



RESUMO

Espaço Kelix de Inclusão Digital

AUTOR PRINCIPAL:

Graciela Colla

E-MAIL:

gracielaColla2010@gmail.com

TRABALHO VINCULADO À BOLSA DE IC::

Probic Fapergs

CO-AUTORES:

Vinicius Cenci

ORIENTADOR:

Adriano Canabarro Teixeira

ÁREA:

Ciências Exatas, da terra e engenharias

ÁREA DO CONHECIMENTO DO CNPQ:

70804036 - Tecnologia Educacional

UNIVERSIDADE:

Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO:

Este projeto tem seu aporte teórico conceitual nas seguintes linhas de pesquisa: 1) Tecnologias e Metodologias de Inclusão Digital do Grupo de Estudo e Pesquisa em Inclusão Digital ¿ Gepid [<http://gepid.upf.br>] do Curso de Ciência da Computação/UPF, que tem como um de seus objetivos ¿ estudar e pesquisar tecnologias, metodologias e ações de inclusão digital que tenham por base as questões estudadas e pesquisadas na linha de pesquisa Estudos da Cibercultura e para a linha Processos Educativos e Linguagem do Mestrado em Educação UPF¿. Deseja-se produzir conhecimento sobre o potencial da inclusão digital no processo de inclusão social dos indivíduos e grupos. Ainda, abre a possibilidade de se discutir aspectos, impactos e desdobramentos sociais, políticos, educacionais, econômicos e culturas das tecnologias de rede. Este projeto busca atender à demanda de explorar o potencial interativo de Ambientes Virtuais de Aprendizagem da Web 2.0.

METODOLOGIA:

A metodologia da pesquisa contemplou as seguintes atividades:

0 - Estudo da Arte e da Pesquisa:

Conhecer o conhecimento produzido pelo aluno Laércio Tailan, bolsista CNPq 2010-2011 na área específica deste projeto.

1- Reconhecer as demandas de professores e alunos de escolas e Instituições de Assistência Social

2 - Estudar abordagens metodológicas de base

Aprofundamento da teoria de aprendizagem baseada no Conectivismo de George Siemens.

Estabelecimento de relações entre Conectivismo (SIEMENS, 2006), Jogos (VEEN, 2009), Aprendizagem por Projetos (FAGUNDES, 1999 e VALENTE, 1999) e Arquiteturas Pedagógicas (CARVALHO, NEVADO, MENEZES, 2005).

3 -Estudar métodos e ferramentas de gerenciamento de projetos

4 - Prospectar tecnologias de suporte à metodologia identificada na etapa 3

5 - Adaptação do Ambiente Virtual de Aprendizagem

6 - Realização de experiência piloto de validação da proposta de adaptação do ambiente.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Após um estudo de vários ambientes virtuais de aprendizagem, optou-se pela adoção do Moodle uma vez que é uma das plataformas mais utilizadas no mundo e o padrão em várias universidades, como é o caso da Universidade de Passo Fundo. A partir desta escolha, foram realizados uma série de testes no Moodle que envolveram, desde a instalação, até a criação de cursos, adição de atividades e instalação de plugins. Foi realizada a leitura de diversos livros e artigos que abordam a aprendizagem na Era Digital, Cognitivismo, Arquiteturas Pedagógicas [colocar aqui o nome dos livros]. Também nesta etapa foi feita a leitura da apostila sobre Scrum que o define como uma metodologia de desenvolvimento iterativo e incremental para gerenciamento de projetos e desenvolvimento ágil de software. Foram baixados diversos plugins do site moodle.org e instalados no moodle versão 1.9. Criado o curso Computação nas Nuvens com todo o seu conteúdo tratando do Google Docs, trazendo exemplos, textos, imagens, vídeos, questionários. E através de uma pesquisa sobre Ergonomia, Conteúdos de Linguagem e Usabilidade foram feitas diversas alterações no curso Computação nas Nuvens. A usabilidade trata de um atributo de qualidade relacionado à facilidade do uso de algo. Mais especificamente, refere-se a rapidez com que os usuários podem aprender a usar alguma coisa, a eficiência deles ao usá-la. Ergonomia Cognitiva investiga os processos para compreender como um indivíduo gerencia o seu trabalho e as informações disponibilizadas para, assim, apreender a articulação que ele constrói e que o leva a realizar determinada ação. Com base nestas pesquisas foram aplicadas algumas configurações ao curso Computação nas Nuvens, visando sua melhora. Este curso foi oferecido para a Universidade. A fim de contemplar a mobilidade fornecida pelos dispositivos móveis, foi realizada uma pesquisa sobre quais são os aplicativos do Moodle para tablets e Android, tais como Moodle onAndroid, MoodleSlideshow, My Moodle.

CONCLUSÃO:

Com base na pesquisa, pode-se confirmar através dos potenciais descobertos que o Moodle é um dos melhores ambientes virtuais de aprendizagem devido a todas as suas ferramentas, também às versões que são atualizadas seguidamente, contribuindo assim para processos de formação com a qualidade que se deseja.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

SIEMENS, G. (2007) Conectivismo: Uma Teoría de Aprendizaje Para la era Digital. Tradução de Diego E. Leal Fonseca. Disponível em: <[www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc)>. Acesso: 19 mai. 2011.

VEEN, Wim; VRAKING, Ben; TRACTENBERG, Régis (Rev.). Homo zappiens: educando na era digit

Assinatura do aluno

Assinatura do orientador