

TRABALHO COLABORATIVO E WATTSAPP: CONCEITOS E REFLEXÕES DE UMA PRODUÇÃO DE ARTEFATOS TECNOLÓGICOS

Carla Beatriz Rodrigues Silva¹, Eliseu Ferreira Macedo², Walteno M. Parreira Júnior³

¹ Pós-Graduanda em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação.

² Graduado em Sistemas para Internet e Pós-Graduando em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação.

³ Mestre em Educação. Docente na Pós-Graduação Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação e na Licenciatura em Computação

IFTM Campus Uberlândia Centro – Uberlândia - MG

¹ carlabrs.p@gmail.com, ² eliseumcd@gmail.com, ³ waltenomartins@iftm.edu.br

Linha de trabalho: Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação

Resumo

Este artigo tem como objetivo refletir sobre o uso das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem. Por meio de um relato de experiência vivenciado no IFTM Campus Uberlândia-Centro, alunos e professor buscaram responder às seguintes questões: É possível utilizar as tecnologias da informação e comunicação nas escolas públicas? As tecnologias utilizadas em nosso cotidiano são capazes de contribuir positivamente com o processo de ensino-aprendizagem? Pode se pensar em praticas pedagógicas inclusivas com o uso das tecnologias na educação? Como metodologia, compartilhamos a experiência vivenciada em uma disciplina do curso de especialização, que ao conhecer alguns artefatos tecnológicos, desenvolveram objetos de aprendizagem e colocaram em prática sua experiência através da utilização do aplicativo de mensagens instantâneas whatsapp. Em nossas considerações, apresentamos análise dos benefícios alcançados com a atividade proposta e reflexões sobre a possibilidade de desenvolver metodologias que partilhem do uso de TICs também em escolas públicas, ainda que em condições desfavoráveis e com a utilização de aparelhos tecnológicos não tanto inovadores.

Palavras-chave: Objetos de Aprendizagem, TICs, ensino, aprendizagem.

Contexto Histórico das Tecnologias na Educação e utilização do Whatsapp

Nossa sociedade vem passando por várias mudanças: políticas, sociais, econômicas e tecnológicas. Com ela a educação também tem se transformado e consecutivamente o aluno que chega às escolas. Antigamente o livro era o principal meio de se adquirir conhecimentos sobre determinado assunto e os principais utensílios utilizados para a escrita era o papel e o lápis. Com o passar dos anos os alunos começaram a ter acesso ao conhecimento por meio de outros objetos: televisão, rádios, filmes, computadores, celulares, dentre outros. Embora o

lápiz e o papel se constituam como elementos importantes para o desenvolvimento dos estudos, o que se presencia na atualidade é a inserção tecnológica nas atividades educacionais e no processo de ensino-aprendizagem, e a necessidade em se utilizar a tecnologia a serviço da educação.

As tecnologias estão fortemente relacionadas à educação e a sociedade como um todo. Elas têm determinado o modo como vivemos, alterando a maneira e o local onde trabalhamos, aprendemos, compramos, nos divertimos e nos relacionamos. Na escola as tecnologias da informação e comunicação (TICs) poderiam ser utilizadas por serem ferramentas capazes de colaborar na construção do processo de ensino-aprendizagem.

As TICs podem ser entendidas como o conjunto de dispositivos que possibilitam a geração, manipulação e disseminação de informações. Segundo Kenski (2012), elas se conceituam como suportes midiáticos bastante populares com enorme penetração social, que se baseiam no uso da linguagem oral, escrita e síntese entre som e movimento.

A presença das TICs não só na escola, mas na sociedade pode ser entendida, segundo Castells (1999), como uma revolução tecnológica que está remodelando a base material da sociedade em ritmo acelerado.

Além de estarem à disposição do aluno para o acesso de informações, as TICs são capazes de tornar as aulas mais interessantes e dinâmicas, despertar para a necessidade de se trabalhar em conjunto e possibilitar um ensino mais próximo da realidade dos educandos. Além disso, elas podem auxiliar o trabalho do professor trazendo melhorias no processo de ensino-aprendizagem. Para Chiofi e Oliveira (2014) o uso de tecnologias educacionais liga-se à qualidade do ensino, quando utilizadas com propostas bem planejadas. Outro aspecto positivo de se utilizar as tecnologias, segundo os autores, diz respeito:

As Novas tecnologias permitem aplicabilidades pedagógicas inovadoras que podem contribuir para resultados diferenciados, bem como fortalece a justiça social, pela democratização do acesso ao ensino, permitindo pelo processo da comunicação tecnológica que todos se apropriem do conhecimento (CHIOFI; OLIVEIRA, p. 330, 2014).

Acreditamos que tornar o ensino por meio das tecnologias, para que todos se apropriem do conhecimento é uma das funções do professor. Deste modo, ao desenvolver este trabalho objetivamos identificar e refletir sobre o uso de ferramentas tecnológicas capazes de contribuir não somente no processo de construção do processo de ensino-aprendizagem, mas na elaboração de uma práxis do professor mais igualitária com a diminuição das

desigualdades no ensino, ainda que a utilização de artefatos tecnológicos na escola pública não conte com a presença de ferramentas tão inovadoras no ensino.

É possível utilizar tecnologias em escolas públicas e fazer delas, algo capaz de contribuir com uma prática igualitária no ensino? Será que as tecnologias utilizadas em nosso cotidiano podem contribuir com o processo de ensino-aprendizagem?

Segundo o Portal Techtudo (2017), o WhatsApp é um aplicativo de troca de mensagens e mídias que funciona no modelo de redes sociais, permite a interação através de conversas privadas e a criação de grupos de mensagens semelhante à uma sala de bate papo. O aplicativo foi lançado oficialmente no ano de 2009 por Jan Koum e Brian Acton, ex-funcionários veteranos da empresa Yahoo. Posteriormente foi adquirido pelo Facebook, no primeiro semestre de 2017 e atingiu mais de 1,2 bilhão de usuários que o acessam mensalmente, deste total 120 milhões são usuários brasileiros (TECHTUDO, 2017).

O uso de redes sociais e tecnologias, tais como o WhatsApp possibilitam um meio de desenvolvimento colaborativo nas atividades propostas, deste modo, podem auxiliar o desempenho de atividades educacionais, culturais e profissionais em conjunto e contribuir para a construção e organização de trabalhos em equipe.

No processo de ensino-aprendizagem o uso das tecnologias como WhatsApp permite o envolvimento dos educandos através da reflexão, expansão e evolução de ciclos de atividades propostas. As atividades podem também ser configuradas em um processo de ensino a distância uma vez que não há limites para espaços geográficos, e o aluno consegue acessar as informações até mesmo em casa, informações estas, que se constituem como fontes primárias do processo de construção do conhecimento.

Para que o ensino se torne significativo a partir das mídias, torna-se imprescindível a mudança de paradigmas na educação. Caso contrário elas não garantirão benefícios no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Moran (2000), ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Subtende-se com os dizeres deste autor, que as novas tecnologias exigem uma mudança na práxis do professor que deve modificar o seu papel de detentor do conhecimento e se transformar em um mediador, aquele que colabora e constrói juntamente com seus alunos o conhecimento. A melhoria do processo de ensino-aprendizagem acontecerá

quando professores e alunos tornarem-se agentes colaborativos no processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo assim atividades colaborativas, pois:

A ampliação de nossa capacidade de criar coisas juntos, de doar nosso tempo livre e nossos talentos particulares a algo útil, é uma das novas grandes oportunidades atuais, e que muda o comportamento daqueles que dela tiram proveito (SHIRKY, 2011, p.109).

Relato de experiência da aplicabilidade das TICs: Produção de artefatos na Educação

Na disciplina “Multimídias aplicadas à educação” da pós-graduação em Tecnologias, Linguagens e Mídias na Educação, as aulas ministradas ao longo do semestre foram desenvolvidas com o propósito que os alunos unissem a teoria a prática e, consecutivamente, refletissem sobre as possibilidades de também utilizar determinada ferramenta tecnológica em escolas públicas, onde há a pouca inserção da tecnologia.

A disciplina tem carga horária de 40 horas e apresenta os seguintes tópicos: I - Apresentar tecnologias que permitam atualizar e preparar usuários a criarem artefatos digitais e apresentações com interfaces gráficas, elaborar aulas e seminários utilizando softwares específicos; II - Desenvolver competências que assegurem o planejamento e a produção de áudio ou vídeo com finalidade educacional.

O professor ministrante planejou as aulas através de uma sequência didática que, segundo Zabala (1998, p. 18), é “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelos professores como pelos alunos”.

Para a realização das atividades as aulas planejadas dividiram-se em 5 tópicos: I - Conhecimentos teóricos, II - Aprendizagem de artefato tecnológico; III - Criação do grupo de WhatsApp; IV - Produção de artefato tecnológico e V - Criação de artefato com a finalidade do (OA-Objeto de aprendizagem)

Para iniciar as aulas, o professor selecionou vários artigos, de modo que estes trouxessem informações aos alunos sobre as diversas ferramentas tecnológicas que são utilizadas no ensino. A atividade propôs que os alunos se dividissem em grupos de 4 ou 5 pessoas, lessem e compartilhassem as informações contidas no artigo com os demais grupos. O objetivo foi trazer aos alunos informações iniciais sobre as diversas ferramentas

tecnológicas existentes, que podem auxiliar o professor no processo de ensino-aprendizagem, assim como os desafios e possibilidades advindas do uso das tecnologias na educação.

Em um segundo momento, o professor ministrou uma aula sobre conhecimentos práticos da ferramenta Windows Movie Maker. O Windows movie marker é um editor de vídeo nativo do sistema operacional Microsoft Windows, onde o usuário pode criar editar e até desenvolver suas mídias. Esta ferramenta possui suporte para trilha sonora, filtros de imagens e até efeitos de transição e também a possibilidade de dividir ou fracionar os vídeos em partes, e o editor também possui formatos de exportação variados.

Após as atividades em aula, os alunos tiveram como tarefa extraclasse a criação de um vídeo apresentando o artigo abordado e discutido por cada grupo em sala de aula. Para a postagem do vídeo e comunicação foi criado o grupo do aplicativo WhatsApp. No site do professor, foram disponibilizadas as regras e normas para a construção do artefato que já havia sido abordado em sala de aula. Ficou estabelecido que devesse ter um intervalo de 8 horas entre os grupos para a postagem de cada vídeo e que cada aluno deveria analisar, avaliar, e emitir opiniões, reflexões ou expressar sentimentos relacionados ao vídeo.

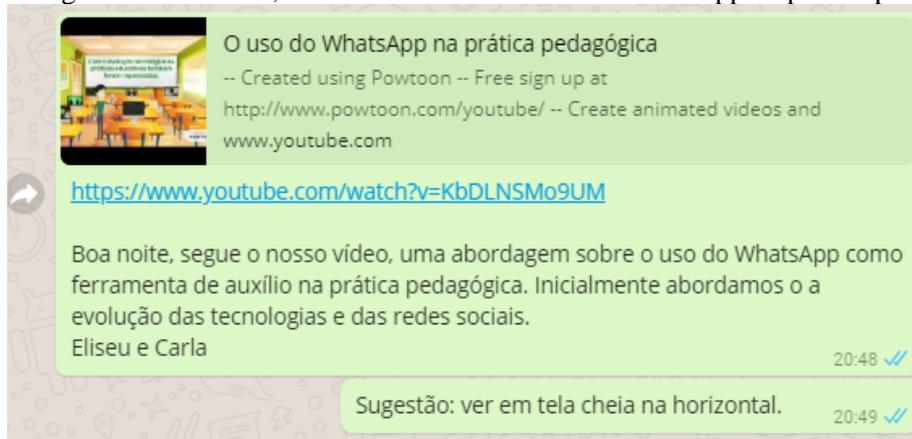
Para a realização dessa nova atividade foram destinadas quatro aulas, embora já houvessem adquiridos conhecimentos necessários para a utilização do Windows Movie Maker, foi concedida aos alunos a liberdade de criar os seus objetos de aprendizagem (OA) em vídeo através de qualquer tecnologia, despertando assim o interesse em pesquisar novas possibilidades. Alguns alunos optaram pela realização de atividade por meio do Powtoon por ser este um editor de vídeo que apresenta uma comunicação diferenciada das usuais, com a oferta de ambientes pré-programados. O professor decidiu ministrar aulas de Powtoon, expandindo assim o conhecimento dos alunos.

Essa atividade teve como objetivo o desenvolvimento de um OA na forma de vídeo para complementar os conteúdos e estudos apresentados em sala, pois assim é possível transferir o conhecimento adquirido para uma prática que favoreça o reforço da aprendizagem. Repetindo o processo de divulgação do vídeo e as respectivas participações dos alunos e professor nos comentários e reflexões.

Um Objeto de Aprendizagem é qualquer recurso, suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem, termo geralmente aplicado a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos visando a potencializar o processo de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado (TAROUCO, FABRE, TAMUSIUNAS, 2003, p. 2).

A figura 1 mostra a publicação do OA no grupo de alunos do WhatsApp.

Figura 1: Registro de uma tela, com o vídeo sobre o uso do WhatsApp na prática pedagógica



Fonte: Autoria própria (2018)

Análises e Discussão do Relato

Na realização das atividades verificou que à medida que os vídeos foram compartilhados, alunos e professor redobram a atenção para as apresentações e isso resultou em uma reflexão crítica e entusiástica sobre o tema abordado por cada grupo. Pode se perceber o comprometimento e o interesse do aluno de participar, refletir e comentar cada apresentação.

O modo como foi realizada a atividade e consecutivamente o compartilhamento através do WhatsApp trouxe facilidades no processo de ensino-aprendizado. A apresentação com os vídeos resultou em uma clareza de entendimentos sobre cada tema abordado, despertando assim o interesse dos alunos pelo uso da tecnologia em sua prática pedagógica, e o fato do WhatsApp ser uma ferramenta utilizada nas atividades cotidianas dos alunos também foi algo bastante positivo uma vez que a apresentação do trabalho por meio desta tecnologia aproximou a prática pedagógica à rotina dos alunos.

Outro aspecto positivo foi o fato desta atividade dar voz aos alunos por meio das tecnologias. Ao solicitar a tarefa do vídeo, o professor se ateu a possibilidade dos alunos explorarem sua imaginação e fazer uso de outros aplicativos diferenciados para a criação do artefato. Nas atividades propostas os alunos tiveram a oportunidade de se tornarem agentes colaborativos no processo de ensino-aprendizagem. Quando se interessam pelo assunto, os alunos são capazes de aprimorar e contribuir com o processo de construção do ensino. Exemplo disso foi a criação do vídeo através do Poowton.

Com a criação dos OA, o em formato de vídeo, os alunos tiveram a experiência de abordar uma diversidade de temas e matérias utilizando a tecnologia, pois os temas abordados na segunda atividade proposta contemplavam desde o ensino da matemática e português a temas como cultura digital e inteligência colaborativa. Essa criatividade que as tecnologias provocam no aluno, entendemos também deve ocupar os espaços menos favorecidos, como é o caso das escolas públicas.

Considerações Finais:

Em suma, podemos considerar que é possível perceber através dessa experiência, que os usos das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem podem ser utilizados como um recurso acessório a aprendizagem, vencendo as barreiras da distância, complementando atividades presenciais e um espaço público que preza pela igualdade de oportunidades na educação. Contribuindo para a construção do conhecimento e inserindo-o no cotidiano dos alunos através dos recursos das redes sociais que eles já utilizam.

As considerações dos participantes permitem entender que as tecnologias quando bem utilizadas podem extrapolar as barreiras negativas que se referem ao ensino e ao uso das tecnologias tais como: a falta de infraestrutura, formação acadêmica, currículos escolares e resistência dos professores entre outros.

A atividade foi um sucesso, onde se observou que uma ferramenta de comunicação assíncrona pode ser utilizada para a troca de conhecimentos, onde professores e alunos ensinam ao mesmo tempo (Aluno X)

O WhatsApp nos permitiu uma aula a distância, mas próximos ao mesmo tempo, trocamos várias informações, refletirmos juntos e esse espaço nos possibilitou a construção de novos conhecimentos (Professor)

É muito interessante como os vídeos nos facilita entender sobre vários assuntos (Aluno P)

Muito bom o vídeo. Me vi passando esse vídeo para meu filho que está aprendendo isso na escola. “Vocês trabalham o tema de uma forma muito legal e interativa” (Alunas J e B) comentando o vídeo de (Alunos M e N) com o tema: Maneiras de preservar o meio ambiente.

Esse grupo é um exemplo de boas práticas com o WhatsApp (Aluna A)

Entre tantas considerações positivas terminamos por concluir que esta experiência também ampliou a reflexão sobre o uso de outras tecnologias na educação para além do WhatsApp, e despertou o interesse e a curiosidade em utilizar novas tecnologias e mídias para

elaboração de material de qualidade para desenvolver outros trabalhos e pesquisas que facilitarão o processo de ensino-aprendizado.

Referências:

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHIOFI, C. L.; OLIVEIRA, de F. R. M. **O uso das Tecnologias Educacionais como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/2014---anais-da-iii-jornada-de-didatica-desafios-para-a-docencia-e-ii-seminario-de-pesquisa-do-cemad.php>>

KENSKI, V. M **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MORAN, J. **Mudar a forma de ensinar e aprender com tecnologias**. Interações, vol. V, núm. 9. Jan-jun, p.57-72, São Paulo, 2000.

PORTAL TECHTUDO; **Artigo sobre o uso do WhatsApp** Disponível em <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/whatsapp-messenger.html>> Acesso em: 22 Jul. 2018.

SHIRKY, C. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

TAROUCO, L.; FABRE, M. C. J. M.; TAMUSIUNAS, F. R. **Reusabilidade de objetos educacionais**. Revista Novas Tecnologias na Educação. Porto Alegre, p. 1-11. 2003.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.