

Construindo comunidades virtuais de aprendizagem: experienciando novas práticas pedagógicas¹

Alves L.R.G., Fraga G.A.R., Silva J.M.L.

Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Brasil
Faculdades Jorge Amado, Bahia, Brasil

Resumo

O presente artigo trata das Comunidades Virtuais como espaços para o estabelecimento de interações à distância entre pessoas com uma diversidade de interesses, configurando-se como ambientes de aprendizagem, principalmente de uma geração que vive imersa num mundo tecnológico. Discute as possibilidades de sua utilização pedagogicamente e apresenta o trabalho desenvolvido pelo Núcleo de Educação e Tecnologia - NET do Instituto Superior de Educação das Faculdades Jorge Amado que, com uma concepção de construção coletiva de conhecimento e intercâmbio de saberes, desenvolve trabalhos com comunidades de aprendizagem. Relata a experiência de utilização da plataforma Moodle para implantação destes espaços com os alunos da disciplina OLET IV na referida instituição.

1. Introdução

As comunidades virtuais vêm ganhando espaço no cenário pedagógico, constituindo-se em lócus de aprendizagem e sociabilidade. O conceito foi usado inicialmente na década de noventa por Rheingold [4] que as concebe como agregações sociais que surgem na Internet formada por interlocutores invisíveis que podem ter interesses que vão do conhecimento científico ao conhecimento espontâneo, utilizando esses espaços para trocas intelectuais, sociais, afetivas e culturais, permitindo aflorar os seus sentimentos, estabelecendo teias de relacionamentos, mediadas pelo computador, conectados na rede. Estes novos espaços de aprendizagem começam a ser descobertos pelos professores que vêm utilizando a mediação das tecnologias digitais e telemáticas para “seduzir” os seus alunos que fazem parte da geração net ou geração digital [6] e vivem imersos cotidianamente nesse universo.

Os jovens que interagem com estas tecnologias não têm a princípio nenhum interesse pedagógico, querem construir vínculos, fazer “amigos” que talvez nunca encontrem presencialmente. Entram em diferentes salas de bate-papo, produzem diários on-line, criam fóruns e listas de discussões instigando os pares a participarem e a compartilharem com eles pontos de vista que envolvem desde questões políticas até as ligadas “a dor e a delícia” de adolescer.

Assim, o universo tecnológico vem dando origem aos filhos da “cultura da simulação” [7] ou “filhos do caos” [5], que interagem com uma diversidade de avatares para representá-los. Avatar, aqui compreendido como uma persona virtual, assumida pelos participantes de jogos e de distintas comunidades virtuais.

É uma geração que vive imersa em diferentes comunidades de aprendizagem e que abre várias janelas ao mesmo tempo e resolve problemas fazendo bricolagens, na medida em que organiza e reorganiza os objetos conhecidos sem um planejamento prévio. Para Pretto essa é a geração ALT /TAB², exatamente por essa mobilidade de interagir com diferentes janelas no computador. Nessa perspectiva, esses indivíduos - na maior parte das vezes, adolescentes e jovens - aprendem “futucando”, uma característica que, cada vez mais, também vem sendo exercitada pelos adultos.

A possibilidade de fazer bricolagens atrai crianças e jovens para interagir com os elementos tecnológicos e, em especial, com os games, o que contrapõe à premissa desenvolvida por Piaget [3] de que a necessidade do concreto vai sendo diluída no estágio de desenvolvimento operatório formal, uma vez que a simulação permite a manipulação dos objetos virtuais em diferentes telas.

¹ Artigo a ser apresentado na Conferência eLES'04, Aveiro-Pt, outubro/2004.

² Expressão utilizada pelo professor Nelson Pretto na palestra realizada no II Encontro de Educação a Distância em Salvador, em novembro de 2003. A ação ALT/TAB permite ao usuário acessar as janelas que vem trabalhando.

A interatividade e a interconectividade, favorecidas pelas tecnologias digitais, pela cultura da simulação, vêm também contribuindo para a instauração de uma outra lógica que caracteriza um pensamento hipertextual, o que pode levar à emergência de novas habilidades cognitivas, tais como, a rapidez no processamento de informações imagéticas; disseminação mais ágil de idéias e dados, com a participação ativa no processo, interagindo com várias janelas cognitivas ao mesmo tempo. Aqui, não existe uma preocupação com a duração da atenção dedicada às atividades. O importante é a capacidade de realizar multitarefas, fazer simultaneamente diferentes coisas.

Estas mudanças acabam por nos assustar, porque nós, adultos, ainda estamos vivendo essas transformações sob outra lógica, ainda presos à linearidade, às verdades absolutas, resistindo ao novo, a adentrar no mundo dos Screenagers. Rushkoff [5] utiliza essa expressão para referir-se a geração que nasceu da década de oitenta em diante e que interage constantemente com o controle remoto, o joystick, computador, mouse, enfim diferentes elementos tecnológicos.

As instituições de ensino como ainda a concebemos enquanto espaços geograficamente delimitados que tem a função de formar jovens críticos e participativos não podem e não devem ficar alheias a estas possibilidades que emergem na WEB. Urge a necessidade de interagir com estas comunidades virtuais, criando sentidos e nexos para os conteúdos pedagógicos e outros saberes.

É dentro desta perspectiva que vem sendo desenvolvido o trabalho do Núcleo de Educação e Tecnologia - NET do Instituto Superior de Educação das Faculdades Jorge Amado. Desde de agosto de 2003³ utilizamos a mediação dos elementos tecnológicos como suporte para as atividades que são desenvolvidas pelos professores e alunos das disciplinas Tópicos de Informática I e II e OLET IV, vinculadas ao NET. A nossa intenção é constituir mais um espaço de aprendizagem, além de implantar a cultura tecnológica na nossa instituição e principalmente mediar o processo de construção do conhecimento.

A intenção do NET vai além da mera instrumentalização e interação com os elementos, mas de construir com o grupo de docentes e discentes a concepção de uma construção coletiva que permite o intercâmbio de saberes que vão sendo significados a cada momento⁴.

Assim, utilizamos em nossa prática docente a mediação das ferramentas de comunicação síncronas e assíncronas, construindo um significado pedagógico para elas. O propósito foi criar um espaço de troca e socialização de informações e conhecimentos entre os professores e alunos, extrapolando os encontros presenciais, para que sejam capazes de estabelecer significado para estes elementos tecnológicos e posteriormente construir e efetivar comunidades virtuais de aprendizagem com os seus alunos.

O ambiente utilizado para a criação da comunidade em 2004.1 foi o Moodle (além deste ambiente utilizamos também as listas de discussão do Yahoo grupos para trocar cotidianamente informações com os alunos desde informes gerais até orientações das atividades da disciplina), que é uma plataforma de código aberto que possibilita o desenvolvimento de práticas mais construtivistas, isto é, pautadas nos princípios das perspectivas psicogenéticas⁵. O Moodle contém vários módulos de atividades que podem ser usados para produção de conhecimento e interação (como: Fóruns de Discussão, Chat, Diários, Pesquisa de Opinião, etc), bem como para armazenamento de dados (como: Materiais, Tarefas entre outros) [2]

Este artigo relatará as atividades desenvolvidas na disciplina Oficina de Leitura, Escrita e Tecnologia – OLET IV, com quatro turmas, uma do vespertino e três do noturno, com um total de cento e cinquenta alunos do quarto período do curso de Licenciatura em Normal Superior, que participaram das discussões iniciadas nos Fóruns de Discussão e Diários de Bordo.

Inicialmente, realizamos na sala de aula convencional a discussão a acerca da concepção de tecnologia e sua articulação com educação. Os professores vinculados ao NET compreendem que os elementos tecnológicos ampliam, modificam e transformam a ecologia cognitiva. Dentro dessa concepção, a oralidade, a escrita, a imagem e a informática se constituem em tecnologias da inteligência [1]. Paralelo a essas reflexões teóricas passamos a utilizar o laboratório de informática como mais um espaço de

³ No semestre 2003.2 utilizamos o Yahoo grupos como nosso ambiente virtual de aprendizagem utilizando basicamente a lista de discussão.

⁴ Curso Pegando no mouse e Comunidades de aprendizagem, nos quais foram atendidos oitenta alunos e até o momento atendemos onze alunos no semestre de 2004.1. Além dos cursos de extensão já referenciados, está previsto para o segundo semestre de 2004 novas turmas de Pegando no mouse, do curso de Excell e do curso de Power Point, estes últimos, para atender a demanda dos alunos da licenciatura do Normal Superior e Matemática.

⁵ Teorias que estudam gênese dos processos psíquicos. Ver Piaget, Vygotsky, Wallon, Ferreiro e Teberosky entre outros.

aprendizagem. Neste lócus, os alunos criaram e-mail, realizaram pesquisas na WEB e principalmente interagiram com o Moodle que abrigou o nosso ambiente virtual de aprendizagem⁶.



Figura 1- Página inicial do ambiente MOODLE, apresentando a lista de cursos disponíveis.

Contudo, o processo de interação com o novo não se constitui em algo fácil, principalmente se esse novo refere-se aos elementos tecnológicos. O nível de interação dos alunos da disciplina OLET IV era muito baixo, o que muitas vezes dificultou o acesso ao ambiente virtual de aprendizagem. Os alunos esqueciam o login e senha de acesso demandando um certo tempo para começar a participar das atividades propostas. É importante ressaltar que para mais de oitenta por cento dos alunos do curso referenciado, as atividades nos laboratórios de informática se constituem muitas vezes em o único momento em que interagem com as tecnologias digitais e telemáticas, pois estes alunos não têm acesso a estas tecnologias em outros espaços devido as questões de ordem econômica, social e até cultural. Portanto, temos uma responsabilidade muito grande em mediar não só a construção do significado pedagógico destes elementos mais principalmente um trabalho político social de promover a inclusão digital dos professores e futuros professores que serão responsáveis pela formação de uma geração que nasceu e vive em um mundo totalmente informatizado.

2. As teias pedagógicas do Moodle

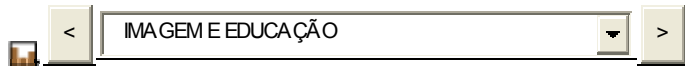
O Moodle oferece ferramentas assíncronas como o Fórum de Discussão, o Diário, o Perfil, o armazenamento de textos, Pesquisa de Opinião entre outros. E ferramentas síncronas como o Chat. Contudo, optamos por trabalhar apenas com o Perfil, o Fórum, o Diário, a Pesquisa de Opinião e o armazenamento de textos, evitando assim, que os alunos ficassem perdidos entre tantas opções. O Perfil se

⁶ www.e-learning-mt.com/gyn

constitui em um dos módulos que disponibiliza informações sobre o cursista que serão compartilhadas com todos os alunos da turma.

Foram criados quatro Fóruns de Discussão sobre a temática Imagem e Educação – os alunos deveriam ler os textos e fazer o registro na ferramenta para serem comentados pelos professores e demais colegas. A troca de idéias entre os discentes aconteceu em alguns Fóruns, assumindo, assim, o contorno de árvore, na qual vão ramificando as contribuições do grupo.

NSIN4E



[e-learning-MT](#) -> [NSIN4E](#) -> [Fóruns](#) -> **IMAGEM E EDUCAÇÃO**

Atualizar Fórum

[Todos podem fazer assinatura](#)

[Mostrar assinantes](#)

[Receber as mensagens deste fórum via email](#)



IMAGEM E EDUCAÇÃO

por [Jacqueline Leal](#) - Wednesday, 14 April 2004, 01:06 PM

Comentem a seguinte afirmação contida no texto: "Para uma parte das ciências cognitivas, esses processos[construções de imagens]seriam mesmo essenciais para a concretização de processos cognitivos e de aprendizagem".

[Apagar](#) [Responder](#)

- [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por liana rodrigues - Saturday, 17 April 2004, 09:19 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por valda magalhães de olivei - Saturday, 22 May 2004, 10:19 AM

- [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por sbeli decássia cardosodejesus - Saturday, 17 April 2004, 09:19 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por Dineusa Santos Mata - Saturday, 17 April 2004, 10:20 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por aracelia vitorio - Saturday, 22 May 2004, 09:42 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por Maria Auxiliadora Magalhaes - Saturday, 22 May 2004, 10:37 AM

- [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por Luciana A. Pereira - Saturday, 17 April 2004, 09:31 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por Rita de Cassia Fortes Gregório - Saturday, 22 May 2004, 09:35 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por Luciana A. Pereira - Monday, 24 May 2004, 08:54 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por Alzeni Suzart - Saturday, 22 May 2004, 09:40 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por rosana issa - Saturday, 22 May 2004, 09:47 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por sbeli decássia cardosodejesus - Saturday, 22 May 2004, 09:51 AM
 - [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por sbeli decássia cardosodejesus - Saturday, 22 May 2004, 10:05 AM

- [Re: IMAGEM E EDUCAÇÃO](#) por Claudia Maria Paixão Santa Cecília - Saturday, 17 April 2004, 09:39 AM

Figura 2- Ferramenta Fórum Virtual com as participações dos alunos.

No Diário, os alunos deveriam apenas registrar as dificuldades encontradas para interagir com o ambiente virtual de aprendizagem.

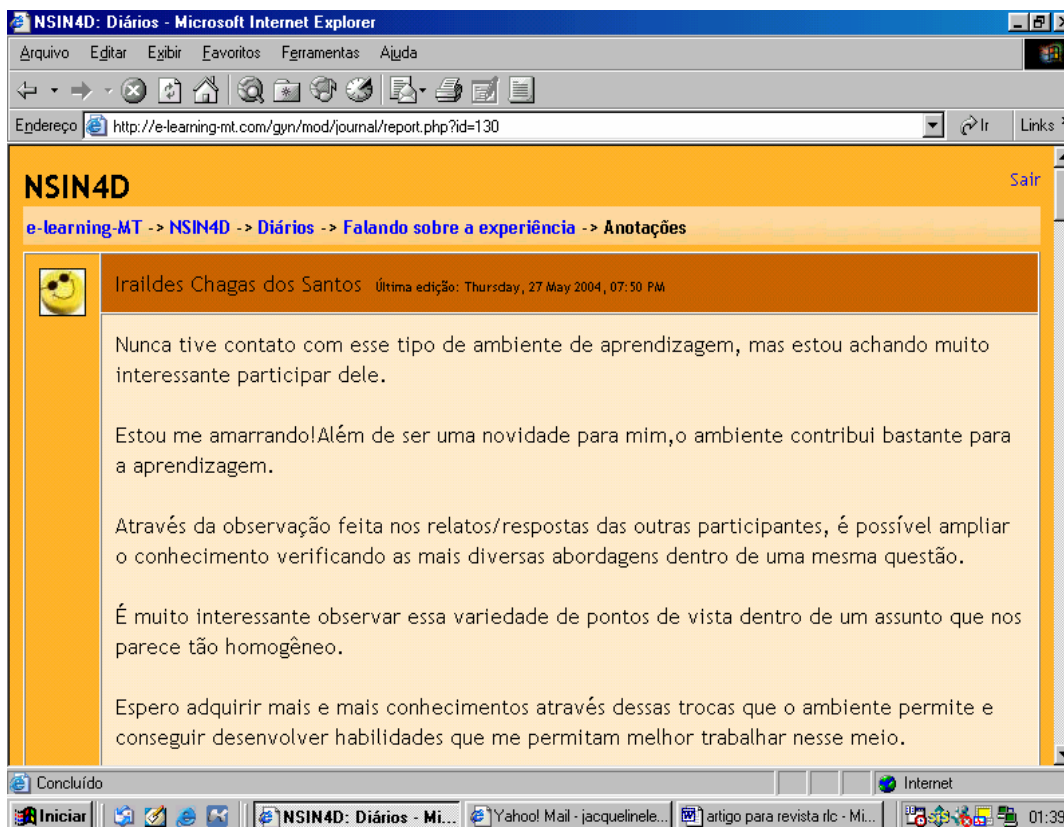


Figura 3- Ferramenta Diário: apresentando a participação de uma aluna.

Na ferramenta Pesquisa de Opinião, investigamos a seguinte questão: “A imagem é a primeira maneira do homem ver e expressar o mundo, por isso somos capazes de aprender, conhecer e entendermos melhor este mundo através de formas imagéticas?”. Contudo, essa atividade é pouco interativa, embora ofereça até seis possibilidades de escolha, mantém o caráter diretivo.

E finalmente, na ferramenta Material foram disponibilizados os três texto⁷ discutidos na disciplina para que os alunos pudessem baixá-los diretamente no computador.

É importante registrar que vinculado ao Perfil de cada cursista ficam agrupadas todas as ações desenvolvidas pelo participante nos Fóruns de Discussão, possibilitando ao professor acompanhar e dá feedback a todas as produções dos sujeitos. Conforme imagem abaixo.

⁷ VARGAS, Milton. Técnica, Tecnologia e Ciência. Artigo disponível no site <http://www.agenciabrasil.gov.br/ct/index.php> e publicado em 09/07/99.

NOVA, Cristiane. Imagem e Educação – Rastreamento Possibilidades. In: ALVES, Lynn; NOVA, Cristiane (orgs). Educação e Tecnologia. Salvador, Editora da UNEB (2003).

SANTAELLA, Lúcia. Introdução do livro Mídias e Artes: os desafios da arte no início do século XXI. In: BARROS, Anna e SANTAELLA, Lúcia (Orgs). Mídias e Artes. São Paulo: Unimarco Editora (2002), 7-10

Seguir para...

[e-learning-MT](#) -> [NSIV4B](#) -> [Participantes](#) -> **caciaci rosa**



caciaci rosa

[Editar perfil](#)

Bom gente, meu nome é Caciaci sou do NSIV4B, adoro gente e natureza mais também me sinto muito feliz quando estou sozinha em frente ao computador curtindo coisas novas.

Localização:	salvador/bahia, Brasil
Endereço de email:	kacy-ba@bol.com.br
Cursos:	NSIV4A , NSIV4B , Prática de Ensino
Último acesso:	Thursday, 27 May 2004, 02:12 AM (1 dia 20 horas)

[Cancelar a minha inscrição no curso NSIV4B](#)

[Relatório das atividades](#)

[Acesso como](#)

Figura 4- Ferramenta Perfil.



O valor da imagem (em [Imagem e Educação fórum 3](#))
por [caciaci rosa](#) - Thursday, 27 May 2004, 02:08 AM

Realmente uma imagem vale mais que mil palavras.
É impressionante a força que uma imagem pode exercer na vida das pessoas, pois uma imagem marcante tem o poder de trazer recordações e sentimentos inexprimíveis através das palavras. Isso me faz recordar um velho ditado popular que diz assim, "o que os olhos não vê o coração não sente". 😊

[Apagar](#)

[Discutir este tópico](#) (0 respostas até agora)



A importância da imagem na prática pedagógica (em [Imagem e Educação fórum 2](#))
por [caciaci rosa](#) - Thursday, 27 May 2004, 02:05 AM

Hoje em dia a imagem é um importante fator estruturante da prática pedagógica, pois os alunos estão inseridos cotidianamente num contexto imagético e os avanços das tecnologias imagéticas ampliaram as possibilidades de criação e construção de novos conhecimentos, pois a produção do conhecimento deve ultrapassar os limites da "imagística clássica" dando margem à criação de novas linguagens, rompendo as barreiras dos formais textos escritos ou audiovisuais clássicos para criar uma nova concepção de ensino - aprendizagem na qual o aluno seja capaz de pensar, ver, sentir e "recriar" o mundo através das imagens.

[Leia o resto deste tópico](#) (106 palavras)...

[Apagar](#)

[Discutir este tópico](#) (0 respostas até agora)



Imagem e educação (em [Imagem e Educação](#))
por [caciaci rosa](#) - Thursday, 27 May 2004, 01:28 AM

Em seu texto "Imagem e educação" Cristiane Nova faz uma reflexão sobre a importância da imagem na vida das pessoas, imagem essa capaz de trazer recordações dos fatos e acontecimentos marcantes na história e nos indivíduos. Pois é principalmente através da imagem que o homem vê e expressa o universo exterior e faz representações simbólicas em seu mundo interior.

[Leia o resto deste tópico](#) (141 palavras)...

[Apagar](#)

[Discutir este tópico](#) (0 respostas até agora)

Figura 5 – Fórum Virtual: discussões iniciadas recentemente por caciaci rosa

Assim, durante todo o semestre os alunos foram apresentando diferentes níveis de interação com os elementos tecnológicos, que iam da resistência a interação com os suportes tecnológicos, ao prazer de estar construindo algo novo e sentindo-se parte dessa “inteligência coletiva”, desta forma, ressignificando as práticas pedagógicas mediadas pelos ambientes virtuais que se constituem hoje em espaços de novas aprendizagens cognitivas, sociais e culturais.

Esta experiência vivenciada no semestre referenciado possibilitou aos alunos e professores envolvidos refletirem acerca dos limites e possibilidades dos suportes tecnológicos para o processo de ensinar e aprender. Para tanto, foi necessário imergir no novo e interagir com as mídias impressas, sonoras, imagéticas, digitais e telemáticas a fim dos discentes darem significado a estas tecnologias, que atuam na zona de desenvolvimento proximal dos sujeitos [8].

Dentre outros aspectos, esta experiência fortaleceu o desenvolvimento das pesquisas que já vem sendo realizadas pelos professores envolvidos no processo, ampliando e contribuindo para as discussões em torno da temática: Comunidades virtuais de aprendizagem.

Portanto, a interação com os suportes tecnológicos deve se constituir em condição básica para o processo de formação de docentes seja no nível inicial ou continuada, contribuindo assim, para uma melhora significativa da práxis pedagógica destes docentes.

Percebemos, então, a importância da disciplina OLET IV constituindo-se como um espaço relevante de repensar as mudanças das práticas de leitura e escrita na atualidade à partir da aceleração do uso das tecnologias digitais de comunicação audiovisual. Neste espaço o aluno do curso de Licenciatura em Normal Superior, além de ter a oportunidades de interagir com equipamentos digitais e multimeios, rever sua prática pedagógica mediante a interação e a diversidade de possibilidades que estão postas na sociedade e que são facilmente acessível pelas crianças e adolescentes.

Logo, repensar a formação do educador para dar respostas às demandas da sociedade da informação é imprescindível numa instituição formadora de tais profissionais, se constituindo em condição *sine-qua-non*, reconhecendo inclusive, que o papel da escola e do professor sofreu sérios contornos nesta nova sociedade. Portanto, faz-se necessário redesenhar currículos que dêem conta de processos de comunicação não mais unidirecionais, da superação da transmissão oral dos conhecimentos e da mera reprodução.

Uma instituição formadora de educadores deve estar à frente na valorização da construção coletiva, da criatividade, da aprendizagem através da imagem, do audiovisual, das trocas, da constante interação, privilegiando além do cognitivo, o afetivo e o intuitivo. Todas estas possibilidades estão potencializadas nas tecnologias da comunicação e informação. Temos percebido que esta disciplina tem se proposto a isso, e desta forma consideramos relevante socializarmos o trabalho desenvolvido em OLET IV.

Referências:

1. LÉVY, Pierre. Tecnologias da Inteligência. São Paulo: Editora 34 (1993).
2. MATTA, Alfredo. Comunidades em rede de computadores: abordagem para a Educação a Distância – EAD acessível a todos. Salvador: Ba (2003) mimeografo
3. PIAGET, Jean. Epistemologia genética. São Paulo: Ed. Martins Fontes (1990).
4. RHEINGOLD, Howard. A comunidade virtual. Lisboa: Gradiva (1997).

5. RUSHKOFF, Douglas. Um jogo chamado futuro - Como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan (1999).
6. TAPSCOTT, Don. Geração Digital - A crescente e irreversível ascensão da Geração Net. São Paulo: Makron Books do Brasil (1999).
7. TURKLE, Sherry. A vida no ecrã – a identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D'água (1997).
8. VYGOTSKY, Lev Semynovitch. A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Org. Michael Cole...[et al.]; São Paulo, Martins Fontes (1994).