



Colegas Virtuais: uma experiência com Ensino Médio em EaD

Luiz Elcides Cardoso da Silva

E.M.E.F. Dr. Guilherme Alfredo Oscar Hildebrand – Santa Cruz do Sul -RS

luizelcides@gmail.com

Márcia Elena Jochims Kniphoff da Cruz

Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC

mcruz@unisc.br

Virtual classmates: an experience with “EAD” high school

Abstract

The current paper approaches the development of a project called "Virtual Colleagues", taken with the students from the public educational institutions in Santa Cruz do Sul, RS. The project has as the main goals to bring digital inclusion to the students, by bringing to them UNISC's distance learning environment - EAD UNISC. The project was conducted with 152 students at a high school level. The discussions approached during the project execution are related to highlight the benefits of technology information as a basis to help students to find best positions at the time they will have to get a job. We also found that, informatics and they associated technologies can improve the student skills in many different fields such as applying distance learning tools, college education, among others.

Keywords: digital inclusion; EAD; Autopoiesis.

Resumo

O presente relato aborda o desenvolvimento do projeto Colegas Virtuais, realizado junto aos alunos da rede pública de ensino de Santa Cruz do Sul – RS, com o objetivo de proporcionar inclusão digital, através do ambiente de educação a distância

da Universidade de Santa Cruz do Sul – EAD UNISC. Neste projeto participam 152 alunos do Ensino Médio. As discussões abordadas referem-se à necessidade da informática para uma melhor colocação dos profissionais no mercado de trabalho, educação à distância, processo vestibular, educação superior, entre outros escolhidos pelo grupo.

Palavras – chaves: Inclusão digital, EAD, autopoiesis.

Introdução

As novas tecnologias da informação e comunicação, apesar de abrirem grandes e positivas oportunidades para a humanidade em geral, também parecem ameaçadoras para as populações historicamente excluídas. De fato, apesar dos incríveis avanços tecnológicos, a Revolução Digital provocou um impacto ainda mínimo no desenvolvimento humano dos excluídos e não tem sido usada em uma dimensão que permita a solução dos grandes problemas sociais do nosso tempo. A situação conhecida como exclusão digital tem gerado sérias preocupações nos setores públicos e inúmeras propostas de desenvolvimento de políticas, bem como ações visando combater as diferenças sociais provocadas pelas novas tecnologias.

A Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC, através do Departamento de Informática e do Curso de Licenciatura em Computação, afirmando seu papel na sociedade, como instituição comunitária buscando o estreitamento dos laços entre universidade e comunidade, propôs com base na realidade descrita o Projeto Colegas Virtuais, projeto pertencente ao Projeto Informática Primeiros Passos.

Considerando o papel da tecnologia fundamental nas tarefas diárias mesmo quem não tem computador, se depara com um para trabalho ou lazer. Refletindo sobre essa questão foi desenvolvido o Estágio Supervisionado em Computação IV - disciplina curricular - do curso Licenciatura em Computação, para que jovens das Escolas Estaduais de Ensino Médio: Ernesto Alves de Oliveira e Nossa Senhora do Rosário e da Escola Estadual de Educação Básica Estado de Goiás, todas da cidade de Santa Cruz do Sul - RS, pudessem ter acesso a essa tecnologia. Possibilidades de experienciar as ferramentas do ambiente EAD – UNISC estão proporcionando oportunidades para os afazeres escolares, projetando um futuro campo profissional de atuação ou de curso superior.

O diferencial do presente trabalho é que foi basicamente desenvolvido na modalidade à distância. Foram utilizadas ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona, além de textos disponibilizados para os alunos com a opção de *download* e enquetes realizadas através de ferramenta específica.

As bases teóricas deste trabalho estão apoiadas nos estudos de Maturana, Varela e Lévy. E os assuntos trabalhados, fazem referência ao cotidiano local dos alunos envolvidos, entre eles, pode-se destacar: mercado de trabalho, as profissões, a informática, a educação superior e o ensino a distância.

Este projeto foi iniciado no mês de Setembro de 2006, sendo que todas as turmas participantes, no total de 7 turmas – tiveram a oportunidade de participar durante 5 semanas. A primeira aula foi presencial e as demais ocorreram no ambiente virtual. Os resultados da aprendizagem demonstram construções autopoieticas propositivas nas produções textuais dos alunos.

O Projeto Informática Primeiros Passos

O Projeto Informática Primeiros Passos, surgiu a partir da necessidade de contribuir para o desenvolvimento social, na busca da humanização e do desenvolvimento das capacidades cognitivas em ambientes tecnológicos oferecidos pela UNISC, através da Inclusão Social pela Inclusão Digital. O curso Licenciatura em Computação prima por espaços de trocas sociais que ampliam as possibilidades de inclusão digital para a comunidade. Há uma verdadeira mutação antropológica na cultura atual em consequência da informatização da sociedade. Em decorrência desse fato fundamental há profundas transformações nas relações entre as pessoas, na forma como constroem conhecimento e na relação com a realidade. É preciso um amplo processo de conscientização e um trabalho de familiarização com essa nova realidade para que a maior parte da população seja incluída nesse universo, sendo que classes mais desprivilegiadas sofrem um processo de exclusão que é social, econômico, cognitivo e subjetivo.

Nesse sentido, escolheu-se como principal conceito, o de *Autopoiesis*. Para (Maturana e Varela, 1990) esse termo é referente ao funcionamento dos seres vivos que são seres que se produzem a si mesmos num processo onde o cognitivo é inerente ao

processo de viver. Por isso, eles expressam essa situação com o aforismo: “Viver é conhecer. Conhecer é viver” (Idem) Essa teoria leva o nome de Biologia da Cognição exatamente devido ao papel do conhecimento para o processo do viver.

Pelos elementos expostos, acredita-se que o computador pode ajudar os sujeitos na construção autopoietica na medida em que, estabelecem relações consigo e com outros sujeitos e, ao mesmo tempo, agem sobre uma realidade plástica na qual vão se refazendo continuamente exercendo sua autoria. É interessante observar que no trabalho em ambiente digital, o sujeito tem a possibilidade de refletir continuamente sobre seu processo, podendo então, pensar sobre seu pensar. Este processo permite o controle do seu próprio processo cognitivo, ou seja, da metacognição.

Ecologia Cognitiva consiste em outro conceito essencial apresentado por (Lévy, 1994), sendo que, a tecnologia pode ser considerada como uma ferramenta de pensamento para articulação com o sistema cognitivo e subjetivo. Assim, o acoplamento sujeito/máquina se dá de tal forma que se constitui em um sistema no qual o sujeito se constrói e se potencializa em novos agenciamentos e aberturas para patamares mais complexos de desenvolvimento.

É importante lembrar que o fulcro do presente trabalho é inclusão digital como conquista para inclusão social. A transformação dos sujeitos através do trabalho em meio digital é um importante instrumento inclusivo não somente em termos cognitivos, mas também, subjetivo propositivo da auto-estima e da autoria.

Os participantes e as escolas

Os participantes do Projeto Colegas Virtuais, projeto este integrante do Projeto de Extensão Informática Primeiros Passos sob coordenação do curso de Licenciatura em Computação da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC foram alunos da rede pública estadual de Santa Cruz do Sul, mais especificamente de três escolas, Escolas Estaduais de Ensino Médio: Ernesto Alves de Oliveira e Nossa Senhora do Rosário e da Escola Estadual de Educação Básica Estado de Goiás das turmas finais do Ensino Médio. Os alunos foram convidados a participar, juntamente com os professores



regulares das turmas. A escolha aconteceu de acordo com o interesse das escolas. O total de participantes do projeto somou 152 alunos e três professores responsáveis. Os alunos foram divididos em duplas, para que o atendimento pudesse ser mais efetivo e o *feedback* imediato. A grande maioria dos alunos enquadra-se em classe social intermediária.

As turmas foram visitadas em suas respectivas escolas e o convite foi efetivado, sendo que, a adesão foi unânime. Dentre as escolas participantes, duas possuem laboratórios de informática, ambas com conexão Internet banda larga e professor responsável pelo laboratório. Já a outra escola envolvida – Rosário - não possui laboratório de informática, então, participaram utilizando os laboratórios de informática da universidade, sem custo, ampliando o envolvimento entre a comunidade e a universidade.

As atividades

As atividades desenvolvidas no Projeto Colegas Virtuais, foram relacionadas, de acordo com o interesse dos participantes, através de temas pré-estabelecidos: para o estudo durante o período de desenvolvimento do projeto, destaca-se: mercado de trabalho e informática, profissões, testes vocacionais, educação superior e educação à distância. O material foi disponibilizado através de textos e *links* para páginas que abordassem o assunto em pauta. Os textos foram escolhidos, sempre com a intenção de fazer o aluno refletir sobre a necessidade da informática em relação ao contexto atual em que vivemos. Este material foi pesquisado junto a páginas de Internet previamente analisados pelos professores responsáveis.

A disponibilização do material foi feita em formato que destacava os objetivos a serem alcançados num determinado período de tempo, geralmente uma semana. Após este período uma discussão era realizada, através de bate-papos e postagens em fóruns específicos. Os textos eram de tamanho regular, para que os alunos pudessem ler e iniciar a discussão no mesmo período de aula.

A tecnologia utilizada

Para a realização do projeto, utilizou-se o ambiente de educação à distância da universidade o EAD-UNISC. Cada aluno participante do projeto foi previamente cadastrado para que tivesse acesso independente de tempo e local.

O EAD UNISC é de fácil utilização, podendo ser empregado tanto como apoio ao ensino presencial como base de cursos totalmente à distância. O ambiente proporciona aos alunos e professores uma série de funcionalidades que visam facilitar e otimizar as tarefas do dia-a-dia, como: agenda pessoal, plano de aulas, divulgação de eventos e novidades, liberação de conteúdos em datas programadas, controle de notas, correio eletrônico, sala de bate-papo, fórum, banco de questões e elaboração de tarefas e provas de auto-correção. De forma geral, fornece um conjunto de ferramentas para avaliação e para comunicação efetivando apoio ao professor. Neste projeto foi utilizado o bate-papo, o fórum, as enquetes e o material complementar – local para disponibilização de material para download.

O desenvolvimento do Trabalho

O projeto teve início no dia 5 de setembro de 2006, com previsão de término para o dia 16 de outubro. O primeiro encontro com os alunos participantes ocorreu presencialmente com o objetivo de conhecer o ambiente EAD-UNISC. Neste momento procurou-se dar ênfase as ferramentas que seriam usadas no projeto, bem como, discutir os assuntos que seriam trabalhados.

A familiarização com as ferramentas do ambiente ocorreu de forma equitativa, mesmo para os alunos que não possuíam contato com computador e com a Internet. Neste momento as professoras responsáveis pelos laboratórios das escolas participantes prestaram apoio, bem como, colegas do curso Licenciatura em Computação da UNISC. As duas turmas da escola Nossa Senhora do Rosário, iniciaram a participação no projeto após a terceira semana, devido a acertos na grade de horários das disciplinas regulares. Alguns fatores surgidos durante o processo, contribuíram para que um dos objetivos não fosse alcançado com êxito, a comunicação entre todas as turmas. As dificuldades de

conexão a Internet nas escolas, a quebra do servidor da escola Goiás, bem como eventos pré-estabelecidos anteriormente no calendário escolar.

A partir do segundo encontro, todos aconteceram na modalidade on-line, sempre nas segundas – feiras, no período compreendido entre as 19 e 22 horas. Os alunos acessavam o ambiente e através da sala de bate-papo eram passadas as instruções e os objetivos que se pretendia alcançar naquela determinada semana. Os módulos tinham duração de uma semana. Para a discussão dos assuntos abordados em aula, também foram utilizados os fóruns disponíveis durante a semana, para que todos pudessem também acessar e discutir o assunto além do momento de comunicação síncrona. A ferramenta enquete foi utilizada para realização de pesquisas sobre os temas abordados.

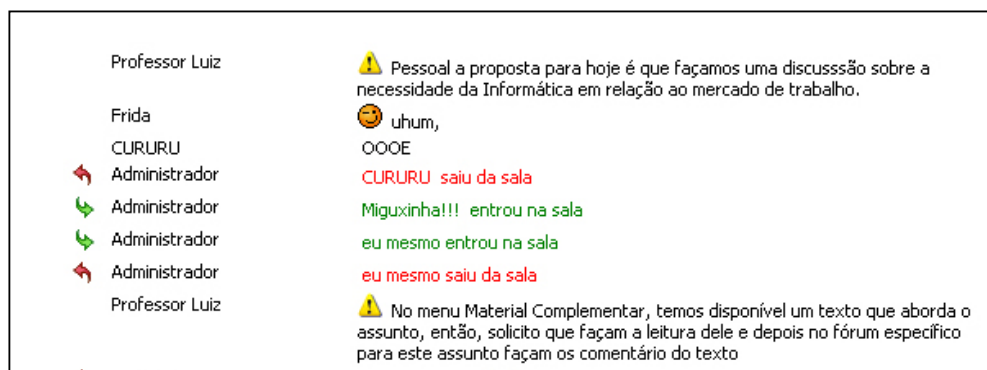


Figura 1 - Recorte do bate-papo realizado em 09/10/06 com os participantes do projeto

Considerações Finais

O desenvolvimento do trabalho apresentou possibilidades para que alunos e professores pudessem refletir sobre a construção de um novo conceito referente à EAD. Ainda para a simulação de um curso a distância, modalidade que vem crescendo de forma vertiginosa.

A grande quantidade de alunos participantes é um dos pontos que merece destaque especial. A maioria demonstrou grande interesse durante as aulas. Existiram

dificuldades na coordenação dos trabalhos, pois ocorreu a dispersão dos alunos principalmente nos momentos em que mais de uma turma estava conectada. Nestes momentos vários assuntos foram colocados em pauta pelos alunos, e muitas vezes sem contribuir com as discussões propostas. Conforme (Palloff e Pratt, 2002), numa comunicação síncrona, *o grupo deve ser pequeno o suficiente para que haja participação integral e para impedir a sobrecarga de informação. Grupos muito grandes podem asseberbar tanto o professor quanto os participantes.* Mesmo assim, o objetivo do projeto foi alcançado, pois pretendeu-se o conhecimento mútuo entre o maior número de alunos, considerando a imensa rede de relações vividas pelos adolescentes, em uma metodologia que representa o turbilhão de conexões.

Afirma-se que as discussões realizadas durante o trabalho, contribuíram para o aprendizado dos alunos participantes, já que ficou claro durante as postagens no fórum e também nas participações nos bate-papos o visível amadurecimento de idéias e também a construção de novos conceitos sobre os temas discutidos. Como exemplo, é destacada uma postagem realizada no fórum, apresentada na figura 2.

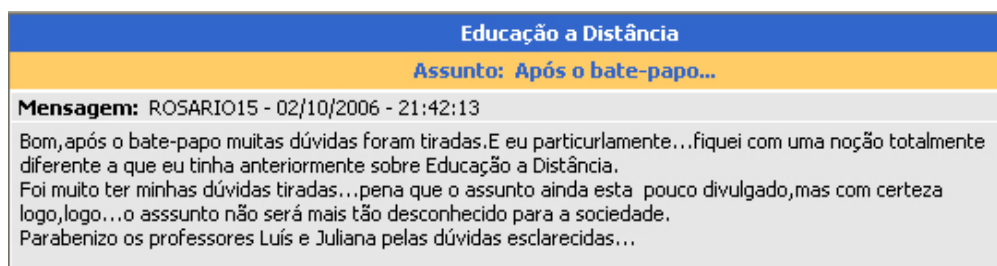


Figura 2 - Postagem no fórum

As construções textuais dos alunos foram armazenadas e analisadas comparativamente, demonstrando permanente movimento autopoietico nas interações. Mesmo não sendo objeto da pesquisa, percebem-se mudanças no comportamento e na ação docente dos professores envolvidos no projeto.

Este trabalho envolve outros fatores que deverão ser analisados e estudados, mas, num primeiro momento afirma-se que é possível a utilização de ambientes de EAD



com alunos do Ensino Médio, bem como, promover inclusão digital através de ambientes de educação à distância. Destaca-se também a grande facilidade que os alunos demonstraram na utilização do ambiente, pois é visível a utilização de gírias típicas de ferramentas de conversação, mesmo entre os alunos que não possuíam acesso a computadores. O interesse da maioria dos participantes do projeto foi evidente e a construção do conhecimento também, portanto, novas metodologias devem ser experienciadas para aproximar cada vez mais a universidade do Ensino Médio.

Referências

Lévy, Pierre (1994). **As Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Ed.34.1994.

Maturana, Humberto. **Transformacion**. Santiago: Dólmén. 1999.

Maturana, H. e Varela, F. **El árbol del conocimiento**. Santiago: Universitaria. 1990.

Palloff, Rena M. e Pratt, Keith. **Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço**. Tradução Vinicius Figueira. Porto Alegre: Artmed. 2002.