

# Integração do aluno virtual com o apoio do objeto de aprendizagem “Quem sou eu?”

Mára Lúcia Fernandes Carneiro

**Resumo:** Este artigo apresenta o objeto de aprendizagem “Quem sou eu?”, produzido pelo Núcleo de Apoio Pedagógico à Educação a Distância, com o apoio da metodologia INTERAD (Passos, 2011). O objeto implementa uma dinâmica virtual, onde o usuário é convidado a elaborar uma apresentação a partir da reflexão sobre os objetos que costuma carregar consigo (simulado através dos objetos contidos em uma mochila). O objeto produz um “cartão de visitas” contendo os objetos selecionados e o texto elaborado pelo aluno, que pode depois compartilhá-lo com os colegas através de um fórum de discussão, por ex., permitindo que eles leiam as apresentações uns dos outros e elaborem questões a partir dos textos produzidos. O professor pode então auxiliar os alunos a elaborarem o texto para inserir no “Perfil” do ambiente virtual de aprendizagem adotado. O objeto assim constitui-se como um recurso pedagógico que pode ser utilizado tanto em cursos presenciais, como estratégia de inseri-los no uso do ambiente virtual, quanto em cursos a distância, como forma de integração de alunos que dificilmente poderão se conhecer pessoalmente, mas que serão desafiados a trabalhar em conjunto. Conhecer o outro é condição básica para que os alunos criem uma comunidade de aprendizagem e possam construir conhecimentos.

**Palavras-chave:** dinâmica virtual, educação a distância, ambiente virtual de aprendizagem

## Introdução

Ao iniciarmos um curso a distância, normalmente os alunos são convidados a elaborar algum tipo de apresentação, em geral, através do preenchimento do recurso “Perfil”. O recurso Perfil está normalmente presente nos ambientes virtuais de aprendizagem e todos os participantes (alunos, tutores e docentes) são convidados a preenchê-lo. O objetivo fundamental do Perfil é fornecer um mecanismo para que os participantes possam se “conhecer a distância” visando ações de comprometimento entre o grupo. Além disso, favorece a escolha de parceiros para o desenvolvimento de atividades do curso, através da identificação de interesses em comum.

Segundo Rocha, a ferramenta Perfil do ambiente virtual Teleduc é “usada para o aluno se apresentar ao grupo de forma bastante pessoal, colocando sua foto, dizendo quem é, do que gosta, o que faz, seus hobbies, sua família, sua cidade etc.”. (ROCHA, 2002, p. 207). No MOODLE, há um campo “Descrição”, de preenchimento obrigatório quando o usuário edita seu Perfil, mas não há nenhuma recomendação específica sobre como preenchê-lo. Carneiro (2009, p.16) sugere que o aluno utilize o espaço “Descrição” para apresentar-se ao grupo, “contando um pouco sobre sua formação, interesses e hobbies”, seguindo a mesma proposta do TelEduc.

Ao preencher o Perfil como uma atividade do curso, a maioria dos alunos preocupa-se em atender à tarefa sem dar-se conta de que o texto ali inserido torna-se visível para todos os colegas e nem sempre descreve quem ele realmente é. Outros demonstram dificuldades em elaborar um texto que descreva suas características e interesses, refletindo cuidadosamente sobre o que gostariam de falar de si mesmos e compartilhar com os novos colegas. Há, inclusive, alunos que alegam não querer compartilhar suas informações pessoais com desconhecidos, esquecendo que, sem essa breve apresentação, eles também não se tornarão conhecidos aos colegas.

As questões que surgem então são: “o que escrever?” e “como estimular meus alunos a conhecerem-se uns aos outros?”. O objeto de aprendizagem “Quem sou eu?” procura auxiliar o aluno e o professor a responder estas questões. O artigo apresenta a dinâmica de grupo presencial em que foi baseado e como ela foi traduzida para o mundo virtual, constituindo-se como um objeto de aprendizagem por propor uma atividade com objetivos pedagógicos estabelecidos e oferecendo orientações sobre o seu uso e potencialidades tanto aos alunos quanto aos professores. Além disso, pode ser autocontido, pode ser integrado a outros objetos ou propostas pedagógicas, conforme a demanda ou interesse dos professores.

## Metodologia

Quem é você? Quem sou eu? Estas perguntas nem sempre podem ser respondidas de forma simples e acompanham a história da humanidade. Como afirmam Bock, Furtado e Teixeira (2008), conhecer o outro é um desafio constante, porque nós mudamos e os outros se modificam ao longo do tempo. Para compreender como o sujeito (o ser humano que pensa e se reconhece como alguém único) se constitui, é a que a Psicologia construiu o conceito de identidade. Esse conceito tem várias compreensões e Carlos Brandão traz a ideia de sentimento pessoal e “consciência da posse de um eu, de uma realidade individual que torna cada um de nós um sujeito único diante de outros eus”, destacando que essa consciência traz consigo o reconhecimento individual de nossa exclusividade e a consciência de nossa continuidade em nós mesmos. (BRANDÃO, 1986 apud BOCK; TEIXEIRA; FURTADO, 2008, p. 208). Ciampa diz que “Quem é você?” é uma pergunta que muitas vezes fazemos uns aos outros e a nós mesmos, mas que não é fácil de ser respondida. E observa que ao respondermos a esta pergunta, nossa identidade “se mostra como a descrição de um personagem [...] cuja biografia aparece numa

narrativa” e destaca que “todos nós [...] somos os personagens de uma história que nós mesmos criamos, fazendo-nos autores e personagens ao mesmo tempo”. (CIAMPA, 1984, p. 59-60).

Essa reflexão ajuda a pensar sobre como elaboramos um texto para o “Perfil” de um ambiente virtual de aprendizagem. Seguindo a ideia de Ciampa, somos sempre autores de uma história onde somos os personagens, pois costumamos dizer “Eu sou a Mára, sou professora, gosto de tecnologia...”, como se a Mára não fosse a mesma pessoa que está elaborando a apresentação.

Segundo Deschamps e Moliner, a reflexão sobre a identidade também “levanta o problema mais geral da integração em um espaço coletivo (o reconhecimento de uma pertença) e, simultaneamente, o problema ligado ao fato de que essas pessoas buscam um lugar específico neste mesmo espaço coletivo (elas buscam diferenciarse)”. (2009, p. 17). E essas questões tornam-se mais significativas quando estamos incentivando os alunos a integrarem-se a um espaço coletivo diferenciado como aquele que se constituiu com o apoio de um ambiente virtual de aprendizagem. Ali os alunos precisam descobrir como criar vínculos e construir o sentimento de pertencer àquele grupo, ao mesmo tempo em que necessitam se diferenciar dos demais.

A dinâmica “Quem sou eu?” pode ser utilizada como disparadora desse processo, reduzindo a ansiedade inicial e despertando a curiosidade dos alunos sobre os colegas. Ela tem por objetivo facilitar a elaboração desse texto de apresentação e compartilhamento com os colegas, através de uma atividade que auxilia o aluno a refletir sobre suas próprias características, gostos e atitudes. Nos encontros presenciais, a dinâmica inicia com um desafio aos participantes: eles devem buscar em sua bolsa (mochila ou pasta) três objetos que julgam os representar, baseado na ideia de que carregamos objetos com os quais nos identificamos. A partir dessa seleção, cada aluno é convidado a elaborar uma apresentação por escrito a partir dos objetos selecionados e depois todos são instigados a lerem seus textos perante os colegas, de forma que eles possam ir se apresentando, ao mesmo tempo em que podem esclarecer eventuais dúvidas do grupo.

## Resultados e Discussão

O objeto de aprendizagem “Quem sou eu?” simula a dinâmica presencial de apresentação descrita. A interface foi projetada de forma a manter, à esquerda, um menu de navegação, onde vai sendo habilitado o acesso à etapa seguinte. A figura 1 mostra exemplos dessa interface.

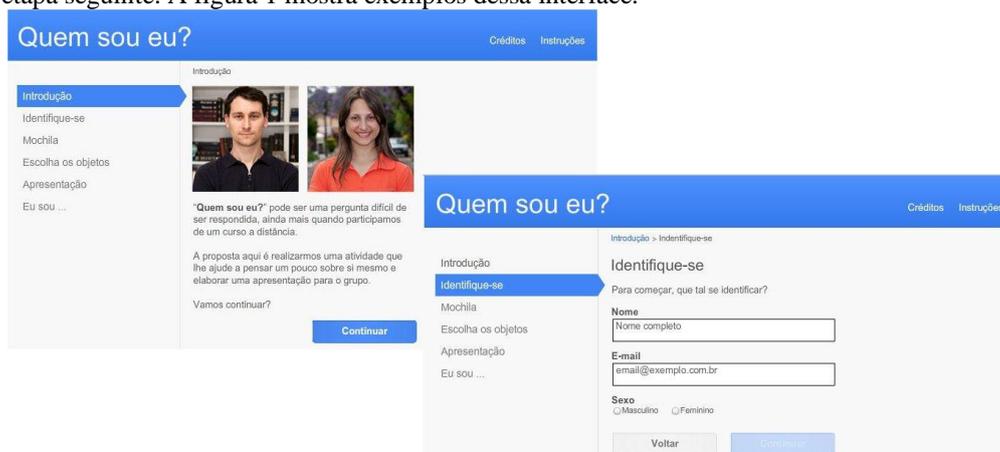


Figura 1 – Orientações iniciais e convite para o uso do objeto “Quem sou eu?”

Ao clicar em **Entrar**, o usuário tem acesso à tela inicial, onde encontra uma explicação sobre o objetivo do objeto de aprendizagem. Ao clicar em **Continuar**, ele será solicitado a se identificar, informando seu nome, endereço de correio eletrônico e sexo. Além disso, no canto superior direito ele pode ter acesso às **Instruções**, onde o aluno encontra em “**Instruções para o aluno**” as orientações sobre como realizar a dinâmica e o professor encontra em “**Instruções para o professor**” uma breve fundamentação teórica e sugestões para a continuidade da dinâmica no ambiente virtual.

Na sequência, o aluno terá acesso à mochila para escolher, dentre um conjunto de objetos usuais, quais ele considera que os representa melhor. É interessante destacar que o conjunto de objetos proposto foi organizado a partir de levantamento realizado durante a realização das dinâmicas presenciais. Ao concluir a seleção, o aluno finalmente escreverá seu texto de apresentação, que será visualizado no formato de um cartão de visitas (a cor da borda é função da seleção inicial pelo gênero masculino ou feminino), como mostrado na Figura 2. Como orientação inicial ao usuário, o texto vem previamente preenchido com algumas dicas do tipo: “Meu nome é ..... e selecionei esses objetos porque o primeiro (nome do objeto) representa... o segundo (nome do objeto) representa .... e o terceiro (nome do objeto) representa...”. A ideia é auxiliar na elaboração do texto, buscando superar as dificuldades em responder à pergunta “Quem sou eu?”, como aponta Ciampa (1984). O cartão e o texto serão enviados para o endereço de correio eletrônico, informado inicialmente, e poderão ser utilizados posteriormente como apoio ao preenchimento do seu Perfil.

O professor poderá então utilizar o texto produzido pelos alunos para realizar uma dinâmica de apresentação virtual. Uma sugestão é convidá-los a publicar os textos em um fórum de discussão. Este recurso permite que os colegas façam questionamentos sobre o texto apresentado e os alunos possam refletir, reformular e ampliar sua apresentação original, constituindo os primeiros laços e construindo seu sentimento de pertença, como indicam Deschamps e Moliner (2009). Da mesma forma, as questões levantadas pelos colegas, provavelmente solicitando maiores detalhes sobre a apresentação, podem auxiliar os alunos a refletir sobre o que escreveram e construir seu texto de forma a apresentar as características que podem conectá-los ao grupo, ao mesmo tempo em que apontam aquilo que os diferencia dos demais.

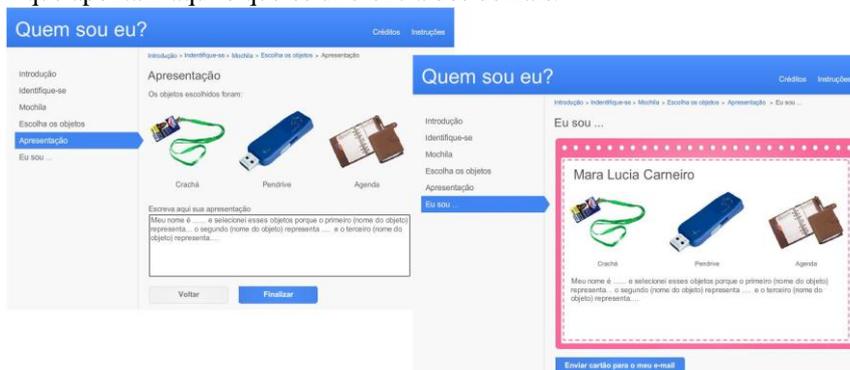


Figura 2 – Elaborando a apresentação

Após essa atividade, o professor pode sugerir que os alunos compartilhem o texto reformulado, preenchendo seu Perfil no ambiente virtual de aprendizagem adotado. Segundo Campos e Silveira (2010), atividades como a descrita possibilitam que o presencial se virtualize e o virtual se presencialize, permitindo que a educação incorpore tecnologias e formas de ensinar e aprender menos individualistas.

## Conclusões

O objeto de aprendizagem já passou por um processo de avaliação por inspeção por professores produtores de objetos de aprendizagem e especialista na área de Interação Humano-Computador, o que permitiu um retorno à equipe de produção sobre o atingimento dos objetivos inicialmente propostos. Como o objeto ficou operacional só no final do semestre de 2012, pretende-se utilizá-lo em breve com alunos de cursos presenciais, como forma de aproximá-los do uso da tecnologia e como estratégia para inserção no ambiente virtual MOODLE. Através do projeto de pesquisa “Avaliação da Gestão do Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem Digitais”, cujo foco é a análise e avaliação dos objetos de aprendizagem (OA) produzidos pelo Núcleo de Apoio Pedagógico à Educação a Distância (NAPEAD), o objeto será avaliado pelos usuários, buscando identificar possíveis melhorias e, principalmente, estratégias para adotá-lo como recurso didático em cursos a distância.

## Agradecimentos

Esta animação foi elaborada pela equipe do Núcleo de Apoio Pedagógico à Educação a Distância (NAPEAD), órgão vinculado à Secretaria de Educação a Distância da UFRGS, com o apoio do Edital CAPES nº 15 - Fomento ao uso das Tecnologias de Comunicação e Informação nos Cursos de Graduação. O objeto está disponível para uso no endereço <http://thor.sead.ufrgs.br/edital13/02Mara/>.

## Referências

- BOCK, A.M.; FURTADO, O.; TEIXEIRA, M.L. **Psicologias: uma introdução ao estudo da psicologia**. São Paulo: Saraiva, 2008.
- CAMPOS, M.; SILVEIRA, M. **Construindo Relações, Gerando Conhecimento: dinâmicas de trabalho em grupo em ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem**. Minicurso. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. João Pessoa, nov. 2010. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/pie/article/view/1310/1141>>. Acesso em 05 jun. 2012.
- CARNEIRO, Mara Lucia Fernandes; NASCIMENTO, Ricardo Garcia do. **A integração do aluno virtual em cursos a distância**. In: IV SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EAD: EXPERIÊNCIAS E REFLEXÕES, 2012, Florianópolis. Anais... Florianópolis: EAD-UFSC, 2012. v. 1, p. 239 - 246.
- CIAMPA, A. C.. Identidade. In: LANE, S. T. M.; CODO, W. **Psicologia Social: o homem em movimento**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1989. p. 58-75.
- DESCHAMPS, J.; MOLINER, P. **A identidade em Psicologia Social: dos processos identitários às representações sociais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- PASSOS, P. C .S J. **Interad: uma metodologia para design de interface de materiais educacionais digitais**. Paula Caroline Schifino Jardim Passos. 2011. 182p. Orientadora: Patricia Alejandra Behar. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Porto Alegre. BR-RS. 2011.
- ROCHA, H.V. O ambiente TelEduc para Educação a Distância baseada na Web: princípios, funcionalidades e perspectivas de desenvolvimento. In: MORAES, M.C. (org.). **Educação a Distância: fundamentos e práticas**. Campinas: UNICAMP/NIED, 2002.