

TEMA: AMBIENTES
VIRTUAIS DE
APRENDIZAGEM

Profa. Ana Carolina
Gondim Inocêncio
anainocencio@ufj.edu.br



O QUE SERÁ
APRESENTADO
NESTE SOBRE
AMBIENTES
VIRTUAIS DE
APRENDIZAGEM?

Breve Histórico

Definição

Benefícios

Funcionalidades

Modelos e Exemplos

Exemplos de plataformas



BREVE HISTÓRICO

BREVE HISTÓRICO

- A educação à distância é praticada no mundo desde o final do século 19.
- Vários suportes e plataformas foram utilizados para mediar aprendizagens.
- A princípio, o suporte foi o papel, e a plataforma foi o correio.
- Com o progresso da ciência e das tecnologias, vieram o rádio e a televisão.
- Com o avanço das tecnologias digitais, a prática passou a ser também mediada por plataformas de software que funcionam na Web.
- Com a popularização da Educação à Distância (EaD) feita por intermédio das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), foi necessária a implantação de um ambiente que propiciasse este novo modelo de educação
- Desta forma, surgem os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) que surgiram para validar e otimizar o meio educacional no ciberespaço.



DEFINIÇÃO

DEFINIÇÃO

- O ambiente virtual de aprendizagem (AVA) permite entregar conteúdos e *constitui-se como um canal de comunicação entre formadores e aprendizes*, assim como fora com o correio no passado;
- AVA são sistemas de informação que podem ser usados como *plataformas de distribuição de conteúdo e também de colaboração*;
- Este tipo de sistema permite *mediar trocas de materiais e comunicação entre pessoas* nas diversas modalidades de ensino: presencial, semipresencial e a distância.

DEFINIÇÃO

- Segundo Peters (2001, p. 230)

- *“[...] as novas tecnologias ampliam o espectro das formas do ensino e da aprendizagem no ensino a distância numa dimensão quase inimaginável e amplia-se o espaço para decisões didáticas”*

DEFINIÇÃO

- Um AVA:
 - é um **software desenvolvido** para uso por meio da Web,
 - Proporciona **funcionalidades** envolvendo os principais elementos que caracterizam o cenário educacional: **estudante, professor, conteúdo e mediação da aprendizagem**.
 - disponibiliza **diversas ferramentas de comunicação**, que podem amplificar a interação entre professor-estudante e estudante-estudante.
 - possibilita a **estruturação de cenários de aprendizagem variados** na medida em que permite **criar condições diversas para a aprendizagem**, podendo atender a uma ampla gama de propostas didáticas.



BENEFÍCIOS

BENEFÍCIOS

- SUPERAÇÃO DO TEMPO-
ESPAÇO: Encurta barreiras,
atingindo vários lugares e várias
pessoas ao mesmo tempo.



BENEFÍCIOS

- REFORÇA O TRABALHO PEDAGÓGICO DO PROFESSOR: planejar todos os passos de uma aula torna-se mais do que indispensável.





BENEFÍCIOS

- COLABORAÇÃO E COOPERAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: permite a participação ativa dos alunos e professores durante o processo de ensino-aprendizagem, além de incentivar a responsabilidade destes para com o ensino-aprendizado

BENEFÍCIOS

- POTENCIALIZAÇÃO À INTERATIVIDADE:
disponibiliza ferramentas de comunicação (chats, hiperlinks, conferências, websites, entre outros) que propiciam autonomia e construção coletiva do conhecimento.





FUNCIONALIDADES

FUNCCIONALIDADES

- Um AVA possui funcionalidades que propiciam interações:
 - *síncrona* (em tempo real) e
 - *assíncrona* (em tempo diferido) entre os seus usuários,
- As interações podem ocorrer em *tempo real* (bate-papo ou videoconferência) ou *por meio de mensagens ou fóruns de discussão*.

FUNCCIONALIDADES

- As funcionalidades básicas presentes em um AVA são:
 - Gestão dos diversos tipos de usuário do ambiente;
 - Gestão de conteúdo na plataforma;
 - Avaliação e acompanhamento da aprendizagem por meio de diversos instrumentos;
 - Interatividade dos usuários com mídias e pessoas a partir de diversas ferramentas de comunicação;
 - Controle, registro e monitoramento de todas as atividades e acessos dos participantes.

FUNCCIONALIDADES

- Outras funcionalidades avançadas podem estar disponíveis em diversos AVA:
 - Ferramentas para propiciar aprendizagem colaborativa, como trabalho em grupo;
 - Customização da forma de apresentação dos conteúdos e adequação às necessidades individuais do aprendiz (personalização).



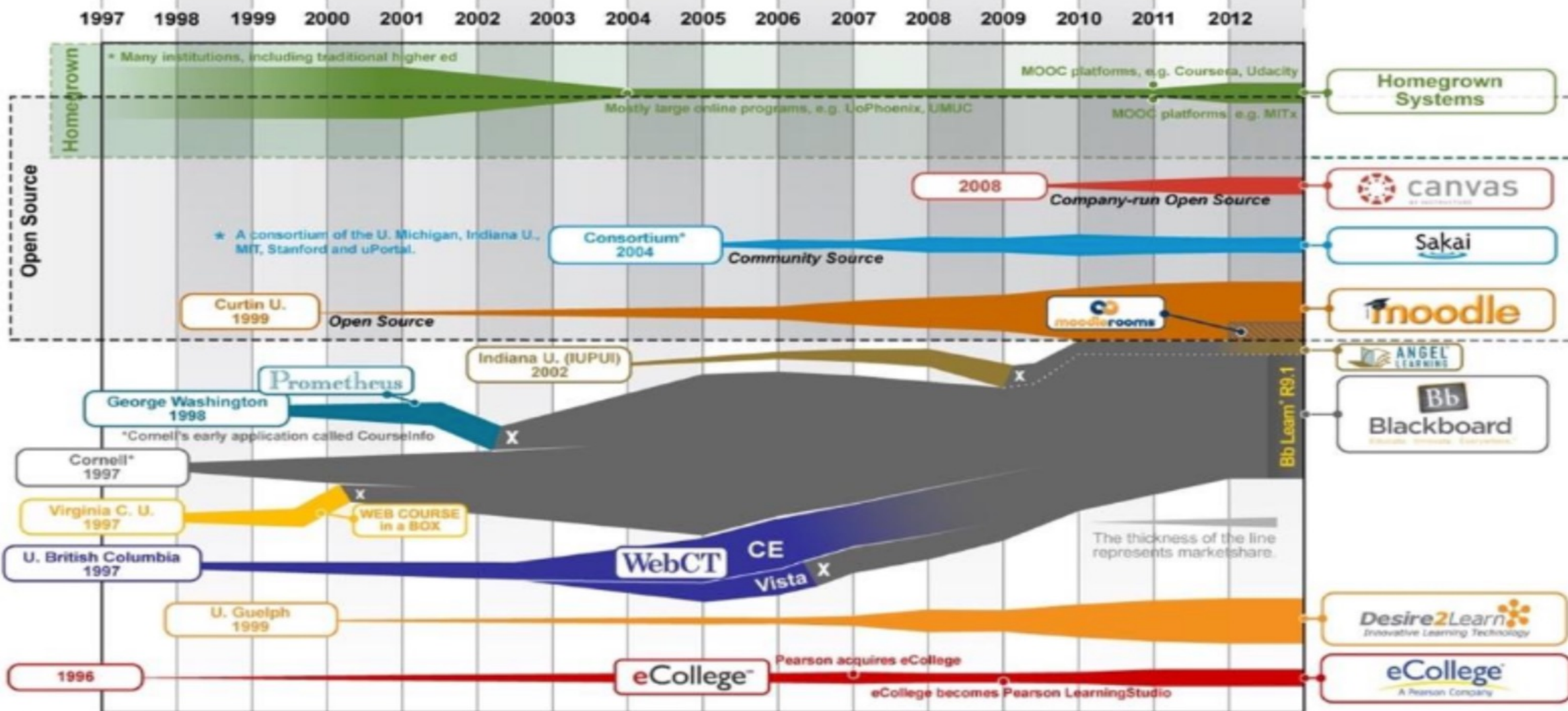
MODELOS E EXEMPLOS

MODELOS E EXEMPLOS

- Inúmeros projetos de ambientes virtuais foram iniciados em diferentes partes do mundo, ora em universidades, ora em empresas particulares. A figura a seguir, ilustra uma linha do tempo de quando surgiram alguns produtos dessa categoria.

LMS Market Share for All Institutions

Apple, Google, Oracle/Peoplesoft, Cisco, Pearson, Cengage, McGraw-Hill, Private Equity, Venture Capital, Institutional Investment



Market share in terms of institutions & online programs selecting LMS
Key data from 2005 - 2009 from Campus Computing project <http://www.campuscomputing.net>

delta initiative

MODELOS E EXEMPLOS

- Esses produtos de software coexistem no mercado com suas bases de usuários.
- O modelo mais conhecido é o Sistema de Gestão da Aprendizagem (do inglês, Learning Management Systems, ou LMS).
- Atualmente esse é o modelo mais utilizado no mercado mundial de educação.

MODELOS E EXEMPLOS

- Os sistemas de gerenciamento de aprendizagem de primeira geração surgiram na época em que a tecnologia para o desenvolvimento de sistemas para Web era baseada nas primeiras versões da linguagem HTML.
- Esses sistemas eram focados em conteúdo, ou seja, permitiam apenas exibir informações, tinham poucos recursos de interação e exigiam muito esforço para navegar entre suas páginas.
- Os primeiros ambientes funcionavam como banco de dados nos quais se depositam materiais instrucionais, inscreviam-se os participantes em cursos e acompanham-se as suas ações.
- As estratégias de ensino ficavam por conta de como o professor organizava esses materiais e fazia a mediação da aprendizagem.

MODELOS E EXEMPLOS

- Com os avanços tecnológicos, surgem os ambientes de aprendizagem social, incorporando elementos de redes sociais, por exemplo.
- Estes ambientes enfocam a interação e o compartilhamento de informações e conhecimentos.
- Assim, temos os “AVA de segunda geração”.
- Os primeiros AVA dessa geração começaram a ser desenvolvidos em meados dos anos 1990.
- Os LMS mais utilizados na Europa, América latina e América do Norte são: Moodle, Blackboard, Canvas.

MODELOS E EXEMPLOS

- No Brasil, diversas iniciativas acadêmicas e industriais geraram outros modelos de AVA, como, por exemplo: **AulaNet, Socrates, Teleduc e Amadeus**.
- Com relação a integração de redes sociais a este ambientes pode-se citar o **Edmodo** e no Brasil a iniciativa acadêmica **Openredu**.
- A seguir, discutiremos sobre as plataformas **Moodle e Blackboard**, que são mundialmente utilizadas e **Amadeus e Openredu** concebidas no Brasil.



EXEMPLOS DE PLATAFORMAS

EXEMPLOS DE PLATAFORMAS



- O Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) é **o LMS mais conhecido do mercado**, possuindo aproximadamente 1.370.000 usuários registrados no mundo.
- Oferece uma **variedade de opções** para trabalhar com conteúdos e atividades.
- Foi concebido a partir da tese de doutorado de Martin Dougiamas (Dougiamas, 1999).
- O Moodle **permite a integração de novas ferramentas** a partir de plug-ins.

EXEMPLOS DE PLATAFORMAS



Blackboard

- É um ambiente de aprendizagem virtual e um sistema de gerenciamento de cursos desenvolvido pela Blackboard Inc.
- Possibilita o gerenciamento de cursos, possui *arquitetura aberta personalizável e design escalável que permite a integração com sistemas acadêmicos* e protocolos de autenticação.
- Pode ser instalado em servidores locais ou hospedado pelo Blackboard ASP Solutions.
- Sua licença de *distribuição é proprietária*, contrapondo-se ao tipo de licença livre que é adotada pelo Moodle.



EXEMPLOS DE PLATAFORMAS

- É um sistema de gestão da aprendizagem de segunda geração, pois em sua construção *fez uso de elementos que possibilitam aos usuários manipular a própria plataforma*, por meio da tecnologia Java Script.
- Permite a integração com diversas mídias em sua interface, tais como: jogos e simulações multiusuários (que agregam recursos da realidade virtual), vídeos, conteúdo textual, áudio e imagens.
- Em particular, há um cuidado especial com as funcionalidades de percepção social. Por meio delas, *professores e alunos são capazes de perceber as ações e as atividades de seus pares, criando condições para um melhor engajamento dos participantes no curso.*
- *Para download e mais informações:*
<https://softwarepublico.gov.br/social/amadeus>

EXEMPLOS DE PLATAFORMAS

- A rede social educativa Openredu é um ambiente de aprendizagem que foi criado a partir da *necessidade de proporcionar uma maior interação entre os atores envolvidos e as mídias digitais*.
- Alunos, professores e instituição têm a possibilidade de *interagir e promover aprendizagem como um processo contínuo que pode ocorrer na escola ou fora dela*.
- Ela oferece suporte à colaboração, à discussão e à disseminação de conteúdo educacional.
- É um software livre distribuído com licença GPL 2
- Para mais informações acesse:

<http://openredu.org/institutional/know-openredu/>



EXEMPLOS DE PLATAFORMAS

- Classcraft é um *software de gerenciamento de sala de aula gamificado*
- Ajuda os educadores a *motivar os alunos, tornando o aprendizado divertido.*
- O Classcraft *combina a pedagogia testada pelo tempo com uma abordagem moderna.*
- Os educadores podem usar o Classcraft *para promover habilidades não cognitivas, personalizar seu currículo e entender o que está funcionando através da análise em tempo real.*
- Integrado ao Google Classroom
- Acesso: <https://accounts.classcraft.com/login>
- Tutoriais:
 - <https://help.classcraft.com/hc/en-us>
 - https://www.youtube.com/watch?v=PZiTN1mVt_A



EXEMPLOS DE PLATAFORMAS

- Canvas : é uma plataforma baseada na nuvem, acessível a professores, alunos e gestores por meio da Web, com o diferencial de ser um software aberto, permitindo que diversos aplicativos, soluções e programas educacionais criados por outras empresas sejam facilmente integrados durante o desenvolvimento de cursos e módulos.
- Além disso, como está baseado na nuvem, seus recursos são atualizados automaticamente e uma mesma versão é disponibilizada para todos os usuários acessarem a partir de qualquer lugar e dispositivo.
- Acesso em:
<https://canvas.instructure.com/login/canvas>
- Tutoriais: <https://pt-br.guides.instructure.com/>





ATIVIDADE PRÁTICA

ATIVIDADE PRÁTICA – AULA SÍNCRONA

- Escolha o AVA: Canvas ou Classcraft
- Crie um curso com pelo menos uma aula e com dois alunos.
- Coloque a professora:
anainocencio@ufj.edu.br,
como aluna para que eu possa
testar o curso.

