

Design da utilização da Web 2.0 como aprendizagem em contexto num curso formal de pós-graduação

Nelson Jorge

Universidade Aberta
nelsonjorge@gmail.com

Lina Morgado

Universidade Aberta
lmorgado@univ-ab.pt

Resumo

O presente artigo apresenta uma proposta de modelo facilitador de uma *aprendizagem em contexto* para o ensino online. Fundamentando-se nos princípios das teorias construtivistas e sócio-construtivistas da aprendizagem que realçam a importância do contexto através da interacção e colaboração entre aprendentes, o presente modelo tem como suporte tecnológico as ferramentas Web 2.0 entendidos como “espaços” potenciadores desta interacção e colaboração entre aprendentes, promovendo a criação e partilha de conteúdos.

I. Enquadramento

1. Contextos de Aprendizagem

O presente trabalho apresenta uma proposta dum modelo *para uma aprendizagem em contexto*, de acordo com a perspectiva de Figueiredo & Afonso (2005), e através da utilização de ferramentas Web 2.0. A visão construtivista destes autores relativamente ao contexto de aprendizagem surge associada aos conceitos de interacção, cultura e actividade, num ambiente social onde professores e aprendentes constroem o próprio contexto. Assim, o modelo proposto pretende proporcionar um ambiente facilitador de uma aprendizagem em contexto, potenciado pela utilização de ferramentas Web 2.0 e seguindo uma abordagem construtivista no processo de ensino e aprendizagem.

Segundo Figueiredo & Afonso (2005:4), a aprendizagem deverá centrar-se principalmente nos contextos, isto é, na criação de ambientes sociais ricos em interacção, cultura e actividade, e que a utilização inteligente das novas tecnologias pode proporcionar. Ao colocar em segundo plano os conteúdos, a sua importância não surge associada à visão mecanicista tradicional da aprendizagem, onde a “transmissão” de conteúdos domina, na maioria das vezes, de modo des-contextualizado.

O *contexto* existe através das múltiplas interacções entre aprendentes e actividades sendo apenas perceptível através das suas interacções com o aprendente. Por outro lado, o contexto encontra-se em constante mudança devido à rede de interacções existente entre os seus actores: “*context is what is relevant for the learner to build his/her knowledge, and that may change from moment to moment*” (*ibidem*). Assim, o contexto depende das

actividades do aprendente, sendo que estas não ocorrem no contexto, elas são parte do contexto.

Estando o *contexto* em constante mudança, este pode apenas ser localizado e delimitado até certo ponto. Assim, ao planear uma actividade que promova uma *aprendizagem em contexto*, o professor ou o *designer instrucional* deverá ter em consideração esta perspectiva construtivista. De acordo com os autores, “*when a designer is designing a learning context, we may say that the context is what the designer feels to be relevant for the learning experience of the learner*” (*ibidem*).

2. A Web 2.0

A utilização das novas tecnologias surge neste trabalho associada à utilização de ferramentas Web 2.0, onde destacamos o conceito de *software social*. Trata-se de aplicações web que colocam à disposição dos seus utilizadores a possibilidade de contribuírem com informação em troca de algo (Peña, Córcoles & Casado, 2006). De acordo com esta perspectiva, da soma destas contribuições emerge um sistema complexo que revelará uma inteligência colectiva, chamada “*the wisdom of crowds*”.

Embora com múltiplos entendimentos e significados, de um modo geral o conceito Web 2.0 enfatiza a criação e partilha de conteúdos de uma forma colaborativa através do recurso a *software social* recriando novas formas de interacção com os outros indivíduos e com a própria tecnologia.

Para O’Reilly (2005), a Web 2.0 não possui uma fronteira definida, mas antes um centro gravitacional onde coabitam princípios e práticas não se tratando tanto de uma revolução tecnológica, mas antes de uma revolução social (Downes, 2006). Assiste-se a uma mudança na Web: de um “medium”, onde a informação era transmitida e consumida, para uma plataforma, onde os conteúdos são criados, partilhados e remisturados. A Web 2.0 é assim vista como uma plataforma onde o utilizador cria, recria, partilha e utiliza conteúdos (1).

II. Design de um modelo de integração da Web 2.0

3. Modelo

O modelo proposto foi desenhado e aplicado com estudantes de uma unidade curricular de um curso de mestrado totalmente virtual utilizando a ferramenta Ning.

O modelo aqui proposto destina-se ao ensino online e aponta para um grau de abertura elevado de modo a possibilitar a sua adopção para diferentes situações de aprendizagem, tendo em conta a temática, os seus objectivos e o público-alvo que se pretende atingir surge como uma proposta aberta em dois sentidos: na escolha da(s) ferramenta(s) Web 2.0 e na própria aplicação da actividade, tendo em conta a evolução do contexto.

A aplicação do modelo desenvolve-se em 4 fases: (1) o professor ou o designer instrucional cria o espaço e torna-o acessível, (2) planeia tarefas de socialização e de construção do conhecimento, (3) desenha as novas tarefas de acordo com a evolução do contexto e (4) conclui sobre esta mesma evolução, tendo em conta os objectivos gerais previamente definidos.

1) O professor ou o *designer instrucional* cria o espaço e torna-o acessível. A escolha da ferramenta constitui o primeiro passo para a realização da actividade. Existem várias ferramentas Web 2.0 disponíveis que podem ser utilizadas como um ambiente virtual de aprendizagem (AVA), de acordo com as características evidenciadas por Dillenbourg (2001). Apresentam-se de seguida algumas ferramentas e possibilidades de exploração:

- *Blogs*, como espaços de discussão através de comentários aos artigos colocados por toda a comunidade envolvente. Um blog do grupo pode promover a construção colaborativa do conhecimento (Seitzinger, 2006). Também Downes (2004:26) destaca a importância da utilização de blogs educacionais: “*The process of reading online, engaging a community, and reflecting it online is a process of bringing life into learning*”. Os blogs podem ser também usados como e-portfolios, onde os aprendentes reflectem sobre a sua aprendizagem e onde interagem através da partilha quer de experiências quer da partilha de conhecimento no grupo de blogs de toda a comunidade.
- *Wikis*, como ferramentas de criação e edição de páginas Web, que promovem a construção colaborativa de conhecimento. Seitzinger (2006:11) refere-se aos wikis como “*the ultimate tool for constructive learning, providing a problem manipulation space, cognitive tools, learner-centeredness, and social presence through communities of learners, interactivity, and support, all in one place.*” A discussão à volta de um tema pode tornar-se numa actividade cultural e cognitivamente complexa que evolui com a própria evolução da construção do wiki, através de hiperligações entre conceitos, criando uma rede estruturada produzida por todos.
- *Redes sociais*, onde a criação da comunidade de aprendizagem é promovida pela forte presença social (Short et al., 1976) existente neste tipo de ferramentas. À semelhança de uma das possíveis utilizações de blogs, também as redes sociais podem ser utilizadas para a construção de e-portfolios, possuindo uma presença social muito mais acentuada. De modo a que os e-portfolios se tornem mais eficientes, é necessário considerar três aspectos: reflexão, comunicação e partilha (Tosh e Werdmuller, 2004). Segundo estes autores, a combinação de redes sociais, e-portfolios e blogs pode trazer grandes benefícios para o aprendente. A criação de um espaço – *learning landscape* – onde coabitam processos culturais e sociais deverá contribuir para que os aprendentes construam a sua aprendizagem, ao invés de assumirem uma atitude passiva, como recipientes de informação (Tosh & Werdmuller, 2004).

Inerente às ferramentas Web 2.0 existe a possibilidade de agrupar várias outras ferramentas, personalizá-las e configurá-las de acordo com os interesses individuais, primeiro por parte do professor ou do *designer instrucional* quando concebe a actividade e depois, por parte de toda a comunidade, de acordo com a evolução do contexto.

2) Planeia tarefas de socialização e de construção do conhecimento, de acordo com as competências que se pretende que os aprendentes desenvolvam. No entanto, esta planificação não pode ser rígida para não comprometer a evolução do contexto. Tal como foi referido anteriormente, de acordo com o *modelo da aprendizagem em contexto*, não é possível assumir-se o contexto de aprendizagem como estável, uma vez que está em constante mudança. Assim, o contexto pode apenas ser planeado e previsto até certo ponto, já que depende do rumo que este tomar (Figueiredo & Afonso, op cit.). Este planeamento deverá ser feito de modo a promover a construção de uma comunidade de aprendizagem, aspecto fundamental uma vez que constitui para alguns autores “o *veículo através do qual a aprendizagem ocorre online*” (Palloff & Pratt, 2001:9).

3) Desenha as novas tarefas de acordo com a evolução do contexto. À medida que o contexto evolui torna-se cada vez mais complexo devido à multiplicidade de interações entre os vários actores: professor/tutor, aprendentes e conteúdos. A função do prof/tutor passa por acompanhar a evolução do contexto, assumindo um papel de orientador e facilitador da aprendizagem. Assim, e de acordo com o rumo do contexto, o prof/tutor disponibiliza novas tarefas de acordo com a importância dada ou, pelo contrário, ao pouco aprofundamento relativamente a um determinado tema. Também as ferramentas disponibilizadas inicialmente podem conduzir os aprendentes a optar mais por umas em detrimento de outras, ou então, existir a necessidade de melhorar o espaço com novas possibilidades de comunicação e/ou interacção. Esta filosofia enquadra-se numa perspectiva Web 2.0, naquilo que é classificado por O’ Reilly (2005) de “*perpetual beta*”.

4) Conclui sobre a evolução do contexto, tendo em conta os objectivos gerais definidos. A actividade deverá culminar com uma reflexão sobre todo o contexto. Este ponto surge como um balanço da actividade, reflectindo sobre as aprendizagens realizadas.

III. Considerações finais

Os resultados desta experiência de integração das ferramentas Web 2.0 num contexto de aprendizagem formal foi baseado na experiência dos autores enquanto utilizadores de ferramentas Web 2.0 em processos de ensino-aprendizagem em cursos online e na reflexão sobre contextos de aprendizagem numa perspectiva construtivista.

Estando o conceito Web 2.0 associado à socialização, colaboração, partilha e construção de informação (conteúdos) por parte dos seus utilizadores, estamos perante um tipo de ferramentas que pode potenciar a criação de um contexto social, interactivo e cultural, indo ao encontro do que Figueiredo & Afonso (2005) defendem.

Neste sentido, a utilização de uma aplicação Web 2.0 em vez de uma plataforma LMS (Learning Management System) tradicional e a produção de conteúdos pelos utilizadores (aprendentes) enquadra-se no conceito de e-Learning 2.0 (Downes, 2005). cremos que a aplicação do modelo proposto pode ser uma boa forma de criar contextos de aprendizagem estimulantes, promovendo a construção de uma comunidade de aprendentes que comunicam, interagem, criam e partilham informação entre si.

NOTAS

(1) Tal como Figueiredo & Afonso (2005) referem, os conteúdos são igualmente importantes num evento de aprendizagem. Assim, é importante realçar que a produção de conteúdos da parte dos aprendentes enquadra-se numa perspectiva construtivista, onde a colaboração e interação fazem parte do contexto de aprendizagem.

Referências

- Dillenbourg, P. (2001). *Virtual Learning Environments*, in EUN Conference.
- Downes, S. (2005). *E-learning 2.0*. *eLearn Magazine*. 17/10705
- Downes, S. (2004). *Educational blogging*. Educause. September/October 2004.
- Figueiredo, A. D.; Afonso, A. P. (2005). *Context and Learning: a Philosophical Framework*, in Figueiredo, A. D. & A. P. Afonso, *Managing Learning in Virtual Settings: The Role of Context*, Information Science Publishing, Hershey, USA, pp.1-22.
- Franklin, T. e Harmelen, V. (2007). *Web 2.0 for Content for Learning and Teaching in Higher Education*. Franklin Consulting and Mark Van Harmelen.
http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/digital_repositories/web2-content-learning-and-teaching.pdf
- O'Reilly, T. (2005). *What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> (Acessível a 12 de Maio de 2008).
- Owen, M., Grant, L., Sayers, S. e Facer, K. (2006). *Social software and learning*. Futurelab. [www.futurelab.org.uk/research/opening_education/Social_Software_report.pdf] (Acessível a 12 de Maio 2008).
- Peña, I., Córcoles, C. e Casado, C. (2006). *El Profesor 2.0: docencia e investigación desde la Red*. UOC Papers, N.º 3. UOC. [http://www.uoc.edu/uocpapers/3/dt/esp/pena_corcoles_casado.pdf] (Acessível a 15 de Maio de 2008).
- Seitzinger, J. (2006). *Be Constructive: Blogs, Podcasts, and Wikis as Constructivist Learning Tools*. Educause. <http://www.elearningguild.com/pdf/2/073106DES.pdf> (Acessível a 10 de Maio de 2008).
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The Social Psychology of Telecommunications*. London: Wiley.
- Tosh, D. e Werdmuller, B. (2004). *Creation of a learning landscape: weblogging and social networking in the context of e-portfolios*. Curverider LTD.http://cmuonet.org/support/files/-1/24/Tosh--creation_of_a_learning_landscape.pdf (Acessível a 10 de Maio de 2008).