



ticEDUCA2010

I Encontro Internacional TIC e Educação

IE | Lisboa | 19-20 Novembro

Online tutorial

– meeting students' needs

Enquadramento (investigação)

eixos

- (i) construção e partilha de conhecimento
- (ii) relações interpessoais e
- (iii) ambientes virtuais colaborativos (CVE)

questão

- perceber até que ponto a orquestração da aprendizagem com recurso a ambientes virtuais pode potenciar os contextos de aprendizagem em formato *blended learning* pela promoção da partilha de conhecimento

objectivos

- (i) identificar as variáveis que poderão influenciar a partilha de conhecimento
- (ii) contribuir para a melhoria das situações de aprendizagem com recurso a ferramentas *online*

socialização

> elemento-chave para a **aprendizagem colaborativa**

situação em que duas ou mais pessoas aprendem ou tentam aprender algo em conjunto
(Dillenbourg, 1999)

enquadramento (estudo piloto)

objectivos

- (i) ganhar experiência com a utilização de ambientes virtuais colaborativos em contextos de aprendizagem
- (ii) perceber o quão efectivo um ambiente imersivo 3D poderá ser no papel de intermediário para interacções face-a-face
- (iii) reunir indicadores sobre as mais valias das ferramentas online utilizadas (grau e qualidade da participação, colaboração e interacção dos estudantes) aliados à inexistência de constrangimentos de ordem temporal e/ou física

Diigo

- *bookmarking* social online (*referencing*);
- possibilidade de inserir e comentar artigos, opiniões, análises, *feedbacks*;
- partilha de informação (colaboração, construção de uma base comum de conhecimento);
- *brainstorming*;
- actividade direccionada para o aluno.

Second Life®

- simulador mundo real, seguro e controlado;
- imersivo (*walk through contents / learn by living*);
- representação 3D do “eu” – avatar (*learn in 1st person*);
- comunicação, colaboração, interacção em tempo-real (*learn by doing / engage with content*);
- rede social /comunidade de prática (Wenger, 2008);
- não é um jogo mas oferece os atractivos dos mundos virtuais 3D (*learn by playing*).

metodologia

- público-alvo > alunos ensino superior portugueses (ESE)
 - turma regular/diurna & turma maiores de 23/nocturna
 - amostra do tipo não probabilística (por conveniência)
- estudo qualitativo, de carácter indutivo e exploratório

desafio investigadora

promover formas de colaboração e de partilha de informação e de conhecimento entre os alunos, e entre os alunos e a docente (horas de suporte)

desafio docente

- abordar temas disciplina de forma criativa e colaborativa;
- ajudar os alunos a perceber a importância de partilhar e discutir informação de forma aberta;
- providenciar situações de tutoria recorrendo a espaços virtuais.

perceber a efectividade da utilização de um formato de *blended learning*

Orquestração da aprendizagem

sala de aula

participação obrigatória

espaço físico
(restrição
espaço/temporal,
grupo específico)

espaço virtual
(sem restrição
espaço/temporal,
todos alunos)

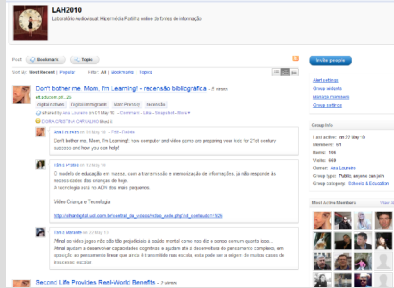
participação voluntária

partilha informação
discussão
trabalho prático
consolidação de conhecimentos

pesquisa e partilha
informação

sessões de tutoria e de
discussão colaborativa

Diigo SL®



construção de conhecimento



Observações e resultados preliminares

- Iniciar a SL® tem um custo elevado (tempo)
- Alunos empenharam-se na exploração da SL® para além das horas de tutoria
- Sessões de tutoria consideradas de sucesso
 - participação, em média, de cerca de 50% dos alunos (de ambos os grupos)
 - última sessão apenas se registou a participação de 33% alunos, todos do grupo nocturno
- Os alunos não recorreram às sessões de suporte em espaço físico
- Alunos do regime nocturno partilharam mais informação no Diigo
- Alunos postaram 2x mais informação que a docente
- A qualidade da informação partilhada foi elevada (relevante) – desenvolvimento das competências de pesquisa
- Posts são moderados (pela docente e pelos alunos) – desenvolvimento da capacidade crítica e de reflexão



Conclusões preliminares

- os alunos do regime nocturno (maiores de 23) são mais independentes enquanto aprendentes
- os alunos do regime nocturno têm menos tempo e por isso mais vontade de aprender e de uma forma mais efectiva;
- os alunos do regime nocturno estão mais motivados uma vez que parecem ter razões mais fortes para o seu empenhamento enquanto aprendentes;
- os alunos do regime diurno estão a tirar o máximo partido do lado social do universo do ensino superior;
- os ambientes virtuais colaborativos parecem suportar melhor os padrões de trabalho e as expectativas dos alunos do regime nocturno.

os contrastes de comportamento verificados entre os alunos do regime diurno e nocturno são em função:

(i) do nível de maturidade,

(ii) do nível de independência enquanto alunos,

(iii) da motivação intrínseca.

Considerações finais

- as situações de tutoria online, com recurso a ambientes imersivos 3D, retiram a sensação de distância nas situações de ensino a distância (*e-learning/b-learning*)
- os ambientes imersivos fomentam a implementação de contextos de aprendizagem natural;
- os alunos tendem a sentir-se mais confiantes, abertos, participativos, criativos, compreensivos e parecem participar nas sessões de formação online porque estão, de facto, interessados em aprender (Bettencourt e Abade, 2008).
- as sessões de tutoria online podem ser estabelecidas numa hora e local (virtual) livre de restrições e que pode ser adaptado, permitindo uma maior e melhor participação dos alunos.
- num ambiente virtual colaborativo não existem barreiras ou fronteiras físicas. A informação flui, as pessoas constroem e partilham conteúdos, estabelecem relações e conexões, alargam as suas redes e o conhecimento é construído e partilhado.

