

ME AND MY WORLD: TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO FERRAMENTAS PARA APRENDIZAGEM COLABORATIVA.

Joana Paula Costa Cardoso e Andrade ¹
Kelson Barbosa Ferreira ²

INTRODUÇÃO

Este estudo apresenta as reflexões oriundas do Relatório Final do Projeto Interdisciplinar *Me and My World* desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Benjamin Maranhão na cidade de Araruna/Paraíba e na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor José Gomes Alves na cidade de Patos/PB, no período referente aos 2 e 3 bimestres letivos do ano de 2018. O referido projeto é resultante do Curso de Aperfeiçoamento Profissional – Gira Mundo Finlândia promovido pelo Governo do Estado da Paraíba e pela Hame University Applied Science – HAMK.

O projeto teve por objetivo utilizar as tecnologias de informação e comunicação para a realização de atividades que colaborem para inclusão digital ao mesmo tempo em que favorecem a reflexão acerca dos fatores que contribuem para o processo de construção da identidade, bem como promovam espaços para a expressão pessoal e para o processo de ensino e aprendizagem de forma significativa. A fim de respaldar teoricamente nossas ações, buscamos os estudos referentes as tecnologias da informação e comunicação, bem como buscamos os estudos pedagógicos que tratam da abordagem educativa centrada no aluno.

Nessa perspectiva, essa iniciativa se configura como uma proposta interdisciplinar, tendo em vista que as habilidades empregadas para realização das atividades propostas exigem a mobilização de conhecimentos pertencentes a diversas áreas do saber, dentre as quais destacamos a área de Língua Portuguesa no que se refere aos processo de produção textual e a escrita de si; e as disciplinas de História e Geografia, no que se refere às habilidades necessárias para discutir elementos que concorrem para a construção de uma prática textual significativa abordando temas da realidade local, observando aspectos culturais e regionais, incentivando o estudante a refletir sobre sua comunidade, além da mobilização dos conhecimentos em informática para utilização e elaboração de ferramentas digitais.

DESENVOLVIMENTO

A utilização de ferramentas digitais como mediadora de processos educativos está relacionada às atividades desenvolvidas no ciberespaço que se configura, de acordo com Lévy (2010) como um espaço específico de manifestações sociais, que se destina a fomentar a produção cultural de uma sociedade, uma vez que é capaz de favorecer o aprendizado de hábitos, a construção de valores, o estabelecimento de padrões comportamentais, bem como viabiliza a transmissão dos bens sociais construídos nestes processos.

Para Lemos (2004), associada ao ciberespaço e responsável pela construção de processos coletivos, podemos entender que a cibercultura atua como dinamizadora cultural a

¹ Professora da rede pública estadual da Paraíba. joanaandrademiguel@gmail.com

² Professor da rede pública estadual da Paraíba kelsonbferreira@gmail.com

partir da noção de que é capaz de promover a partilha, a transformação, a disseminação e a troca de ideias e de conhecimento através de processos cooperativos que resultam da reelaboração dos elementos apresentados, reforçando, dessa forma o caráter heterogêneo e plural da cultura.

A fim de refletir sobre como o ciberespaço e sua capacidade de favorecer o compartilhamento de informações, a cooperação e a apropriação de bens simbólicos pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, se faz necessário discutir sobre os aspectos gerais da aprendizagem colaborativa no ambiente virtual.

Para Torres (2004), a proposta de aprendizagem coletiva se caracteriza inicialmente pela participação ativa do aluno no processo de aprendizagem, assim o aluno não é um mero espectador de sua formação; ao contrário, ele é protagonista, constituinte fundamental da construção do conhecimento.

Numa iniciativa de aprendizagem colaborativa, a produção do conhecimento se dá de modo coletivo, a partir das interações entre os alunos, seus questionamentos e as reflexões resultantes deste processo. Nela, o professor assume o papel de mediador, isto é, o professor não se destaca como detentor do saber, mas sim, inclui-se no grupo e busca orientar as discussões, indicar os caminhos, para que os alunos consigam atingir os objetivos de aprendizagem de maneira autônoma e responsável.

Nesse aspecto, cabe ao professor desenvolver estratégias que busquem estimular, sobretudo, os processos de expressão e de comunicação entre os membros do grupo, favorecendo assim uma flexibilização dos papéis assumidos em sala de aula, na tentativa de promover o processo de construção coletiva do saber.

Entretanto, nas situações de aprendizagem colaborativa, é possível valorizar as ideias de liberdade e de responsabilidade sobre o processo de ensino-aprendizagem, bem como é interessante trabalhar a noção de autoria. Logo, as iniciativas de aprendizagem colaborativa buscam valorizar o processo, o como fazer, e não, considerar apenas o produto final, para fins de avaliação.

Sobre a aprendizagem colaborativa, Leite et al (2005) afirmam que

Fica evidente que é por meio da construção em conjunto e com a ajuda entre os membros do grupo, que se busca atingir algo ou adquirir novos conhecimentos, sendo que a base da aprendizagem colaborativa está na interação e troca entre os alunos, com o objetivo de melhorar a competência dos mesmos para os trabalhos colaborativos em grupo.

Para Leite et al (2005), o trabalho pedagógico de modo colaborativo com os alunos deve ter como referência uma prática educativa que esteja baseada em um novo paradigma que perceba o educando como um ser não-fragmentado, isto é, perceba o aluno em sua totalidade, superando a visão fragmentada do conhecimento.

Além disso, destacam a necessidade de que a prática pedagógica assuma o diálogo como princípio de sua ação e reconheça os novos papéis assumidos pelos sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Por fim, destaca-se a necessidade de se aliar a tecnologia inovadora como recurso fundamental para promover uma aprendizagem eficiente.

Nesse processo, uma ferramenta importante a ser adicionada aos recursos pedagógicos é o computador. Segundo Leite et al (2005, p 1121)

O computador pode ser considerado como um recurso para a aprendizagem colaborativa, pois além de servir para a organização das mais diversas atividades, pode ser um meio para que os alunos colaborem uns com os outros nas atividades de grupo.

Conjuntamente ao computador, o uso da internet de modo criterioso e orientado, pode se tornar um instrumento bastante significativo no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que ela é capaz de viabilizar o acesso a ambientes interativos, colaborativos, motivadores, dinâmicos, multimodais, entre outros.

Para Johnson & Johnson (2001, p. 1):

A aprendizagem cooperativa melhora consistentemente a realização e a retenção, cria relações mais positivas entre os estudantes, e promove saúde psicológica e autoestima dos estudantes. Nós sabemos mais da aprendizagem cooperativa do que sabemos sobre qualquer outro aspecto de ensino e aprendizagem.

Leite et al (2005) afirmam ainda que a tecnologia, aliada a experiências de aprendizagem colaborativa, pode potencializar situações pedagógicas em que professores e alunos sejam levados a pesquisar, discutir e construir *individualmente e coletivamente* seus conhecimentos.

Assim, o uso da internet de modo criterioso e orientado, pode se tornar um instrumento bastante significativo no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que ela é capaz de viabilizar o acesso a ambientes interativos, colaborativos, motivadores, dinâmicos, multimodais, entre outros. As atividades pedagógicas mediadas por ferramentas digitais trazem como características específicas, dentre as quais gostaríamos de destacar, a discussão de temas contextualizados, a dialogicidade, a dinamicidade, a interatividade, a colaboração e a responsividade.

Acreditamos que essas características são capazes de contribuir para melhoria no processo de aprendizagem uma vez que criam um ambiente de colaboração, favorecem a emergência de aspectos autônomos que geram uma relação horizontal no processo de ensino e contribuem para construção da identidade dos sujeitos da juventude no mundo midiático.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Para fins de implementação do projeto, foi estabelecida a sequência metodológica descrita a seguir:

A primeira atividade realizada foi a apresentação do projeto. Na oportunidade, realizamos uma roda de conversa, na qual todos os alunos foram incentivados a expressar a sua opinião acerca das atividades propostas. Desde o momento inicial, os alunos se mostraram bastante receptivos à ideia, sobretudo pelo fato da possibilidade do uso da internet voltada para o ensino. As atividades seguintes foram as sequências de aula destinadas às oficinas de produção textual.

As oficinas foram propostas para que os alunos produzissem, um material escrito que contivesse uma descrição pessoal, uma descrição do grupo e para que fosse criada uma identidade visual para cada grupo. Além disso, foi sugerido que os alunos fizessem uma discussão inicial sobre as temáticas que eles julgavam interessantes e pertinentes de serem abordadas no decorrer das atividades do projeto.

Estas atividades foram muito produtivas sobretudo pelo caráter subjetivo e de personificação. É como se a aula fosse preparada especificamente para cada grupo o que gera uma sensação de pertencimento bastante interessante.

Dentre as temáticas sugeridas, estão as discussões relacionadas a questões de cunho social, como os temas ligados ao Bullying, ao Racismo, ao uso de drogas, além de tópicos relacionados a sexualidade e gravidez na adolescência.

A atividade seguinte tratou de modo mais direto do processo de inclusão digital. Nesta etapa do projeto, iniciamos nossas atividades no laboratório de informática da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo das atividades desenvolvidas, percebemos que a proposta descrita pode favorecer os processos de comunicação real, da autonomia do aluno em desenvolver o uso da língua, da utilização da prática de representação de papéis sociais, e por fim, da utilização de instrumentos que sejam capazes de ultrapassar as fronteiras do espaço físico da sala de aula

A partir deste estudo, é possível reconhecer, ainda, que uma abordagem pedagógica com foco na aprendizagem colaborativa humaniza as relações no espaço na sala de aula e fora dele, já que traz em si a preocupação de conceber a língua não apenas como um sistema com regras, estruturas e usos, mas como algo que representa uma comunidade, uma cultura.

Acerca do trabalho com as ferramentas digitais é importante destacar que as produções ligadas à internet são essencialmente baseadas na atividade escrita e esse caráter potencializa sua função pedagógica, no que se refere ao ensino de uma língua. Além disso, o blog tem se tornado uma ferramenta de comunicação muito popular graças à facilidade de edição, atualização e manutenção dos textos sem a necessidade de um conhecimento técnico específico para tal atividade.

Esta característica possibilita que o usuário, com um mínimo de conhecimento sobre informática e com o domínio básico sobre ferramentas de edição de textos possa tornar públicas suas produções textuais.

REFERÊNCIAS

JOHNSON, Roger; JOHNSON, David. **Cooperative learning and conflict resolution** New Horizons for Learning , Seattle, WA 2001. Disponível em:

<<http://www.newhorizons.org/strategies/cooperative/johnson.htm>> Acesso em: 25 de novembro de 2018

LEITE, Cristiane Luiza Köb. (et al) **A aprendizagem colaborativa no ensino virtual**. PUC, PR: 2005. Disponível em

<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCII167.pdf>. Acesso em 27/06/2018

LEMOS, A. **Cibercultura, cultura e identidade**. Em direção a uma “Cultura Copyleft”? Contemporânea, vol.2, nº 2, p 9-22, Dez 2004. Disponível em:

<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/copyleft.pdf>

TORRES, Patrícia Lupion. **Laboratório on-line de aprendizagem**: uma proposta crítica de aprendizagem colaborativa para a educação. Tubarão: Ed. Unisul, 2004.

Palavras-chave: Cibercultura, Tecnologia de informação, Aprendizagem Colaborativa