

Aprendizagem em rede: um toque na tela

Rosária Ilgenfritz Sperotto

Maria Simone Debacco

Regina Otero Xavier

Christiano Otero Avila

158

Resumo

O Programa Comunidade de Cooperação para Formação de Professores em Mídias Digitais Interativas (Promídias) faz parte do Programa de Extensão Universitária (ProExt), destinado a capacitar professores da rede pública municipal de ensino do município de Pelotas, Estado do Rio Grande do Sul, Brasil, para o uso das mídias digitais em sua prática pedagógica. O curso de formação teve a participação de 96 professores/alunos e foi elaborado e executado por uma equipe multidisciplinar: professores da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) das áreas da Educação, Ciências da Computação e Educação a Distância (EaD), 20 alunos bolsistas e 2 doutorandos do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da UFPel. Os referenciais teóricos são provenientes do campo da aprendizagem colaborativa/cooperativa, dos estudos culturais e da área das tecnologias digitais da informação e da comunicação. O objetivo do curso foi valorizar a aprendizagem em rede que não se restrinja à sala de aula e que favoreça ações de interatividade nas práticas cotidianas.

Palavras-chave: aprendizagem colaborativa, formação de professores, mídias digitais.

Abstract

Network learning: a touch on the screen

This paper focuses on the Community Program of Cooperation for Teacher Training in Digital Interactive Media (Programa Comunidade de Cooperação para Formação de Professores em Mídias Digitais Interativas – Promídias), which integrates the University Extension Program, aimed at enabling teachers from the public school network of Pelotas, in the state of Rio Grande do Sul, Brazil, to use digital media in their pedagogical practice. The training course was attended by 96 teachers/students and was designed and carried out by a multidisciplinary team: professors of the Universidade Federal de Pelotas (UFPeL) from the areas of Education, Computer Sciences and Distance Learning, 20 scholarship students and 2 doctoral students of the Post-Graduate Education Program of UFPeL. Theoretical references from the fields of collaborative/cooperative learning, cultural studies and the areas of digital communication and information technologies were used to substantiate this research. We aimed at valuing a kind of network learning that is not limited to the classroom and that enables interactivity actions in daily practices.

Keywords: collaborative learning; teacher education; digital media.

Introdução

As tecnologias digitais avançam rapidamente e, ao mesmo tempo, paulatinamente, parecem deixar para trás aqueles que não possuem acesso às informações disseminadas por esses artefatos tecnológicos. Tecnologias e mídias digitais interativas na escola oferecem oportunidades às pessoas de participarem como protagonistas de outro modo de aprender nesta sociedade de comunicação; ampliam a interação, a possibilidade de acesso à informação e à produção de conhecimentos por meio da inclusão digital e do resgate da cidadania. Instituições como a universidade e a escola, que contemplam propostas de formação de cidadãos sensíveis e criativos, não podem mais desconsiderar a inserção das novas mídias digitais como ferramentas robustas para o aditamento a uma prática escolar que contemporize uma aprendizagem de cooperação entre os seus envolvidos diretos (alunos, professores e funcionários da escola). Todavia, para acontecer a inclusão digital, faz-se necessário que professores e alunos tenham, além de acesso à informação, capacitação para o uso das novas ferramentas digitais para a construção do conhecimento. Não basta ser conhecedor da existência do computador, dos dispositivos digitais móveis e do efeito de um toque na tela.¹ É preciso mais do que isso. É determinante mostrar àqueles que utilizarão essas ferramentas – os

¹ O “toque na tela” foi uma expressão enunciada por uma professora no encontro presencial de abertura do Promídias, momento em que estavam presentes todos os professores em formação, os bolsistas e a equipe de docentes da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL). Adotamos essa expressão por entendermos que ela carrega a manifestação de uma inquietação que denuncia o não pertencimento de muitos professores ao mundo onde os alunos transitam.

professores – que ter acesso a todas as pessoas pelo celular, a todos os lugares por GPS² e a todo saber pela internet nos coloca numa posição diferente daquela em que as distâncias eram de um espaço métrico e referido (Serres, 2013). Na universidade e nas escolas, flagramos um tempo em que nós, professores, ainda pautamos nossas ações desconsiderando uma prática escolar intermediada por tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), daqueles que hoje circulam por um espaço topológico de aproximações que acontecem num campo virtual. As TDIC, ao modificarem a forma de transmitir/armazenar informações, transformaram também os modos de aprender, da esfera da aprendizagem enfileirada à aprendizagem conectada.

A aprendizagem em rede embasa o Programa Comunidade de Cooperação para Formação de Professores em Mídias Digitais Interativas (Promidias)³ ao optarmos pelo trabalho colaborativo, crítico e reflexivo para a valorização do uso pedagógico das TDIC em sala de aula. O Promidias promove o diálogo entre docentes e discentes da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) e os professores da rede pública de ensino do município de Pelotas (RS).

As situações que promovem a instrumentalização do profissional responsável – o professor –, em relação ao uso de modo adequado das mídias, são necessárias, mas não suficientes. As possibilidades de formação e de uso pedagógico das mídias constituem-se por meio do diálogo entre experiências anteriores, perspectivas teórico-metodológicas e configurações institucionais, cujo princípio aponta para a formação dos professores da rede de ensino, assim como para o preparo técnico de alunos de graduação da UFPel. Estes não só atuaram com os professores da rede básica de ensino do município de Pelotas durante sua formação acadêmica e a execução do Promidias, como também, muito provavelmente, tão logo concluíam o curso de graduação, serão profissionais na rede municipal de ensino.

Como ferramentas que dinamizam os atuais processos de ensino e aprendizagem escolares, entendemos que as mídias interativas/narrativas audiovisuais podem ser utilizadas como dispositivos de diálogo com os espaços escolares. O Promidias fomentou a busca e a utilização de recursos educacionais abertos (REA) para serem usados pelos professores da rede pública municipal de Pelotas no dia a dia da sala de aula. Em relação à natureza acadêmica do programa, ressaltamos que ele objetivou uma aproximação entre ensino, pesquisa e extensão, mediante o trabalho com os professores e alunos de vários cursos da UFPel e professores e alunos da rede pública municipal de educação de Pelotas. Percebemos a relevância e eficácia do programa de extensão Promidias, pois este priorizou uma formação que sensibilizou e preparou o profissional da educação para o uso de mídias digitais interativas em seus processos de ensinar e de aprender, estimulando a pesquisa, os processos de criação e de construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades de cooperação e autonomia.

A seguir, descrevemos o processo de formação proposto ao grupo de professores da rede pública municipal de ensino da cidade de Pelotas. Primeiramente, apresentamos uma rede dos teóricos que nos auxiliaram a pensar a proposta de

² Sigla de Global Positioning System, o Sistema de Posicionamento Global.

³ Executado na UFPel com financiamento do Programa de Extensão Universitária (Proext), do Ministério da Educação (MEC), em 2014.

formação. Em um segundo ponto, delineamos o percurso metodológico. Reservamos o próximo trecho do texto para os conteúdos da capacitação, dispostos nessa ordem: 1) socialização do grupo de participantes; 2) problemática da educação na contemporaneidade e influência da cultura digital nos modos de aprender; 3) ferramentas colaborativas; 4) objetos de aprendizagem e recursos educacionais abertos; 5) programação de computadores para crianças com Scratch; 6) edição de áudio e vídeo com *software* livre; 7) histórias em quadrinhos; e 8) trabalho final de colaboração entre o grupo dos participantes. Finalizamos o artigo com a apresentação de resultados avaliativos por parte do grupo de professores da rede pública municipal de ensino sobre a execução do Promídias, focando em aspectos relacionados à interação e à colaboração/cooperação.

1 Rede teórica de pensadores

Atualmente, quando se fala em ensinar e em aprender, necessariamente se está fazendo alusão a alguns instrumentos das tecnologias contemporâneas, ainda que nem todos os ambientes educacionais tenham acesso a eles. As instituições de caráter instrucional, denominadas de escolas ou de universidades, são apenas alguns dos locais onde se aprende. Apesar de já existir esse reconhecimento, nem sempre foi assim, a não ser para os temas mais elaborados e complexos, que se encontravam apenas na cabeça dos professores. Nesse sentido, a função de transmitir informações, próprias dos ambientes educacionais, foi alterada: não deixou de existir, mas está diferente. O acesso à informação está disponível a todos, criam-se cenários e estratégias com um sentido de indeterminação, de abertura para novos possíveis, como um convite ao aluno à participação e à coautoria.

Mas é o professor o soberano que conhece e senhoreia o domínio de todos os movimentos que interessa aprender. Esse ainda carece ser mestre em silenciamentos, e, para tanto, não há por que consultar os alunos. De forma geral, educadores passaram por um processo de formação baseado na palavra escrita, em textos estáticos, geralmente em preto e branco, enquanto jovens e crianças que estão nas escolas nasceram em um contexto repleto de recursos tecnológicos digitais, necessitando fazer uso de habilidades visomotoras, sensoriais, lógicas, espaciais e sociais. Um dos grandes desafios a ser enfrentado pela escola é justamente minimizar essa incompatibilidade entre a cultura e as linguagens orais e escritas existentes no meio escolar e a cultura digital e as linguagens midiáticas que perpassam nossas vidas e vêm nos constituindo de formas diferentes e nos levando a desenvolver aprendizagens, habilidades e comportamentos diversos.

Moraes (2002) já argumentava que as tecnologias digitais estavam sendo usadas para camuflar velhas teorias porque não existia um modelo de formação de professores para o uso das TDIC, inspirado em um paradigma mais aberto, dinâmico, cooperativo, crítico, criativo, que promovesse a solidariedade. Ainda nos perguntamos: como os professores poderão aprender a usar as TDIC de acordo com um paradigma que enfatize a colaboração/cooperação e a solidariedade?

Um cenário de autoria, criatividade e ajuda mútua é favorecido pelas configurações tecnológicas e informacionais que disponibilizam formas fáceis de comunicação, compartilhamento e publicação. Entre os recursos das tecnologias de

informação e comunicação (TIC) existentes atualmente, podem ser citadas as ferramentas da *Web 2.0* (O'Reilly, 2005). Esse termo refere-se a uma segunda geração da *web*, marcada por facilidades na autoria, no compartilhamento entre usuários e na ajuda mútua, possibilitados a pessoas que podem estar distantes fisicamente. Essa transformação no paradigma comunicacional contempla mudanças na produção, no armazenamento e na divulgação das informações. Com isso, abrem-se possibilidades para se investir na autoria de professores e alunos, que podem produzir e divulgar seus vídeos e textos com mais visibilidade. Antes da *Web 2.0*, dificilmente um vídeo produzido por um aluno de uma escola do interior teria uma repercussão nacional. Atualmente, um aluno pode produzir um vídeo caseiro, publicar na internet, e esse vídeo ser acessado por muitas pessoas de diferentes cidades e países. Com o avanço tecnológico, mudou a dinâmica da produção e da divulgação da informação; em consequência, altera-se a forma de nos relacionarmos com essas informações.

O eco de um toque na tela parece inspirar alguns professores a conectarem-se a uma escola que invista na autoria e na divulgação dos conhecimentos que estão sendo debatidos e construídos na instituição. Elege-se a escola em rede, que compartilha com outras instituições as experiências e as aprendizagens, priorizando o desenvolvimento de novas habilidades e a reconfiguração dos papéis de alunos e de professores. Tais transformações estão embasadas na intensificação dos processos interativos entre as pessoas procedentes de outras práticas no mundo digital.

Constata-se hoje que as tecnologias digitais contemporâneas, por sua rápida evolução e por serem mais acessíveis, dinâmicas e atraentes, potencializam os números de conexões, contatos e interações *online*. A quantidade de informações avoluma-se em tempos cada vez menores. Conforme Sperotto (2009), tais mudanças alteram os modos de existência, e outras constituições subjetivas estão sendo engendradas no contemporâneo, bem como a produção do conhecimento, as interações *online* e as aprendizagens, constituindo-se uma subjetividade que é individual e coletiva (Guattari, 1992). Pode-se afirmar que as pessoas estão sendo constituídas em meio a esses dispositivos tecnológicos, o que implica o surgimento de outras possibilidades de aprendizagens. Ao enfocarem-se os meios de comunicação e as transformações tecnológicas da atualidade, como as tecnologias interativas, investe-se na internet como um instrumento de desenvolvimento social que possibilita a partilha da memória, da percepção, da imaginação, das sensações, resultando em uma aprendizagem coletiva, advinda de explorações entre grupos humanos, como destaca Lévy (1999).

A essa tecnologia interativa, adiciona-se o que é perceptível com o uso da internet para fins de conversação simultânea por meio de *chats* e programas específicos de interatividade social, como WhatsApp, Google Hangout, Skype, ICQ, etc. Além disso, há os *sites* de redes sociais, entre eles, destacamos o Facebook.

A área da educação formal e corporativa vem utilizando largamente ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), que possibilitam atividades individuais e em grupo, além de modos variados de interatividade com conteúdos e materiais. Isso amplia o limite das paredes das escolas para um gerenciamento das práticas de ensino mediadas por recursos tecnológicos em polos presenciais, ou, ainda, a partir da organização particular de cada aluno, com o apoio de professores e tutores, no ambiente em que se tenha acesso à internet, o que flexibiliza horários e recursos.

As tecnologias digitais presentes em nosso dia a dia apontam para o fato de que não falamos mais do computador na escola, mas de uma tecnologia que permite ao aluno navegar em um mundo digital, em meio a milhões de informações, conteúdos e materiais. Esses dados adentram o espaço da escola, modificando a cultura escolar por meio das novas relações estabelecidas e de uma produção de subjetividade dentro e fora da escola, por redes sociais presentes no cotidiano de alunos, professores, equipe pedagógica, gestores e pais. Portanto, a integração das tecnologias digitais no contexto escolar ultrapassa os limites da sala de aula. Se antes precisávamos de um professor que integrasse o computador ao seu trabalho pedagógico, hoje necessitamos de um maestro que harmonize todos os sons e ritmos que se misturam no espaço escolar, emitidos por aqueles que desejam inserir-se e por aqueles que já estão inseridos nesse mundo virtualizado.

Destacamos, então, três extratos de análise para desenvolver nossas reflexões em relação aos motivos que dificultam o emprego das mídias digitais interativas em situações de ensino e de aprendizagem: as condições individuais, as condições institucionais e as condições coletivas. Com relação às condições individuais que podem dificultar o uso pedagógico de mídias digitais interativas por professores, apontamos a insuficiência de tempo para que possam realizar cursos de capacitação e a formação deficitária em seus cursos universitários. Entre as condições institucionais citadas pelos professores, podemos destacar a rígida estrutura de algumas escolas, que não privilegiam trabalhos coletivos e interdisciplinares, além da estrutura tecnológica precária e da carência de valorização dos períodos de capacitação por parte das instituições escolares, que dificilmente liberam seus professores para tais atividades. Outro aspecto recorrente nas respostas dos professores diz respeito às condições coletivas que tendem a dificultar a utilização das mídias digitais interativas. Mesmo com o potencial de interatividade das ferramentas disponibilizadas e trabalhadas durante o curso, os participantes tiveram dificuldade para executar trabalhos coletivos.

Sendo assim, ousamos inferir que o trabalho em grupo exige desenvolvimento de habilidades que os professores dificilmente experimentam nos seus respectivos cursos de formação devido às características do trabalho solitário da docência presencial. Em relação a esse aspecto, quicá o conceito de cooperação piagetiano, em que cooperar implica operar mentalmente em comum, possa indicar alguma pista sobre tal dificuldade. No entanto, para operar em comum com outras pessoas, algumas condições individuais necessitam estar contempladas, como, por exemplo, uma linguagem comum, escala de valores comum, respeito mútuo, predisposição para participar de trocas interindividuais, bem como capacidade de reciprocidade (Piaget, 1973, 1977).

2 Promídias: percursos, indicadores e outras possibilidades de intervenção

A formação em mídias na educação para professores da rede pública municipal de Pelotas via Promídias/Proext 2014 iniciou-se em uma reunião realizada no dia 10 de setembro de 2014. O encontro objetivou apresentar o programa e o método de

trabalho que seria implementado. Compareceram 160 professores, sendo que 96 se inscreveram no Moodle, o ambiente virtual de aprendizagem para a realização da capacitação.

A formação foi realizada totalmente no AVA Moodle, sem encontros presenciais obrigatórios, porém, com disponibilidade de suporte *on-line* e presencial por meio de bolsistas em três turnos. Além do suporte em três turnos, também foram realizadas aulas presenciais, de caráter opcional, a cada 15 dias, em que os professores responsáveis pelos módulos do curso abordavam os conteúdos e atividades que seriam disponibilizados no AVA. Para ampliar e flexibilizar as discussões sobre a temática “mídias na educação”, foi criado um grupo chamado “Promídias – Proext 2014”⁴ no *site* e no serviço de rede social (SSRS) Facebook, e todos os cursistas foram convidados a participar e incentivados a convidar outros colegas a postarem informações relacionadas ao tema “educação e tecnologias”. Durante a formação, o grupo do Facebook foi utilizado pelos professores do curso como um canal alternativo de interação e de comunicação para avisar sobre a abertura dos tópicos no AVA e também para disponibilizar material extra sobre os conteúdos, permanecendo ativo com cerca de 200 membros mesmo após o término da capacitação.

A Figura 1 ilustra, a título de exemplo de conteúdo, uma postagem realizada por um dos cursistas no grupo “Promídias – Proext 2014” durante a formação.



Figura 1 – Postagem realizada por um dos cursistas

Fonte: Elaborada pelos autores

3 Percorso metodológico

O curso foi estruturado de forma flexível, para permitir que os cursistas (professores da rede pública municipal) pudessem participar da formação oferecida pelo Promídias, mesmo tendo uma carga horária elevada em suas escolas.

Os momentos presenciais foram todos opcionais, ou seja, o cursista poderia concluir a formação estudando os conteúdos e realizando as atividades no ambiente

⁴ Disponível em: < <https://www.facebook.com/groups/promidias.proext/> >. Acesso em: 20 jun. 2015.

virtual, sem a necessidade de comparecer, presencialmente, a uma “sala de aula”. Os conteúdos foram agrupados em unidades temáticas e, dentro destas, em tópicos semanais, sempre com conteúdos e atividades que tratavam de conceitos e de ferramentas a serem aplicadas na educação.

A cada semana, um novo tópico era liberado no AVA e, de 15 em 15 dias, uma aula presencial opcional era realizada com o(a) professor(a) responsável pelo conteúdo. Os cursistas tinham, em geral, 15 dias para estudar os conteúdos e realizar as atividades que foram propostas. À medida que as atividades eram realizadas, os bolsistas⁵ (intitulados como tutores) realizavam a *feedback* e assinalavam a atividade como “realizada” em uma planilha de acompanhamento desenvolvida no Google Drive, que estava disponível a todos os cursistas e pode ser visualizada na Figura 2.

Tutores	Unidade 0			Unidade 1			Aula 1		
	Perfil	Video	Expectativas	Forum Ed.no Séc. XXI	Forum WEB 2.0	GDrive na Escola			
1	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
2	OK	OK	OK	FALTA	FALTA	FALTA			
3	OK	OK	OK	FALTA	OK	OK			
4	OK	OK	OK	FALTA	OK	OK			
5	OK	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA			
6	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
7	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
8	OK	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA			
9	OK	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA			
10	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
11	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
12	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
13	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
14	OK	OK	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA			
15	OK	OK	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA			
16	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA	FALTA			
17	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
18	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
19	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
20	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
21	OK	OK	OK	OK	OK	OK			
22	OK	OK	OK	OK	OK	OK			

Figura 2 – Planilha de acompanhamento desenvolvida no Google Drive

Fonte: Elaborada pelos autores

⁵ Os alunos bolsistas estavam matriculados em diferentes cursos de graduação da UFPel (presenciais e a distância).

Os conteúdos e as atividades foram estruturados no AVA sempre na mesma disposição (título, resumo, fórum de dúvidas, conteúdos e atividades), para evitar que os cursistas ficassem “perdidos” ou com sobrecarga de informação.

Unidade 2 - Ferramentas Colaborativas

Aula 4

Neste tópico vamos conhecer e utilizar uma ferramenta que permite a realização de reuniões por webconferência, sendo, desta forma, um recurso extremamente útil para quem trabalha na área da educação.

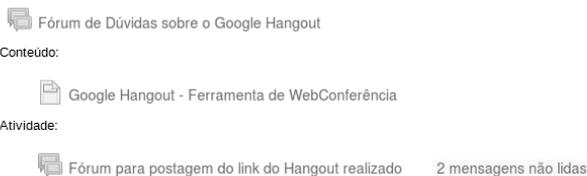


Figura 3 – Exemplo de tópico disponibilizado no AVA

Fonte: Elaborada pelos autores

A Figura 3 apresenta um exemplo de tópico com o padrão adotado para todo o curso, ou seja, um título no topo do tópico (Unidade 2 – Ferramentas Colaborativas), um resumo logo abaixo, um fórum de dúvidas (Fórum de Dúvidas sobre o Google Hangout), o título “Conteúdo:”, as *links* para os conteúdos, o título “Atividade:” e o(s) *link(s)* para a(s) atividade(s) a ser(em) realizada(s) no tópico.

Para obter a certificação, os cursistas deveriam cumprir 70% das atividades propostas e realizar um trabalho final. O trabalho final configura-se na elaboração de um produto digital que contemple uma ou mais unidades estudadas no decorrer do curso de formação. Como subsídio para a confecção do produto de conclusão, postaram-se no AVA Moodle textos e orientações sobre a elaboração de projetos.

Os cursistas que finalizaram a capacitação responderam a um instrumento de avaliação do curso, que procurou investigar a qualidade da formação oferecida pelo Promídias. Entre as respostas, analisamos, pela escala de Likert⁶ (1 a 5), as que evidenciam sinais de colaboração/cooperação com os colegas e com os tutores.

4 Conteúdos da capacitação

A seguir, disponibilizamos ao leitor um panorama dos conteúdos que foram trabalhados ao longo dos, aproximadamente, três meses de curso.

4.1 Socialização

Objetivou socializar os participantes da formação mediante atualização do perfil no AVA, participação em um fórum de expectativas sobre o curso e gravação de um vídeo de apresentação.

⁶ Tipo de escala de resposta psicométrica usada habitualmente em pesquisas de opinião. Ao responderem a um questionário, os perguntados especificam seu nível de concordância com uma afirmação. O nome da escala deve-se ao relatório escrito por Rensis Likert, explicando seu uso.

4.2 Educação no século 21

Objetivou provocar reflexões sobre as transformações trazidas pelas tecnologias digitais enquanto instituintes de outras possibilidades de aprendizagem e ensino nos modos de aprender contemporâneos.

4.3 Ferramentas colaborativas

Objetivou apresentar os conceitos de Web 2.0, Nuvem Computacional, Geração Z⁷ e ferramentas colaborativas (instrumental), tratando da edição colaborativa de textos, formulários, planilhas e *web*-conferências com Hangout.

4.4 Objetos de aprendizagem e recursos educacionais abertos

Objetivou abordar os conceitos relacionados a objetos de aprendizagem (OA) e recursos educacionais abertos (REA).

4.5 Programação de computadores para crianças com Scratch

Objetivou apresentar a ferramenta que permite introduzir o mundo da programação de computadores no contexto escolar. O Scratch é uma ferramenta extremamente lúdica, desenvolvida e mantida pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT),⁸ visando facilitar o ensino de programação de computadores.

4.6 Edição de áudio e vídeo com software livre

Objetivou apresentar as etapas e ferramentas para a produção de um material audiovisual, as questões básicas sobre gravação de imagens e uma rápida descrição explicativa relacionada ao uso das ferramentas que seriam abordadas na unidade.

4.7 Histórias em quadrinhos

Objetivou exibir algumas possibilidades de utilização didática de histórias em quadrinhos, abordando aspectos como evolução, importância e aplicações.

Utilizou-se o Hagáquê, um editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos, cuja proposta é facilitar o processo de criação por uma pessoa ainda inexperiente no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar a sua imaginação.

5 Práticas de colaboração/cooperação e interação em rede

Há muito, estudamos e discutimos a importância da colaboração/cooperação, da aprendizagem em rede e da interdisciplinaridade, mas há bem pouco tempo dispomo-nos a viver e a experimentar esses movimentos de capturas disseminados

⁷ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gera%C3%A7%C3%A3o_Z>. Acesso em: 22 jun. 2015.

⁸ Disponível em : <<http://web.mit.edu/>>. Acesso em: 22 jun. 2015.

pela conexão que estabelecemos com as redes digitais de comunicação e informação, o que acontece hoje de várias formas: mediante conexões estabelecidas por toques em teclados ou *mouses*, por meio de *desktops* e *notebooks* ou pelo “toque na tela” em *iPads*, *tablets*, *smartphones*, *iPhones*. Trata-se de modos de interação virtual.

Apresentamos, a seguir, dois gráficos criados a partir das respostas dos alunos que concluíram o curso de capacitação, referentes aos temas colaboração/cooperação e interação.

Como você avalia a interação com os colegas?

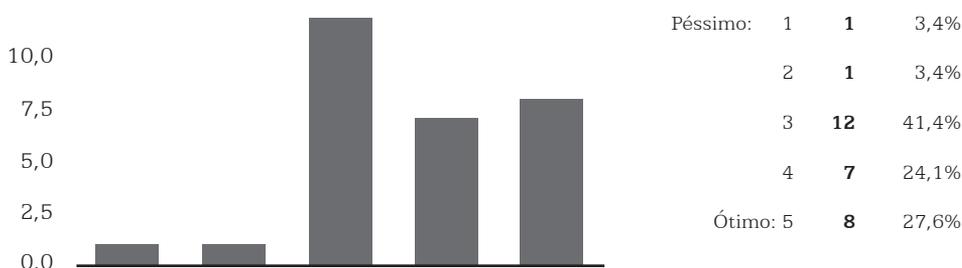


Gráfico 1 – Avaliação da interação com os colegas

Fonte: Elaborado pelos autores

Quanto à interação com os colegas, o maior índice de respostas foi para a nota 3, na escala de Likert equivalente ao conceito “bom” (em torno de 41%), além de uma avaliação para “péssimo” e outra para “regular” (Gráfico 1).

168

Como você avalia a interação com os tutores?

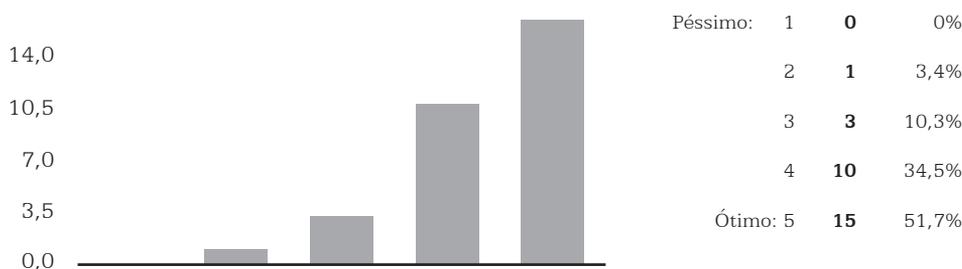


Gráfico 2 – Avaliação da interação com os tutores

Fonte: Elaborado pelos autores

A interação com os tutores teve melhor avaliação do que com os colegas – aproximadamente 86% dos cursistas avaliou a interação como boa ou ótima (Gráfico 2).



Figura 4 – Exemplo de produção de uma história em quadrinhos no Hagáquê pelos cursistas

Fonte: Elaborada pelos autores

Considerações finais

O emprego das mídias digitais interativas na escola ofereceu às pessoas chances de cooperarem/colaborarem como protagonistas com outro modo de aprender, por meio de interações em tempos presentificados, em um espaço topológico de aproximações que acontecem em um campo virtual (Serres, 2013).

As aprendizagens demonstradas pelos professores cursistas derivam dos efeitos dos conhecimentos assimilados durante o percurso da formação pelo Promídias. Constatamos os efeitos dessas aprendizagens à medida que os professores foram construindo seus trabalhos de finalização do curso utilizando as mídias digitais interativas para estruturar seus REA, postados no AVA Moodle.

Os REA construídos pelos professores quebraram com o paradigma de que a estrutura escolar deixa pouco tempo e espaço para inovações, podendo ser utilizados como dispositivos de diálogo nos espaços escolares. O emprego das TDIC requereu uma construção colaborativa/cooperativa entre os sujeitos envolvidos, agregando habilidades provenientes de fusão de subjetividades, conectadas com condições individuais, coletivas e institucionais (Guattari, 1992).

Percebe-se o mérito transformador das TDIC nas práticas escolares, agregadas como um potencial para a integração de atividades coletivas e interdisciplinares no dia a dia escolar.

O eco de um toque na tela parece inspirar alguns professores a conectarem-se a uma escola que invista na autoria e na divulgação dos conhecimentos que estão sendo debatidos e construídos com seus alunos, intensificando processos de interação, cooperação e colaboração.

170

Referências bibliográficas

GERAÇÃO Z. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gera%C3%A7%C3%A3o_Z>. Acesso em: 22 jun. 2015.

GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: Editora 34, 1992.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY. Página principal. Disponível em: <<http://web.mit.edu/>>. Acesso em: 22 jun. 2015.

MORAES, Maria Cândida. Tecendo a rede, mas com que paradigma? In: MORAES, M. C. *Educação a distância: fundamentos e práticas*. Campinas: Unicamp/Nied, 2002.

O'REILLY, Tim. *What is web 2.0*. 2005. Disponível em: <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 6 maio 2011.

PIAGET, Jean. *Estudos sociológicos*. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

PIAGET, Jean. *O julgamento moral na criança*. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

PROMÍDIAS. *Proext 2014*. [grupo de discussão no Facebook]. Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/promidias.proext/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

SERRES, M. *Polegarzinha: uma nova forma de viver em harmonia, de pensar as instituições, de ser e de saber*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SPEROTTO, Rosária. Educação para a mídia: leitura crítica. In: BOCK, A. M. B. (Org.). *Mídia e psicologia: produção de subjetividade e coletividade*. 2. ed. Brasília, DF: Conselho Federal de Psicologia, 2009. p. 279-303.

Rosária Ilgenfritz Sperotto, doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002), é professora da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL) nos programas de pós-graduação em Educação e em Ensino de Ciências e Matemática, e na educação a distância. Líder do grupo de pesquisa “Comunicação, cultura, tecnologias e modos de subjetivação” (CoCTeC – CNPq/UFPeL).

sperotto@ufpel.edu.br

Maria Simone Debacko, doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS), é coordenadora do curso de Pedagogia diurno da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL).

maria.debacko@ufpel.edu.br

Regina Otero Xavier, doutora em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), é professora adjunta de licenciatura em Educação do Campo a Distância, lotada no Centro de Educação Aberta a Distância (Cead) da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL), vinculado ao Programa Universidade Aberta do Brasil (UAB).

trilhote@gmail.com

Christiano Otero Avila, mestre em Ciência da Computação pela Universidade Católica de Pelotas (UCPEL), é docente da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL), onde também desempenhou as funções de Analista de TI, Diretor de Desenvolvimento de Sistemas do Centro de Gerenciamento de Informações e Concursos (CGIC) e Diretor Geral do CGIC, setor responsável pela organização dos concursos e informática da UFPeL.

christiano.avila@ufpel.edu.br

Recebido em 7 de julho de 2015

Aprovado em 16 de julho de 2015