distância (EAD), mas tem como principal característica a interatividade entre os usuários, promovendo o contato dos estudantes entre si, dos professores com os alunos e dos alunos com os professores em um ambiente colaborativo (CARDOSO JUNIOR, VALENÇA, 2013) (figura 1).



Figura 1: Tela de entrada do ambiente edulify.com/asces

Funciona de modo muito semelhante a um grupo no *Facebook* com algumas funcionalidades específicas para o professor e outras para o estudante, tais como criação de aulas, publicação de conteúdos de texto, vídeo e/ou anexos, calendário com planejamento das atividades e publicação de exercícios. Somada a essas funções, há a possibilidade dos usuários comentarem e/ou questionarem as publicações da mesma forma que se faz em qualquer rede social. Trata-se, portanto, de uma rede social controlada onde o professor é o elemento que promove e faz a mediação de toda a atividade letiva com os seus grupos de estudantes (figura 2).

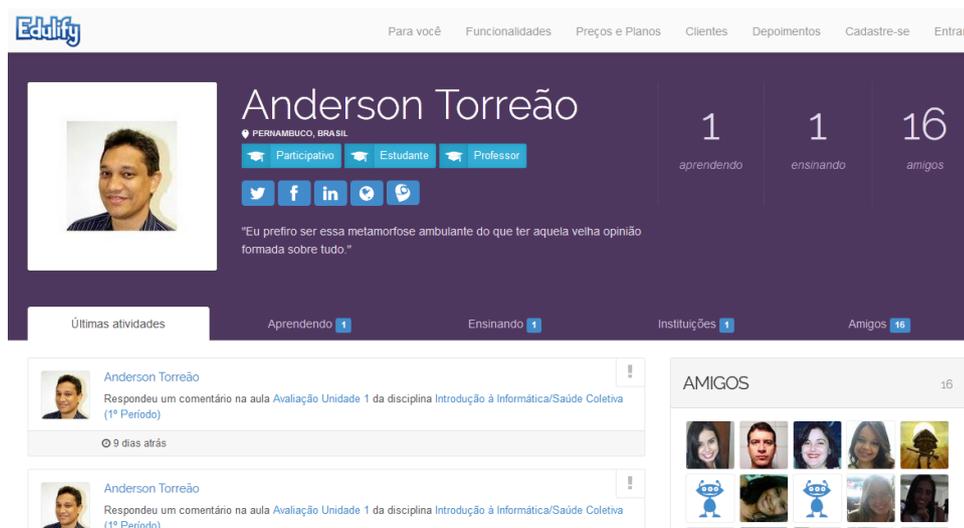


Figura 2: Layout do perfil do professor no ambiente edulify.com/ascas

Além disso, é uma plataforma *gamificada*, ou seja, estimula a premiação a partir das atividades desenvolvidas. Assim, o sistema classifica o estudante de acordo com vários parâmetros, tais com: participante, cumpridor, curioso, grupeiro, entre outros, e o premia com “*Badges*” (medalhas ou distintivos) conforme suas conquistas, semelhantemente a um jogo em rede. Deste modo, o Edulify.com configura-se como uma plataforma que estimula a colaboração, participação e competição.

Paralelamente ao uso do ambiente virtual, os docentes são motivados a utilizar metodologias ativas em suas aulas, inspiradas em princípios Conectivistas e nos conceitos de Problematização e de Sala de Aula Invertida, explorando ferramentas como o *Google Docs*, que permite a escrita colaborativa, e o *Youtube* em suas práticas pedagógicas. Além disso, são orientados para a avaliação formativa que considera aspectos qualitativos da participação do estudante nas atividades remotas. Para isso, desde dezembro de 2013, diversas oficinas de capacitação docente estão sendo oferecidas.

Figura 3: Layout de uma aula com vídeo no ambiente edulify.com/asces

A avaliação das estratégias adotadas nessa proposta piloto e do impacto delas no processo de ensino-aprendizagem está em andamento e contempla aspectos relativos à análise da experiência dos usuários, à interação professor-estudante, aos desafios operacionais e pedagógicos vivenciados pelos docentes e discentes, entre outros aspectos.

Resultados

Nesse primeiro trimestre de 2014, a proposta de ensino híbrido que utiliza uma rede social onde as atividades remotas são sistematizadas e desenvolvidas a partir de metodologias ativas de ensino-aprendizagem foi adotada de modo espontâneo por 40% dos docentes da Faculdade Ascens e envolveu a participação de 33% dos estudantes no período de janeiro a março.

Os dados quantitativos do uso da plataforma durante o primeiro trimestre deste ano são apresentados na tabela 1.

Tabela 1: Frequência de utilização do ambiente edulify.com/asces no primeiro trimestre de 2014

Atividades	Período/mês de 2014		
	Janeiro	Fevereiro	Março
Disciplinas publicadas	15	29	37
Aulas publicadas	30	110	78
Exercícios publicados	07	27	35
Arquivos publicados	55	157	161
Download de arquivos	557	4690	4266
Comentários postados em aulas	72	1935	1043
Comentários postados em disciplinas	15	277	641
Curtidas em comentários	26	2065	901

Nas disciplinas que fazem uso sistemático de metodologias ativas, registraram-se aulas com mais de 200 comentários, evidenciando a valorização destes espaços virtuais e das novas metodologias de interação com o aluno.

Por outro lado, tem se verificado um posicionamento polarizado dos docentes diante desta nova proposta educacional, onde há pouca aceitação ao uso das atividades remotas no apoio ao ensino presencial, pouca habilidade no manuseio das novas tecnologias e pouca disponibilidade para aprender por alguns professores que não se sentem à vontade com esta nova abordagem pedagógica, em contraponto ao engajamento, entusiasmo e proatividade de vários outros.

Da parte dos estudantes, ainda não se tem dados relativos à percepção dos mesmos sobre os impactos desta proposta no processo de ensino-aprendizagem, porém, semelhantemente ao observado entre os docentes, alguns relatos apontam para uma resistência ao caráter informal/social da experiência educativa, bem como à introdução de metodologias ativas nas aulas, divergindo da satisfação relatada por outros. As experiências dos professores e dos alunos serão analisadas ao longo deste semestre a partir de pesquisas que focarão as potencialidades e fragilidades do uso destas novas metodologias e tecnologias na prática educativa no ensino superior.

Na escolha de Edulify.com como plataforma a ser adotada pela Faculdade Asces, um dos pontos fortes considerados foi a simplicidade de uso e a portabilidade, aspectos fundamentais para a autonomia do professor e acessibilidade generalizada.

É uma ferramenta em atualização constante que atende as novas necessidades de seus clientes. Nesse sentido, solicitaram-se algumas novas funcionalidades para médio e longo prazo que visam o gerenciamento da informação/conteúdo produzido ao longo do tempo pelos usuários (professores e alunos), de modo que os conteúdos sejam organizados, classificados e permitam que qualquer aluno consiga revisitar conteúdos e discussões vivenciadas em anos anteriores, minimizando eventuais lacunas de aprendizado.

Pretende-se que seja possível o acesso a essas informações (aulas, exercícios e comentários) por um motor de busca que consiga identificar a informação solicitada ao longo do percurso/histórico do aluno e que seja transdisciplinar. Deste modo, a Faculdade Asces prepara-se para criar uma memória instrucional coletiva que beneficiará os estudantes, tornando possível entrar em uma nova fase que tem como objetivo gerenciar de forma efetiva o conhecimento publicado ao longo do percurso de cada aluno, possibilitando até um futuro processamento dessa informação acumulada em formatos que desconhecemos no presente. Por exemplo, um aluno que frequenta o último ano do curso ao pesquisar sobre “Anemia”

deverá ter acesso a todos os contextos, disciplinas e períodos em que esse tópico foi falado, dessa forma será possível ter uma visão unificada da informação e do conhecimento gerado, incentivando assim a interdisciplinaridade e o conhecimento coletivo.

Conclusão

Neste processo institucional, constata-se que o que está em desenvolvimento é a criação de uma nova cultura educacional, de um novo paradigma de atuação que explore as novas habilidades do aluno, como a interatividade e a colaboração social, orientadas para a sua atividade letiva.

A experiência relatada ainda está em avaliação, porém já se reconhece como prioritária a formação continuada dos professores no uso de tecnologias digitais, levando-os a incorporar essas ferramentas em suas formas de aprender e ensinar, e a utilizá-las a favor da melhoria do processo de ensino-aprendizagem, assegurando a qualidade da formação profissional por meio de práticas educacionais que se adequam ao perfil de comunicação, interação e ao modo de vida do estudante atual.

Institucionalmente, é uma tarefa árdua criar ou propor uma metodologia de ensino detalhada a seus docentes em virtude da diversidade de metodologias e tecnologias emergentes. Assim, esse projeto propõe simplesmente a adoção de práticas educacionais que atendam aos princípios já citados anteriormente: interatividade, autonomia, participação e colaboração, entre outros.

Conforme a natureza do projeto apresentado neste trabalho, o professor é o elemento fundamental desta mudança. O papel mediador que ele assume o promove a líder desta transformação, e a sua atuação não está dependente de uma determinada tecnologia, mas pode ser favorecida pelo uso de um novo espaço e tempo virtualizados, por isso é fundamental que a nova atuação do professor preencha adequadamente estas novas dimensões.

Conclui-se que não se pode conceber o ambiente de sala de aula desconectado do espaço virtual porque a realidade híbrida é o cotidiano do aluno de hoje. Uma experiência de aprendizado online engajadora e desafiadora pode tornar uma aula presencial mais intensa e enriquecedora.

Referências

A Geração Z: Características e perspectivas de uma juventude que conhece a internet desde a infância. Veja Jovens: Um retrato da geração mais bem informada de todos os tempos. Edição Setembro, 2001. Disponível em:

<http://veja.abril.com.br/idade/exclusivo/jovens/apresentacao.html>, acesso em 30/04/2014.

BARRON, B.J.S. et al. Doing with understanding: Lessons from research on problem and Project based learning. *Journal of Learning Science*, v. 7, 1998.

BORGES, M K. Educação Semipresencial: desmistificando a Educação a Distância. In, ABED, 2005. Disponível em <www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/218tcf3.pdf> , acesso em 30/04/2014.

BORTOLAZZO, S. F. Nascidos na Era Digital: outros sujeitos, outra geração. XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas - 2012.

MATTAR, João. Interatividade e aprendizagem. In: LETTO, Frederic M.; FORMIGA, Marcos. (orgs.). Educação à distância, o estado da arte. ABED (Associação Brasileira de Educação a Distância). São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MATTAR, João. Web 2.0 e Redes Sociais na Educação. São Paulo: Artesanato educacional, 2013.

SALVADOR, D. F., ROLANDO, R. F. R. , ROLANDO, L. G. R. Colaborar para aprender e avaliar para formar: Um relato de experiência na formação continuada de professores de biologia. *RBAAD*, v. 11, 2012.

SIEMENS, George. Connectivism: a learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, v. 2, n. 1, jan. 2005.

SOUZA, Bruno. Mobile Learning: Educação e Tecnologia na palma da mão. Cariacica: Mobile Learningpedia, 2012.