

Simon, Rangel Machado; Souza, Márcio Vieira de;
"RECURSOS DIGITAIS, AVA E MOOCS: EXPERIMENTAÇÕES E
REFLEXÕES PARA ATUALIDADE", p. 121-128 . In: Souza,
Márcio Vieira de; Giglio, Kamil. **Mídias Digitais, Redes
Sociais e Educação em Rede: Experiências na
Pesquisa e Extensão Universitária**. São Paulo: Blucher,
2015. ISBN: 978-85-8039-128-2, DOI
10.5151/9788580391282-10

7

CAPÍTULO

RECURSOS DIGITAIS, AVA E MOOCS: EXPERIMENTAÇÕES E REFLEXÕES PARA ATUALIDADE⁶

Rangel Machado SIMON; Marcio Vieira de SOUZA

1. INTRODUÇÃO

No atual contexto percebe-se um movimento crescente de conteúdos públicos e colaborativos na rede web, como por exemplo, o movimento de acesso aberto e WIKI. Em partes estes reflexos são decorrentes do desenvolvimento socioeconômico baseada no incremento tecnológico, ou seja, na oferta e no fácil acesso as diversas mídias digitais, como dispositivos móveis multifuncionais (*smartphones, tablets*), bem como o fomento à produção de softwares livres, contribuem diretamente para a consolidação de movimentos como o *Creative Commons* (relativo aos direitos autorais).

⁶ Texto baseado na publicação "Mídias sociais, AVA e MOOCS: reflexões sobre educação em rede", publicada em ICBL2013 - *International Conference on Interactive Computer aided Blended Learning*.

Esta conjuntura, portanto, deve ser considerada ao se planejar a expansão dos cursos de EaD, pois constata-se que tecnologia digital tem se tornado *pervasiva*, presente cada vez mais no cotidiano da população e, por consequência, do ambiente escolar. Estas, por sua vez, oferecem possibilidades diversas e diferentes de metodologias que permitem, entre outros fatores, tornar a linguagem mais acessível e interessante para os estudantes.

Castells (2007) indica que no debate do uso social das novas tecnologias a relação estabelecida entre a mão de obra e a matéria no processo de trabalho é o agente catalizador de mudanças e principal responsável pelo desenvolvimento de novas linguagens. Ao se identificar e discutir as condições interativas apresentadas pelas redes sociais virtuais destaca-se seu papel fundamental na atual sociedade do conhecimento, o que evidencia neste processo o papel da aprendizagem como estágio considerável da produção do conhecimento e configuram as redes sociais virtuais como espaços de compartilhamento e criação de conhecimento.

Por conseguinte, tornar um AVA um ambiente mais amigável e atrativo deve ser uma meta constante em todo projeto de EAD, seja por meio do uso de recursos digitais ou mesmo de outra estratégia que esteja ao alcance de tutores e professores no ambiente virtual. Uma das possibilidades emergentes para a educação na era digital está na sua hibridização e na associação de recursos que proporcionam experiências mais ricas, como jogos educativos, vídeos, animações etc., por eles possuírem maior apelo e serem familiar junto ao público mais jovem.

Paralelamente acompanha-se a ascensão na utilização de mídias sociais emergentes (*Tumblr, Youtube, Pinterest, Foursquare, MySpace, Soundcloud* etc.) que permitem a criação de conteúdos mais atrativos e dinâmicos. Neste ponto, destaca-se a alfabetização audiovisual, processo educacional (muitas vezes informal) que permite produções de qualidade (técnicas de filmagem, edição, produção, entre outros) por parte de um número significativo de pessoas distribuídos nas diversas redes.

Iniciativas como as supracitadas, que utilizam e desenvolvem ferramentas abertas, colaborativas, dispostas em rede, que se utilizam de linguagens características das redes sociais, bem como de tecnologias de realidade virtual e vídeos digitais apontam para uma educação com ambientes de aprendizagem inovadores.

Dentre as diversas experiências resultantes em padrões de AVA destaca-se a concepção de alguns, tais como o Moodle, Teleduc, *Blackboard*, Eureka, AulaNet, WEBCT, *LearningSpace*, entre muitos outros. Eles permitem estabelecer redes diversas que possibilitam um intercâmbio de informações e conhecimentos.

Contudo, estudiosos da área tem percebido que os recursos de interação disponibilizados nestes ambientes, como fóruns e chats, não estão favorecendo a percepção do outro no ambiente de aprendizagem. Para Maciel (2003), esse é um problema recorrente nos AVA tradicionais, pois eles provocam um sentimento de isolamento nos usuários, o que conseqüentemente acarreta na ausência de uma rede de relacionamentos entre elas.

Nesse contexto, evidenciou-se a importância emergente de pesquisas que visem buscar possíveis soluções ao problema descrito, ou seja, estimular a interação para elevar a percepção e o sentimento de pertencimento social.

2. MOOCS (MASSIVE OPEN ONLINE COURSES) E A EXPERIÊNCIA DO LABMÍDIA: MESCLANDO ESRTUTURAS, LINGUAGENS E FORMATOS

Os MOOCs, segundo Hernández (2009), representam experiências de aprendizagem inovadoras, pois as plataformas proporcionam entre outros fatores propostas metodológicas e novos papéis para os dinamizadores e participantes, indo além das experiências iniciais e limitadas de mudança na educação, como OCW (*Open Course Ware*) - baseadas em objetos de aprendizagem isolados e mudanças na forma de compreender o conteúdo.

Diferente do princípio dos AVA tradicionais (Ambientes Virtuais de Aprendizagem) onde servem para dar apoio às disciplinas presenciais ou realizar cursos totalmente virtualizados, os MOOCs surgem com a proposta de massificar cursos, sendo, portanto, abertos a todos os usuários que se propuserem a realizá-los.

Contando com a interação dos usuários, os cMOOCs, segundo McAuley (2012) são construídos pelo envolvimento ativo dos estudantes, que auto organizam sua participação em função de seus objetivos de aprendizagem, conhecimento prévios e interesses comuns. Por este motivo, possuem pouca estrutura comparados aos tradicionais cursos online, estimulando-se assim uma redefinição da própria concepção de curso e relação entre docente e estudante.

Os MOOCs, segundo Mattar (2013), possibilitam aprendizagem social e informal interativa com baixo custo e oferta em larga escala (escalabilidade). Apesar de incipiente, essa tendência fomentada pelos MOOCs com o uso de vídeo-aulas e ferramentas múltiplas como áudio, wikis e blogs como elementos principais de aprendizagem, catalisou iniciativas de pesquisas do grupo de pesquisa de mídia e conhecimento da UFSC, que através do seu laboratório

realizou uma pesquisa como estudo de caso utilizando algumas destas ferramentas agregadas ao AVA Moodle.

Utilizando-se dos conceitos de AVA e MOOC, experimentou-se e avaliou-se a utilização de diferentes mídias, através de redes de conteúdo, estabelecendo parâmetros quanto ao dinamismo e forma na apresentação de conteúdos. Desta forma, os estudantes envolvidos tiveram a possibilidade de acesso a diversos formatos e meios de receber informações, estimulando a aprendizagem através da diversificação das ferramentas de aprendizagem, onde cada indivíduo pode experimentar e ou optar entre conteúdos textuais, de áudio ou audiovisuais.

Para sua consecução realizou-se um estudo de caso utilizando o AVA (Moodle) que serve como ferramenta de apoio as disciplinas presenciais do Curso de graduação de TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação) da Universidade Federal da Santa Catarina no Campus de Araranguá.

Adicionalmente, elaborou-se uma vídeoaula com linguagem educativa para fixação do conteúdo para os estudantes contemplou o uso com o apoio do LabMídia – Laboratório de Mídia e Conhecimento, cujo suporte permitiu a elaboração de mídias visuais e sonoras, e textos escritos na plataforma Wikiversidade.

A pesquisa foi realizada com 34 estudantes do curso de Tecnologia da Informação e Comunicação da UFSC, nas disciplinas de AVA (Ambientes Virtuais de Aprendizagem) e Redes Sociais e virtuais. Utilizando-se do AVA de cada disciplina (Moodle) disponibilizou-se aos estudantes um conteúdo parecido sobre a temática: “AVA, redes sociais e MOOCs”.

Esse conteúdo foi disponibilizado em três mídias: uma vídeoaula de dez minutos com um link no Youtube, uma áudio-aula com link na Webrádio do Labmídia da UFSC e um texto escrito em WIKI na plataforma da Wikiversidade trabalhado pelo mesmo laboratório e grupo de pesquisa.

O conteúdo ficou disponibilizado de forma livre, via AVA, por um período de 10 dias e em seguida os estudantes foram convidados a responder um questionário na mesma plataforma. Baseados nesta pesquisa, constatou-se que 100% dos estudantes acreditam que todas as ferramentas apresentadas são facilitadoras do aprendizado, das disciplinas que estão inseridas.

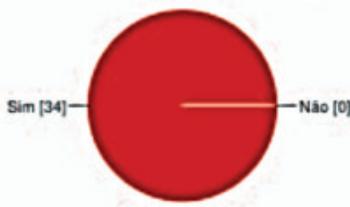


Fig.1 - Todas as ferramentas ajudam no aprendizado.

Fonte: Elaborado pelos autores

Sendo que destes trinta e quatro estudantes, 85% deles consideraram que o vídeo é o melhor transmissor de conteúdo.



Fig.2 - A utilização do vídeo é majoritária na preferência dos usuários consultados.

Fonte: Elaborado pelos autores

Considerando uma escala variável entre 1 e 5, 76% dos participantes consideram o vídeo como melhor recurso, com nota máxima (5), no processo de aprendizado (me ajudou muito com o curso). Nenhum participante considerou notas inferiores a três (nota média). 97% optaram por 4 e 5 considerando que a ferramenta lhe ajudou muito com o curso.

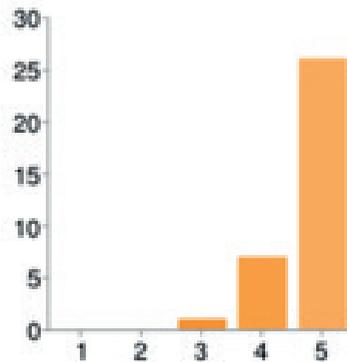


Fig.3 - vídeo: 97% consideraram que essa ferramenta lhe ajudou muito com o curso.

Fonte: Elaborado pelos autores

Com relação ao áudio, 6% dos participantes consideraram-no com nota máxima (5) no processo de aprendizado (me ajudou muito com o curso). Outros 6% dos participantes consideraram notas inferiores a três (não me ajudou nada com o curso) e 41% dos participantes optaram pela nota três, nota média, intermediária entre “não me ajudou nada com o curso” e “me ajudou muito com o curso”. Por fim, outros 47% dos participantes optaram pela nota quatro, sendo o maior índice entre as opções citadas. 88% optaram entre três e quatro configurando uma média com tendência para uma avaliação positiva da

ferramenta, ou seja, que, comparativamente com o vídeo e o texto, a ferramenta ajuda medianamente com o curso.

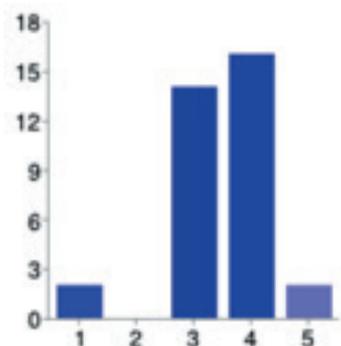


Fig.4 - áudio: 88% opinaram que a ferramenta ajuda medianamente com o curso.

Fonte: Elaborado pelos autores

Já no que diz respeito ao texto, 21% dos participantes consideraram o texto escrito inserido na wikiversidade com nota máxima (5) (me ajudou muito com o curso). Outros 21% consideraram notas inferiores a três, sendo destes 6% avaliaram a ferramenta texto com a nota mínima (1) “não me ajudou nada com o curso”. Para 26% dos participantes o recurso é avaliado com três (3), nota média entre “não me ajudou nada com o curso” e “me ajudou muito com o curso”. E para 32%, maior índice registrado, o texto foi avaliado com a nota quatro, sendo que 58% registraram notas entre três e quatro, mostrando uma tendência positiva do uso da ferramenta, mesmo que essa mídia apresente o maior índice de notas entre um e dois (21%).

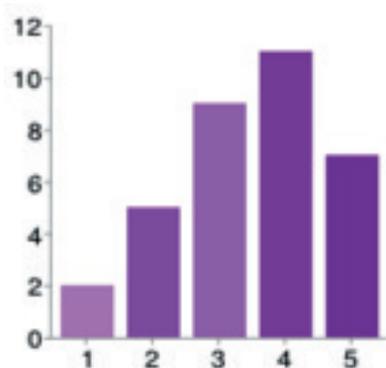


Fig.5 - 58% positivo no uso de ferramentas

Fonte: Elaborado pelos autores

Com relação ao texto escrito, 58% registraram notas entre três e quatro, mostrando uma tendência positiva do uso da ferramenta, mesmo que esta seja a mídia com maior número entre um e dois (21%).

Em suma, constatou-se através desse estudo de caso (parte inicial de um estudo mais amplo e ainda em construção), a efetividade do uso de uma estrutura aberta e com a utilização de recursos em formatos variados possuem forte aderência junto ao público de participante e que algumas das tendências apontadas pelas plataformas virtuais massivas (MOOCs) e as Redes Sociais Acadêmicas podem ser utilizadas como suporte favoráveis para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

Constata-se pela cultura imagética emergente e pela facilidade de acesso uso que o vídeo pode ser generalizado (com ponderações e adaptadas ao contexto de aplicação) e utilizado mais amplamente, pois ele se mostrou muito atrativo como forma de apoio a aprendizagem para os usuários consultados.

Assim, é possível afirmar que com a ampliação das possibilidades tecnológicas de uso de imagem e som na internet o vídeo tem se tornado uma alternativa educativa importante. O áudio como ferramenta de apoio acadêmico foi também relativamente bem avaliado, e aqui cabe destacar que no grupo de usuários não havia nenhum deficiente visual ou com surdez, fato que deve ser considerado baseado nas regras de acessibilidade e do W3C.

E por último, com relação ao texto, contrariando opiniões de céticos, cabe destacar que se utilizou um texto “hiperlinkado”, disponível em uma plataforma de aprendizagem wiki (Wikiversidade) que permite uma leitura dinâmica, inter-relacionando os conteúdos e possibilitando uma visão sistêmica sobre o entorno (tema).

REFERÊNCIAS

- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede - A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 2007
- _____. *A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- HERNÁNDEZ, Dolores Reig. *Un mundo de médios sin fin. Cambios em aprendizaje, Facebook y apoteosis de las aplicaciones expresivas*. In: *Facebook y la posuniversidad: sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizajes*. Fundación Telefónica; Ariel, 2010. p. 183 – 202
- MACIEL, I. M. *Ambiente virtual: construindo significados 2003*. Disponível em: <<http://www.senac.br/BTS/283/boltec283e.htm>>. Acesso em: 02 Agosto 2012.
- MATTAR, João. *O uso do second life como ambiente virtual de aprendizagem*. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/jamn.pdf>>. Acesso em: 04 maio de 2013
- _____. *Web 2.0 e redes sociais na educação*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013
- MCAULEY, Alexander. *Massive Open Online Courses: Digital ways of knowing and learning*. Elearnspace, 2010.
- PRIMO, A. *O aspecto relacional das interações na Web 2.0*. XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Brasília: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2006