

WEEDU: PLATAFORMA WEB 2.0 COMO SUPORTE DE AMBIENTES PESSOAIS DE APRENDIZAGEM

Ana Parada, Carla Morais, João Paiva

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
mm09044@fe.up.pt ; cmorais@fc.up.pt ; jcpaiva@fc.up.pt

Resumo

A presente investigação foi desenvolvida no âmbito da dissertação realizada no Mestrado em Multimédia (perfil educação) da FEUP.

A dissertação e a plataforma *Weedu* realçam a importância da interação entre diferentes métodos e contextos de aprendizagem, destacando a combinação entre os contextos em rede e presencial e as modalidades de aprendizagem informal e formal.

O principal objetivo do *Weedu* é permitir ao aluno autonomizar-se em relação ao professor nas tarefas de recolha e seleção dos materiais de estudo.

Para avaliar a aceitabilidade da plataforma e a sua integração com as aulas presenciais, procedeu-se à realização de um estudo de impacto junto de 21 alunos, com a aplicação de questionários após navegação na plataforma. De salientar que a maioria dos alunos revelou que o *Weedu* contribuiria para uma maior motivação e mobilização para as tarefas de estudo sendo uma ferramenta útil no apoio à atividade escolar.

Palavras-chave: Aprendizagem Auto-Regulada, Ambientes Pessoais de Aprendizagem, Contextos de Aprendizagem, Inteligência Coletiva, Sistemas de Monitorização da Aprendizagem, Software Social, Web 2.0.

Abstract

This research was developed within the dissertation held in the Master of Multimedia (education profile) of FEUP.

This theoretical work, as well as *Weedu* platform, aimed to highlight the importance of interaction between different methods and learning environments. So, this project shows the advantages of blending the network and classroom contexts and formal and informal learning.

The main objective is the students become autonomous in relation to teacher, by collecting and selecting their study materials by their own. To analyze the acceptability of *Weedu* and its integration with the classes, we proceeded to an impact study with 21 students. After some time to browsing the platform, students completed questionnaires.

It should be noted that most of students revealed that *Weedu* would contribute to greater motivation and mobilization to study and was considered as a useful tool to support school activities.

Keywords: Collective Intelligence, Learning Contexts, Learning Management Systems, Personal Learning Environments, Self-Regulated Learning, Social Software, Web 2.0.

1. PLE COMO UMA MAIS-VALIA PARA A AUTONOMIA DOS ALUNOS

Siemens (2007) explica que os PLEs:

São uma coleção de ferramentas, reunidas sob a noção conceptual de interoperabilidade, abertura e controle do aprendiz” (p.1).

Desta noção depreende-se a flexibilidade e adaptabilidade dos sistemas ou ferramentas em favor do conceito, no sentido de que cada aluno tem o seu ritmo, as suas preferências e dificuldades e é nesse sentido que devem ser mobilizadas e escolhidas as ferramentas que farão parte do seu Ambiente Pessoal de Aprendizagem.

Schaffert e Hilzensauer (2008), destacam sete pontos fundamentais que permitem distinguir o âmbito dos *Personal Learning Environments* (Ambientes Pessoais de Aprendizagem ou PLE), dos tradicionais *Learning Management Systems* (Sistemas de Gestão da Aprendizagem), já que: o papel do aluno passa a ser ativo, enquanto criador de conteúdo; a personalização é feita com suporte nos dados dos membros da comunidade; papel de grande participação social; a propriedade dos dados é tomada pelo aluno; o significado da aprendizagem auto-organizada para a cultura das instituições educacionais e organizações; os aspetos tecnológicos da utilização de ferramentas de software social e agregação de múltiplas fontes.

Neste sentido, a importância associada ao conceito de PLE é sobretudo, a modificação do paradigma ligado à Educação Tradicional, (onde o professor era o único transmissor de conhecimento), para o paradigma ligado à “Cultura Científica de Portfólio” (Pereira, 2007), em que o aluno é ativo na aquisição e construção do conhecimento, tornando-se mais autónomo face à estrutura anterior de aquisição do saber.

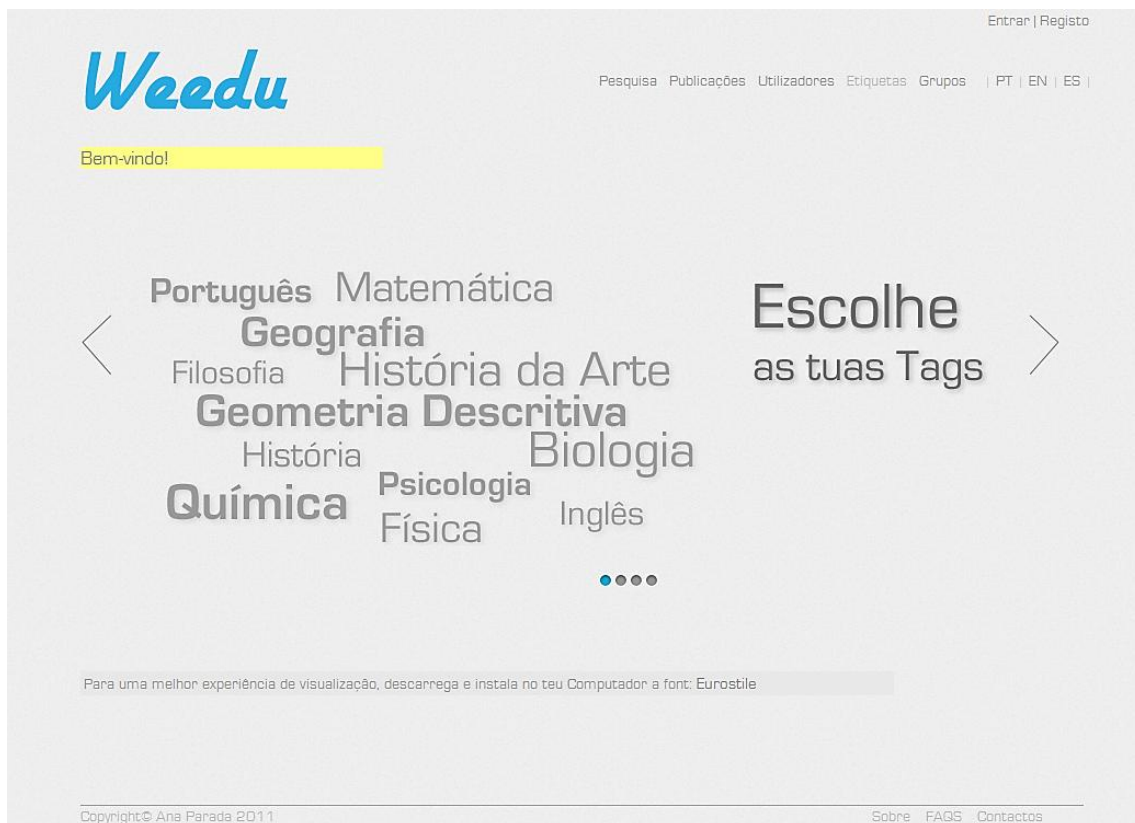
1.1. Conceito e Apresentação da Plataforma Weedu

O *Weedu*, projeto desenvolvido no âmbito do Mestrado em Multimédia da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, é um serviço Web 2.0 destinado à organização, divulgação, partilha e classificação de conteúdos educativos.

O *Weedu* encontra-se vocacionado para o *Blended Learning* e o seu objetivo primordial é servir alunos em idade escolar, essencialmente aqueles que estejam incluídos no

ensino secundário, ou seja, numa etapa pré-universitária ou de pré-entrada no mercado de trabalho (Gonçalves, 2011). Neste sentido, o conteúdo maioritário disponibilizado nesta aplicação encontra-se relacionado com os currículos dos respetivos anos lectivos. O *Weedu* pode então designar-se como um Ambiente Pessoal de Aprendizagem onde grande parte dos conteúdos são publicados pelos alunos, através da internet, no entanto incluindo necessariamente situações de aula presenciais, daí a designação “*Blended*”, ou seja, com a combinação dos métodos em rede e presencial.

Figura 53- Homepage do *WEEDU* (<http://weedubeta.dizparada.com>)



Como objetivos do *Weedu* para os utilizadores finais destacam-se:

- Escolher, seleccionar e categorizar conteúdos educativos.
- Partilhar e aceder a conteúdos.
- Criticar, discutir e compreender.
- Desenvolver métodos de trabalho (autonomia).
- Aprender a publicar.

Por outro lado, pretende-se com a criação e utilização do *Weedu*:

- Introduzir processos de aprendizagem informal e colaborativa.
- Flexibilizar as formas de acesso ao conhecimento e aprendizagem.
- Aumentar o nível de autonomia dos alunos no que respeita à procura e seleção dos conteúdos educativos.
- Agregar numa só aplicação um leque o mais diversificado possível de software social, por forma a não ser necessária a consulta em mais do que um Website ou Serviço para que o aluno faça a gestão dos seus conteúdos educativos (Gonçalves, 2011).

O *Weedu* permite ao aluno consultar o perfil de outros utilizadores, fazer publicações, criar referências bibliográficas, ter um blogue e ainda publicar os seus trabalhos, criando assim o seu e-portfolio pessoal.

1.2. Metodologia adotada no estudo

O estudo efetuado pretendeu analisar o impacto da utilização de um Ambiente Pessoal de Aprendizagem, o *Weedu*, por parte de alunos do ensino secundário. A recolha de dados foi feita tendo por base a aplicação de questionários, que foram posteriormente alvo de um tratamento estatístico descritivo.

Assim no âmbito do estudo efetuado pretendeu-se:

- Analisar a aplicabilidade de plataformas Web 2.0 para dinamizar a participação individual e coletiva dos alunos em contexto sala de aula.
- Verificar se através da inscrição na plataforma os alunos estariam mais predispostos a participar no estudo ou em tarefas extra-aula.
- Perceber se a motivação do aluno aumentava com a diversificação de métodos de ensino-aprendizagem utilizando o PLE como ponto de partida (Gonçalves, 2011).

O estudo foi feito junto do 12ºA (turma de 21 alunos) da Escola Secundária de Oliveira do Douro, em Vila Nova de Gaia.

Durante os primeiros 30 minutos foi feita uma apresentação detalhada das funcionalidades da plataforma. Após a introdução do conceito da plataforma, apresentação das principais funcionalidades e esclarecimento das dúvidas lançadas, passou-se à navegação e inscrição na plataforma por parte dos alunos.

Nesta etapa, que teve a duração de uma hora, todos os conteúdos incluídos pelos alunos, são um mero teste às funcionalidades da plataforma.

Tudo isto decorreu, sempre com interação entre os alunos e a proponente deste estudo, proporcionando o esclarecimento de dúvidas, o entendimento das maiores dificuldades de navegação e daquilo que são as intenções do projeto.

A meia hora restante foi dedicada ao preenchimento dos questionários por parte dos alunos.

1.3. Alguns resultados obtidos

Na análise ao estudo de impacto pôde concluir-se que, apesar dos resultados não serem generalizáveis, dada a pequena dimensão da amostra utilizada no estudo, estes constituem-se como indicadores de respostas positivas face aos objetivos inicialmente traçados.

Nesse sentido, concluiu-se que os alunos demonstraram um grau de aceitação favorável relativamente à plataforma *Weedu*, perspetivando-a como suporte de interação e de continuidade entre as dinâmicas presenciais e virtuais. Por outro lado, depreende-se pelo estudo efetuado, que a plataforma constitui um fator de motivação exógena dos alunos, incrementando o estudo e a sua participação nas possíveis atividades propostas (Gonçalves, 2011).

1.4. Considerações finais e projetos futuros

Este projeto salienta as vantagens da utilização do software social associado ao ensino tradicional.

A investigação desenvolvida não termina aqui o seu impacto; procuram-se novos horizontes no seguimento do que foi feito. No que respeita a futuras investigações a realizar, julgamos que seria proveitoso acrescentar as funcionalidades que ficaram por construir nesta versão BETA do *Weedu*, para posteriormente ser realizado um novo estudo que incluiria como variáveis:

- A introdução da plataforma no funcionamento de diferentes disciplinas.
- Alargar o estudo a diferentes escolas de diferentes regiões do país.
- Introduzir o “professor” como elemento a ter em conta na investigação.

Dessa forma, seriam obtidos dados, então sim, generalizáveis, permitindo uma melhor reflexão sobre o papel que este tipo de plataformas pode desempenhar no Ensino Secundário Português.

REFERÊNCIAS

Gonçalves, A. (Julho de 2011). WEEDU: Plataforma Web 2.0 como suporte de Ambientes Pessoais de Aprendizagem. Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. Obtido em 18 de Julho de 2012, de http://nautilus.fis.uc.pt/cec/teses/anaparada/tesemestrado_weedu_mm09044.pdf

Pereira, D. C. (2007). Nova Educação Na Nova Ciência Para A Nova Sociedade - Fundamentos de uma Pedagogia Científica Contemporânea, Volume 1. Porto: Editora da Universidade do Porto.

Schaffert, S., & Hilzensauer, W. (2008). On the way towards Personal Learning Environments: Seven crucial aspects. Salzburg Research. Obtido em 14 de Julho de 2012, de <http://www.elearningeuropa.info/files/media/media15971.pdf>

Siemens, G. (15 de abril de 2007). PLEs - I Acronym, Therefore I Exist. Obtido em 11 de Julho de 2012, de [www.elearnspace.org: http://www.elearnspace.org/blog/2007/04/15/ples-i-acronym-therefore-i-exist/](http://www.elearnspace.org/blog/2007/04/15/ples-i-acronym-therefore-i-exist/)