
Ambientes virtuais, diálogos reflexivos: Uma experiência de Trabalho Colaborativo na Wiki

Maria de los Dolores Jimenez Peña¹, Alicia Sanchez², Izabel P. Meister³, Leia Andrade³

¹ Professora do programa
Programa de Mestrado EAHC – Universidade Mackenzie – UPM-SP
Rua da Consolação, 930 - Cep 01302-907 Consolação - São Paulo - SP - Brasil

² Politécnica de MADRID
Departamento de matemática aplicada estadística Escuela de in
Departamento de Matemática Aplicada y Estadística. EUIT Aeronáutica Universidad
Politécnica de Madrid Plaza Cardenal Cisneros s/n 28040 Madrid ESPAÑA

³ Mestrandas do programa
Programa de Mestrado EAHC – Universidade Mackenzie – UPM-SP
Rua da Consolação, 930 - Cep 01302-907 Consolação - São Paulo - SP - Brasil
jpena@mackenzie.com.br, alicia.Sanchez@upm.es,
izabelmeister@uol.com.br, leiaclau@yahoo.com.br

Introdução

O presente artigo procura trazer uma reflexão acerca de ambientes virtuais de aprendizagem, particularmente a potencialidade da ferramenta Wiki na educação. Esta reflexão está centrada na descrição e análise de uma atividade desenvolvida na Wiki por um grupo de três alunos de um programa de mestrado na disciplina Educação em AVA e Ação Docente de uma universidade em São Paulo. O principal objetivo da disciplina foi estudar e vivenciar ambientes virtuais de aprendizagem.

A atividade consistiu em trabalhar de forma colaborativa para a construção do conceito de ambientes virtuais. O projeto para a atividade nasceu complexo porque o grupo acabou desenvolvendo um meta-aprendizado, ou seja, aprender sobre ambiente virtual em pelo menos dois ambientes virtuais, no caso a plataforma Moodle e a Wiki hospedado nesta plataforma.

1. O conceito AVA elaborado a várias mãos

A escritura a várias mãos, sobre ambientes virtuais gerados na Wiki pelos alunos e com a mediação da professora, segue abaixo.

“Usando a estratégia de recortes, do macro-universo para a singularidade, antes de esboçar o ambiente virtual e mesmo a noção de ambiente, precisamos compreender a noção de ciberespaço. Em uma metáfora de território, o ciberespaço contém qualquer elemento que possa ser traduzido em 0 e 1 (código binário) e transita em fluxo e pode ser acessado por interação.

Adotamos, então, a definição utilizada por Santaella (2004):

ciberespaço será considerado como todo e qualquer espaço informacional multidimensional que, dependente da interação do usuário, permite a este o

acesso, a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação. Assim sendo, o ciberespaço que se abre quando o usuário conecta-se com a rede. (p. 45)

Ambiente, segundo a professora M.D.J.Peña, remete a um contexto, independente da forma e conteúdo. Ele pode ou não estar inserido num lugar ou Não-Lugar. Ele passa a ter significado a partir da percepção do sujeito, ou seja, depende da referência de quem lhe confere o status de ambiente.

Expressa, de alguma forma, o conjunto das particularidades de um meio, propondo uma relação de proximidade contextual, resultando em uma estrutura temporal e espacial. Porém, quando passamos ao ambiente virtual, algumas destas estruturas são colocadas em questão. Quando partimos do pressuposto de que virtual significa devir. Estamos trabalhando o modelo do estar-por-vir, que não é resultado de um passado, mas da simulação que referencia possibilidades anteriores, mas não as reproduz, também não é um ambiente híbrido, expandido.

A virtualidade pressupõe que a ‘materialização’ se dá na interface, ou seja, não é manifesta como artefato, corpóreo no sentido de tangível, porém produz legados como se assim o fosse. Aquela que vem permear este trabalho responde a noção como potencial, por vir, desterritorializado, possibilitado pela tecnologia e, apropriando-se de colocações de Pierre Lévy, oposto de atual. Seus elementos são nômades, móveis.

Este processo é tão dinâmico quanto dinâmico é o seu contexto e aqui reside a linha tênue que separa territórios.

O professor está em uma zona de desconforto, onde seu papel é reordenado e expandido. Porém a reformulação educacional pressupõe o engajamento de todas as instâncias da escola sendo integradas a este contexto, criando nexos, nós, desta grande rede. Aqui reside um elemento desestabilizador: a resistência à mudança e ao estado líquido, ou seja, sem solidificação, coletivo e não individual. O processo educacional pressupõe o comprometimento e a atenção aos movimentos sociais e culturais, políticos, econômicos e tecnológicos que agora interagem de forma extremamente potencial. O professor é fundamental neste processo de ensino-aprendizagem e a concepção metodológica, o processo pedagógico são absolutos ainda para o sucesso do processo.”

2. A análise da experiência

A potencialidade da Wiki está exatamente na ação colaborativa, na qual temos não apenas um autor, mas co-autores colaboradores. A ação colaborativa e generosa permite o não-egocentrismo e descentraliza o poder da informação, trabalha em um eixo horizontal, não-hierárquico.

A desconstrução é uma das principais características da vida contemporânea. Podemos afirmar que a desconstrução articulada, relacionada, desdobra e abraça, em expansão, a autonomia no processo de aprendizagem.

Reconstruir, desconstruir e construir novos significados são fluxos de linguagem em movimentos vivos. Desse modo, a interface está sempre em movimentos e os usuários vão traçando e desenhando novas interfaces de comunicação e linguagem a partir da interação com seus nós (nexos). A sobreposição dos recortes codifica e decodifica o entendimento dos processos de linguagem.

É um diálogo que constrói a representação tangível da idéia de Ação Colaborativa, incorporando de forma simples e imediata qualquer intervenção. A rede tecida pela possibilidade da co-autoria instaura a rearticulação, em um movimento de expansão e reorganização, no qual se exercita o gerenciamento coletivo e em que todos validam o trabalho de todos. Essa possibilidade de participação é crucial na formação de indivíduos críticos e reflexivos.

É escritura, difusão de informação e correio de mensagens. Não existe um formato único, o que é único é o fato de ser colaborativo. A diferença entre a Wiki e outras aplicações, segundo Fernandez, Poveda e Porlan (2007), está no fato de ter acesso livre e edição da informação — comunidades horizontais, autogestoras e reguladas pelos interesses dos usuários. Aqui também reside sua maior crítica, a veracidade e qualidade científica de suas afirmações.

Modelo assíncrono, flexível, inacabado, é informação em estado de fluidez permanente. Possui um caráter de reversibilidade: as decisões anteriores são reversíveis. A autoria coletiva não reconhece o autor único e não estabelece uma visão pessoal, não há exigência de reconhecimento da propriedade intelectual. São intervenções anônimas (elas podem ser monitoradas, mas a interface não mostra esta ação), associação livre de idéias. Estrutura flexível, baseada em linguagem de hipertexto, dotada de módulos independentes, que proporciona sinergia, desde que a aprendizagem esteja vinculada a um contexto. Muitas vezes este conteúdo pode parecer caótico, inconsistente e inconcluso, mais raso e conciso do que realmente é. Porém esta característica de instabilidade é inerente ao processo de criação colaborativa.

Ele concentra a característica exponencial dentro de um objetivo comum, possibilitando leitura e escritura em uma mesma ação. A compreensão se dá de maneira individual, mas o conhecimento só é construído quando confrontado com o coletivo porque a cognição é uma negociação social a partir das cognições individuais; em contraponto a uma educação antes passiva, o aluno torna-se agente.

Cria sentido de comunidade porque é um sistema aberto relacionado à realidade, oferecendo a possibilidade de atuação sobre o mundo real. Porém, o mais interessante é o seu caráter horizontal, segundo o qual não se estabelece nenhuma forma de hierarquia. Todos os que escrevem são iguais. A sua utilização requer planejamento reflexivo e deliberado, além de criatividade por parte do docente. A construção do conhecimento é detectada de forma gradativa, ou seja, quando o aluno consegue articular, elaborar e realizar de forma autônoma o objeto de conhecimento e seu ambiente. Primeiro fazer o aluno compreender esta janela cibernética que se abre para o mundo e aproxima-nos de uma nova dimensão (Tecnologia e Subjetividade) e depois utilizar a tecnologia como ferramenta e mediadora no processo de ensino-aprendizagem.

Conclusão

Trabalhar com ambientes abertos e flexíveis no contexto escolar, como a Web 2.0 e suas ferramentas, no caso a Wiki, não se mostra tarefa fácil para o professor nem para o aluno, pois exige novas formas de entender o ensino e a aprendizagem, nova cultura educacional, mas os resultados, ainda que sejam pouco reconhecidos, demonstram que a educação não pode ignorar as inúmeras possibilidades que as ferramentas tecnológicas ou ditas sociais, como é o caso da Wiki, trazem para a democratização do conhecimento e a aprendizagem colaborativa.

Bibliografia

- BAIRON, Sérgio; PETRY, Luís Carlos.(2000) *Hipermída, psicanálise e história da cultura: making of*. Caxias do Sul, São Paulo: Mackenzie.
- BAUDRILLARD, Jean. (1991) *Simulacros e simulação* Lisboa: Relógio d'Água.
- BEIGUELMAN, Giselle.(2003) *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis.
- LÉVY, Pierre.(2001) *O que é virtual*. 4. ed. São Paulo: Editora 34.
- SANTAELLA, Lúcia. (2004) *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus.
- FERNANDEZ, Isabel M. Solano; POVEDA, Lucía Amorós; PORLÁN, Isabel Gutierrez. Integración del wikis en el aula: una experiencia en la Enseñanza Superior. Edutec (La Educación en Entornos Virtuales, Calidad Y Efectividad en e-Learning), Tarragona, 2006.
- PÉREZ, Maria Esther Del Moral; CERNEA, Doina Ana. Wikis, Folksonomías y Webquests: trabajo colaborativo a través de Objetos de Aprendizaje. Edutec (La Educación en Entornos Virtuales, Calidad Y Efectividad en e-Learning), Tarragona, 2006.