



III Jornada de Iniciação à Docência

O uso da plataforma *moodle* como estratégia didático-pedagógica na disciplina de Língua Portuguesa no ensino fundamental na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Honório Fraga

Gabriela Gava Silva¹

Janirto Galhardo²

Leonardo Dalvi Pio³

Resumo: Incentivar a discussão assíncrona é uma das estratégias de sustentação da interatividade nas atividades escolares on-line. Uma vez que os alunos determinam um ritmo e começam a interagir ativamente, eles assumem a responsabilidade de sustentar esse contato, seja pela interação social ou como resposta às perguntas para discussão enviadas pelo professor. O educador deve intervir nesse processo, provocando avanços que de forma espontânea não ocorreriam. O objetivo deste trabalho é analisar a existência da relação entre a interação do professor e a participação dos alunos no ambiente virtual utilizando a plataforma *moodle*, nas atividades de fórum de discussão e *wikis*.

Palavras-chave: atividades escolares; interação; *moodle*.

1. Introdução

A necessidade de transformar a sala de aula tem levado a maioria das escolas públicas ao uso de novas tecnologias e ao repensar as metodologias na tentativa de construir um currículo que contemple os interesses dos alunos e as mudanças globais que ocorrem tão rapidamente.

O uso da tecnologia, conjugado à sala de aula, favorece o aprendizado, participação dos alunos e a construção do conhecimento, como enfatiza (Araújo, Ulisses F., 2003) “... a construção dos conhecimentos, na forma que concebemos, pressupõe um sujeito ativo, que participa de maneira intensa e reflexiva das aulas – um sujeito que constrói sua inteligência e sua identidade por meio do diálogo estabelecido com seus pares, com os professores e com a cultura, na própria realidade cotidiana do mundo em que vive. Estamos falando, portanto, de alunos e alunas que são “autores do conhecimento”, e não meros reprodutores daquilo que a sociedade decide que devem aprender...”.

Nessa perspectiva, a informática deve ser utilizada como um catalisador de uma mudança do paradigma educacional. Um novo paradigma que promove a aprendizagem ao invés do ensino, que coloca o controle do processo de aprendizagem nas mãos do aprendiz, e que auxilia o professor a entender que a educação não é somente a transferência de conhecimento, mas um processo de construção do conhecimento pelo aluno, como produto do seu próprio engajamento intelectual ou como um todo.

¹ Licenciando em Informática/ PIBID-IFES/ gabigava1@hotmail.com

² Professor Supervisor EEEFM “Honório Fraga” / PIBID-IFES/ janirton@hotmail.com

³ Coordenador de subárea PIBID-Colatina/ PIBID-IFES/ leonardop@ifes.edu.br

2. Fundamentos teóricos

Segundo Libâneo (1990, p. 25) a didática é como “teoria do ensino” por investigar os fundamentos, as condições e as formas de realização do ensino. A ela cabe converter objetivos sócio-políticos e pedagógicos em objetivos de ensino, selecionar conteúdos e métodos em função desses objetivos, estabelecer os vínculos entre ensino e aprendizagem, tendo em vista o desenvolvimento das capacidades mentais dos alunos. [...] trata da teoria geral do ensino (p. 26).

Segundo La Torre & Barrios (2002), uma estratégia pode ser ampla e definida, mas não existe uma única estratégia para um determinado problema, cada situação do problema requer um tratamento estratégico específico.

No âmbito educacional as estratégias são adequações usadas como caminhos para mudar pessoas, instituições e sociedade, com caráter informativo e organizacional dos conteúdos, sendo usados para desenvolver habilidades e aptidões recorrendo à prática. Elas representam o percurso ou o procedimento com vistas a superar obstáculos pressupondo teorias e técnicas que considera todos os fatores sociais, lógicos e psicológicos. (LA TORRE & BARRIOS, 2002)

A importância de abordar a integração das tecnologias resulta de um momento histórico, a abordagem especializada, limitada exclusivamente a um recurso, certamente restringe o campo de atuação docente e, também limita o universo do interesse dos jovens alunos, podendo comprometer a eficácia do ensino na sala de aula.

Sancho (1998) enumera ainda que as aplicações dessa tecnologia no âmbito educacional ocorrem pelo fato de ser:

- Um recurso educacional para a motivação dos professores e alunos no processo de ensino-aprendizagem;
- Instrumento de comunicação entre milhares de pessoas em diferentes partes do mundo;
- Instrumento que serve para o auxílio na realização de projetos interinstitucionais;
- Apoio à pesquisa e desenvolvimento da produção intelectual de professores-pesquisadores.

Segundo Freire (2001), ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Quando entrar em uma sala de aula deve estar sendo um ser aberto a indagações, a curiosidades, às perguntas dos alunos, as suas inibições. Por isso o que não pode ocorrer é o professor ignorar o fato de a tecnologia fazer parte do dia-a-dia do aluno e cobrar do mesmo interesse pelas aulas se não utilizar essas estratégias didáticas. Os recursos tecnológicos são armas fundamentais para tornar as aulas mais instigantes e apreciadas.

2.1 Moodle

O Moodle é um ambiente virtual de aprendizagem à distância que foi desenvolvido pelo australiano Martin Dougiamas em 1999, focalizado na área de conhecimento sobre a natureza da aprendizagem e colaboração. Desta forma o desenvolvimento deste ambiente teve a influência da aprendizagem que acontece ao construir artefatos para outros visualizarem e utilizar.

III Jornada de Iniciação à Docência

Trata-se de um ambiente gratuito que vem sendo utilizado por várias instituições no mundo e possui uma grande quantidade de pessoas contribuindo para a correção dos erros e desenvolvimento de novas ferramentas assim como a discussão sobre metodologias pedagógicas de usabilidade. (Barbosa, 2005)

Este ambiente virtual de apoio à aprendizagem à distância, trabalha com quatro tipos de usuários: administrador, professor tutor e professor autor e aluno.

- **Administrador:** É responsável pela estrutura do ambiente, realiza instalação e configuração do sistema e cadastro dos usuários, ou seja, todo o gerenciamento para o funcionamento do ambiente.
- **Professor:** É responsável pelo acompanhamento de alunos dos cursos de sua responsabilidade, ele insere tarefas ou atividades, responde as dúvidas, corrige as atividades, além de motivar a participação dos alunos.
- **Aluno:** É o usuário que realiza o curso, tem disponível no ambiente, vários recursos que contribuem para o seu aprendizado e realiza as atividades designadas pelo professor.

A Figura 1 apresenta uma imagem da tela inicial da plataforma moodle IFES utilizada neste trabalho.

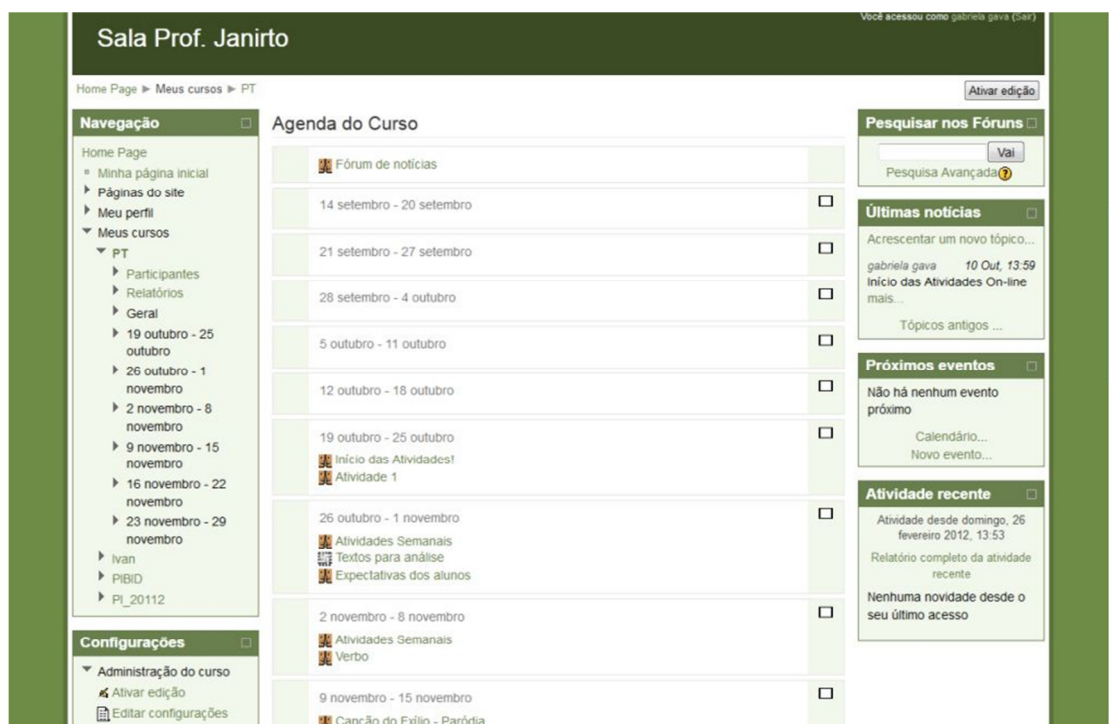


Figura 1 - Tela Inicial do Ambiente Moodle IFES.

2.2 Fórum

De acordo com Moran (2006), um fórum é um espaço interativo assíncrono para troca de mensagens e, às vezes, arquivos. Todas as mensagens enviadas para um fórum podem ser distribuídas para todos os seus participantes e ficam armazenadas nele para consulta posterior. Os mesmos podem ser

III Jornada de Iniciação à Docência

públicos, quando qualquer um pode acessar os seus recursos, ou privados, quando apenas os usuários registrados nele podem ler e publicar mensagens.

Há fóruns temáticos em que se discute apenas um determinado tema, temas fornecidos periodicamente pelos mediadores ou aqueles em que seus temas são livres e propostos diretamente pelos usuários. São organizados de forma que, para cada tópico aberto, possam ser enviadas diversas mensagens em resposta a ele, todas relacionadas diretamente à mensagem original.

Do ponto de vista pedagógico, Antônio (2009) afirma que os fóruns podem ser utilizados de várias formas:

- Como elementos de organização do estudo de determinado tema ou texto;
- Como espaço de troca de experiências, reflexões e informações;
- Como biblioteca e para distribuição de conteúdos específicos;
- Como lista de avisos ou para coleta de informações;
- Como meio de documentação e relato.

A Figura 2 apresenta uma imagem da tela do fórum de discussões da plataforma *moodle* IFES utilizada neste trabalho.

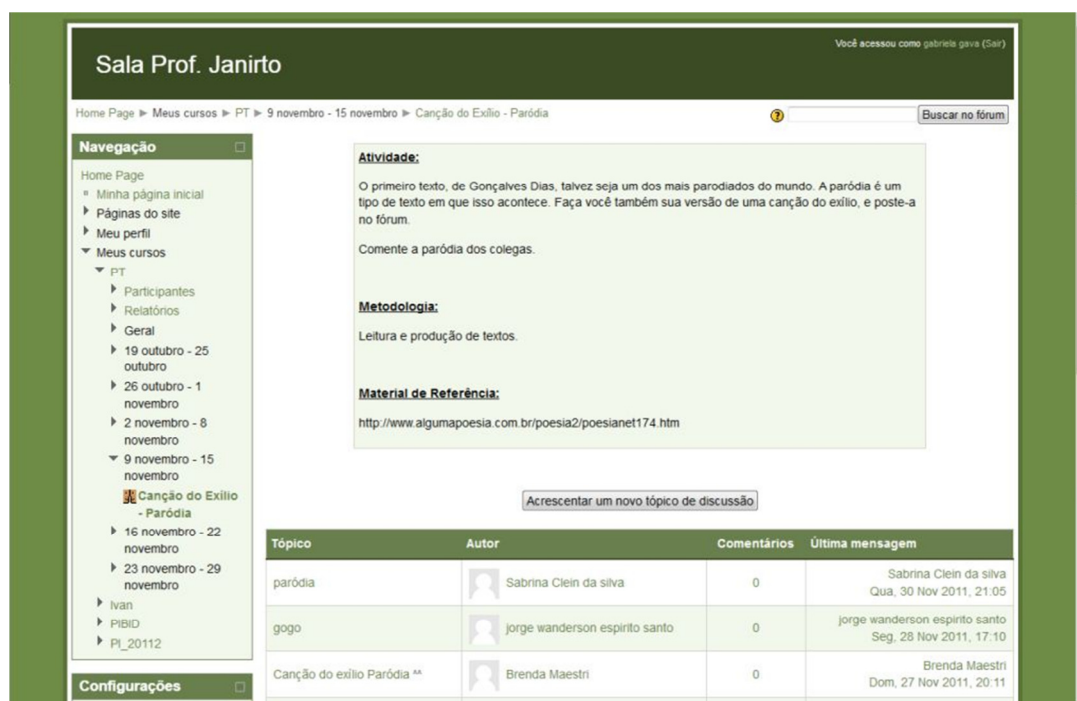


Figura 2 - Tela do Fórum de Discussões.

2.3 Wikis

Esses ambientes permitem a construção coletiva de conteúdos, potencializando a experiência da aprendizagem por meio da colaboração. Outra característica desses ambientes é o dinamismo das

III Jornada de Iniciação à Docência

páginas produzidas e a liberdade de alterar o que existe, acrescentando novas páginas e editando conteúdos publicados por outros.

Os *wikis* são editados diretamente em um navegador da web. Permitem a criação de novas páginas com a utilização de um simples processador de texto. O uso educativo mais difundido deles é designado na literatura por *wikis* interclasse e consiste na criação de um repositório de conhecimento colaborativo desenvolvido por um grupo de estudantes que frequentam uma mesma disciplina. (Santamaría e Abreira, 2006).

Schmitt (2006) cita a necessidade de se criar uma cultura de comunicação e comentário, além da importância da negociação entre os participantes. Nessa perspectiva o *wiki* é sem dúvida, um gerador da cooperação não hierárquica, estabelecendo o que Piaget (1973) considera uma premissa para a aprendizagem colaborativa.

Não existe um jeito “correto” para a construção e desenvolvimento de um *wiki*. Dessa forma, sua constituição- e como ele é usado - é um espelho da estrutura desejada pelas pessoas. Para que tenha características de ambiente colaborativo de aprendizagem é evidente que o mesmo deve ser estimulado junto à comunidade de interesse.

Características básicas do *wiki* segundo Barbosa (2005):

- Baseados em ferramenta de produção colaborativa de hipertextos;
- Permite a produção coletiva (colaborativa) de conteúdo para a Internet de maneira simples e rápida;
- Linguagem de edição simplificada;
- Fácil criação, edição e publicação de páginas;
- Acesso, edição e publicação através de Navegador/Internet;
- Cópias “backup” de cada edição de página. Todas as versões anteriores são mantidas em arquivos para pesquisa e revisão;
- Permite uma rápida e fácil restauração da página atual para qualquer uma das versões anteriores.

3. Materiais e métodos

Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) são softwares educacionais via internet, destinados a apoiar as atividades que são realizadas na sala de aula. Estes softwares oferecem um conjunto de tecnologias de informação e comunicação, que permitem desenvolver as atividades no tempo, espaço e ritmo de cada participante.

O uso do AVA oferece as seguintes vantagens:

- A interação entre o computador e o aluno;
- A possibilidade de se dar atenção individual ao aluno;
- A possibilidade de o aluno controlar seu próprio ritmo de aprendizagem, assim como a sequência e o tempo;
- A apresentação dos materiais de estudo de modo criativo, atrativo e integrado, estimulando e motivando a aprendizagem;
- A possibilidade de ser usada para avaliar o aluno.

III Jornada de Iniciação à Docência

Esses ambientes agregam várias tecnologias encontradas na web para prover a comunicação, disponibilização de materiais e administração do curso. O conjunto de funcionalidades que cada ambiente possui é estabelecido pelos objetivos a serem alcançados.

Nesses ambientes são utilizadas ferramentas de comunicação englobam fóruns de discussão, bate-papo, correio eletrônico e conferência entre os participantes do ambiente, têm o objetivo de facilitar o processo de ensino-aprendizagem e estimular a colaboração e interação entre os participantes e o aprendizado contínuo, além de espaço de publicação e organização do trabalho dos alunos ou grupos, através do portfólio, diário, mural e perfil.

Este trabalho foi realizado com as turmas da 8ª série ou 9º ano do Ensino Fundamental do turno vespertino, nas aulas da disciplina de Língua Portuguesa. Foi utilizado o ambiente moodle, juntamente com as ferramentas fórum e wikis.

4. Desenvolvimento

Segundo o Projeto Político Pedagógico da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio (EEEFM) Honório Fraga, os atores envolvidos neste processo são alunos provenientes do próprio bairro, de bairros próximos e da zona rural, na sua maioria de baixa renda. Ainda existe distorção na idade/série, contudo, este não se apresenta como um entrave para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem uma vez que a escola se fundamenta no princípio da inclusão.

As famílias dos discentes, devido à condição social, são pais ou responsáveis que trabalham em diversos segmentos profissionais e que comparece a unidade de ensino para acompanhar a vida escolar dos filhos.

Há muito se fala sobre estratégias que possam despertar o interesse dos alunos pelas aulas e, conseqüentemente, melhorar o desempenho deles quanto ao processo de ensino-aprendizagem. Uma das grandes aliadas que pesquisadores e estudiosos do mundo todo têm apontado como solução é a tecnologia. Através dela é possível tornar a sala de aula dinâmica e interativa, contribuindo para a melhoria do ensino e ainda faz com que o aluno sinta desejo de estar no ambiente escolar, pois ele domina a maioria dos recursos disponíveis, o que facilita o processo. Pensando em desenvolver atividades que contemplasse as tecnologias sentiu-se a necessidade de buscar parceria com o PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) sobre a possibilidade da criação de uma sala virtual de Língua Portuguesa que pudesse ficar disponível para o acesso dos alunos na escola ou em outros locais com o intuito de dinamizar o ensino.

Foi realizado um levantamento dos alunos que possuíam os recursos necessários para frequentarem a plataforma. Após o levantamento, verificou-se que apenas dois, em um grupo de vinte e quatro alunos, não possuíam computador em casa e alegaram que os pais não permitiam que eles acessassem em *lan house*. Em virtude disso, fez-se necessário que se dispusesse uma aula toda semana para que a turma resolvesse as atividades nesse ambiente. O professor regente da disciplina selecionava charges, tirinhas, etc. e passava à pibidiana que postava na plataforma, com os questionamentos que eram pertinentes aos conteúdos que estavam sendo desenvolvidos em sala.

III Jornada de Iniciação à Docência

As atividades iniciais no *moodle* foram realizadas no laboratório de informática da unidade escolar, onde os alunos tiveram que ser orientados de como se processaria a dinâmica da plataforma. Rapidamente foi possível verificar que a grande maioria dos alunos resolvia as atividades com facilidade tanto na escola quanto em outros locais e em horários que despertavam muito a atenção.

Logo após a estruturação do ambiente e a verificação assídua dos alunos terem sido constatadas, foi disponibilizado um fórum de discussão sobre “as expectativas dos alunos”, anseios esse em relação à nova dinâmica de aprendizado.

Foram lançadas três perguntas:

- Você está gostando de realizar suas atividades escolares na plataforma virtual?
- Está encontrando dificuldades em acessar o *moodle* fora do ambiente escolar?
- A navegação no site está sendo fácil ou difícil? Justifique.

Os resultados sobre as perguntas apresentadas foram satisfatórios, por ser uma nova estratégia didático-pedagógica, os alunos se mostraram bastante motivados na realização de suas atividades no ambiente, a interface da plataforma *moodle* era de fácil compreensão e os alunos se localizavam bem dentro da sala de Língua Portuguesa. Como as atividades a serem realizadas eram organizadas semanalmente bastava acompanhar as datas de abertura e encerramento. Quanto a prazo de encerramento dos exercícios inicialmente se tornou uma barreira a ser vencida e que após um trabalho de conscientização deixou de existir.

Uma característica que chamou atenção foi à escrita inicial com abreviações e gírias, modificada quando os alunos percebiam que as atividades eram uma extensão do caderno e que as respostas deveriam ser em forma culta.

Um entrave que merece destaque foi a dificuldade de entendimento para a realização da atividade de *wiki*, pois os alunos não compreenderam que se tratava de um texto colaborativo em que cada um expõe sua ideia sobre determinado assunto, deixando então de realizar tal tarefa.

5. Considerações finais

Atualmente existem opções de softwares livres para desenvolver atividades escolares de ensino e pesquisa. Especificamente para o gerenciamento de disciplinas, acredita-se que o sistema *moodle* vem enriquecendo as atividades das aulas presenciais.

O ambiente veio para reforçar a comunicação dos alunos da 8ª série ou 9º ano do Ensino Fundamental com o professor de Língua Portuguesa e facilitar a realização das atividades na plataforma virtual.

De fato, muitas atividades foram disponibilizadas para os alunos e realizadas de forma interativa e dinâmica, permitindo que fossem traçadas estratégias e sequências didáticas que facilitassem o desenvolvimento cognitivo e social dos envolvidos, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem.

O presente trabalho apresentou algumas potencialidades dos alunos em termos de execução das tarefas, compromisso com as atividades, cumprimento de prazos e datas, criatividade e interação

III Jornada de Iniciação à Docência

virtual. Com a experiência foi possível perceber que ainda existem lacunas na educação e que podem ser exploradas com ferramentas tecnológicas no mundo globalizado.

Uma característica interessante é que foi possível aproveitar as facilidades do *moodle* para preparação de atividades programadas para serem liberadas aos alunos em dias previamente planejados, após os conteúdos já terem sido ministrados em sala de aula e que dariam início a uma nova discussão no ambiente, à medida que aumentava a adesão dos alunos.

A experiência encoraja os idealizadores do projeto para aperfeiçoá-lo cada vez mais, acrescentando a utilização de novos recursos computacionais no contexto tecnológico, que serão utilizados em atividades do ensino presencial.

6. Referências

ANTONIO, José Carlos. **Uso pedagógico dos fóruns**, Professor Digital, SBO, 08 jun. 2009. Disponível em: <<http://professordigital.wordpress.com/2009/06/08/uso-pedagogico-dos-foruns/>>.

ARAÚJO, Ulisses F. **Temas Transversais e a Estratégia de Projetos**. São Paulo, Editora Moderna, 2003.

BARBOSA, Rommel Melgaço (Org). **Ambientes virtuais de aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2005.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários a prática educativa**. 19. ed. São Paulo: Paz e Terra. 2001, p. 97.

LA TORRE, S. & BARRIOS, O. **Curso de formação para educadores, Capítulo 7 - Estratégias Didáticas Inovadoras e Criativas – Conceitualização e modalidade**, São Paulo: Madras Editora Ltda, 2002.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.

MORAN, J. M. **“Propostas de mudanças nos cursos presenciais com a educação online”**. Texto apresentado no 11º Congresso Internacional de Educação a Distância. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/propostas.htm#utilização>. Acesso em 26 de julho de 2012.

PIAGET, Jean. **Estudos Sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

Projeto Político Pedagógico – EEEFM “Honório Fraga”, 2011.

SANCHO, Juana M. **Para uma tecnologia Educacional**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

SANTAMARIA, F. G.; ABRAIRA, C. F. **Wikis: possibilidades para el aprendizaje colaborativo em Educacion Superior**. In L. Panizo et al (Eds.) Proceedings of the 8th International Symposium on Computers in Education, 2006. (Vol 2), pp. 371-378.

SCHMITT, Marcelo Augusto Rauh. **Dificuldades apresentadas pelo modelo wiki para a implementação de um ambiente colaborativo de aprendizagem**. Novas Tecnologias na Educação: Cinted-UFRGS, 2006.