

A UTILIZAÇÃO DE UMA METODOLOGIA DE BLENDED LEARNING NO ENSINO DA INFORMÁTICA A UMA TURMA CEF DO 3º CICLO

Sónia Rézio , Rita Cadima

*Escola Superior de Educação e Ciências Sociais , Escola Superior de Educação e Ciências
Sociais*

menesesrezio@gmail.com , rita.cadima@ipleiria.pt

Resumo

O presente trabalho descreve uma experiência pedagógica de utilização de uma plataforma de aprendizagem em contexto educativo. Utilizando uma metodologia Blended Learning foi desenvolvido um projeto que visou melhorar a dinâmica na sala de aula e fomentar o trabalho colaborativo e a utilização de novas tecnologias pelos alunos de uma turma CEF do 3º ciclo de Fotografia. No decorrer do projeto foram construídos e depois disponibilizados diversos materiais na plataforma MDL2 e que permitiram lecionar os conteúdos programáticos de forma mais apelativa. O feedback fornecido pelos alunos em conjunto com os resultados alcançados permitiu demonstrar que a integração/utilização das TIC na sala de aula auxilia no combate ao insucesso escolar pois permite aumentar a qualidade do ensino assim como melhorar as capacidades de autoestudo e autoaprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: ambiente virtual de aprendizagem, plataforma MDL2, Blended Learning.

Abstract

This paper describes a pedagogical experience which studied the usage of a virtual learning environment in an educational context. Using a blended-learning methodology the experiment sought to improve the classroom environment, enhance the collaborative practice and promote the usage of new technologies by students from an CEF 3º cycle class of Photography. During the project an array of tools was built in order to improve the way contents were presented to the students. The feedback provided by students in conjunction with the results achieved allowed to demonstrate that the usage of new technological tools in the classroom can promote quality teaching and substantially improve the students' self-study and self-learning skills.

Keywords: Virtual learning environment, MDL2 platform, Blended Learning.

1. INTRODUÇÃO

O projeto que aqui se apresenta surgiu da necessidade de motivar os alunos para a aprendizagem de um conteúdo programático (“Tipos de Periféricos”) essencialmente teórico e usualmente pouco apelativo. Assim sendo, tendo como suporte os dados apresentados por Graham (2008), considerou-se que uma mudança de paradigma seria necessária e optou-se por lecionar o conteúdo programático num ambiente de aprendizagem Blended Learning. Pretendeu-se desenhar uma atividade de aprendizagem de um modo simples, objetivo e original, tendo sempre em conta as características e as necessidades pedagógicas da turma.

O Blended Learning pode ser caracterizado como uma combinação de múltiplas abordagens à aprendizagem. Um exemplo típico consiste na combinação de conteúdos digitais de acesso a distância com sessões presenciais. Harasim (2000) realça alguns dos benefícios associados a este tipo de modelo: interação melhorada, quer em qualidade, quer em quantidade, maior acesso ao conhecimento do grupo e ao suporte às atividades individuais, acesso quando é mais oportuno e motivação acrescida.

Também Graham (2005) sugere três razões primárias para adoptar um modelo de ensino em Blended Learning: (1) maior eficiência na aprendizagem, (2) maior facilidade de acesso e de conveniência, e (3) redução dos custos operacionais.

As plataformas de gestão de ensino-aprendizagem (LMS – Learning Management System) são ferramentas que facilitam a interação professor-aluno bem como a apresentação, entrega e correção de trabalhos em ambiente de sala de aula virtual, disponível em qualquer momento e potencialmente em qualquer local através da internet (Legoinha, 2006). A escolha da plataforma para suportar a implementação deste projeto recaiu sobre o MDL2 (<http://www.mdl2.com>) que disponibiliza o acesso gratuito a uma instalação do Moodle.

Com este projeto além de enquadrar a componente curricular e os conteúdos programados pretendeu-se também auxiliar a formação individual do aluno. Foram então estabelecidos os seguintes objetivos: melhorar a dinâmica na sala de aula, captar a atenção e estimular o interesse dos alunos, motivar os alunos a participar e a realizar as tarefas na aula, potenciar a interação e comunicação, fomentar o trabalho

colaborativo na construção do conhecimento, apoiar o processo de aprendizagem, promover a autonomia do aluno e incentivar a utilização das novas tecnologias.

2. METODOLOGIA

Este projeto teve como participantes a professora e os 11 alunos de uma turma do CEF de Fotografia do 3º ciclo (composta por 6 rapazes e 5 raparigas). Esta turma era caracterizada por insucesso escolar repetido, graves dificuldades de aprendizagem, desinteresse pelas atividades letivas, falta de motivação, concentração e indisciplina.

Para dar resposta aos objetivos delineados, de acordo com a abordagem Blended Learning, foi planificado um conjunto de atividades a ser desenvolvido em dois momentos, um momento presencial e um momento à distância.

Foram definidas as seguintes tarefas para o primeiro momento presencial, uma aula de 90m:

1. Visionamento de um vídeo.
2. Questões sobre os conteúdos apresentados.
3. Projeção do resumo das aprendizagens, através do PowerPoint.
4. Realização de uma ficha de trabalho individual no computador.
5. Realização de exercícios e jogos didáticos sobre a matéria lecionada.

Após o final da aula presencial, iniciou-se então o segundo momento (à distância) para o qual foram delineadas as seguintes tarefas a realizar ao longo de 3 semanas:

1. Lançamento na plataforma de um trabalho em grupo de complemento à aula - concurso: "Aprender com as tecnologias".
2. Apoio aos alunos através de um fórum e de um *chat* de carácter facultativo.
3. Submissão dos trabalhos realizados pelos alunos na plataforma.
4. Divulgação do grupo vencedor e atribuição dos prémios aos 3 melhores trabalhos.

5. Divulgação do livro "Aprender com as tecnologias" no *blog* "Viva a Informática".
6. Realização de um questionário por parte dos alunos para recolher informação relativamente às tarefas desenvolvidas.

Na aula presencial foram utilizados como instrumentos de recolha de dados o *diário de bordo* e a *grelha de observação*. No momento à distância, foi disponibilizado na plataforma um questionário de forma a recolher informação que permitisse avaliar as tarefas, a metodologia utilizada, o desempenho do professor e a usabilidade no acesso à plataforma. Foram ainda analisados os trabalhos produzidos pelos alunos e todos os registos na plataforma, nomeadamente:

- Os registos individuais de acesso à plataforma de todos os alunos participantes
- O registo escritos no fórum de apoio ao trabalho;
- Os acessos ao fórum notícias;
- Os registos escritos no *chat*;
- Os trabalhos submetidos.

3. RESULTADOS

Os dados recolhidos resultaram das atividades desenvolvidas na plataforma durante as quatro semanas de duração do projeto e do questionário que se aplicou aos alunos.

Na Tabela 1 apresenta-se uma síntese dos dados recolhidos, apresentando a avaliação do docente relativamente às diferentes atividades realizadas e a sua classificação segundo os parâmetros relevantes.

Tabela 8 - Tabela de avaliação das atividades realizadas

Atividades	Parâmetros	Classificação
Visionamento do vídeo	Atenção	80%
	Comportamento	80%
Questões sobre os conteúdos apresentados	Participação	60%
Projeção do resumo das aprendizagens	Participação	100%
Realização da ficha de trabalho individual no computador	Participação	80%
	Empenho	80%
Realização de exercícios e jogos didáticos	Participação	90%
	Empenho	90%

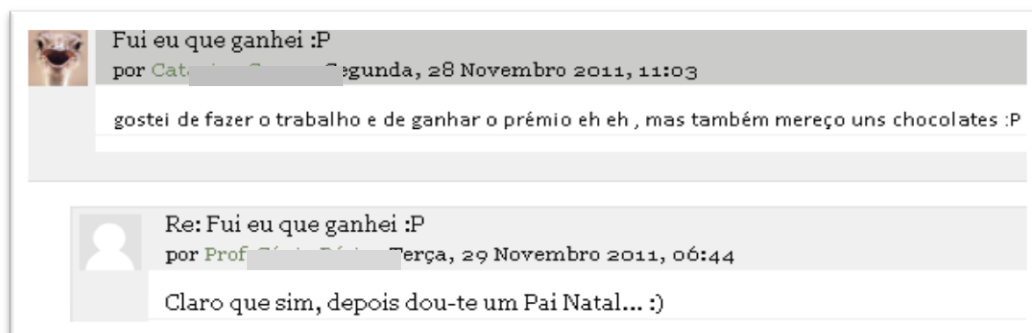
Da análise das atividades da aula presencial observou-se que através do visionamento do vídeo foi possível captar a atenção de todos os alunos e que se conseguiu motivar os alunos a participar e realizar a ficha de trabalho individual no computador. A tentativa de potenciar a interação e comunicação na aula através de questões sobre os conteúdos teve um menor sucesso comparativamente com a tarefa de exercícios e jogos, tarefa esta onde se conseguiu estimular com êxito o interesse dos alunos. Relativamente ao momento à distância foram também recolhidos alguns dados resultantes das atividades desenvolvidas na plataforma (ver Tabela 2).

Tabela 9 - Tabela de acessos às diferentes atividades da plataforma

Atividades	Frequência absoluta	Percentagem(%)
Fórum de apoio ao trabalho	298	69,6
Fórum Notícias	93	21,7
<i>Chat</i>	37	8,6
Total	428	100

Relativamente ao segundo momento, algumas dificuldades manifestadas pelos alunos tornaram necessário proceder-se a alguns ajustes e alterações. A comunicação com os alunos foi efetuada não só através do fórum mas também por e-mail. Depois de atribuídas as notas e de distribuídos os prémios os alunos ficaram satisfeitos, como ilustra um dos comentários deixados no fórum (ver Figura 1).

Figura 49 - Comentário de uma aluna alusivo à realização do trabalho



A análise dos dados recolhidos com o questionário permitiu concluir que a maioria dos alunos considerou:

- Bem organizada a apresentação dos conteúdos e recursos;
- Os materiais fornecidos tinham boa apresentação;
- Os conteúdos lecionados despertaram interesse e motivação;

A grande maioria dos alunos preferiu o sistema de Blended Learning ao sistema presencial tradicional, como se pode verificar nas respostas à questão “Qual o sistema de ensino que mais gostaste?” (ver Figura 2).

Figura 50 - Dados relativos ao sistema de ensino que os alunos mais gostaram

Qual o sistema de ensino que mais gostaste?		
Resposta	Média	Total
Presencial	33%	3
bLearning (sistema misto)	67%	6
Total	100%	9/9

Contudo, é também de evidenciar os testemunhos dos alunos relativos a algumas dificuldades no acesso à plataforma. Na resposta à questão “Qual a principal dificuldade que encontraste no acesso à plataforma?” alguns alunos apresentaram respostas como: “Lentinho”; “Por vezes não me lembrava o que já tinha visto”; “Não ter net em casa”; “Arranjar tempo para lá ir, porque tenho de tomar conta da minha irmã”.

CONCLUSÕES

O objetivo principal deste projeto, que visava motivar alunos que não possuem qualquer interesse pelas atividades letivas a realizarem as tarefas propostas, foi conseguido. Considera-se muito positivo o facto de todos os alunos terem concluído o trabalho e não terem desistido tendo em conta os elevados índices de abandono escolar usuais neste modelo pedagógico. A atribuição de prémios assim como o lançamento do desafio e a publicação dos melhores trabalhos na plataforma foram formas de motivação que permitiram incentivar os alunos. Uma vez que estes alunos gostam e procuram vencer desafios, pretendia-se que os alunos à medida que perseguiram os seus interesses pessoais fossem exercendo as suas competências. É neste sentido que autores como Woolfolk (2000) referem que na aprendizagem as motivações são especialmente importantes.

Salienta-se também a avaliação dos alunos, que consideraram o modelo Blended Learning mais interessante do que o ensino presencial tradicional. O modelo de Blended Learning adotado permitiu apoiar o processo de aprendizagem, promover a autonomia do aluno e fomentar a utilização das novas tecnologias. Em grande parte devido à utilização das novas tecnologias foi possível melhorar a dinâmica na sala de aula, captar a atenção e estimular o interesse dos alunos. Graças ao fascínio e à afinidade que os jovens possuem relativamente às TIC, os alunos sentiram-se sem dúvida mais motivados a participar e a realizar as tarefas na aula.

REFERÊNCIAS

Woolfolk, A.E. (2000). *Psicologia da Educação*. Porto Alegre: Artmed Editora.

- Graham, C. R. (2005). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.). *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3-21). San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Graham, C.R., & Dziuban, C.D. (2008). Core research and issues related to blended learning environments. In J.M. Spector, M.D. Merrill, J.J.G. Van Merriënboer, & M.P. Driscoll Eds., *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 269-276). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Harasim, L., (2000). Shift Happens: Online Education as a New Paradigm. In *Learning. Internet and Higher Education: Special Issue* (pp 41-61). U.K.: Elsevier Science.
- Legoinha, P., Pais, J., & Fernandes, J. (2006). O Moodle e as comunidades virtuais de aprendizagem. In *Actas do VII Congresso Nacional de Geologia* (pp 841-844). Lisboa: Sociedade Geológica de Portugal.