



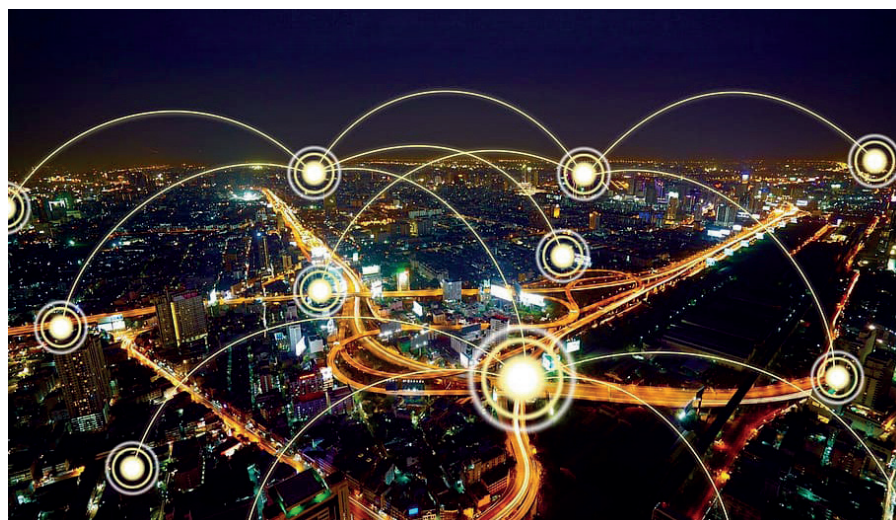
Ensino Remoto: Por onde começar?

Uma INTRODUÇÃO aos AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM (AVA) para ensino *online*

Quando se fala de ensino online, logo precisaremos entender o conceito de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Já ouviu falar desta sigla? Entretanto, esse termo não pode ser confundido com o que chamamos de sistemas de gerenciamento de aprendizagem (SGA, traduzido do inglês *learning management system* - LMS), que são apenas as plataformas online para criar os AVAs. Então vamos conhecer um pouco mais sobre essas nomenclaturas e como tudo isso pode influenciar nossas escolhas para o ensino remoto?

Sabemos da revolução que vem sendo provocada pela internet e pelas novas tecnologias nos processos educacionais vigentes. Novos sistemas computacionais e ambientes virtuais têm sido usados para fomentar qualidade da educação a distância e como potencializadores em cursos presenciais; nestes, as vantagens da internet, das novas mídias e redes sociais melhoraram a qualidade dos cursos, potencializado a mediação e comunicação do professor com seus estudantes, além de abrirem caminho para o “aprender em rede”, elemento essencial para nova geração de aprendizes imersos na cibercultura.

A utilização do termo Web 2.0 teve início em 2004, para denominar uma 2ª geração de comunidades e serviços na Internet, baseado no uso de ferramentas com maior potencial de interatividade, tendo como características principais o compartilhamento de informações e a construção coletiva do conhecimento. Trata-se de uma série de princípios que definem um novo tipo de experiência online.



<https://www.pxfuel.com/en/free-photo-joyojj>



A inovação vem da forma de utilização da Internet, com maior interatividade, onde os usuários participam mais ativamente. A produção do conteúdo é descentralizada; pode-se criar, customizar e classificar pela inserção de rótulos, a fim de recuperar dados mais rapidamente e publicar em diferentes mídias. As ferramentas disponíveis, programas on-line de edição de texto, planilha, imagem, áudio e vídeo, podem ser utilizadas facilmente pelas pessoas.

A web 2.0 em um contexto educacional pode oferecer ao estudante, maior autonomia, liberdade e domínio da informação. Toda informação se torna matéria prima que pode ser usada e reutilizada, vários conteúdos podem ser criados a partir do que já existe, gerando uma dinâmica de colaboração entre usuários. Estas possibilidades permitiram o surgimento de uma “sociedade de autores”, o usuário passa da figura passiva de consumidor de conteúdos, para um papel ativo de autor e produtor de conteúdo e recursos digitais.

Nessa mesma linha vieram os sistemas de gerenciamento de conteúdo (SGC). Quando esses sistemas são direcionados e têm ferramentas criadas ou adaptadas à educação, pode-se dizer que são Sistemas de Gerenciamento de Aprendizagem (SGA), utilizados para criação de Ambientes Virtuais de aprendizagem (AVA), quando utilizados para criar situações específicas de aprendizagem. Os AVAs reúnem em um mesmo ambiente virtual, todo o conjunto de conteúdos, orientações, atividades, avaliações, sendo também uma plataforma de mediação pedagógica, onde professores e estudantes podem se comunicar de forma síncrona ou assíncrona, através de

uma variedade de ferramentas educacionais. Pode-se facilmente compartilhar materiais de estudo, manter discussões, aplicar testes de avaliação e pesquisas de opinião, coletar e revisar tarefas e registrar notas, dentre inúmeras ferramentas de simulação, interação, colaboração e interatividade.

Segundo Haguenauer e colaboradores (2008), um AVA deve apresentar diversas características e qualidades relativas a linguagem, arquitetura da informação, navegação, grau de interação com o conteúdo e com os participantes. Estas são algumas delas:

- navegação intuitiva;
- clareza e consistência de signos utilizados no projeto gráfico;
- projeto gráfico harmonioso e agradável;
- conteúdo adequado ao público-alvo;
- linguagem direta e simples;
- possibilidade de autoria;
- dialogicidade;
- interatividade (com o conteúdo, com a equipe de ensino e com outros participantes) etc.

Destacamos nesta lista, uma das principais características de modernos SGA, que são as diversas ferramentas de autoria e controle intuitivo do ambiente para as edições feitas pelo professor, sem necessidade de suporte técnico especializado. No quadro abaixo são listadas as principais funcionalidades descritas para os sistemas de gerenciamento da aprendizagem (SGA) utilizados para criação de AVAs.

Quadro 1 – Principais funcionalidades presentes nos AVA.

FUNCIONALIDADES	FERRAMENTAS
Administração de usuários	Cadastro de usuários
Material instrucional	Repositórios de conteúdos
Comunicação e mediação	Bate-Papo, fóruns e mural de avisos
Avaliação da aprendizagem	Exercícios, enquetes e quizzes
Acompanhamento da aprendizagem	Registros de acessos e quadro de notas

Fonte: Pimentel & Gomes (2019).



Ainda segundo Pimentel e Gomes (2019), *“Um bom AVA disponibiliza diversas ferramentas de comunicação, que podem amplificar a interação entre professor-estudante e estudante-estudante. Um AVA possibilita a estruturação de cenários de aprendizagem variados na medida em que permite criar condições diversas para a aprendizagem, podendo atender a uma ampla gama de propostas didáticas.”*

A seguir vamos detalhar um pouco mais dessas vantagens do uso de SGA para criação de AVAs, ressaltando as principais funcionalidades dos sistemas disponíveis hoje.

Enviando e compartilhando materiais de estudo

A maioria dos SGA fornece ferramentas para publicar com facilidade textos e outros materiais de estudo. Em lugar de usar um editor HTML e, então, enviar o texto para um servidor, estes sistemas tem ferramentas simples para publicar e compartilhar conteúdos. Os professores – até mesmo de cursos presenciais – podem publicar em um sítio na internet com acesso restrito e controlado todo o material produzido que pode ser útil para os seus estudantes, bem como indicar recursos de outras universidades e repositórios multimídia online que considere úteis para os estudantes.

Hoje em dia, praticamente todos os SGA possuem ferramentas para realizar o “Embed”, ou incorporar, os recursos multimídia, seja em vídeo, áudio, textos, slides.

Colaboração online com mediação

Fóruns e salas de bate-papo fornecem espaços de comunicação entre professor e alunos fora da sala de aula presencial. Os fóruns permitem mais tempo para reflexão antes que a participação aconteça e permitem uma discussão reflexiva por um período longo de tempo.

As salas de bate-papo, por outro lado, permitem uma comunicação rápida e instantânea entre professores e alunos. Estas podem ser usadas para uma discussão aberta, com tema livre, ou até mesmo para uma aula virtual. Qualquer professor que esteja impedido de ter um momento presencial com seus alunos pode conduzir seu curso usando salas de bate-papo para se comunicar com os alunos. Outro uso comum é o de grupos de alunos que devem produzir um trabalho e usam o bate-papo *on-line* para organizar e discutir detalhes do trabalho.

Testes e pesquisas de opinião

Questionários online e pesquisas de opinião fazem parte de vários AVAs; são uma ferramenta muito útil ao professor, pois podem ser corrigidos instantaneamente. Atividades realizadas com essas ferramentas permitem que os alunos tenham uma rápida autoavaliação e informação sobre seu desempenho no curso. Por exemplo: um professor que está conduzindo um curso presencial de Fisiologia pode usar pequenos questionários no ambiente *on-line* para manter os alunos atentos ao conteúdo da semana, para verificar a eficácia de seus estudos e o aprendizado efetivo da turma para cada módulo da disciplina. Os testes aplicados podem ser armazenados e reutilizados com a criação de um banco de questões produzidas pelo professor. A prova final pode ser um teste com questões retiradas desse banco, de maneira aleatória.

Coletando e revisando tarefas

Coletar, corrigir e revisar tarefas (divulgando os resultados da correção com comentários) é um trabalho cansativo e maçante para qualquer professor. Tarefas *on-line* são uma forma fácil de coletar e corrigir os trabalhos dos estudantes, além de atribuir e divulgar as notas entre eles de forma individual. Além disso, pesquisas indicam que o uso de ambientes *on-line* com participação anônima, para que os alunos atribuam notas a trabalhos feitos por seus colegas, aumenta a motivação e o desempenho. Além disso, o arquivamento *on-line* definitivo das tarefas enviadas é uma ótima ferramenta, dá segurança ao professor e evita desperdício de espaço físico e secretariado.



Registrando notas

Um quadro de notas on-line permite que os alunos tenham informações sempre atualizadas sobre seu desempenho em um curso. Notas *on-line* também facilitam cumprir a determinação de algumas instituições de ensino de que não tornem públicas as avaliações dos alunos. Os quadros de notas de AVAs permitem, em geral, que os alunos consultem apenas as próprias notas. O professor pode baixar o quadro de notas para seu computador, a fim de fazer processamentos mais elaborados; é possível até mesmo a exportação dos dados para o sistema de registro acadêmico. Embora seja possível encontrar (ou desenvolver) programas que façam esse trabalho, um bom SGA tem essas ferramentas integradas em um mesmo ambiente.

Multimídia e ferramentas web 2.0

Outra grande vantagem do uso de SGA para criação de AVA é que os sistemas criados com metodologia pedagógica construtivista contêm entre suas ferramentas os recursos de colaboração *on-line* que fazem parte da *web 2.0*, como por exemplo as atividades do tipo *wikis* (redação coletiva de textos), ou de revisão por pares.

A incorporação das diversas mídias aos SGA também é outra importante evolução, pois recursos de vídeo, áudio, interação, visualizações em 3D etc. permitem uma evolução enorme em termos de possibilidades de aprendizado em relação aos ambientes presenciais.

Afinal de contas, por que usar um SGA no Ensino Superior para apoiar o ensino remoto emergencial (ERE)?

Boa pergunta. Afinal, aulas têm sido ministradas por milhares de anos sem o uso de computadores ou da internet. Giz e conversa são ainda as ferramentas dominantes nos processos educacionais vigentes. Embora o formato tradicional, presencial, possa ser ainda eficaz, o uso das ferramentas listadas aqui abre novas possibilidades de aprendizagem. No momento, grande quantidade de pesquisas é feita sobre como combinar aprendizagem presencial e a distância mediada pela internet, como os chamados cursos híbridos.

Esses cursos combinam o melhor dos dois mundos: imagine transferir a maior parte do material didático e as atividades da sua disciplina para um ambiente on-line e aproveitar seu tempo presencial em aula para resolução de problemas e aulas práticas?

Estamos sem dúvida em um momento único, onde nós professores nos deparamos com a necessidade de experimentar novas mídias, ambientes de aprendizagem, novas formas de ensinar e nos comunicarmos com os nossos estudantes. Mesmo que depois dessa experiência você volte a realizar todas as suas aulas em formato presencial, é bem provável que a experiência deste período transforme a sua visão sobre as tecnologias educacionais. O que você acha que vai acontecer no seu caso?



Você acredita que experiência de ensinar online pode melhorar a qualidade de suas aulas presenciais? Como isso pode acontecer? Assista no Youtube o vídeo "Interatividade na Educação" do Prof. Marco Silva, e veja o seu relato de experiência sobre como o ensino *online* mudou suas práticas didáticas presenciais.



Referências

PIMENTEL, Edson Pinheiro; GOMES, Alex Sandro. Ambientes Virtuais de Aprendizagem para uma Educação mediada por tecnologias digitais. In: SANTOS, Edméa O.; PIMENTEL, Mariano; SAMPAIO, Fábio F. (Org.). Informática na Educação: autoria, mídia, letramento, inclusão digital. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. (Série Informática na Educação, v.5)

Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/ambientesVirtuaisDeAprendizagemParaUmaEducacaoMediadaPorTecnologiasDigitais/>