

UMA INVESTIGAÇÃO DO USO DE FERRAMENTAS DE MÍDIA SOCIAL NA EDUCAÇÃO ONLINE

Ana-Paula Correia
Iowa State University, USA
acorreia@iastate.edu

Abstract: This study explores the use of social media tools in a graduate online course as an alternative to the traditional learning management systems. It uses a qualitative research approach relying on interviews and document analysis as data collection methods. Results show that students enjoyed particularly the flexibility of the media mash-up and the opportunity to learn about different technologies for learning and teaching. As far as improvements of the online learning experience, students suggested an increase of the frequency of synchronous sessions and the use of additional content in audio and visual/video formats.

Resumo: Este estudo investiga o uso de ferramentas de mídia social numa unidade curricular online no contexto do ensino superior como uma alternativa aos sistemas de gestão da aprendizagem. Este é um estudo qualitativo que utiliza entrevistas e a análise de documentos como principais métodos de levantamento de dados. Os resultados mostram que os estudantes apreciaram, em particular, a flexibilidade do mídia mash-up e a oportunidade de aprenderem sobre diferentes tecnologias de ensino e aprendizagem. No que diz respeito a possíveis melhoramentos da experiência de aprendizagem online, os estudantes sugeriram o aumento de frequência das sessões síncronas e o uso adicional de conteúdos em formatos áudio e visual/vídeo.

Keywords: social media tools, learning management systems, higher education, online education.

Palavras-chave: ferramentas de mídia social, sistemas de gestão da aprendizagem, ensino superior, educação online.

UMA INVESTIGAÇÃO DO USO DE FERRAMENTAS DE MÍDIA SOCIAL NA EDUCAÇÃO ONLINE

As ferramentas de mídia social têm um largo uso fora e dentro do campo da Educação. Nos últimos tempos têm alcançado especial protagonismo na área do ensino e da aprendizagem online (Liu, Kalk, Kinney & Orr, 2012). O objetivo deste estudo foi analisar o uso de ferramentas de mídia social numa unidade curricular online no contexto do ensino superior.

1. Introdução

Os “learning management systems” (LMSs) (também conhecidos como sistemas de gestão da aprendizagem, como por exemplo o Moodle e o Blackboard) cresceram na década de 90 a partir do desenvolvimento da Internet e dos produtos multimídia. Desde daí, estes sistemas têm evoluído e vindo a ser adotados por muitas universidades em todo o mundo. Também conhecidos como “plataformas de aprendizagem”, “sistemas de aprendizagem distribuídos” ou “sistemas de gestão de ensino”, estes sistemas combinam uma variedade de ferramentas pedagógicas e de gestão para criar ambientes de aprendizagem online. Os LMSs são sistemas escaláveis que podem ser utilizados para apoiar desde unidades curriculares e programas até universidades virtuais (Coates, James & Baldwin, 2005).

Apesar de existirem muitas diferenças entre os LMSs, a maioria deles oferecem as seguintes funcionalidades:

- Comunicação síncrona e assíncrona (por exemplo: e-mail, chat, mensagens instantâneas e fóruns de discussão),
- Desenvolvimento e distribuição de conteúdo (por exemplo: recursos de aprendizagem, criação de repositórios de objetos de aprendizagem e links para recursos online);

- Avaliação formativa e sumativa (por exemplo: submissão de projetos, testes de escolha múltipla, registos de participação nos fóruns de discussão e feedback do professor)
- Gestão do ensino e aprendizagem (por exemplo: inscrições, horários, gestão de atividades educativas e horários para a consulta dos professores à distância).

Claramente, existe algo de sedutor sobre os LMSs que, apesar das suas complexidades de instalação e uso, quase todas as universidades se sentem compelidas a adotar. Acesso, custo e qualidade são as três razões principais que levam a esta adoção. Uma outra razão importante consiste no facto dos LMSs oferecerem uma até então inimaginável capacidade de controlar e regular o processo de ensino e aprendizagem em nome do controlo de qualidade (Coates, James & Baldwin, 2005).

A pretensa “ordem” criada pelos LMSs no processo de ensino e aprendizagem parece ser uma das razões mais convincentes para a sua rápida adoção nas universidades norte americanas, sendo no entanto, também alvo de muitas críticas. Não só os LMSs perpetuarem o controlo das universidades, mas também contribuem para centrar o processo de ensino e aprendizagem no professor que mantém um controlo quase absoluto nestes ambientes online (Coates, James & Baldwin, 2005). Adicionalmente, muitos LMSs são exclusivamente centrados à volta de questões técnicas e orçamentais deixando as questões pedagógicas para segundo plano. Em seguida apresentam-se mais algumas críticas ao uso nos LMSs no ensino superior:

- Utilizados na sua forma mais utilitária, pode dizer-se que os LMSs são baseados numa compreensão simplista da relação entre professores, estudantes, conhecimento e aprendizagem. De fato, a natureza textual de muitos LMSs contribuiu para reforçar concepções de ensino como a transmissão de conhecimentos descontextualizados.
- Uma das limitações mais evidentes dos LMSs é a sua dependência a formas de avaliação que podem ser corrigidas automaticamente, tais como testes de questões de escolha múltipla. Esta situação coloca

uma séria questão relativa ao fato deste tipo de testes e feedback se tornar dominante no ensino superior, deixando em segundo plano trabalhos de projeto e outras formas de avaliação mais autênticas.

- Em termos cognitivos, há interesse em investigar como os LMSs afetam a maneira como os estudantes: (1) exploram e contextualizam os conteúdos de aprendizagem; e (2) resumem, sintetizam e fazem julgamentos sobre os seus conhecimentos. Contudo, neste momento, ainda não suficiente pesquisa sobre o grau de envolvimento dos estudantes com os professores, colegas e conteúdos através da utilização dos LMSs.
- Restrições na migração dos conteúdo parecem também ser um dos principais problema com os LMSs. A questão que se põe aqui, é se estas restrições são uma estratégia de incentivo ou limitação à diversidade dos conteúdos abordados e/ou selecionados pelos professores e estudantes. É importante procurar um LMS disponível no mercado que seja adaptável às necessidades de diversas culturas e comunidades acadêmicas.

Em suma, os LMSs parecem ser propostas de "tudo-ou-nada" para as instituições, professores, e estudantes. Por exemplo, os LMSs são normalmente ligados aos calendários acadêmicos e experiências de aprendizagem de tempo limitados (por exemplo: unidades curriculares, cursos), assim como, os alunos da instituição que servem, o que limita severamente a continuidade de aprendizagem e o intercâmbio com estudantes e professores de outras instituições. Professores e estudantes não são livres de escolher a ferramenta certa/melhor/preferencial para cada docente e/ou atividade, o que compromete o processo de ensino e aprendizagem. Bush & Mott (2009) explicam que a natureza monolítica e rígida dos LMSs espelha a maneira como os conteúdos têm sido tradicionalmente disponibilizados para professores e estudantes (por exemplo: livros e outros recursos, incluindo cursos online) num política de "tudo-ou-nada" ou "pegar-ou-largar". É nesta conjuntura que as alternativas aos sistemas LMS tradicionais surgem, por forma a ultrapassar algumas das

limitações apontadas e a proporcionar um experiência de aprendizagem online flexível e mais centrado no estudante.

2. Ferramentas de mídia social como alternativa aos sistemas LMSs tradicionais

Apesar dos mídia social estarem a ser extremamente usados como forma de socialização (Madge, Meek, Wellens & Hooley, 2009), mais e mais estudantes universitários estão a procurar estas ferramentas, por sua própria iniciativa, para atingir os seus objectivos educacionais (Roblyer et al., 2010). Estas ferramentas (por exemplo: FaceBook, Twitter, Tumblr, Wikipedia, DropBox, Edmodo, YouTube, and Google+) combinam páginas de perfil com outras características como chats, blogs/fóruns, áreas de partilha de som, texto e imagem que promovem e aumentam a interação entre os seus utilizadores. Estes podem não só trocar informações e conteúdos, mas também criá-los de uma forma colaborativa. Os mídia sociais reforçam um sentido de pertença em comunidades online e fomentam a colaboração, tornando-se fortes alternativas aos LMSs tradicionais.

Neste seguimento, a ideia desta pesquisa iniciou-se a partir de uma insatisfação persistente com os LMSs tradicionais. Uma vez que, a disciplina online de pós-graduação em design instrucional exigia uma contínua interação entre os estudantes e a professora, e uma coordenação constante dos projetos desenvolvidos no contexto de equipas de design, o LMS não parecia ser a melhor solução. Dado que a experiência de ensino e aprendizagem online era intensa e compactada num período de cinco semanas, esta exigiu também um nível elevado de comunicação. Com base nas exigências apontadas, o LMS tradicional não parecia ser a melhor ferramenta para proporcionar aos estudantes uma experiência de aprendizagem de qualidade.

São vários os possíveis usos de ferramentas de mídia social na educação, como por exemplo, a criação de um grupo fechado em Facebook para dar apoio a uma unidade curricular, um debate sobre um determinado

tópico no Twitter, a criação de um blog no Blogger para promover a partilha e discussão. Outras vantagens da utilização dos mídia social na educação são:

- Estudantes participam ativamente na sua própria aprendizagem, o que significa que o professor não possuiu o controle total do processo de ensino e aprendizagem. O professor atua como um "guia" neste processo e os alunos são incentivados a assumir um papel ativo na regulação da sua própria aprendizagem. O papel do professor nestes ambientes pode também incluir o de apoio ao diálogo, bem como o de feedback constante sobre o desempenho dos estudantes.
- O trabalho colaborativo aumenta a motivação o que gera níveis mais elevados de desempenho académico, e torna as oportunidades de feedback e revisão mais frequentes. Estas, por sua vez, promovem o pensamento crítico, e aumentam consideravelmente a diversidade de conhecimentos e experiências entre estudantes e professores.

Os mídia sociais não só permitem a partilha de conhecimentos, mas também a colaboração durante a resolução de problemas, e até mesmo o desenvolvimento de um pensamento inovador (Alvarez & Olivera-Smith, 2013).

Neste contexto, a ideia de criar uma unidade curricular online que utilizasse as potencialidades das ferramentas de mídia social surgiu, e assim nasceu o mash-up LMS or LMS modular (Culatta, 2010) que, no caso deste estudo, correspondeu a uma combinação de Edmodo (edmodo.com), Facebook (facebook.com), Dropbox (dropbox.com), Skype (skype.com) e correio electrónico. Mash-up, neste contexto, corresponde ao reuso, remistura ou combinação de várias formas de mídia social (Lessig, 2008) para atingir objetivos de aprendizagem pré-determinados.

O processo de ensino e aprendizagem que ocorre nos mídia social é o resultado de diversas funcionalidades, de múltiplas trocas entre os participantes, que alternam entre os papéis de professor e estudante. Uma característica que distingue uma situação de ensino e aprendizagem num

mídia social de uma num LMS é a centralidade deste último no controle dos professores sobre os estudantes (Alvarez & Olivera-Smith, 2013).

Tal como Arena (2010) defende, o objectivo neste estudo em particular foi criar uma disciplina estruturada de acordo com as necessidades dos estudantes e adaptável às especificidades do design instrucional como área de estudo. Deste forma, evitou-se a abordagem monolítica de apenas se usar um LMS só porque este era o único oferecido na instituição de ensino superior onde se trabalha.

2. Metodologia

Uma metodologia qualitativa foi utilizada neste estudo de investigação. Os catorze estudantes que participaram neste estudo estavam inscritos numa disciplina online de pós-graduação (graus de mestrado e doutoramento) em design instrucional oferecida numa universidade pública nos Estados Unidos. A turma era bastante diversificada em termos de idade, experiência profissional, áreas de estudo (educação, design, “human-computer interaction”) e origem étnica.

2.1 Métodos de recolha de dados

Os métodos utilizados para a recolha de dados foram: entrevistas online e análise documental de: (1) interações online, (2) reflexões feitas pelos estudantes, e (3) apresentações feitas via Skype pelas equipas de design.

De seguida apresentam-se algumas das perguntas formuladas durante as entrevistas como forma de ilustrar o conteúdo destas:

- 1 –O que foi que aprendeu e/ou mais gostou nesta unidade curricular?
- 2 –O que é que o grupo no Facebook adicionou à experiência de aprendizagem? Por favor dê uma explicação para sua resposta.
- 3 –Como descreve a sua experiência em relação ao uso do mash-up LMS?
- 4 –Que elementos da unidade curricular online foram fundamentais para a sua aprendizagem de design instrucional?

5 –Que áreas da unidade curricular online precisam de ser re-avaliadas e melhoradas? Por quê? Como é que essas áreas podem ser melhoradas?

3. Resultados

Duma maneira geral os resultados mostram que os estudantes apreciaram a flexibilidade do mídia mash-up e a oportunidade de interagirem com os colegas e aprender acerca de novas tecnologias para o ensino e aprendizagem online. Nos parágrafos seguintes salientam-se os resultados mais importantes.

3.1 Aspectos positivos da experiência de aprendizagem online

Os estudantes identificaram a oportunidade de interagir com os seus colegas e a professora, e de aprenderem sobre diferentes tecnologias de ensino e aprendizagem como os principais pontos positivos da experiência. Outras mais valias desta foram o fato de aprofundarem os seus conhecimentos em design instrucional, especialmente a criação de materiais educacionais, e da importância de iniciar o processo de design com uma boa compreensão sobre o problema instrucional, a audiência alvo e o contexto de ensino e aprendizagem. Outros estudantes mencionaram como benefícios adicionais, a estrutura da unidade curricular, o ritmo de ensino, os recursos educativos e a possibilidade de passar da teoria à prática.

3.2 Contribuições do Facebook à experiência de aprendizagem online

Em relação ao uso de mídia social na unidade curricular online, os estudantes revelaram opiniões divergentes. Alguns, acharam que, particularmente o Facebook, não era muito necessário, pois criou um pouco de confusão e exigiu que despendessem mais tempo com a disciplina. Estes estudantes não reconheceram a função social do Facebook e pensaram que a sua participação no Facebook era uma das exigências da unidade curricular e conseqüentemente seria avaliada. Outra fonte de

confusão foi a percepção dos estudantes de que tinham que iniciar e repetir as suas participações em ambos os sistemas, Edmodo e Facebook.

Outros estudantes, reconheceram o Facebook como uma forma de estarem continuamente conectados à turma e uma maneira de se conhecerem melhor uns aos outros a um nível mais pessoal. Um deles, partilhou durante a sua entrevista, o seguinte: “Penso que o uso do Facebook contribuiu para a experiência de aprendizagem. Era simpático ter um fórum que não estava sobrecarregado com trabalhos e conteúdos sendo apenas destinado para a partilha e o estreitar as relações entre nós...”

Outro estudante acrescentou: “Gostei muito das apresentações dos meu colegas no Facebook. Só lamento que nem todos tenham contribuíram da mesma forma. O Facebook adicionou um ‘toque pessoal’ num ambiente à distância.”

O Facebook serviu também como uma forma de partilhar recursos educativos, oportunidades de emprego e estender a participação da comunidade de aprendizagem mesmo depois da unidade curricular ter terminado.

3.3 Impressões sobre a experiência de uso do mash-up LMS

A função do Edmodo na unidade curricular era mais didática do que socializadora. Assim, os estudantes incluíram neste sistema os projetos requeridos pela professora e participaram das discussões temáticas que contavam para a sua classificação final. Alguns estudantes descreveram o Edmodo como “chato” e muito “sequencial” como forma de organizar e apresentar conteúdos didáticos.

Outros concordaram que o Edmodo oferecia uma plataforma fácil de usar e navegar. Também permitia estruturar os tópicos da unidade de uma maneira lógica e descomplicada. Os estudantes elogiaram mesmo a combinação do Edmodo com a o Facebook, Skype e correio electrónico. Um estudante, em particular, explica que o “uso do mash-up LMS foi uma maneira efetiva para atingir um maior número de indivíduos”, outro diz que “apesar do início da disciplina ter sido um pouco agitada com todas as tecnologias disponíveis, foi também uma oportunidade para aprender que

tecnologias usar e quando as usar, e acabei por desfrutar o mash-up plenamente”.

3.4 Elementos fundamentais para a aprendizagem do design instrucional

As leituras de texto suplementares, o constante incentivo à partilha de recursos e a estrutura de trabalho de grupo, foram alguns dos elementos identificados como fundamentais para a aprendizagem do design instrucional. Outros elementos consistiram: (1) nas discussões online, (2) no uso de Skype para sessões síncronas, (3) nos exemplos de trabalhos fornecidos pela professora, (4) numa planificação detalhada e no esforço em implementar esse plano, e (5) nos trabalhos de avaliação que simulavam à risca aquilo que é esperado a um designer instrucional na prática.

3.5 Identificação de áreas de melhoramento para a unidade curricular online

Em termos de melhoramentos para futuras iterações da unidade curricular, os estudantes sugeriram o uso de mais ferramentas de comunicação síncrona para facilitar a interação entre os participantes. O Adobe Connect (adobeconnect.com) e Google Hangouts (google.com/+learnmore/hangouts/) foram algumas das ferramentas sugeridas para aumentar o poder pedagógico do mash-up. Desta forma, o número de interações síncronas aumentaria o que permitiria o estabelecimento de laços profissionais mais estreitos entre os participantes.

Um dos estudantes, escreveu na sua reflexão: “Talvez mais uma ou duas sessões síncronas. Uma no início para permitir que toda a gente se apresentasse ‘ao vivo’ e para a professora introduzir o ‘problema’ a resolver. Foi agradável ver toda a gente no final da disciplina via Skype, porém seria também agradável ter uma sessão do género a meio do semestre para observar como é que os nossos colegas estavam a resolver o problema instrucional proposto no início”. Outra estudante sugere o uso de sessões pré-gravadas onde a professora falaria de vários tópicos sobre design instrucional. Ela explica que sentiu a falta da professora ‘ao vivo’, usando estas palavras: “Eu queria ouvir a voz da professora e sentir a sua emoção

e entusiasmo ao falar de design instrucional”. O fato de a unidade curricular se basear demasiado na leitura de textos online foi outro dos problemas encontrados. Os estudantes propuseram a utilização de mais segmentos de áudio e vídeo.

4. Discussão e conclusão

Da mesma forma que a eletricidade transformou as fábricas de sistemas monolíticos para sistemas modulares, a Internet transformou o conhecimento de volumes estáticos para blocos de construção modulares e customizáveis. Um bom exemplo desta transformação é a proliferação dos mídias mash-ups no ensino superior. Mash-ups são uma experiência de aprendizagem única criada pela combinação de vários mídias distintos, ou sistemas de forma a criar um novo produto. Por exemplo, um mash-up é usar fotos (a partir de uma ferramenta como o Flickr no flickr.com) em cima de um mapa (como o Google Earth no google.com/earth) para ver onde as fotos foram tiradas (ver panoramio.com). Os mash-ups diferem do produto “tudo-em-um” (por exemplo: Moodle e Blackboard), pois em vez de adicionar novas funcionalidades às ferramentas existentes, eles tiram partido das ferramentas disponíveis que já possuem as características desejadas. Apesar de todas as ferramentas trabalharem de forma independente, elas são capazes de criar uma experiência única e personalizada quando utilizadas em uníssono. Novos produtos podem ser criados pura e simplesmente através da adição de diferentes tipos de mídia ou funcionalidades à combinação (Culatta, 2010).

O estudo de investigação aqui apresentado sobre o uso de um mídia mash-up no ensino superior relevou o interesse por parte dos estudantes para a exploração desta abordagem. Para estes participarem na unidade curricular contribuí não só para a aprendizagem dos princípios e práticas de design instrucional, mas também para a experimentação de diferentes tecnologias de ensino e aprendizagem. No entanto, os estudantes foram também críticos em relação à experiência de aprendizagem online e

sugeriram o aumento de frequência das sessões síncronas e o uso adicional de conteúdos em formatos áudio e visual/vídeo.

Como Bush & Mott (2009) argumentam, todos nós precisamos de tecnologias de aprendizagem que sejam centradas no estudante, maleáveis e flexíveis, de tal forma que se dirigem às necessidades individuais de cada estudante. Os mídia social, hoje em dia, permitem um aumento de produção de conteúdos didáticos assim como a partilha de desafios e vitórias entre estudantes e professores de todo o mundo. Bush & Mott (2009) explicam que perpetuar um modelo didático centrado no professor impede uma natural evolução do paradigma que apoia as mudanças nos papéis de estudante e professor que são inevitáveis nos ambientes de aprendizagem online. A natureza genérica do modelo do LMS tradicional significa que a singularidade de uma determinada cultura de aprendizagem é prejudicada por um modelo que é mais rentável para os criadores e distribuidores de software. "Professores e estudantes não são livres para escolher a ferramenta certa/melhor/preferencial para cada atividade de ensino ou aprendizagem que desejam, o que cria um paradigma tecnológico que limita artificialmente possibilidades e exclui o ensino de qualidade e opções de aprendizagem" (Bush & Mott, 2009, p. 12).

Referências

- Alvarez, I. & Olivera-Smith, M. (2013). Learning in Social Networks: Rationale and Ideas for Its Implementation in Higher Education. *Education Sciences*, 3, 314-325.
- Arena, C. (2010). Listening Plus: A Social Approach to Learning English Online. *The Electronic Journal for English as a Second Language*, 14(2). Retirado de <http://tesl-ej.org/pdf/ej54/int.pdf>
- Bush, M. D., & Mott, J., D. (2009). The transformation of learning with technology: Learner-centricity, content, and tool malleability, and network effects. *Educational Technology*, 49(2), 3-20.

- Coates, H., James, R. & Baldwin, G. (2005). A Critical Examination of the Effects of Learning Management Systems on University Teaching and Learning. *Tertiary Education and Management*, 11, 19–36.
- Culatta, R. (2010). The traditional LMS is dead: Looking to a modularized future. *Innovative Learning*. Retirado de http://www.innovative-learning.com/learning_management/modular-lms.html.
- Lessig, L. (2008). *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York: Penguin.
- Liu, M., Kalk, D., Kinney, L. & Orr, G. (2012). Web 2.0 and Its Use in Higher Education from 2007-2009: A Review of Literature. *International Journal on E-Learning*, 11(2), 153-179.
- Madge, C., Meek, J., Wellens, J. & Hooley, T. (2009). Facebook, social integration and informal learning at university: “It is more for socialising and talking to friends about work than for actually doing work”. *Learning, Media and Technology*, 34(2), 141–155.
- Roblyer, M.D., McDaniel, M., Webb, M., Herman, J. & Witty, J.V. (2010). Findings on Facebook in higher education: A comparison of college faculty and student uses and perceptions of social networking sites. *The Internet and Higher Education*, 13(3), 134–140.