MOODLE NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I: UM SUPORTE PEDAGÓGICO PARA NATIVOS DIGITAIS

MOODLE IN THE 3RD YEAR PRIMARY EDUCATION I: AN EDUCATIONAL SUPPORT FOR DIGITAL NATIVES

Glayce Ribeiro[1], Fernanda Alves[2], Sabline Ravaiane[3], Onília Cristina de Souza de Almeida[4]

Abstract *– This work is an account of a virtual learning environment implementation experiences to mediate the teaching learning process of students of the third year of elementary school in a private school. In general, the virtual learning environment Moodle is used to meet young people and adult learners. However, it is still incipient the environment use in elementary school. To meet this gap, customizations were required to suit the age and educational level of "digital natives". This experiment was performed in the second half of 2014 as a requirement for completion of the Faculty of Education, which led to the reflection on the importance of using technology as a pedagogical tool and as a means to promote interaction between teacher / student and student / students. The achieved results were positive to expand the opportunities for learning, to stimulate the construction of knowledge mediated by technology and strengthen interactions and collaborative learning continuing the classes.*

Index Terms – Elementary Education; Digital literacy; Virtual Learning Environment; Digital Natives.

INTRODUÇÃO

As tecnologias da Informação e Comunicação têm desempenhado papel importante nas relações sociais. As mudanças percebidas pela sociedade impõem novas exigências a seus membros. No âmbito da educação, essa tendência não é diferente, os atuais avanços da tecnologia têm impulsionado e estão mudando a maneira pela qual se tem ensinado e aprendido. Dessa forma, o ritmo intenso deste mundo globalizado e as crescentes tarefas que envolvem a informação e a tecnologia têm feito com que os processos de ensino e aprendizagem sejam mais complexos segundo Almeida [1]. Considerando a complexidade, se torna necessário buscar formas de interagir e facilitar a aprendizagem nas escolas.

Pode se afirmar que, as TICs provocaram mudanças na forma de aprendizagem no qual mesmo que fora da sala de aula os alunos e os professores são impactados com vários tipos de mídias, algumas incorporadas em seu cotidiano trazendo vários tipos de informações são apreendidas nas suas mentes e servem como suporte para construir novos conhecimentos. (KENSKI [2]).

Dessa maneira, a aprendizagem mediada pelas TICs é extremamente importante no atual contexto social, e tem ampliado os espaços da educação presencial ao inserir a modalidade à distância. Amplia as possibilidades pedagógicas do professor fora das paredes escolares. Para Moran [3], ensinar e aprender, nos dias atuais, não se limitam apenas ao espaço escolar. Nesse processo recomenda-se uma mudança no modo de agir dentro e fora deste ambiente, no virtual, no presencial e no planejamento das ações de comunicação e pesquisa.

Sobre o uso de computador em sala de aula, de acordo com Lepeltak e Verliden [4], no final da década de 1980, foram feitas as primeiras experiências no ensino fundamental, utilizando o computador como recurso pedagógico registrado nos Estados Unidos e Canadá, seguido por França, Japão, Espanha, dentre outros. Atualmente, o computador tem sido amplamente disseminado no meio educacional para promover a interação entre os estudantes e professores como forma de facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, o presente artigo tem por objetivo geral, customizar ambiente virtual de aprendizagem da plataforma *Moodle* com ênfase no letramento digital de estudantes do 3º ano do ensino fundamental I. Para atingir esse objetivo, foram delineados os seguintes objetivos específicos: a) discutir a evolução da tecnologia na educação b) destacar a importância do uso da tecnologia na aprendizagem Infantil c) relatar o processo de implantação do ambiente virtual de aprendizagem no contexto aplicado. A seguir, será apresentado o referencial teórico que norteou este trabalho.

[1] Professora, Graduada em Pedagogia do Centro Universitário de Educação Superior de Brasília (IESB). Distrito Federal, Brazil, glayce.ribeiro@gmail.com
[2] Professora, Graduada em Pedagogia do Centro Universitário de Educação Superior de Brasília (IESB). Distrito Federal, Brazil, nanda.alves.pedagogia@gmail.com
[3] Professora, Graduada em Pedagogia do Centro Universitário de Educação Superior de Brasília (IESB). Distrito Federal, Brazil. sablineravaiane@hotmail.com
[4] Docente do curso de pedagogia do Centro Universitário de Educação Superior de Brasília; Graduada em Pedagogia pela Universidade Católica de Brasília;Especialista em Psicopedagogia pela Universo ; Mestre em Administração pela Universidade de Brasília; Doutora em Educação pela Universidade de Brasília. Quadra 9 conjunto C casa 8 Jardim Botânico 3 71.681-485, Distrito Federal, Brazil, onilia.almeida@gmail.com

DOI 10.14684/WCCA.8.2015.80-83
© 2015 COPEC

REFERENCIAL TEÓRICO

A geração de estudantes nascidos a partir de 1990 podem ser denominados como nativos digitais, termo cunhado por Prensky [5] para designar a geração acostumada a receber informações muito rapidamente, a processar mais de uma coisa por vez, a realizar múltiplas tarefas e por preferirem gráficos e acesso aleatório como, por exemplo, o hipertexto. Para o autor, é uma geração que trabalha melhor quando ligados a uma rede de contatos.

Segundo Prensky [5], os educadores precisam pensar sobre como ensinar tanto o conteúdo na língua dos nativos digitais. Para ele, é necessário modificar as práticas pedagógicas para estimular a aprendizagem desses nativos.

Ao falar de tecnologia na atualidade, associa-se o quanto essa nova geração possui uma facilidade em manusear os diversos meios eletrônicos que existem, especialmente: computadores, tabletes e celulares. É comum ver imagens de crianças brincando com seus jogos em aplicativos ou navegando na internet. Essa habilidade que elas possuem no manuseio dos recursos tecnológicos é algo importante para ser potencializada e valorizada pela escola.

Entretanto, orientar essa geração tecnológica para usar esses recursos como um instrumento a mais no processo de aprendizagem, ainda tem sido um desafio para a maioria dos professores, são imigrantes digitais.

Os imigrantes digitais são aqueles que "não nasceram no mundo digital, mas em alguma época de suas vidas, ficou fascinado e adotou muitos ou a maioria dos aspectos da nova tecnologia" Prensky [5].

Outro fator que dificulta a adoção das tecnologias na educação se dá pela falta ou pela péssima qualidade dos recursos existentes em algumas escolas. Além disso, cabe destacar também a dificuldade que muitos professores apresentam em compreender e utilizar as distintas ferramentas que a tecnologia proporciona. Nesse ponto é importante destacar, a necessidade de diminuir a distância entre a formação dos professores no processo de integração das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), às práticas pedagógicas e a realidade escolar.

Nesse sentido, cabe às instituições estimular a adoção do uso das TICs buscando e ampliando as formas de capacitação para trabalhar com a tecnologia no ambiente escolar. Além de investir em equipamentos modernos e eficientes para facilitar o trabalho do professor.

Para Moran [3] "a combinação da aprendizagem presencial" faz com que os professores formem alunos conscientes de qual é o seu papel no processo da aprendizagem onde saberão solucionar os conflitos e encontrar a solução para os problemas sem que haja interferência, mas ao mesmo tempo eles têm todo o suporte de seu mentor.

A plataforma *Moodle* (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) é um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), criado em 1999 pelo australiano Martin Dougiamas, cientista da computação e educador. O *Moodle* é um software livre (Almeida [1]. Isto quer dizer que se pode baixar instalar, modificar, redistribuir. Seu código-fonte é aberto. A filosofia do *Moodle* é baseada na pedagogia sócio construtivista, na qual o aprendizado se dá com a construção, e esta construção servirá de base para outro aprendizado.

Nesses ambientes virtuais de aprendizagem, o uso das tecnologias possibilita buscar informações por conta própria. Facilitando a pesquisa em diversos assuntos, o uso dessas ferramentas contribuem na construção do conhecimento, sabendo que ao fazer uso destas, há um benefício coletivo e não apenas individual. Necessitando de orientação, pois somente a estrutura em si não dá garantias. É necessário um suporte de seus professores e boa vontade dos alunos.

Ensinar e aprender estão sendo desafiados como nunca antes visto. Há informações demais, múltiplas fontes, visões diferentes de mundo. Educar hoje é mais complexo porque a sociedade também é mais complexa. Na visão desse autor, as tecnologias começam a estar um pouco mais ao alcance do estudante e do professor. Na visão de Moran [3], é preciso repensar todo o processo, reaprender a ensinar, a estar com os estudantes, a orientar atividades, a definir o que vale a pena fazer para aprender, juntos ou separados.

Com a Internet e outras tecnologias, Moran [3] mostra que há uma necessidade de inovação para realizar as atividades, na preparação das aulas, dentro e fora do ambiente escolar.

O que vai ao encontro dos Parâmetros Curriculares Nacionais "o convívio escolar refere-se a todas as relações e situações vividas na escola, dentro e fora da sala de aula, em que estão envolvidos direta ou indiretamente todos os sujeitos da comunidade escolar" (BRASIL [7]).

O essencial é fazer da escola um ambiente propício à leitura, aproveitando uso das diferentes mídias disponíveis para facilitar a aprendizagem. Dessa forma, abrir para todas as portas do mundo, e inaugurar um caminho que todos possam percorrer para se tornarem cidadãos da cultura escrita e tecnológica.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa e cunho descritivo, pois pretende analisar a partir das percepções dos atores envolvidos nos conceitos e suas ideias em relação ao fenômeno estudado. Essa pesquisa segue os pressupostos citados por Michel [8], quanto aos meios pode ser classificada como uma pesquisa-ação, pois os pesquisadores se envolveram tanto na análise crítica do problema, quanto na implantação do ambiente virtual de aprendizagem na escola pesquisada. Quanto aos fins pode ser classificada como uma aplicação, pois o sistema foi adaptado para atender as necessidades do público alvo.

Essa pesquisa foi conduzida em uma escola privada localizada em Taguatinga no Distrito Federal, uma instituição, adquirida por mantenedores de princípios cristãos, com a finalidade de oferecer uma educação de qualidade, e promover os princípios familiares. Foi

inaugurada em 24 de abril de 2009. Tem como função principal incentivar o desenvolvimento harmonioso da personalidade das crianças e dos jovens, visando a sua formação integral nos aspectos intelectuais, espirituais, sociais e físicos, preparando-os para o trabalho e exercício da cidadania, através de conteúdo e métodos, segundo às necessidades de desenvolvimento de cada fase.

A pesquisa foi realizada no período de Julho à Novembro de 2014, com o objetivo de implantar um ambiente virtual de aprendizagem, uma ferramenta de interação e pedagógica. A escola oferece do Ensino Infantil ao Ensino Médio, tendo um total de 196 alunos matriculados. A seleção da turma para implantação do projeto se deu por conveniência, considerando que uma das pesquisadoras atuava nessa escola como professora. Assim, a experiência se deu em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I, composta por 17 alunos, sendo 11 alunos do sexo feminino (65%), e seis alunos do sexo masculino (35%). O nível da psicogênese da turma, sendo que a maioria (94%) está no nível alfabético e um aluno está no nível silábico.

Nessa linha, vale destacar que, a realização deste projeto se deu por conta de uma percepção dos professores de informática, ao realizar suas aulas no laboratório de informática, perceberam que os alunos tinham a necessidade de aprender a utilizar as ferramentas básicas de informática e de navegação, tais como: editor de texto, internet, *youtube*, sites de pesquisas, dentre outros. O M*oodle*, ambiente virtual de aprendizagem utilizado nesse estudo foi hospedado no endereço www.onixead.com.br/Moodle de domínio da professora orientadora dessa pesquisa. Assim, a escola em parceria com o grupo autorizou a implantação do *Moodle* denominado *Best*, que tem como característica principal estimular o letramento digital.

No início da implantação do ambiente, foram enviados a todos os responsáveis pelos estudantes, uma solicitação de autorização de participação no projeto e cadastro no ambiente contendo todas as seguintes informações: e-mail do responsável, nome completo, assinatura dos responsáveis autorizando o cadastro e o acesso dos estudantes à plataforma.

Após autorização dos responsáveis, os estudantes foram cadastrados podendo assim utilizar a plataforma. Houve ainda uma sensibilização na reunião de pais para o uso do ambiente indicando a colaboração também dos responsáveis na navegação do ambiente. Vale destacar que a maioria dos estudantes já acessava sites de redes sociais e/ou jogos.

No ambiente *Moodle*, foi elaborado o curso intitulado *Best*, modulado conforme a necessidade da turma. Esse ambiente virtual de aprendizagem foi modificado e adaptado para o funcionamento de ferramentas que fornecessem mecanismos capazes de propiciar uma aprendizagem significativa, surgindo assim a possibilidade de um trabalho voltado para o desenvolvimento da escrita, do raciocínio logico, desenvolvimento intrapessoal, interação entre a comunidade escolar: escola/professor/estudante/família.

Figura 1 – Página principal do ambiente *Best*

Fonte: www.onixead.com.br/Moodle

Nesse ambiente Best (figura 1) foram disponibilizadas ferramentas com a finalidade de estimular o letramento digital por intermédio desse ambiente virtual no processo de ensino e aprendizagem, trabalhando a escrita no ambiente do diário de bordo, em sala de conversação, leitura no cantinho das receitas, fique ligado e você sabia. O ambiente foi composto pelas seguintes ferramentas: a) agenda cultural ; b) mural de avisos ; c) brinquedoteca e hiperlink jogos educativos ; d) diário de bordo ; e) diário escolar ; f) cantinho da receita da Vovó ; g) curiosidades e h) chat.

A equipe esteve envolvida em todo o processo de construção do ambiente e relato dessa experiência, sendo que, a primeira autora, por atuar como professora na escola ficou responsável pela mediação das atividades junto à turma. A segunda autora ficou responsável pela customização e gestão do ambiente *Moodle*. A terceira autora ficou responsável pela fundamentação teórica do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *Best* foi favorável para promover o letramento digital dos educandos. O ambiente virtual despertou grande interesse e a possibilidade do acesso dentro e fora do ambiente escolar, o que tornou o Best uma ferramenta pedagógica e de interação com um potencial de aprendizagem significativa.

As atividades propostas aos alunos com cunho pedagógico foram desenvolvidas com êxito, na área de língua portuguesa, os alunos foram incentivados a construir textos coletivos e individuais. Propiciou ainda, facilitar a interpretação dos texto apresentados em sala de aula, pesquisar conteúdo, imagem e jogos relacionados aos temas estudados.

Embora o interesse pelo acesso à plataforma, encontramos alguns pontos fortes e alguns pontos fracos. Quanto aos pontos fortes, foi observado um progresso na utilização do uso do laboratório de informática, que estava subutilizado pela turma. A capacitação dos estudantes no uso

do ambiente possibilitou atender às necessidades dos educandos e ampliou o acesso as outras matérias de forma sistemática e colaborativa.

A utilização da plataforma na turma tornou as aulas de informática mais produtiva tornando assim o aprendizado facilitado e uma interação melhor entre o professor e os estudantes.

O apoio institucional em permitir desenvolver o projeto foi crucial para o êxito desse estudo. A melhoria da interação dos estudantes/professor/família e do desempenho escolar dos educandos indicou um grande potencial para aplicar a experiência em toda escola. Houve interesse da instituição em investir na modernização e ampliação do laboratório de informática para dar continuidade ao programa Best.

Quanto aos pontos fracos, constatou-se que a capacidade instalada do laboratório de informática não contempla a turma. Esse laboratório possui apenas 10 (dez) computadores ligados à internet. Além disso, no laboratório de informática não há um responsável para dar assistência técnica, ficando o professor responsável em resolver os problemas dos equipamentos. Com isso, houve um prejuízo devido à perda de tempo na realização das aulas no laboratório.

Também há outro ponto a ser destacado, a velocidade da internet é muito baixa e não suportou a quantidade de acessos, deixando assim o processo ainda mais lento, com isso os alunos perdiam tempo, o que refletiu no desempenho dos alunos.

Vale destacar que, o uso de ambiente virtual de aprendizagem demonstrou ser uma ferramenta importante para promover o letramento digital e a interação entre os agentes educacionais (família/escola/educandos/professores). Cabe ressaltar a necessidade de capacitar continuamente os professores no uso das tecnologias da informação e comunicação para mediar a construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

[1] ALMEIDA, O. C. S. Gestão das organizações complexas: o caso do sistema Universidade Aberta do Brasil na Universidade de Brasília. 2013. 254 f., il. Tese (Doutorado em Educação)—Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em **http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14135/1/2013_OniliaCristinadeSouzaAlmeida.pdf** Acesso em set/2014.

[2] KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2008.

_____. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 3ª ed. Campinas: Papirus 2006.

[3] MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias**: Informática na Educação. Teoria & prática, Ed. Porto Alegre, 2000.

[4] LEPELTAK, J., VERLIDEN, C.. "Ensinar na era da informação: problemas e novas perspectivas". In: DELORS, Jacques (org.) Educação para o século XXI. Porto Alegre: Artmed, 2005. p. 206-221..

[5] PRENSKY, Marc. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001. Disponível em:<http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf >acesso em: 20 jul. 2014.

[6] SILVA, M. (Org.). **Educação Online**: Teorias, práticas, legislação e formação corporativa. São Paulo: Loyola, v. 1, 2003.

[7] BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** apresentação dos temas transversais, Ética/Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 146 P.

[8] MICHEL, M. H. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais**. 2º ed. São Paulo: Atlas, 2009.