



Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador

Carla Simone Bittencourt¹, Daiane Grassi¹, Fernanda Arusievicz¹, Iara Tonidandel¹

¹Alunas do curso de Pedagogia Multimeios Informática Educativa - Faculdade de Educação – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)
Av. Ipiranga, 6681 - CEP 90619-900 - Fone: (51) 3320.3500 - Porto Alegre - RS – Brasil
cpereira.ead@pucrs.br, daianegrassi@yahoo.com.br, fe235@pop.com.br, iarat@ceee.com.br

Resumo. *Este artigo que fala da Aprendizagem Colaborativa Apoiada pelo Computador tem como objetivo nos fazer refletir sobre o quanto a inserção do computador na sociedade contemporânea modificou as possibilidades de aprendizagem, exigindo um modelo de educação voltada para a construção do conhecimento de forma colaborativa, solidária, coletiva.*

Palavras-chave: *aprendizagem, tecnologia, colaboração.*

Abstract. *This article that speaks of the Colaborativa Learning Supported for the Computer has as objective in making to reflect them on how much the insertion of the computer in the society contemporary modified the learning possibilities, demanding a model of education come back toward the construction of the knowledge of colaborativa, solidary, collective form.*

Word-key: *learning, technology, cooperation.*

1. Introdução

Hoje, a sociedade está caminhando para uma nova realidade, a era da sociedade informatizada. As novas tecnologias estão cada vez mais inseridas em nossas vidas, elas possibilitam a ampliação das nossas capacidades intelectuais disponibilizando informações diversas com acesso direto e os trabalhos cooperativos, entre pessoas distantes já fazem parte da nossa realidade atual.

Uma pedagogia colaborativa, principalmente aquela apoiada pelas novas tecnologias, é um caminho que possibilita a construção de uma realidade coletiva. Por destacar a participação ativa e a interação, o conhecimento é visto como uma construção social e, por isso, ambientes que propiciem a interação, a colaboração e a avaliação, favorecem de forma incisiva, o processo educativo. O objetivo maior da pedagogia colaborativa é que os ambientes por ela utilizados sejam ricos em possibilidades e propiciem o crescimento de um grupo.

As tecnologias da comunicação e da informação fornecem inúmeras possibilidades à educação e à formação, por isso elas devem ser incentivadas na área educacional.

2. Histórico da Evolução Humana

A história da formação social da humanidade divide-se em várias fases. No início, nossos ancestrais mais diretos habitavam, em regra, todos a mesma zona geográfica. Não passavam de alguns milhares de indivíduos. Utilizavam uma mesma linguagem no exercício da comunicação entre si. Na fase mais longa da civilização, a sociedade grupal, movida pelo instinto de sobrevivência, inicia um processo de cisão do grupo inicial, em que a ocupação demográfica fica mais extensa, levando à separação e ao distanciamento entre os homens. Já em um período seguinte, estabelece-se uma outra forma de ocupação ditada pela grande mutação social, cultural, política e demográfica, na presença da agricultura, da cidade, do Estado e da escrita. A humanidade, neste momento da história, apresenta-se de forma fragmentada. No fim da Idade Média e início do século XX, a grande maioria dos indivíduos vivia no campo, trabalhando na terra e criando animais. A Revolução Industrial inicia o processo que irá conduzir a humanidade à revolução informacional contemporânea.

Com o surgimento da informática, através do uso do computador, dá-se início uma profunda transformação nos processos de comunicação da humanidade. Os limites geográficos e temporais deixam de ser restritivos quanto à dificuldade e a morosidade de comunicação. Através das redes, da Internet e da WWW, o mundo passa a ser percebido desta forma, como diz Lévy: *todas as grandes cidades do planeta são como os diferentes bairros de uma só megalópole virtual*. Estes avanços tecnológicos possibilitam à humanidade reconectar-se consigo mesma.

Através de um computador e uma conexão telefônica, o indivíduo tem acesso a todas as informações do mundo, imediatamente ou, recorrendo a grupos de pessoas conectadas às redes capazes de remeter a informação desejada em um tempo cada vez mais encurtado.

Um computador é um instrumento de troca, de produção e de armazenamento de informações. Estas características modificam a maioria das nossas capacidades cognitivas: memória, raciocínio, capacidade de representação mental e percepção. O domínio dessas tecnologias dá uma vantagem ao grupo que as utiliza de maneira



adequada. Além disso, há um favorecimento ao desenvolvimento e manutenção de processos de inteligência, construídos com base em processos pedagógicos em ambientes de aprendizagem colaborativos.

3. Aprendizagem Colaborativa

Com base nas teorias sociais, a aprendizagem colaborativa encara o aluno como elemento ativo no processo de aprendizagem, oferece aos alunos grandes possibilidades de desenvolvimento de competências sociais e cognitivas. Esta proposta pedagógica baseia-se, fundamentalmente, em quatro teóricos:

Piaget

Para a teoria construtivista de aprendizagem a interação é requisito fundamental, pois é a partir da ação do indivíduo sobre o objeto de seu conhecimento que se dá o crescimento cognitivo. É característica de um ambiente de aprendizagem um objetivo comum entre os indivíduos, respeitando as diferenças individuais e liberdade para exposição de idéias e questionamentos.

Vygotsky

As interações sociais são as principais desencadeadoras do aprendizado. Quando duas ou mais pessoas cooperam em uma atividade, se dá o processo de mediação, possibilitando uma reelaboração do conhecimento. A utilização de algumas ferramentas, como lista de discussão, chat, entre outras, podem desencadear novos conflitos cognitivos. Estes conflitos ocorrem não pelas ferramentas em si, mas pela interação do sujeito com elas e porque existirá a interferência de outros indivíduos que poderão atuar como promotores do crescimento cognitivo do desenvolvimento real.

Paulo Freire

A interação estimula o diálogo, motiva cada pessoa a pensar e repensar o pensamento do outro, selando o ato de aprender, que nunca é individual.

O aluno da educação libertadora de Paulo Freire deve ser participativo, um pesquisador incansável, tendo uma consciência crítica e reflexiva sobre a mesma, visando sua transformação.

Pierre Lévy

Para Lévy (1999), o universo das redes digitais, o ciberespaço, é definido como um lugar de encontros e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural, que propicia a produção de uma inteligência ou de uma imaginação coletiva e que podem ser imaginados como mediadores das práticas de inteligência colaborativa.

3.1. Ambientes

A utilização dos computadores na aprendizagem colaborativa pode acontecer através da relação indivíduo/computador, indivíduo/rede local, indivíduo/ciberespaço, apresentando-se desta forma como um processo colaborativo.

Os ambientes virtuais colaborativos de aprendizagem são espaços compartilhados de convivência que dão suporte à construção, inserção e troca de informações pelos participantes, visando a construção social do conhecimento.

Existem vários ambientes de aprendizagem colaborativa, tais como: Webct, Equitext, Eureka, AulaNet, TelEduc, entre outros.

Cada vez mais, o indivíduo irá aprimorar a capacidade de aprender e de trabalhar de forma colaborativa, solidária, centrada na rapidez e na diversidade qualitativa das conexões e das trocas.

3.2. Vantagens

Com a Internet, os trabalhos colaborativos, em um ambiente escolar, podem se beneficiar deste novo e poderoso aliado em sua elaboração. Diferentemente de um espaço presencial, o professor tem a oportunidade de perceber as opiniões dos alunos, intervindo quando necessário no processo de elaboração do pensamento coletivo.

Os alunos também são significativamente beneficiados quando inseridos em um projeto de construção colaborativa. Os mais tímidos têm a chance de se posicionarem em relação aquilo que está sendo construído, da mesma forma que os alunos mais dominadores são conduzidos a dividir o espaço com os demais.

Assim, todos, professor e aluno, terão o seu tempo para pensar, refletir sobre as idéias coletivas.

4. Conclusão

Aprender significa uma possibilidade de mudar a percepção sobre a realidade. O que distingue aprendizagem da obtenção de informação é a efetiva aplicação do conhecimento, pressupondo um indivíduo ativo com a variável essencial para que a aprendizagem de fato ocorra. Aprender é sair de si mesmo, é conectar-se com outras realidades, é ter curiosidade, é um aceitar como desafio a reconstrução contínua do conhecimento.

A produção do conhecimento não se dá de forma solitária, mas sim de forma coletiva. Na sociedade contemporânea, deposita-se na tecnologia, mais precisamente no computador e nas redes, a possibilidade de construir um espaço virtual propício à produção de aprendizagens colaborativas.

Presenciamos hoje, um deslocamento do centro de importância e de valorização: enquanto na Era Industrial este centro apontava para o capital, na contemporaneidade, este aponta para o conhecimento. A capacidade de aprender continuamente e de forma cooperativa é uma das qualidades essenciais nos indivíduos da sociedade atual.

Contrariamente a Era Industrial, o conhecimento nos dias de hoje, não é mais exclusividade de uma minoria. Ele encontra-se em todos os locais e cabe ao indivíduo estar constantemente em sua procura, considerando sua importância para a sua formação profissional, pessoal e social.

Através do uso do computador, podemos conhecer outras formas de aquisição de conhecimento e, na atualidade, este é fundamentalmente coletivo, colaborativo, construído de forma participativa através de um processo de interação entre duas ou mais pessoas.



O computador propicia a interação, a construção de idéias, propósitos e experiências, independente da distância geográfica em que estas pessoas se encontram. As práticas de aprendizagem na rede permitem um acesso ao saber que é ao mesmo tempo denso, diversificado, personalizado e colaborativo.

Este novo espaço de aprendizagem possibilita, através dos recursos como e-mail, fórum, a criação de uma comunidade virtual, que poderá com a afinidade de interesses e objetivos, cooperação e troca, produzir conhecimento dinâmico, colaborativo e reorganizado constantemente.

Segundo Maturana (1995), temos um grande aliado para os processos de colaboração: nossa necessidade de vivermos em grupos e de viver em consenso com eles. As pessoas não vivem sozinhas, necessitam de sugestões e aprovação de outros. Estas características fazem parte da essência do ser humano. Suprindo esta necessidade é que o indivíduo estabelece o seu processo de aprendizagem

5. Referências

- Ambientes de Aprendizagem. Disponível em http://www.redeescolarlivre.rs.gov.br/EAD_Amb_Aprend.html. Acesso no dia 06/10/03.
- MATURANA, H. & VARELA, F. A Árvore do Conhecimento: As bases biológicas do entendimento humano. Campinas: Editora Psy II, 1995.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da Indignação, cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo, UNESP, 2000.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.