



Capítulo 11. A experiência de ensinar e aprender em ambientes virtuais abertos

Grupo ABACO

Universidade de São Paulo – USP
(São Paulo, Brasil)

Vani Moreira Kenski, Marcelo Pupim Gozzi, Teresa Cristina Jordão

RESUMO

Este texto relata as estratégias e atividades realizadas em uma disciplina semipresencial desenvolvida durante o primeiro período letivo de 2008 com alunos de diversos cursos de pós-graduação da USP, em três diferentes ambientes virtuais de aprendizagem (TelEduc, Moodle, LabSpace – aberto). A disciplina foi desenvolvida segundo os princípios das abordagens colaborativas de aprendizagem e tinha como objetivo viabilizar a formação de uma comunidade virtual entre os participantes. Dessa forma, todos puderam aprender não apenas o conteúdo da disciplina, mas a cultura subjacente ao uso de ambientes virtuais para a aprendizagem.

OBJETIVOS DE COAPRENDIZAGEM

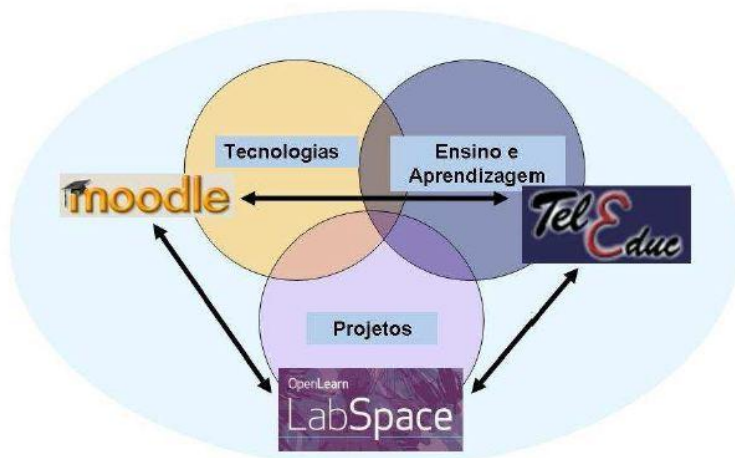
Ao conhecer o trabalho realizado nesta disciplina, o leitor poderá refletir sobre as possibilidades de desenvolver atividades de ensino e aprendizagem por meio de propostas educacionais colaborativas. O leitor poderá, também, refletir sobre a utilização de variados ambientes virtuais de aprendizagem para o desenvolvimento de uma mesma disciplina que, com o emprego de recursos educacionais abertos, possibilitou o enriquecimento da formação de docentes para o ensino colaborativo online.

POSSIBILIDADES DE REUTILIZAÇÃO

Existe grande aplicabilidade de aproveitamento das estratégias didáticas descritas neste trabalho em contextos educacionais similares, ou seja, com alunos que já possuam fluência no uso dos recursos disponíveis nos ambientes virtuais em uma proposta pedagógica orientada pelos princípios colaborativos. Nos próximos oferecimentos da disciplina serão consideradas as possibilidades de integração e uso de dispositivos móveis e jogos online que garantam novas vivências e reflexões sobre os processos de ensino-aprendizagem colaborativos em ambientes virtuais.

PALAVRAS-CHAVE: Processo de ensino-aprendizagem; Ambientes virtuais de aprendizagem; Abordagens colaborativas; Comunidades virtuais.

1. ABERTURA





Autores: Vani Moreira Kenski, Marcelo Pupim Gozzi, Teresa Cristina Jordão

Fonte: ETD – Educação Temática Digital

Descrição: esta imagem foi produzida com o software MS- Powerpoint 2007

Objetivos: Representar a dinâmica da disciplina EAV1 – Ensinando em Ambientes Virtuais 1 – em que foram utilizados, de forma integrada, três ambientes virtuais de aprendizagem em uma proposta colaborativa de formação docente.

Licença: Creative Commons 3.0 CC BY SA

São diversas as experiências de uso de ambientes virtuais de aprendizagem como apoio em cursos presenciais, a distância ou semipresenciais. Analisar a efetividade dessas ações, refletir sobre as práticas e validar seus resultados são de suma importância para experiências futuras. A figura REA 1 representa, por meio de círculos, três unidades teóricas abordadas em uma disciplina ofertada no programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de São Paulo, oferecida de forma semipresencial, com o apoio de três ambientes virtuais de aprendizagem: Moodle, Teleduc e Linspace[1]. Os objetivos dessa disciplina foram os de criar estratégias colaborativas que pudessem oferecer oportunidades a alunos de pós-graduação da USP de vivenciar e refletir sobre as possibilidades e limites oferecidos pelas tecnologias digitais para a educação na sociedade atual. Os resultados desta experiência de pesquisa e de ensino-aprendizagem apontaram para a importância de oferecer a todos os que atuam em atividades docentes online a vivência de estratégias colaborativas, aliadas à reflexão teórica sobre essas novas metodologias. Além de refletir e discutir ideias de diferentes autores sobre projetos didáticos adequados a ambientes virtuais colaborativos é fundamental que ocorra a imersão dos participantes em propostas educacionais ativas e dinâmicas que lhes garantam a experiência plena de novas formas de ensinar e aprender. Quais as estratégias colaborativas para o uso de ambientes abertos?

2. INTRODUÇÃO

Desenvolver atividades colaborativas em ambientes virtuais de aprendizagem pressupõe a participação de todas as pessoas envolvidas no processo. Alunos e professores se articulam permanentemente e se tornam atores ativos na medida em que compartilham suas experiências, pesquisas e descobertas.

O convívio intenso do grupo formado – que possuem perspectivas diferenciadas sobre um mesmo assunto – e a necessidade permanente de emitir e justificar suas opiniões permitem a criação de condições favoráveis para o desenvolvimento do pensamento crítico, da reflexão e da aprendizagem transformadora. Os participantes aprendem em colaboração. Dessa maneira, todos contribuem para a aprendizagem dos demais e utilizam os meios digitais como apoio para novas aprendizagens e trocas de informações.

A atuação conjunta e coordenada, voltada para a superação dos mesmos desafios de aprendizagem, viabiliza a construção da “inteligência coletiva”, conforme apresenta Pierre Lévy (1999), que é muito mais do que a soma das contribuições individuais. É um conhecimento grupal, construído e compartilhado por todos os participantes.

No processo de ensino-aprendizagem desencadeado segundo esse modelo o professor tem papel importante. É ele o mediador da aprendizagem, aquele que instiga, provoca e lança desafios. É ele também quem planeja todo o processo, oferecendo condições para que as atividades educacionais sejam desafiadoras e interessantes, de acordo com o nível e o perfil dos aprendentes. Para isso, a formação desse profissional deve lhe garantir condições para estar preparado para o novo, para lidar com as diferenças, para a imprevisibilidade de um ambiente em que os alunos trazem, frequentemente, novos assuntos e novas propostas de discussões.

Por isso, afirma Kenski (2003, p. 90):

O professor, em um mundo em rede, é um incansável pesquisador. Um profissional que se reinventa a cada dia, que aceita os desafios e a imprevisibilidade da época para se aprimorar cada vez mais. Que procura conhecer-se para definir seus caminhos, a cada instante.

No atual momento de desenvolvimento tecnológico, os ambientes virtuais de aprendizagem oferecem espaços educacionais diferenciados que devem ser conhecidos pelos professores. Eles funcionam como amplas salas de aulas online e, dessa forma, podem ser definidos como espaços intermediários entre a concretude dos ambientes presenciais e a amplitude do ciberespaço.



A formação dos professores, portanto, deve proporcionar experiências nesses ambientes virtuais de forma a torná-los conhecidos e úteis para o desenvolvimento de projetos pedagógicos inovadores. Esses ambientes, no entanto, não podem ser vistos como pontos de chegada, para confinamento e permanência de alunos e professores, reproduzindo no espaço virtual o mesmo perímetro restrito das salas de aula tradicionais. Ao contrário, esses ambientes são locais de encontro dos participantes que, dali, exploram as múltiplas possibilidades do ciberespaço e realizam inúmeras formas de intercâmbio de informações, trocas de ideias e experiências. Para isso possuem funcionalidades que permitem a interação entre todos os participantes: professores, alunos e quem mais estiver. E-mails internos, fóruns, chats e wikis são recursos disponíveis nesses ambientes que garantem múltiplas possibilidades de trocas de informações e produção em conjunto.

São diversas as experiências de uso de ambientes virtuais de aprendizagem como apoio em cursos presenciais, a distância ou semipresenciais. Analisar a efetividade dessas ações, refletir sobre as práticas e validar seus resultados são de suma importância para experiências futuras.

Neste texto, apresentamos algumas estratégias e resultados alcançados pela disciplina “Ensinando em Ambientes Virtuais 1 (EAV1)”^[2] em que os ambientes virtuais foram amplamente utilizados. Ela foi planejada e desenvolvida com o objetivo principal de vivenciar e refletir sobre as possibilidades e limites oferecidos pelas tecnologias digitais para a educação na sociedade atual.

3. A PROPOSTA DA DISCIPLINA EAV1

A necessidade de formação docente para uso eficaz de ambientes virtuais de aprendizagem deu origem à idealização da disciplina “Ensinando em ambientes virtuais 1”. O conhecimento e a experiência adquirida pela professora Vani Kenski em cursos online oferecidos a professores em diversos ambientes virtuais de aprendizagem desencadearam os aspectos estruturais da disciplina. Os ambientes virtuais não possuem sempre as mesmas características, funcionalidades e condições de uso. As lógicas pelas quais esses ambientes são desenvolvidos refletem diretamente os conceitos vinculados ao que é ensinar e aprender de seus desenvolvedores. Há, por exemplo, ambientes mais estruturados, que apresentam hierarquias para o uso de ferramentas e funcionalidades por professores e alunos. Outros ambientes baseiam a interação apenas via fórum, não permitindo a articulação entre os alunos diretamente. Ambientes mais abertos permitem maior grau de liberdade para o uso de seus recursos por todos os participantes.

As possibilidades de desenvolvimento de atividades baseadas nas características diferenciadas dos ambientes foram importantes para definir que a disciplina EAV1 seria orientada para a vivência intensa dos alunos em vários modelos de ambientes virtuais. Por opção, a disciplina foi organizada dentro dos princípios das abordagens colaborativas de aprendizagem. O objetivo a ser perseguido era o de viabilizar a formação de uma comunidade de aprendizagem entre os participantes. Dessa forma, todos poderiam aprender não apenas o conteúdo da disciplina, mas a cultura subjacente ao uso de ambientes virtuais de aprendizagem.

4. A TRAJETÓRIA DA DISCIPLINA ENSINANDO EM AMBIENTES VIRTUAIS 1– EAV1 – TURMA 2008

EAV1 é uma disciplina oferecida esporadicamente pela Profa. Dra. Vani Moreira Kenski no programa de pós-graduação da Universidade de São Paulo. Ela já apresentou três versões diferentes nos três momentos em que foi realizada. Em 2002, ela foi desenvolvida utilizando-se basicamente o WebCt. Em 2006, foram utilizados os ambientes TelEduc, COL (USP) e Moodle. No primeiro semestre de 2008, a disciplina foi baseada no Moodle, TelEduc e na versão customizada do Moodle pela Open University de Londres, o LabSpace.

O planejamento da EAV1/2008 foi iniciado dois meses antes do seu oferecimento. A professora Vani Kenski e os seus orientandos se encontraram e, em reuniões presenciais, discutiram os conteúdos, as formas de apresentação e as estratégias para o desenvolvimento da disciplina. A Professora Vani convidou três orientandos a comporem a equipe de tutores que daria apoio estratégico ao desenvolvimento do curso. A oportunidade privilegiada de aprendizagem levou os três a ingressarem na disciplina na condição de alunos e de tutores, sem que os demais alunos soubessem dessa dupla função do trio. Além disso, eles participaram de todas as reuniões mensais em que foram discutidas as propostas para a elaboração e condução das atividades. Em sistema de rodízio semanal, atuavam como tutores utilizando o mesmo nome (“tutor”) e e-mail (tutor@siteeducacional.com.br).



A organização da disciplina obedeceu à mesma estrutura desenvolvida nas turmas anteriores. Foram previstos três módulos com aproximadamente um mês cada, com quatro encontros presenciais, estrategicamente distribuídos (no início e no final de cada módulo). Todas as demais atividades da disciplina foram realizadas nos ambientes virtuais escolhidos. Ao todo, a disciplina teve duração de três meses (12 semanas, ou seja, um período letivo), em regime semipresencial. Os módulos eram temáticos e se apresentaram como:

- Tecnologia – desenvolvido no ambiente Moodle com o objetivo de familiarizar todos os alunos com as funcionalidades e possibilidades tecnológicas dos ambientes virtuais. Foram utilizados, também, outros softwares complementares;
- Ensino – desenvolvido no TelEduc com a finalidade de discutir e refletir sobre teorias e procedimentos didáticos ligados ao ensino em ambientes virtuais;
- Projeto – realizado no ambiente “LabSpace”. Espaço mais aberto em que toda a turma podia trocar experiências com os demais participantes do CoLearn, situados em qualquer parte do mundo. O objetivo era que os alunos vivenciassem uma comunidade ampla e aberta de pesquisadores que pudesse trocar ideias e oferecer colaboração para o planejamento de diferenciados projetos de cursos online, de acordo com as suas áreas de interesse.

Os ambientes após serem utilizados, continuavam abertos e disponíveis aos alunos até o final da disciplina (figura REA 1).

EAV1/2008 aconteceu com 31 participantes, incluindo a professora. Os alunos tinham formação bastante heterogênea. Eram todos professores e estudantes de pós-graduação das mais diversas áreas: Odontologia, Física, Letras, Farmácia, Educação Física, Comunicação, Psicologia, Pedagogia, entre outros cursos.

4.1. Primeiro encontro presencial

A disciplina teve seu início com um encontro presencial no qual foram apresentados o programa e os conteúdos que seriam desenvolvidos, bem como a dinâmica que permearia todo o processo. Nesse primeiro momento, os alunos tomaram ciência sobre a metodologia, que estava baseada nas abordagens colaborativas de aprendizagem. O objetivo de construir uma “webness”, o “entorno vivo de inteligências humanas conectadas que trabalham em muitas coisas que sempre têm relevância para todos os demais” (KERCKHOVE, 1999, p. 175), foi explicitado, assim como a necessidade de participação ampla nas atividades e desafios individuais e grupais.

Nesse encontro também foi apresentado o Plano de Avaliação, que considerava todas as atividades individuais e grupais previstas em três dimensões distintas: conhecimentos, habilidades e atitudes. A proposta avaliativa era compartilhada. O mesmo plano deveria ser preenchido semanalmente pela professora e pelo aluno (autoavaliação). Havia também momentos para a avaliação do desempenho dos alunos entre si, para a avaliação grupal e intergrupal e para a avaliação da disciplina.

Ainda nesse encontro presencial, iniciou-se o primeiro desafio grupal. Os alunos deveriam constituir grupos com, no máximo, seis participantes. Uma vez definidos os grupos, os alunos conversaram para buscar os pontos comuns e as afinidades entre eles. Essa conversa os ajudou a criar a identidade do grupo (nome, imagem, som, textos). A conversa teve continuidade na Internet e todos os grupos fizeram a primeira ação coletiva da disciplina: a apresentação online do grupo. Estrategicamente, os alunos-tutores ingressaram em grupos de trabalho diferentes.

A criação da identidade grupal objetivou despertar o sentimento de pertencimento entre os participantes de cada grupo e proporcionar a vivência necessária para sua ambientação na disciplina.

A ambientação online completou-se com vários fóruns: gerais e grupais. Em um dos fóruns gerais foram discutidas as regras básicas de convivência online e a proposição da Netiqueta do curso EAV1. Nos fóruns grupais, foram trabalhadas as definições sobre a identidade da equipe. Durante esse processo inicial do curso, que durou exatamente uma semana, foram desencadeadas 28 discussões em fóruns no Moodle, totalizando 416 mensagens. Além dos fóruns, os alunos usaram livremente o chat, o MSN, o Skype e celulares para trocas de opiniões e reuniões. O líder da semana de cada grupo, escolhido pelos pares, coordenava todo o processo.



Ao final dessa primeira semana, todos os grupos apresentaram seus diferenciais e identidades. Essa primeira atividade permitiu que cada grupo construísse o 'espírito de equipe', imprescindível para a realização das atividades previstas.

Na sequência deste texto, são descritas as atividades desenvolvidas em cada ambiente virtual, os resultados obtidos e os projetos construídos pelos participantes.

4.2. O moodle e as tecnologias

Após a semana de ambientação dos alunos no Moodle e no curso, iniciou-se o primeiro módulo teórico/prático previsto: Tecnologias. Para esse módulo foram planejados e desenvolvidos três temas semanais: conceitos de tecnologias; textos e hipertextos; e mapas conceituais. Além do conhecimento e da vivência no ambiente, o módulo objetivava caracterizar a Internet como espaço de síntese hipermediático. Durante essa etapa, os alunos puderam explorar e refletir sobre a importância dos meios providos pelos ambientes virtuais para o desenvolvimento e proposição das atividades educacionais online.

Na primeira semana deste módulo, a proposta foi a de refletir sobre os conceitos de tecnologias – e, em especial, as tecnologias de informação e comunicação (as TICs) – e as transformações culturais, sociais e educacionais que elas podem ocasionar. Foram propostos dois desafios: um individual e outro coletivo. Individualmente, os alunos deveriam ler os textos indicados e participar do fórum de discussão.

Para a ação coletiva, o tema da semana – “Conceito de tecnologias” – foi dividido em cinco subtemas. Cada grupo assumiu a responsabilidade por um dos subtemas. Cada membro do grupo deveria contribuir com um pequeno texto diferente e atualizado, sobre o subtema determinado. O aluno deveria elaborar uma sinopse (cerca de 500 palavras) com as principais ideias do artigo escolhido. O grupo teria como tarefa final reunir as sinopses e produzir um pequeno texto sobre o subtema. Todos os artigos originais e as sinopses produzidas foram incluídos na Base de Dados do ambiente para acesso geral.

Na segunda semana desse módulo foram realizadas atividades individuais e coletivas sobre o tema “Textos e Hipertextos”. Individualmente, os alunos deveriam ler textos propostos pela professora. Com base nessas leituras, além da participação no fórum de discussão sobre o tema, cada aluno deveria ajudar o grupo a escolher o tema que seria a base da atividade coletiva. Alguns dos possíveis temas a serem escolhidos eram: e-mail e fóruns como gêneros textuais; Hipertexto e tecnologia; Hipertexto e ficção; Leitura textual, leitura hipertextual; O hipertexto e a questão da autoria; Blogs; Convergências de mídias, textos e hipertextos; Imagens e sons também são textos... e hipertextos...; entre outros.

Nesta atividade, cada aluno produziu um comentário sobre o tema para o grupo, em outro tipo de gênero textual (narrativo, procedimental, não verbal, poético ou narrativo situacional), os quais foram comentados pela professora da disciplina e pelos demais alunos. Na sequência, o desafio grupal consistiu na criação de um texto híbrido e coletivo, com a produção de todos os membros do grupo sobre o tema escolhido. Esse texto deveria incorporar também os comentários feitos na tarefa individual desenvolvida. Utilizando os recursos do wiki do Moodle, foram construídos cinco hipertextos.

O tema trabalhado na terceira semana foi “Mapas Conceituais”. Além de textos sobre o assunto foi disponibilizado o link para download e instalação do software CMAPTOOLS. A primeira tarefa individual consistia na leitura dos textos disponibilizados, bem como do tutorial para elaboração de mapas conceituais utilizando o CMAPTOOLS. A segunda tarefa individual foi para a criação de um mapa com as contribuições e produções de cada um nas três semanas iniciais da disciplina. Essas atividades visavam permitir que o aluno refletisse sobre a importância dos mapas conceituais para a organização dos conceitos e suas relações em um determinado contexto.

Segundo Ausubel (1982), o indivíduo constrói significado a partir de um acerto conceitual entre o conceito apresentado e o conhecimento prévio além, é claro, de sua predisposição para realizar essa construção. A partir disto, Novak e Gowin (1999) desenvolveu a metodologia dos mapas conceituais, cuja proposta é a de representar graficamente como os conhecimentos são armazenados na estrutura cognitiva do indivíduo. Novak e Gowin (1999, p. 31) definem um mapa conceitual como “um recurso esquemático para representar um conjunto de significados conceituais incluídos numa estrutura de proposições”.



Para Okada (2008, p.4),

“os mapas conceituais propiciam a representação de uma estrutura conceitual e suas diversas relações. Além disso, eles oferecem uma forma de registro mais flexível e dinâmica que a escrita de texto. O texto por ser linear, dificulta as conexões de ideias e informações. Os mapas por ter uma estrutura gráfica permitem que conceitos sejam registrados através de palavras-chave e relações estabelecidas através de linhas. Desse modo, a interface gráfica de um mapa torna-se mais fácil para trazer conceitos cujas relações podem ser estabelecidas sem uma ordem predefinida e de modo multilinear”.

Os mapas construídos pelos alunos foram socializados no fórum de discussões do grupo, desencadeando a tarefa coletiva. Esta consistia na construção de um mapa conceitual do grupo em que constassem as produções e contribuições coletivas sobre o tema “Tecnologias”, trabalhado durante o primeiro módulo. O mapa produzido coletivamente foi apresentado no segundo encontro presencial da disciplina.

Durante as três semanas de duração deste primeiro módulo da EAV1-2008, foram criados 25 tópicos em seis fóruns de discussão. Cada participante encaminhou, em média, vinte e uma mensagens, totalizando a troca de 668 mensagens. Individualmente, foram construídos vinte e oito textos e a mesma quantidade de mapas conceituais, em atendimento às propostas individuais de trabalho.

As produções individuais serviram de subsídio para o desenvolvimento de atividades coletivas, das quais resultaram seis apresentações dos grupos e cinco textos hipermidiáticos, produzidos de forma colaborativa. As comunicações síncronas que apoiaram o desenvolvimento dessas produções foram realizadas com o apoio da ferramenta “Chat”, onde foram realizadas 25 sessões.

Paralelamente aos espaços virtuais destinados às discussões e construções relativas às teorias e conteúdos do curso, dois fóruns foram disponibilizados para o tratamento de assuntos informais e de acompanhamento do curso, denominados “Fórum de Notícias” e “Fórum dos Tutores”. Nesses fóruns ocorreram no mesmo período 34 discussões, envolvendo 428 mensagens.

Segundo Tavares-Silva, Zahed-Coelho e Valente (2005, p.167), os fóruns informais são importantes para criar “espaços para ambientar o participante à ferramenta de navegação e para criar laços afetivos de solidariedade, amizade e respeito entre os participantes”. Esses espaços favorecem o desenvolvimento de uma boa interface virtual que, segundo Palloff & Pratt (2002), deve estar apoiada nos conceitos da honestidade, correspondência, pertinência, respeito, franqueza e autonomia.

A caracterização desses conceitos presentes em uma interface virtual é fundamental para a formação de uma comunidade virtual de aprendizagem, a qual depende do estabelecimento de vínculos, do desenvolvimento do sentimento de pertencimento e do sentimento de corresponsabilidade entre os participantes (GOZZI et al., 2008). Portanto, os fóruns informais auxiliam na constituição de comunidades virtuais de aprendizagem na medida em que aproximam os participantes do curso a distância, garantindo a sustentabilidade da comunidade. Segundo Gozzi, “todos os participantes de uma comunidade virtual têm grande responsabilidade quanto a constituir e manter a comunidade como elemento ativo que favorece a aprendizagem e a produção intelectual.” (GOZZI, 2006, p.47).

O ambiente Moodle continuou disponível durante todo o período da disciplina, permitindo a interface com as demais unidades desenvolvidas posteriormente. Durante a Unidade 2, desenvolvida no TelEduc, foi realizado um chat sobre o tema “Intercomunicação didática” no Moodle, por exemplo. Os alunos também utilizaram o Wiki do Moodle para a produção de textos coletivos e os textos de seus projetos da Unidade 3.

Terminado esse módulo, ocorreu o segundo encontro presencial. Nesse encontro, os grupos apresentaram os mapas conceituais construídos colaborativamente e a avaliação geral do primeiro módulo. Esse encontro marcou também a mudança de módulo, a inserção de um novo ambiente virtual a ser experimentado (TelEduc) e modificações significativas nos grupos de trabalho.

Neste encontro foi feita a reorganização das equipes. Os nomes e as identidades dos grupos criados no primeiro módulo (Moodle) foram mantidos, assim como os seus líderes da última semana, responsáveis em manter a “filosofia” do grupo. Os demais participantes precisaram se inscrever em outro grupo. A nova formação foi definida pelo ingresso de cinco novos participantes (cada um oriundo de um grupo diferente) em cada grupo. Formaram-se assim cinco mini comunidades, com pelo menos um membro, representante do grupo anterior. Essa reestruturação causou impacto no



primeiro momento, devido ao entrosamento conseguido entre os membros dos grupos originais. Com o desenvolvimento das atividades nas semanas seguintes, todos os alunos compreenderam a importância dessa mudança e o entrosamento maior de todos na comunidade “turma EAV1”, o que facilitou o desenvolvimento das próximas atividades colaborativas.

A relação passou a ser mais dinâmica. Todos estavam agora com vínculos – diretos e indiretos – com toda a turma, e não apenas com os seus parceiros da equipe. O microcosmo da turma, representado em cada grupo, fortaleceu esses elos. A colaboração e o sentido de pertencimento ampliaram-se. O espaço crítico de aprendizagens foi beneficiado com as integrações, aproximações, convergências e respeito aos demais.

4.3. O teleduc e o ensino

No segundo módulo da disciplina, a turma deslocou-se virtualmente para um novo ambiente, – o TelEduc – para desenvolver as atividades cujo tema proposto era “Ensino”. Os tópicos desenvolvidos no módulo eram sobre: modalidades de ensino online; ensino colaborativo e comunidades virtuais. Os desafios envolviam a leitura dos textos, com proposições de trabalhos individuais e coletivos, visando buscar a identificação de possibilidades pedagógicas dos ambientes virtuais.

Em termos teóricos e práticos, o módulo foi planejado para possibilitar o desenvolvimento de estratégias de intensa partilha de informações, colaboração e atuação em equipes a distância, online. Definir novos tempos e espaços educacionais, novos papéis para professores e alunos e novas formas de relacionamento que ampliam as oportunidades de aprendizagem eram os objetivos perseguidos no módulo. Estas oportunidades, segundo Kenski, “impõem novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender. É preciso estar em permanente estado de aprendizagem e adaptação ao novo” (Kenski, 2003, p.30).

A primeira atividade definida para as novas equipes era a de explorar o ambiente virtual. Foi visto, assim que, ao contrário do que o Moodle possibilitava em termos de liberdade, o TelEduc restringia o acesso ao uso das ferramentas (não podiam abrir novos fóruns, por exemplo) e era mais centralizado. Essa diferença foi logo percebida pelos participantes e discutida nos fóruns criados pela professora.

Um dos objetivos dessa segunda unidade foi o de aprofundar os conhecimentos sobre as teorias que orientam a organização de ambientes virtuais de aprendizagem. Foram disponibilizados textos no qual os autores elaboram referências básicas para reflexão e análise dos ambientes virtuais articulados com o ensino-aprendizagem. A solicitação didática foi a de, após a leitura, os alunos refletirem e avançarem nas propostas apresentadas no mesmo, a partir das suas vivências no Moodle e no TelEduc. O foco dessa fase estava em identificar os aspectos marcantes que orientassem o desenvolvimento de disciplinas em ambientes virtuais.

Os alunos tiveram como um dos desafios individuais deste módulo o estudo e a elaboração de um quadro síntese com os aspectos marcantes de teorias de aprendizagem que pudessem orientá-los no desenvolvimento de projetos educacionais online. Ao final de cada quadro, foi solicitado que fizessem uma breve reflexão sobre a aplicabilidade daquela teoria para o ensino-aprendizagem em ambientes virtuais e publicassem no portfólio geral da turma. Para essa tarefa foram disponibilizados artigos referentes a várias abordagens teóricas como, por exemplo: Aprendizagem Baseada em Problemas; Teoria da Flexibilidade Cognitiva; Teoria da Atividade; Pedagogia de Projetos; Aprendizagem Significativa de Ausubel; Andragogia; Aprendizado Experimental de Rogers; Inteligências Múltiplas de Gardner; Pedagogia Crítica (Giroux e Paulo Freire), entre outras.

Após a entrega dos quadros teóricos, os grupos deram início à construção dos mapas conceituais das teorias de aprendizagem estudadas pelos seus membros na unidade. Estes mapas foram apresentados na aula presencial que encerraria esse módulo.

Na sequência, iniciou-se o período de estudo das abordagens colaborativas de aprendizagem, as quais orientaram todos os caminhos desenvolvidos nesta disciplina, cujo aspecto principal foi a intercomunicação e análise crítica da produção individual e coletiva entre os pares. Foram apresentadas 76 mensagens no fórum “Abordagens colaborativas de aprendizagem”.

Na quarta e última semana de interações e colaborações no ambiente TelEduc foram tratados os conceitos de comunidades virtuais de aprendizagem. O desafio semanal foi o de identificar, nos textos sugeridos, as principais características de uma comunidade virtual de aprendizagem. A partir dessas, escrever um texto sobre a vivência em comunidade na disciplina EAV I, com reflexão sob a



seguinte perspectiva: “nesta disciplina foi desenvolvida uma comunidade de aprendizagem?”. Os textos deveriam ser publicados até o final da semana nos portfólios individuais.

A próxima etapa foi para o desafio grupal, no qual as equipes elaboraram um texto coletivo sobre o tema: “Comunidade de Aprendizagem?! Nossa vivência em EAV I” com a colaboração de todos os membros e publicação no portfólio do grupo. Para a elaboração do texto coletivo alguns grupos optaram pela ferramenta Wiki do Moodle, que permanecia aberto.

Para incentivar o desenvolvimento da tarefa, a professora estimulou os alunos a produzirem textos que pudessem ser encaminhados para seleção e possível apresentação no Congresso Internacional de Educação a Distância, realizado na cidade de Santos (SP), em setembro de 2008. Alguns destes trabalhos foram aprovados pelo Comitê Científico e apresentados neste Congresso.

Para encerrar o módulo dois, “Ensino”, a última reflexão foi lançada aos participantes: Qual será o futuro das iniciativas educacionais nos ambientes virtuais? Os participantes deveriam também participar do fórum “O futuro...” e escolherem os temas personalizados do projeto de ensino que iriam desenvolver na próxima etapa da disciplina.

Na terceira aula presencial, realizou-se a apresentação dos mapas conceituais pelos grupos que expuseram suas reflexões sobre todos os processos envolvidos naquela tarefa colaborativa. Ao término das apresentações os alunos foram orientados pela professora para o ingresso em outro ambiente virtual de aprendizagem, o LabSpace, para o desenvolvimento do terceiro módulo: Projetos. A possibilidade de uso do LabSpace foi obtida por solicitação da professora Vani à coordenadora do CoLearn, da Open University, Alexandra Okada.

4.4. O labspace e os projetos

O objetivo principal da última unidade da disciplina era o desenvolvimento de projetos de ensino virtual colaborativo, a partir de todas as questões pedagógicas e tecnológicas discutidas nas unidades anteriores. Ou seja, o intuito era de “aprender a fazer”, colocando em prática os conceitos e experiências adquiridas anteriormente (DELORS, 1999). Com a movimentação da turma para o LabSpace foi possível, além disso, garantir aos alunos a possibilidade de participarem de uma comunidade virtual ampliada, onde poderiam discutir seus projetos com uma infinidade de pessoas, além da turma.

A proposta da primeira semana foi para explorar o novo ambiente virtual, além de refletir e discutir no fórum sobre as várias mudanças de ambientes ocorridas na disciplina e a necessidade de ambientação às especificidades de cada um desses espaços. Nas mensagens, os participantes relataram suas impressões sobre o LABSPACE. Alguns se mostravam ansiosos em descobrir tudo o que havia de novo mas a maioria estava satisfeita em retornar ao Moodle, customizado e ampliado.

Como o foco deste módulo era o desenvolvimento de projetos personalizados e colaborativos de disciplinas online foi proposto que os participantes trocassem informações sobre seus temas de interesse para desenvolvimento de seus projetos e definição dos grupos. A formação dos grupos era livre e se dava pela adesão às propostas apresentadas de acordo com os interesses pessoais de cada participante.

A partir das interações, os grupos de trabalho foram definidos. Alguns alunos preferiram realizar seus projetos, porque pretendiam incluí-los em suas teses ou dissertações. Nas negociações ocorridas formaram-se grupos com até 5 participantes. Novas discussões no fórum foram abertas pelos próprios estudantes para que os grupos pudessem compartilhar seus materiais e realizar o planejamento de execução das tarefas. Nessa etapa, 114 mensagens foram publicadas no fórum do LabSpace. Também foram criados espaços no TelEduc e no Moodle para os que preferiram regressar a esses ambientes.

Em meio a tantas atividades, surgiu também, no fórum, um convite para a “EAV1 Party: Second Life Episode”. Esta festa virtual no Second Life aconteceu por iniciativa dos próprios alunos. A festa tinha o objetivo de apresentar o Second Life para a turma, o que possibilitou, para muitos, a primeira experiência em tal ambiente virtual. Um fórum foi utilizado para orientar os colegas sobre o acesso ao ambiente virtual do Second Life.

Na segunda semana desta unidade, a primeira tarefa do grupo foi o desenvolvimento do mapa conceitual do projeto em desenvolvimento, com o objetivo de delinear os temas e subtemas do mesmo. Nessa etapa, 56 mensagens foram publicadas no fórum onde os participantes discutiram



sobre como construiriam os mapas que representariam seus projetos e, por fim, publicaram seus mapas para apreciação, comentários e colaboração dos demais participantes. Em seguida, os grupos deveriam refletir sobre as ferramentas que utilizariam para atender a todas as necessidades do curso. Nesses momentos de interação no LabSpace outras pessoas, membros do CoLearn, participaram das discussões e deram opiniões que auxiliaram os alunos no desenvolvimento de seus projetos.

Durante todo esse processo, os participantes discutiram, no fórum, sobre a necessidade de prestar atenção aos anseios, níveis e estilos de aprendizagem dos alunos. Nas duas últimas semanas, o desafio do grupo era criar um framework sobre os projetos e suas estratégias de ensino e aprendizagem colaborativas.

O framework surgiu como uma forma objetiva de se criar colaborativamente quadros conceituais, que pudessem fornecer diretrizes para pesquisa e ação docente em ambientes virtuais. Este framework era composto pelos seguintes itens: Nome do curso; Estratégia utilizada; Ambiente Virtual utilizado; Adequação a que nível de ensino; Teoria de aprendizagem subjacente; Tipos de interação entre os participantes; Interdisciplinaridade/Relações entre áreas/disciplinas; Formas de Avaliação; Link para acesso.

Depois de ter sido construída de forma colaborativa, a framework ficou disponível e aberta no ambiente da disciplina. Dessa forma, todos os participantes tiveram acesso de forma sintética às especificidades de cada projeto realizado.

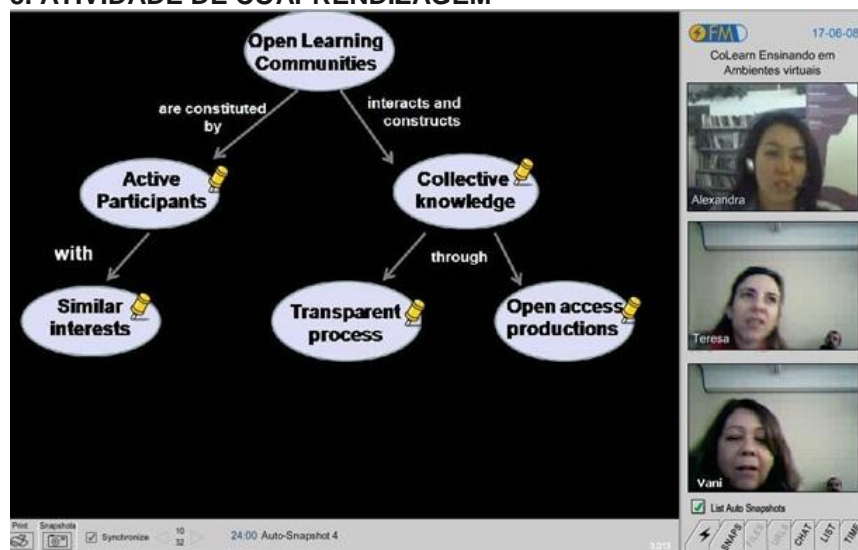
No LabSpace os alunos também sentiram-se livres para observar o que estava sendo discutido pelos outros grupos participantes da comunidade. Essas interações desencadearam, inclusive, a cooperação de pesquisadores do CoLearn em alguns dos projetos que estavam sendo discutidos e desenvolvidos na EAV1.

Ao final deste período, os grupos finalizaram seus projetos, disponibilizaram no ambiente virtual e os apresentaram na aula presencial final. Quatorze projetos foram construídos e apresentados pelos alunos.

Na última aula presencial, foi realizada uma videoconferência da turma com a coordenadora do CoLearn, Alexandra Okada. Por meio desta atividade foi possível conversar sobre as atividades e os projetos que foram desenvolvidos com apoio do LabSpace, além de fortalecer o vínculo com a coordenação do CoLearn que, ao final, convidou toda a turma a continuar interagindo no ambiente.

Ao final, os tutores e a professora apresentaram dados quantitativos e qualitativos sobre o percurso da disciplina. Tais informações confirmaram o quanto todos haviam trabalhado de forma colaborativa durante esse período.

5. ATIVIDADE DE COAPRENDIZAGEM



REA 02: Web videoconference no OpenLearn FlashMeeting sobre LabSpace e Colearn



Autores: Alexandra Okada, Vani Kenski e a turma EAV1/2008

Fonte: <http://fm-openlearn.open.ac.uk/fm/fmmp.php?pwd=9144e0-3529>

Descrição Gravação da videoconferência com Alexandra Okada e a turma EAV1/2008 ocorrida na aula presencial de encerramento da disciplina.

Objetivos: Interação entre os membros da turma EAV1 e a Coordenadora do CoLearn. Avaliação da experiência no LabSpace.

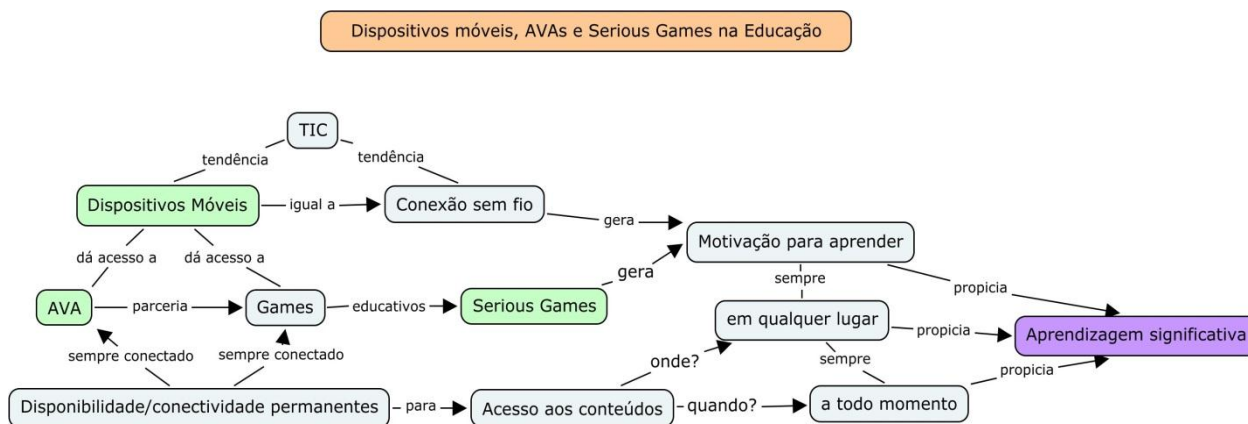
Licença Aberta: Creative Commons CC BY SA

Muito embora a disciplina tratada no artigo tenha sido oferecida a um grupo fechado de alunos da Universidade de São Paulo (USP), houve a intenção de proporcionar a abertura para a participação de membros da comunidade CoLearn que pudessem acessar o espaço desta disciplina no LabSpace. A abertura ocorreu de forma ampla, pois os alunos puderam explorar também o ambiente da comunidade Colearn e áreas em inglês no OpenLearn da The Open University. Essa intencionalidade objetivava levar os alunos a experimentarem a possibilidade de cooperar com outros projetos que estavam além do escopo da referida disciplina, como receber cooperação de membros externos ao grupo de alunos nela matriculados.

Ao assistir à gravação da videoconferência (REA 02), reflita sobre:

- Os fatores que contribuíram para que a EAV1 fosse bem sucedida.
- A possibilidade de implantação do mesmo processo desenvolvido nos três módulos da disciplina em qualquer contexto educacional.
- Se a vivência colaborativa ocorrida na disciplina fortalece a mudança de comportamento dos alunos em suas práticas como docentes.
- As possibilidades de abertura e convergência em uma perspectiva colaborativa para aplicações em processos educativos formais.

6. FUTURAS DIREÇÕES DE PESQUISA



REA 03: Mapa Conceitual: Dispositivos móveis, AVAs e Games na Educação

Autores: Vani Moreira Kenski, Marcelo Pupim Gozzi, Teresa Cristina Jordão

Fonte: Criação dos Autores <http://www.fae.unicamp.br/revista/index.php/etd/article/view/1956/1793>

Descrição: A figura acima foi gerada com o aplicativo CmapTools

Objetivos: Promover reflexão sobre o uso de AVAs e Serious games em dispositivos móveis na educação

Licença aberta: Creative Commons CC BY SA

Estamos diante de um crescente uso de tecnologias digitais móveis. Mobilidade é o termo utilizado para identificar dispositivos que podem ser operados a distância ou sem fio e permitem a comunicação com outras pessoas e a obtenção de informações em qualquer lugar, a qualquer hora. Tal disseminação do uso dos dispositivos móveis nos dão evidências de que há uma mudança de paradigma da computação atual, o que trará influências significativas para as gerações futuras. (MYERS et al., 2003 apud MARÇAL, ANDRADE e RIOS, 2005).

O aumento significativo do uso das tecnologias móveis, mais especificamente os celulares, em todas as camadas sociais reflete a incorporação dessa nova cultura de comunicação e interação ubíqua na



sociedade. Dados da Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações) indicam que o Brasil terminou Fevereiro de 2012 com 247,6 milhões de celulares. (ANATEL, 2012). Além disto, o aumento da aquisição dos tablets também é expressivo. Devido a esta grande difusão das tecnologias móveis, há uma grande tendência de que os computadores normais sejam substituídos cada vez mais por dispositivos menores que permitam a mobilidade.

Esta nova realidade traz consigo uma infinidade de possibilidades de uso, inclusive para a Educação. Diante do fato de que o uso dos dispositivos móveis faz parte do dia a dia dos indivíduos, não poderia a Educação ficar aquém desta realidade. São várias as iniciativas de projetos que utilizam de tal tecnologia visando ampliar as oportunidades de aprendizagem, tanto no ensino presencial como a distância. Porém, torna-se de suma importância descobrir suas potencialidades e elaborar estratégias inovadoras para introduzi-las no momento certo, de acordo com a necessidade do ambiente e atividades que serão propostas aos alunos, pois a utilização inadequada ou a simples transposição de estratégias antes já utilizadas pode não trazer resultados significativos para a aprendizagem.

Então, o que podemos esperar de um mundo onde os indivíduos estão cada vez mais disponíveis e acessíveis via dispositivos móveis? Um dos pontos importantes é a possibilidade de imersão, ou seja, alunos e professores poderão acessar diferenciados espaços e pessoas para trocar ideias, trabalhar junto e aprender colaborativamente.

Já que o indivíduo conectado ou “o indivíduo móvel” é um nômade, que se move de um lugar para outro sem perder contato com o coletivo da “aldeia” eletrônica (LICHTY, 2006, p. 1), “nosso desafio é descobrir como usar as tecnologias móveis para fazer com que o estudo seja tão parte do dia-a-dia que sequer seja percebido como estudo” (DUARTE, 2008), fazendo uso desta disponibilidade dos indivíduos, possibilitada pelos dispositivos móveis.

Por tratar-se de tecnologia ainda muito recente, não são muitos os recursos disponíveis para uso educacional dos dispositivos móveis. O uso de tais dispositivos hoje está mais pautado na forma do que em recursos produzidos especificamente para o objetivo educacional.

Diante disto e da preocupação em não banalizar o uso de recursos tão ricos em possibilidades, por meio da mera transposição de estratégias utilizadas no ensino tradicionalmente, é que se faz necessário a realização de pesquisas para o desenvolvimento de metodologias adequadas a esses recursos e que tragam ganho real para o processo educativo.

Buscando possibilidades para esta demanda por metodologias mais adequadas ao uso educacional de dispositivos móveis, voltamos nossos estudos para o desenvolvimento de metodologias para o uso educacional de games. A escolha do estudo sobre metodologias inovadoras para uso de games como estratégias educativas ocorre também pela intensa possibilidade de colaboração e compartilhamento entre os participantes possibilitados pela maioria dos jogos online.

Diante disto, surge a questão: como os games poderiam apoiar os processos educativos?

Sabemos do uso dos games em diferentes contextos, inclusive para fins educacionais. Os chamados serious games são aqueles que possuem uma intencionalidade pedagógica e podem ser utilizados para ensinar qualquer assunto, seja por meio da apresentação de conteúdos, seja por meio de simulações que gerem reflexões sobre determinados temas. Tudo isto, aliado ao uso dos AVAs e REA, traria benefícios ainda maiores.

O encaminhamento da pesquisa será para investigar metodologias e abordagens colaborativas de aprendizagem que possam se aproveitar das especificidades dos recursos tecnológicos móveis para o desenvolvimento de games educacionais. Nossa preocupação será a de nos aproximarmos dos usos e práticas possibilitados pelas tecnologias da geração pós-pc, que libera e amplia os espaços das antigas “salas” de aula, para todos os locais possíveis em que as pessoas estejam conectadas. Neste sentido, os AVAs são apenas pontos de encontro e de partida para exploração coletiva das múltiplas realidades misturadas – o espaço físico concreto que habitamos e o ciberespaço, incluindo neste último todos os espaços virtuais bi e tridimensionais e o que mais houver.



7. CONCLUSÃO

O envolvimento do grupo de participantes da disciplina EAV1 não permitiu que se encerrasse simplesmente. Muitas ações ocorreram, após o término do período letivo. Os laços de amizade e parceria permaneceram de uma forma bem mais intensa do que tradicionalmente é comum acontecer nas aulas presenciais. De alguma forma, os integrantes permaneceram em contato e, quando é preciso, colaboram uns com os outros. À distância, permanecem juntos, em colaboração.

Esse marco de integração também ocorreu nas versões anteriores da disciplina. Isso permite compreender a força da metodologia e do trabalho colaborativo online, desencadeado a distância, e que mobiliza os participantes irem muito além dos planos de aprendizagem racional.

Algumas marcas sensíveis dessas mobilizações podem ser vistas pela apresentação de textos por grupos de alunos no XIV Congresso Internacional da ABED. Dois grupos apresentaram trabalhos produzidos ao final do Módulo 2 da disciplina.

Vários são os alunos da disciplina que aproveitaram integralmente seus projetos em suas teses e dissertações. Além disso, algumas referências diretas ao modelo vivenciado na disciplina fazem parte, como capítulos, desses trabalhos acadêmicos. Outros foram apresentados em congressos, como relatos do processo de aprendizagem online, a distância, bem sucedido.

Em termos de registro e continuidade de trabalhos decorrentes da disciplina destacamos os artigos produzidos pela professora e os tutores[3], o livro escrito por uma das alunas da turma[4] e a entrevista sobre comunidades virtuais de aprendizagem, com outra aluna da turma, no blog Educarede, da Telefônica[5].

O alcance do processo desencadeado na disciplina é incomensurável em quantidade e qualidade. Tem-se apenas a certeza de contribuição para a melhor compreensão, por esses alunos, do potencial dos cursos colaborativos online, a distância, para o desenvolvimento de aprendizagens significativas e de qualidade.

REFERÊNCIAS

Ausubel, D. P. (1982). *A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. São Paulo, SP: Moraes.

Delors, J. et al. (1999). *Educação: um tesouro a descobrir*. São Paulo, SP: UNESCO; MEC; Cortez Editora.

Duarte, R. (2008). *Aprendizagem e interatividade em ambientes digitais*. Porto Alegre: Anais ENDIPE.

Gozzi, M. P. (2006). *A construção de um projeto coletivo em uma comunidade virtual de prática*. 282 fl. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) – Universidade Presbiteriana Mackenzie.

_____; Carvalho, J. S.; Farias, c. R.; Gomes, a. B.; Garcia, p. S.; Moreno, e. R. (2008). *Comunidades de Aprendizagem: uma vivência no ensino de pós-graduação*. In: 14º Congresso Internacional Abed de Educação A Distância, 2008, Santos.

Kenski, V. M. (2003). *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. Campinas: Papirus.

Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión*. Madrid: Gedisa.

Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo, SP: Ed. 34.

Lichty, P. (2006). Pensando a Cultura Nomádica: Artes Móveis e Sociedade. In: *Artemov*, Edição 04. http://www.artemov.net/page/revista04_p3.php. Acessado em 07/01/2007.



Marçal, M. et al. (2005). Aprendizagem utilizando Dispositivos Móveis com Sistemas de Realidade Virtual. In *RENOTE: Revista novas tecnologias na educação*, v.3 Nº 1, Maio, Porto Alegre: UFRGS, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação.

Novak, J. D., Gowin, D. B. (1999). *Aprender a aprender*. Tradução de Carla Valadares. 2.ed. Portugal: Plátano Edições Técnicas.

Okada, A. L. P. (2008). *Mapas conceituais em projetos e atividades pedagógicas*. Disponível em: <http://people.kmi.open.ac.uk/ale/chapters/c11lpronto2008.pdf>. Acessado em 30/03/2012.

Tavares-Silva, T.; Zahed-Coelho, S.; Valente. J. A (2005). A Educação baseada no paradigma da produção em massa, de servidores do estado, via cursos online, potencializando a capacidade de pensar e criar do aprendiz. In: Ricardo, E. J. (Org.) *Educação corporativa e educação a distância*. Rio de Janeiro, RJ: Qualitymark.

LEITURA ADICIONAL

Araújo, C. F.; Marquesi, S. C. (2008). Atividades em ambientes virtuais de aprendizagem: parâmetros de qualidade. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. M. M. (Orgs.) *Educação a distância: o estado da arte*. São Paulo, SP: Pearson Education do Brasil.

Carvalho, J. S. (2011). *Redes e Comunidades: ensino-aprendizagem pela Internet*. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire.

Clementino, A. (2008). *Didática intercomunicativa em cursos online colaborativos*. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Dias, P. *Da e-moderação à mediação colaborativa nas comunidades de aprendizagem*. Educação, Formação & Tecnologias, Portugal; vol.1, n.1, p. 4-10, 2008. Disponível em <<http://eft.educom.pt>>. Acesso em: 21 dez. 2008.

Dutra, I.M.; Fagundes, L.C.; Cañas, A.J. (2012). *Uma proposta de uso dos mapas conceituais para um paradigma construtivista da formação de professores a distância*. Disponível

em: http://mapasconceituais.cap.ufrgs.br/producoes/arquivos_producoes/producoes_5/mapas_prof.pdf. Acessado em 30/03/2012.

Gozzi, M. P. (2011). *Mediação docente online em cursos de pós-graduação: especialização em engenharia*. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-20012012-091452/pt-br.php>. Acessado em 30/03/2012.

Illera, J. L. R. (2007). *Como as comunidades virtuais de prática e de aprendizagem podem transformar a nossa concepção de educação*. Revista de Ciências da Educação. N.3.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture where the old and new media collide*. Introduction, chapter1. New York: New York University Press.

Kenski, V. M. (2007). *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas: Papirus, 3ª. ed.



Moreno, E. R. (2012). *Entrevista Educared*. Disponível em: http://www.educared.org/educa/index.cfm?&pg=comunidade_virtual.dadosusuario&id_participante=138270&id_comunidade=49. Acessado em 30/03/2012

Santoro, F.M., Borges, M.R.S., Santos, N. (2012). *Ambientes de aprendizagem cooperativa apoiados por computador: Uma perspectiva do referencial teórico*. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.ip.netup.com/teleduc/cursos/aplic/index.php?cod_curso=15

Sousa, J. P. *Teoria social cognitiva*. Disponível em: <http://www.artigos.com/artigos/psicologia/teoria-social-cognitiva-1820/artigo/>

TERMOS-CHAVE & DEFINIÇÕES

Ambiente Virtual de Aprendizagem

ambiente possível de ser acessado por meio da Internet, em que alunos e professores interagem durante o período de ocorrência de um processo educacional a distância online, por meio do uso das ferramentas disponíveis para a comunicação entre os participantes.

Mediação docente online

processo de ensino composto de todas as ações do professor que atua em um ambiente virtual de aprendizagem com intencionalidade pedagógica, compreendendo o desenvolvimento de tarefas relacionadas a gestão e execução desse processo, com o objetivo de manter o aluno ativo em um processo de aprendizagem, estimulando as interações e facilitando a condução do aluno à aprendizagem.

Mobilidade

é o termo utilizado para identificar dispositivos que podem ser operados a distância ou sem fio e permitem a comunicação com outras pessoas e a obtenção de informações em qualquer lugar, a qualquer hora

Cooperação

processo que envolve o auxílio aos integrantes de um grupo, equipe ou comunidade para a realização de alguma tarefa ou a indicação de meios para acesso a alguma informação.

Colaboração

processo que envolve, além da cooperação, a realização de tarefas de forma coletiva, onde os participantes do grupo, equipe ou comunidade auxiliam-se mutuamente, para complementar as ações e o trabalho dos outros. A interdependência entre os participantes é aspecto marcante, possível somente quando pautada pelo respeito mútuo, interação, superação de diferenças e conflitos, além da busca por resultados que beneficiam a todos.

[1] Versão customizada do moodle, disponibilizada pela colearn – comunidade de pesquisa sobre aprendizagem colaborativa e tecnologias da open university – disponibilizada para os usuários do projeto openlearn para discussões, aplicações, pesquisas e publicações.

[2] A disciplina foi oferecida pela professora Dra. Vani Moreira Kenski no programa de pós-graduação em Educação da Universidade de São Paulo, no primeiro semestre de 2008.

[3] KENSKI, Vani Moreira ; GOZZI, M.P. ; JORDAO, T.C. ; Rodrigo Gabriel Silva . Ensinar e aprender em ambientes virtuais. ETD. Educação Temática Digital (Online), v. 10, p. 223-249, 2009.

[4]

http://www.educacaoadistancia.blog.br/arquivos/EdL_Redex_e_Comunidades_Jaciara_de_Sa_Carvalho_v4.pdf

[5] Eliana

Moreno. http://www.educared.org/educa/index.cfm?&pg=comunidade_virtual.dadosUsuario&id_participante=138270&id_comunidade=49



CITAÇÃO Kenski, V.; Gozzi, M.; Jordão, T.(2012). A experiência de ensinar e aprender em ambientes virtuais abertos. In: Okada, A. (Ed.) (2012) *Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development*. London: Scholio Educational Research & Publishing.

LICENÇA Este capítulo tem licença Creative Commons (CC BY-SA 3.0) Trata-se de uma versão adaptada do artigo: Kenski, V., Gozzi, M., Jordão, T., & Silva, R. (2009). Ensinar e aprender em ambientes virtuais. *ETD – Educação Temática Digital*, 10(2), 223-249. Recuperado de <http://www.fe.unicamp.br/revista/index.php/etd/article/view/1956>