



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E REDES SOCIAIS

MARCO ANTONIO FERNANDES DA SILVA

JUIZ DE FORA
BARROSO/MG
FEVEREIRO, 2017

MARCO ANTONIO FERNANDES DA SILVA

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E REDES SOCIAIS

Trabalho de Final de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura em
Computação da Universidade Federal Juiz
de Fora.

Aprovada em _____ de 2017.

BANCA EXAMINADORA

Professora Regina Maria Maciel Braga Villela - Orientadora
UFJF

Professora Alessandra Marta de Oliveira Julio
UFJF

Tiago André Carbonaro de Oliveira
Polo de Barroso

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus e a minha família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e aos meus pais Roberto e Adelaide. As minhas filhas, Emanuelle e Hanna Clara, que apesar da insatisfação por minhas ausências foi a razão desta jornada. A minha esposa, Aparecida, pelo carinho, amor, paciência e compreensão. Aos meus professores e tutores, pela dedicação, paciência e contribuição na superação de minhas limitações. E, finalmente aos meus colegas de Curso, pela amizade e momentos felizes.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo proporcionar ao educador uma análise das ferramentas Ambientais Virtuais de Aprendizagem e Redes Sociais em particular o Facebook. Através de um estudo sobre tecnologia, percebemos como a Informática vem adquirindo cada vez mais espaço no âmbito educacional. Sua utilização como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem vem aumentando de forma rápida, exigindo que a educação passe por mudanças estruturais e funcionais frente a essa nova tecnologia. Diante disso foi aplicado um questionário para professores e alunos da rede pública e privada de ensino em vários locais do Brasil, onde podemos confirmar que professores e alunos estão o tempo todo conectados a rede mundial de computadores, seja por meio de um celular ou computador. Por meio do desenvolvimento do presente estudo, foi possível observar que o uso da tecnologia no processo educativo não deve ser desprezado, pois é um importante aliado para o trabalho do professor em sua busca por excelência.

Palavras-chave: educação, redes sociais, tecnologia.

SUMÁRIO

1	Introdução.....	8
1.1	Justificativa	9
1.2	Objetivos	9
1.3	Metodologia.....	10
1.4	Organização do Trabalho.....	10
2	Pressupostos Teóricos.....	11
2.1	Contextualização do Trabalho.....	11
2.2	Computador e Educação.....	11
2.3	Problema da Informática na Escola.....	12
2.4	Ambientes Virtuais de Aprendizagem.....	13
2.4.1	Aspectos Estruturais de Ambientes Virtuais de Aprendizagem.....	13
2.4.2	Ferramentas disponíveis.....	13
2.4.3	Ensino aprendizagem nas faixas etárias.....	14
2.4.4	Educação Infantil e Ensino Fundamental.....	15
2.4.5	Ambientes Virtuais de Aprendizagem para surdos.....	15
2.5	Redes Sociais.....	16
2.5.1	Facebook.....	17
2.5.2	Multimodalidade da Comunicação no Facebook.....	18
2.6	Conclusão.....	19
3	Resultados e Discussões.....	20
3.1	Questionário.....	20
3.2	Professores.....	20
3.3	Alunos.....	21
3.4	Conclusão.....	21
4	Análises da Pesquisa de Campo.....	23
4.1	Resultado da Pesquisa.....	23
4.2	Professor.....	23
4.3	Alunos.....	29
4.4	Conclusão Geral da Pesquisa.....	34
5	Conclusões e Trabalhos Futuros.....	36
	Referências.....	39
	Apêndice 01 - Questionário coleta de dados professor.....	40
	Apêndice 02 - Questionário coleta de dados aluno.....	42

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Escola onde os professores participantes do questionário trabalham.....	23
Gráfico 2: Professor de qual matéria.....	24
Gráfico 3: Séries que os professores trabalham.....	24
Gráfico 4: Quantos anos trabalham como professor.....	24
Gráfico 5: Sexo do professor.....	25
Gráfico 6: Idade do professor.....	25
Gráfico 7: Frequência que o professor acessa a internet.....	26
Gráfico 8: Frequência que professor acessa o Ambiente Virtual de Aprendizagem.....	26
Gráfico 9: Desempenho dos alunos que utilizaram os Ambientes Virtuais de Aprendizagem, segundo os professores.....	27
Gráfico 10: Qual rede social o professor possui.....	27
Gráfico 11: Experiências do professor com Tecnologias da Informação e Comunicação.....	28
Gráfico 12: Escola onde os alunos participantes do questionário estudam.....	29
Gráfico 13: Qual Série/Ano que o aluno está estudando.....	29
Gráfico 14: Situação escolar do aluno.....	30
Gráfico 15: Sexo do aluno.....	30
Gráfico 16: Idade do aluno.....	31
Gráfico 17: Frequência que o aluno acessa a internet.....	31
Gráfico 18: Frequência que o aluno acessa o Ambiente Virtual de Aprendizagem.....	32
Gráfico 19: Desempenho dos alunos que utilizam Ambientes Virtuais de Aprendizagem, segundo os alunos.....	32
Gráfico 20: Qual rede social o aluno possui.....	33
Gráfico 21: Aluno você participaria de um grupo de estudo no Facebook.....	33
Gráfico 22: Experiências do aluno com Tecnologias da Informação e Comunicação.....	33

1 INTRODUÇÃO

Os novos espaços de ensino e aprendizagem surgiram com o avanço da tecnologia em especial os ligados à informação e comunicação. Devem saber que a educação está passando por profundas mudanças, com o surgimento das ferramentas tecnológicas como, por exemplo, redes sociais, *whatsapp*, *chat*, *fóruns*, *blogs* e *wikis* processos de aprendizagem ganharam novas possibilidades e tornaram-se mais dinâmicos.

O uso das tecnologias é de fundamental importância no processo de aprendizado pois ajuda a melhorar o rendimento escolar do aluno, facilitando sua inclusão na sociedade e tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e eficiente. Essas tecnologias devem ser vista atualmente como um ambiente, uma forma de vida com reflexos diretos na sociedade. Ao definirmos Tecnologia poderemos defini-la como sendo um instrumento produzido pela sociedade cuja principal finalidade é satisfazer suas necessidades, desejos pessoais e coletivos.

A implantação da informática como meio auxiliar no processo da construção do conhecimento implica em várias mudanças na escola que vão além da formação do professor, pois é necessário que todos os segmentos estejam envolvidos tais como: professores, alunos, administradores e toda a comunidade. E desta maneira a informática vai fazer parte desta mudança onde todos saíram ganhando a escola e toda a sociedade, pois não adiante simplesmente montar laboratórios de informática e formar professores para utilização dos mesmos (Valente, 2008, p.75).

Sobre a estruturação pedagógica necessária nos espaços virtuais para que o processo de ensino aprendizagem ocorra de forma satisfatória, é necessário compreendermos a necessidade de reestruturação dos nossos processos de ensino aprendizagem presenciais, devemos incentivar e ensinar nossos alunos a usarem de forma responsável e produtiva os diversos ambientes de aprendizagem virtuais disponibilizados na rede.

Os novos ambientes virtuais de ensino devem ser trabalhados e moldados de forma gradual desde a educação infantil até a educação adulta. Cabe ao professor ao longo desse processo buscar propostas objetivas para uma melhor implementação da educação à distância, apresentando dessa forma atividades em uma sequência lógica que possam servir de base para uma estruturação sólida e eficaz. Devem ser utilizados todos os recursos de tecnologias disponibilizados atualmente em prol da educação para que as aulas possam ser mais atrativas e assim alcançar os melhores resultados do aprendizado além da sala de aula.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem tem como base educacional plataformas onde se estuda e se comunica com os professores e demais alunos, e já as Redes Sociais são aplicativos onde se consegue conversar, ligar, enviar arquivos e fotos etc.

1.1 JUSTIFICATIVA

O tema Ambiente Virtual de Aprendizagem e as Redes Sociais foram escolhidos por se tratar de um assunto trabalhado ao longo do curso e também por permitir que os diversos conhecimentos absorvidos durante o Curso de Licenciatura em Computação sejam colocados em práticas.

Uma segunda justificativa para escolha do tema está diretamente relacionada a cursos realizados em Ambiente Virtual de Aprendizagem que usava muito as redes sociais para debater com os professores e demais alunos. As redes sociais devem sempre que possível ser usada também para os estudos.

Com o desenvolvimento deste trabalho será possível colocar em práticas diversos ensinamentos passados ao longo do curso e será também de grande importância os conhecimentos adquiridos nas disciplinas de educação voltadas a formação do professor. Os profissionais que trabalham na área de educação, mas não conhecem os Ambientes Virtuais de Aprendizagem e as Redes Sociais poderão verificar as diversas funcionalidades e ferramentas que poderão ser utilizadas para melhorar o desempenho dos alunos e tornar a sua aula mais interessante.

1.2 OBJETIVOS

Demonstrar para alunos e professores que não conhecem os Ambientes Virtuais de Aprendizagem e as Redes Sociais que nos dias atuais as tecnologias da informática estão associadas às telecomunicações e estão provocando mudanças radicais na sociedade por conta do processo de digitalização, gerando uma nova revolução digital.

Demonstrar como o ensino e a aprendizagem das novas Tecnologias da Informação e Comunicação estão conectados com as redes sociais através do processo de aprendizagem, tais como:

- ✓ Propiciar ao aluno capacidade para buscar e produzir seu próprio conhecimento de uma forma mais independente e extrovertida;
- ✓ Facilitar o estudo e o aprendizado utilizando os Ambientes Virtuais de Aprendizagem;
- ✓ Promover uma maior interação entre alunos e professores;
- ✓ Demonstrar que as redes sociais podem ser utilizadas para estudos;
- ✓ Entender o funcionamento básico dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e as Redes Sociais;
- ✓ Torna as aulas mais dinâmicas e atrativas;
- ✓ Propiciar que professores e alunos conheçam as diversas funções existentes nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Redes Sociais;

- ✓ Identificar qual a relação das redes sociais com a educação;
- ✓ Promover a interação e familiarização do aluno com o computador; e
- ✓ Promover e facilitar a inclusão digital.

1.3 METODOLOGIA

O avanço e o desenvolvimento tecnológico impulsionaram e estão transformando a maneira de ensinar e aprender. Nos últimos anos, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem estão sendo cada vez mais utilizados no âmbito acadêmico e corporativo como uma opção tecnológica para atender uma demanda educacional.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem possui várias ferramentas disponíveis para permitir a aprendizagem e a interação entre professores e alunos e o desafio é de motivar atividades questionadoras que se inspirem na autoridade do argumento, em ambiente aberto, livre, mas civilizado, e há a tendência de que espaços eletrônicos sejam cada vez mais utilizados para facilitar a aprendizagem e promover significado no que se aprende.

O desenvolvimento tecnológico, juntamente com os estudos de usabilidade permitiu que interfaces de ambientes virtuais ganhassem conotações especiais para atender as necessidades dos diferentes tipos de usuários e na Educação Infantil e no Ensino Fundamental a educação a distância deve ser usada apenas para desempenhar função complementar.

As redes sociais estão presentes no cotidiano da sociedade com acesso a Internet e para facilitar estas atividades nos ambientes virtuais de estudo nós podemos usar os *blogs*, *twitter*, *youtube*, *facebook* e *whatsapp* e todas essas tecnologias citadas são importantes nesta era digital para que alunos e professores possam interagir em suas aulas.

Serão aplicadas duas etapas para desenvolver o trabalho sobre os Ambientes Virtuais de Aprendizagem e o *Facebook*, a primeira etapa teórica e a segunda etapa pesquisa de campo onde devem ser utilizados questionários para professores e alunos que conhecem e já utilizaram os Ambientes Virtuais de Aprendizagem e o *Facebook*, e por fim será finalizado com gráficos e um relatório final sobre os temas em questão.

1.4. ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO

Este trabalho é estruturado da seguinte forma:

- ✓ Parte teórica: justificativa sobre a importância do assunto e os objetivos que impulsionarão a concretização do mesmo. Além da base teórica, na qual serão exploradas algumas concepções relativas ao processo ensino/aprendizagem e utilização do computador e softwares na educação.
- ✓ Parte prática: pesquisa de campo através de um questionário.

2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Este capítulo trata de como são os Ambientes Virtuais de Aprendizagem e as Redes Sociais em particular o *Facebook*.

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TRABALHO

Este trabalho tem por finalidade apresentar para os usuários da educação que não conhecem os Ambientes Virtuais de Aprendizagem e as Redes Sociais em particular o *Facebook* a importância de usarmos todos os recursos que estão disponíveis para melhorar a nossa educação.

2.2 COMPUTADOR E EDUCAÇÃO

O computador é visto como uma ferramenta agradável de exploração e criação, com isso promete revolucionar os sistemas educacionais. Contudo, o computador pode gerar um estado de insegurança, de perturbação por parte do educador, isso impõe o abandono de posturas rígidas, “abrindo-se para integrar o novo ao conhecido” (Brisola, 2006, p.24).

A informática desempenha o papel de transformar a aprendizagem em um caminho para a construção de uma sociedade mais justa e humana, dentre vários objetivos tornarem a aprendizagem mais eficiente, mais profunda, mais abrangente, mais confortável e motivadora. Não é possível a união direta entre informática e educação, é imprescindível um elo entre estes, o professor. É claro que o mesmo não obrigatoriamente deve ser um profissional no domínio da tecnologia, pois isto é função dos profissionais de apoio técnico. “Daí a importância de que se reveste a preparação de profissionais no domínio dessas tecnologias” (Sette et al, 2006, p.9). Entretanto, ele deve estar aberto às inovações, deve ser motivado a se preparar e se atualizar, deve ter a visão do quanto os recursos tecnológicos podem ser seu aliado no processo de ensino/aprendizagem, do quanto podem propiciar aulas motivadoras, interessantes e mais significativas, do quanto podem facilitar sua vida e otimizar seu tempo e esforços.

É imperativo que a escola como um todo mude sua visão a cerca da informática e pare de concebê-la como apenas uma ferramenta, pare de ignorar sua atuação em nossas vidas, pare de restringi-la a uma sala, presa em um horário fixo e sob a responsabilidade de um único professor. A escola deve perceber que trabalhar com o computador é uma possibilidade de ampliar e diversificar a prática pedagógica, que o computador possibilita a utilização de estratégias que não se restringem ao simples uso e manuseio de uma máquina, que a tecnologia deve ser utilizada como recurso para apresentar e aprofundar conteúdos curriculares, que os alunos devem se tornar sujeito ativo no processo de aquisição do conhecimento e não mero digitador.

2.3 PROBLEMA DA INFORMÁTICA NA ESCOLA

Segundo Valente (1999), é de fundamental importância o uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento, porém isto acarreta enormes desafios. O computador torna-se uma nova maneira de representar o conhecimento, fazendo-nos refletir a significação do ensinar e aprender, como também sobre o papel do professor nesse contexto.

É o contexto da escola, a prática dos professores e a presença dos seus alunos que determinam o sucesso na aplicação da informática no processo educacional. Diante disso, a mudança na escola envolve muito mais do que formar o professor, pois este profissional não pode ser visto como o único fator desencadeador de mudança na escola como um todo. Outros aspectos também devem ser revistos, tais como: a forma como o currículo afeta o desempenho do professor e a maneira como a gestão escolar interfere na sala de aula. É necessário que os elementos atuantes na escola tais como: alunos, professores, administradores e pais sejam capazes de superar barreiras de ordem pessoal, administrativa e pedagógica, com o objetivo de ultrapassar uma visão fragmentada de ensino a fim de alcançar uma concepção interdisciplinar voltada para o desenvolvimento de projetos específicos de interesse dos alunos e da comunidade (Valente, 2000, p.14).

Um dos problemas também é a questão estrutural. É necessário o investimento em local adequado, internet, softwares etc. Infelizmente temos visto, ainda hoje, escolas públicas que não têm computadores e jamais puderam organizar um laboratório de informática. Muitas empreenderam obras de infraestrutura, à espera de equipamentos que nunca chegaram. Outras, por sua vez, estão equipadas com computadores, mas estes estão ainda em caixas ou em algum canto, pois não possuem um laboratório. E há aquelas que até mesmo possuem o laboratório e os equipamentos, mas ninguém pode usar, pois têm a mentalidade de que se usar irá estragar. Os desafios na implementação do computador na escola são enormes objetivando uma mudança educacional. No entanto, se estas mudanças não forem atacadas corremos o risco de perpetuarmos uma escola que já é obsoleta, mas agora usando a informática (Valente, 2000, p.14).

Outro problema é como trabalhar com as disparidades, pois ao mesmo tempo em que se vê alunos integrados ao uso das tecnologias, há alunos sem qualquer acesso à elas, sendo a escola a única fonte de acesso. Quando os alunos usam os computadores para construir o seu próprio conhecimento, podemos dizer que o computador passa a ser uma máquina para ser ensinada, propiciando condições para o aluno descrever a resolução de problemas, usando linguagens de programação, refletir sobre os resultados obtidos e depurar suas ideias por intermédio da busca de novos conteúdos e novas estratégias.

Nesse caso, o software utilizado pode ser os softwares abertos de uso geral, como as linguagens de programação, sistemas de autoria de multimídia, ou aplicativos como processadores de texto, software para criação e manutenção de banco de dados. Em todos esses casos, o aluno usa o computador para resolver problemas ou realizar tarefas como desenhar, escrever, calcular etc. A construção do conhecimento advém do fato de o aluno ter que buscar novos conteúdos e estratégias para incrementar o nível de conhecimento que já dispõe sobre o assunto que está sendo tratado via computador (Valente, 1999, p.2).

2.4 AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

2.4.1 ASPECTOS ESTRUTURAIS DE AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

O avanço e o desenvolvimento tecnológico impulsionaram e estão transformando a maneira de ensinar e aprender. Nos últimos anos, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem estão sendo cada vez mais utilizados no âmbito acadêmico e corporativo como uma opção tecnológica para atender uma demanda educacional. Sobre isso Pereira (2007) nos diz que em termos conceituais, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem consistem em mídias que utilizam o ciberespaço para veicular conteúdo e permitir interação entre os atores do processo educativo (Pereira, 2007, p.4).

2.4.2 FERRAMENTAS DISPONÍVEIS PARA PERMITIR A APRENDIZAGEM

Ferramentas disponíveis tais como: *blogs, wikis, podcasts, e-portfolios, social networking, social bookmarking, photo sharing, second life, online fóruns, vídeo messaging, YouTube, audiographics*, dentre outras. Com respeito a fins educacionais, o desafio é de motivar atividades questionadoras que se inspirem na autoridade do argumento, em ambiente aberto, livre, mas civilizado. De acordo com a *wiki* que faz a seguinte colocação são programas que permitem o armazenamento, a administração e a disponibilização de conteúdos no formato Web. Dentre esses, destacam-se: aulas virtuais, objetos de aprendizagem, simuladores, fóruns, salas de bate-papo, conexões a materiais externos, atividades interativas, tarefas virtuais (*webquest*), modeladores, animações, textos colaborativos (*wiki*).

Para se ter um excelente Ambientes Virtuais de Aprendizagem nós podemos complementar com algumas sugestões para desenvolvimento do material didático, entre elas:

- ✓ Utilizar hipertextos;
- ✓ Utilizar textos impressos em forma de apostilas, com recursos gráficos e imagens;

- ✓ Disponibilizar, previamente, um resumo auditivo do material para ajudar na recomendação de maneira a conduzir a formação de conceito;
- ✓ Não subestimar o uso de CDs e DVDs por serem tecnologias de mão única, pois esses possibilitam o controle total do aprendiz, além de facilitarem o acesso e serem de baixo custo;
- ✓ Fazer uso da voz humana quando possível, pois essa é uma excelente ferramenta pedagógica;
- ✓ Oferecer a opção de áudio junto com material textual a fim de ativar mais de um canal sensorial no processo de aprendizagem, contemplando assim, diferentes perfis de aprendizes;
- ✓ Disponibilizar videoconferência para possibilitar a interação de pessoas e grupos dispersos geograficamente em tempo real; e
- ✓ Utilizar simulações e animações de forma a facilitar o ensino de conceitos abstratos e poucos conhecidos, além daqueles que necessitam de muito tempo de ensino, oferecem perigo e são inacessíveis devido aos altos custos e à distância (Pereira, 2007, p.14).

2.4.3 ENSINO APRENDIZAGEM NAS VARIADAS FAIXAS ETÁRIAS

Com a evolução da modalidade de ensino a distância, há a tendência de que espaços eletrônicos sejam cada vez mais utilizados para facilitar a aprendizagem e promover significado no que se aprende. Achei interessante fazer esta comparação com a letra da música de toquinho onde ele diz que é uma casa muito engraçada, não tem teto, não tem nada. Ninguém pode entrar nela não, porque a escola não tem chão... (adaptado de Toquinho apud Pereira, 2007, p.159).

A primeira das exigências a serem observadas é que o ambiente permita, e até obrigue, uma interação muito grande do aprendiz com o objeto de estudo, integrando o objeto de estudo a realidade do sujeito, dentro de suas condições, de forma a estimulá-lo e a desafiá-lo, ao mesmo tempo permitindo que novas situações criadas possam ser adaptadas às estruturas cognitivas existentes, propiciando o seu desenvolvimento intelectual. A interação deve abranger não só o universo do aluno e o computador, mas, preferencialmente, também o aluno e o professor, com ou sem o computador (Ferreira, 2001, p.4).

Qualquer ambiente virtual de aprendizagem deve permitir diferentes estratégias de aprendizagem, não só para se adequar ao maior número possível de pessoas, que terão certamente estratégias diferenciadas, mas também porque as estratégias utilizadas individualmente variam de acordo com fatores como interesse, familiaridade com o

conteúdo, estrutura dos conteúdos, motivação e criatividade, entre outros. Além disso, deve proporcionar a aprendizagem colaborativa, interação e autonomia (Valente, 1999, p.37).

2.4.4 EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

A educação a distância na Educação Infantil e no Ensino Fundamental deve desempenhar apenas função complementar.

Mas o que fazer segundo Passerino (2001), quando “as crianças chegam a escola impregnadas de tecnologia” e esperam utilizá-las para aprender? Para obter um bom desempenho do aprendiz ao utilizar ferramentas e tecnologias na educação é conveniente criar um ambiente virtual de aprendizagem centrado no aluno como agente ativo, considerando ainda, que o ambiente deve prever não apenas apresentações de situações de aprendizagem, mas também possibilitar ao aluno criação de novas situações. Entre os ambientes virtuais de aprendizagem que utilizam diferentes concepções pedagógicas para promover uma estreita relação entre os aprendizes e as novas tecnologias destaca-se o Nice e o Crianet.

O Nice é um projeto desenvolvido pela Universidade de Illinois, em Chicago, em 1996, para crianças, entre 6 e 8 anos, o qual utiliza algumas teorias pedagógicas para promover a aprendizagem em um ambiente virtual (Nice, 1997; Roussos et, al,1997). O Criança na InterNET (Crianet) é uma plataforma de software, um ambiente virtual coletivo para crianças entre 9 e 11 anos, que tem como pressuposto o interacionismo Piagetiano, é trabalhado o desenvolvimento infantil dentro de uma concepção epistemológica construtivista (Leite; Behar, 2005, p.1). Ao observar essa interação no ambiente virtual de aprendizagem, as autoras percebem um processo complexo de compreensão das possibilidades encontradas voltadas para a coletividade, caracterizadas pela ação prática, pensamento egocêntrico e pensamento operatório. Segundo Leite e Behar (2005) foram verificados no primeiro momento, que as crianças clicavam nas animações e nos *links* sem a intenção de chegar a um local específico, apenas explorando de forma lúdica os diferentes caminhos. No segundo, negavam a existência de contribuições de outros sujeitos no Crianet, voltando-se apenas para as suas próprias ações. E, no último, apresentaram reversibilidade de pensamento e efetivaram trocas entre os colegas através das ferramentas (Leite e Behar 2005, p.547 apud Pereira 2007, p.61).

2.4.5 AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM PARA SURDOS

O desenvolvimento tecnológico, juntamente com os estudos de usabilidade permitiu que interfaces de ambientes virtuais ganhassem conotações especiais para atender as necessidades dos diferentes tipos de usuários.

Atualmente, ter a consciência de atentar para o perfil do usuário é essencial na modelagem de uma interface que permita uma melhor utilização dos sistemas de informação, sendo possível considerar as estruturas e programas capazes de habilitar usuários deficientes ao seu uso efetivo, eficaz e eficiente. O que se deve perceber é que os deficientes auditivos têm uma perda sensorial, mas esta não os impede de serem capazes de comunicar. Eles possuem potencialidades cognitivas iguais as de qualquer ouvinte. Porém, para que desenvolvam tal capacidade, é necessário que possam se comunicar, com liberdade e segurança, ou seja, utilizando a língua de sinais.

Dessa forma, a possibilidade de inserção das tecnologias da informação no processo ensino-aprendizagem dos surdos melhora substancialmente seu desempenho escolar, pois a tecnologia da informação pode alargar os horizontes na medida em que possibilita um universo maior de dados, informações e conhecimentos. Isso se reflete diretamente na formação profissional, garantindo a participação mais efetiva no mercado de trabalho. Ao planejar ambientes virtuais de aprendizagem, Almeida, Vieira e Luciano (2001 apud Pereira 2007, p.132), enfatizam que esses precisam oferecer espaços para que os alunos registrem suas anotações, resoluções, dificuldades e perguntas. Dessa maneira, o ambiente deve ser dinâmico e permitir que a relação pedagógica redesenhe o cenário. Essa é uma característica importante, pois o ambiente de aprendizagem, assim como o sujeito, também se transforma na medida em que as interações acontecem. Segundo Martins e Campestrini (2004) qualquer ambiente deve permitir diferentes estratégias de aprendizagem, não só para adequar ao maior número possível de pessoas, que terão certamente estratégias diferentes, mas também porque as estratégias utilizadas individualmente variam de acordo com fatores como interesse, familiaridade com o conteúdo, estrutura dos conteúdos, motivação e criatividade, entre outros. Além disso, deve proporcionar uma aprendizagem colaborativa, interação, autonomia... (Martins e Campestrini, 2004, p.4).

2.5 REDES SOCIAIS

É através da internet que há a utilização da rede de meios de comunicação, a qual interliga pessoas e organizações de forma permanente, proporcionando a comunicação para os mais diferenciados fins, os quais sejam: negociar, trocar informações e experiências, aprender, desenvolver pesquisas e projetos, namorar, jogar, conversar, dentre muitos outros que podem ser partilhados em grupos ou comunidades virtuais.

Essas tecnologias digitais, à medida que avançam, continuam a ampliar, com velocidade e potência, a capacidade de registrar, estocar e representar a informação escrita, sonora e visual em nossas vidas.

Diante do computador e demais aparatos tecnológicos, o internauta, usuário das Tecnologias da Informação e da Comunicação, já não se encontra sozinho, pois, nessa situação existe a possibilidade de interação com muitas outras pessoas e organizações de variadas partes do mundo.

De acordo com Kenski (2012) a definição de redes de comunicação é mais do que uma interligação de computadores, são articulações gigantescas entre pessoas conectadas com os mais diferenciados objetivos. A internet é o ponto de dispersão de tudo isso. Chamada de rede das redes, a internet é o espaço possível de integração e articulação de todas as pessoas conectadas com tudo o que existe no espaço digital, o ciberespaço (Kenski, 2012, p.34).

Diante disso, e em detrimento de características advindas de seu uso, optamos em destacar, neste trabalho, aspectos positivos das redes sociais da internet, em especial das redes sociais da plataforma *Facebook*, ressaltando suas possíveis contribuições para a educação, tendo em vista que o bom ou o mau uso de sua estrutura não dependem do site e sim dos internautas.

2.5.1 FACEBOOK

De acordo com Fernandes (2011), "A rede social Facebook nasce em 2004, como rede privada universitária e este ambiente propicia a conotação imediata ao ensino." *Facebook*, é uma rede social criada por um estudante da Universidade de Harvard, Mark Zuckerberg, tendo como cofundadores seus amigos: Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz e Chris Hughes. Inicialmente era restrita a Harvard, mas pela grande adesão logo atingiu outras universidades, e conseqüentemente aberta ao público em geral. Esta rede social possui várias ferramentas e aplicativos com os mais diversos assuntos. Em pouco tempo o *Facebook* atingiu a marca de 1 bilhão de usuários ativos, mais especificamente em 4 de outubro de 2012.

É necessário registrar-se no site para se tornar usuário. Após isso, os sujeitos podem criar um perfil pessoal, profissional, comercial, adicionar outros usuários como amigos e trocar mensagens, incluindo notificações automáticas quando atualizarem o seu perfil, interagindo, dessa forma, em redes sociais da internet. Os usuários podem, também, participar de grupos de interesse comum, criados e administrados por escola, trabalho ou faculdade, ou outras características, e categorizar seus amigos em listas como "as pessoas do trabalho" ou "amigos íntimos". Os serviços do *website* são gratuitos para os usuários.

Por ser um recurso com interface *online*, possui a capacidade de disseminar conteúdos, compartilhar opiniões, conceitos, ideias e experiências de forma colaborativa, razão pela qual a faz ser uma das mídias sociais mais utilizados atualmente. Para

Kirkpatrick (2010) o efeito *Facebook* acontece quando a rede social põe as pessoas em contato uma com as outras, às vezes de forma inesperada, em torno de algo que tenham em comum: uma experiência, um interesse, um problema ou uma causa. [...] O software do *Facebook* imprime uma característica viral a informação (Kirkpatrick, 2010, p.13).

Entendemos que, conforme nos diz Couto (2013), participar ativamente de atividades no processo de ensino-aprendizagem mediados pelas interfaces digitais, nas quais pesquisadores, professores e estudantes tornam-se colaboradores, autores e coautores é uma ação que propicia a produção coletiva do conhecimento na/em rede. Dessa maneira, observamos que as redes sociais do *Facebook* comportam características que proporcionam essa experiência. Por isso, essas interfaces digitais podem ser apropriadas pela escola como instrumentos de mediação de propostas pedagógicas para fins de intervenção e melhoria da qualidade do ensino.

É possível perceber que, também, por meio de recursos midiáticos, os usuários expandem e difundem sua linguagem. Nesse sentido, as redes sociais do *Facebook* podem ser apropriadas pela escola como um espaço para a prática de leitura e produção de texto, proporcionando, aos sujeitos usuários, novas formas de acesso à informação, a processos cognitivos, como também, às novas formas de ler e escrever, gerando novos letramentos, ou melhor, condição diferente para aqueles que exercem práticas de leitura e escrita no *Facebook* e por meio dele (Rojo, 2012).

A interação nas redes sociais pode acontecer de várias maneiras. Uma delas é a interação. Uma que merece destaque é a interação mediante conversação. Recuero (2012) define conversação como um processo que faz parte da interação social e que se estrutura pela negociação entre os atores a partir de determinado rituais culturais.

As conversações que acontecem no *Facebook* podem ser públicas, privadas, mais permanentes e rastreáveis. São essas características que, acredita Recuero (2012), estão influenciando a cultura, construindo fenômenos sociais e espalhando informações, debatem e organizam protestos, enfim, a nossa cultura está sendo interpretada e reconstruída pela conversação em rede na internet.

2.5.2 MULTIMODALIDADE DA COMUNICAÇÃO NO FACEBOOK

A multimodalidade da comunicação vai de encontro às várias interfaces utilizadas na conversação. Por este pensamento fica claro que a conversação é reestruturada sobre os vários modos de comunicação, por exemplo: imagem e texto.

Na conversação em redes sociais da internet não é diferente, pois nessa, podem coexistir vários modos num mesmo evento comunicativo. Mas, além disso, existem os modos pelos

quais uma conversação pode ser mantida (conversação pública e privada). Nestas, a própria linguagem é muitas vezes, ao mesmo tempo, escrita e visual, ou seja, multimodal.

Dessa forma, é perceptível a multimodalidade, quando da utilização de desenhos, de elementos gráficos com *emotions*, bem como de fotos que também são elementos caracterizadores da multimodalidade na conversação em redes sociais da internet.

2.6 CONCLUSÃO

Diante da leitura de vários livros e pesquisas na internet sobre Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Redes Sociais chega à conclusão que existem vários Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Redes Sociais para que pudesse concluir o trabalho de conclusão de curso, e diante desta situação nesta primeira parte foi feita uma explanação geral dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e o *Facebook*. E na segunda parte será feita pesquisas sobre Ambientes Virtuais de Aprendizagem e o Facebook para professores e alunos utilizando questionários e depois consolidar estas pesquisas com gráficos estatísticos, e demonstrar através desta pesquisa o conhecimento e a utilização por parte de professores e alunos dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e o *Facebook* em prol da educação.

Nos dias atuais deve ser repensada a metodologia de trabalho, ter em mente o objetivo do uso do computador na educação é a bases de qualquer trabalho. Sobre tudo, deverão então estar relacionados ao planejamento, ao conteúdo trabalhado, ao nível de conhecimento dos alunos e ao ritmo de aprendizagem de cada um. Se a utilização de ferramentas educacionais estiver relacionada ao cotidiano dos alunos, os resultados que se pretende obter serão os melhores possíveis, caso contrário, estaremos reduzindo a utilização do computador a uma mera distração, e desta maneira perdendo o tempo que é precioso.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O objetivo geral deste trabalho foi investigar a utilização dos Ambientes Virtual de Aprendizagem e da Rede Social da plataforma *Facebook* como espaço de ensino-aprendizagem para o trabalho pedagógico entre professores e alunos.

A seção está dividida em 3.1 questionário, 3.2 professores, 3.3 alunos e 3.4 conclusão do capítulo 3.

3.1 QUESTIONÁRIO

Será enviado questionário para professores e alunos da rede pública e privada de vários locais do Brasil com o objetivo de verificar como anda as questões sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação. E através desta pesquisa será demonstrado através de gráficos o conhecimento e a utilização dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem entre professores e alunos.

A expectativa é enviar esta pesquisa para 30 (trinta) professores e 30 (trinta) alunos. O objetivo desta pesquisa não está focado somente em uma série/ ano, mas verificar num todo como está a utilização dos diversos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e o uso da rede social em particular o *Facebook*.

O questionário será enviado para professores e alunos através da rede social *Facebook* e diante desta tentativa também espera que todos possam responder através do *Facebook*.

3.2 PROFESSORES

Para alcançar tais objetivos será realizada uma pesquisa com professores através de um questionário, onde pretende utilizar algumas perguntas tais como descritas abaixo:

- ✓ Qual escola trabalha (escola pública ou escola particular)?
- ✓ Professor (a) de qual matéria?
- ✓ Qual o ano/série que trabalha como professor (a)?
- ✓ Quantos anos trabalham como professor (a)?
- ✓ Qual o seu sexo (masculino ou feminino)?
- ✓ Qual a sua idade?
- ✓ Qual a sua formação como professor (a) (graduação, mestrado, doutorado)?
- ✓ Qual a frequência de acesso à internet?
- ✓ O que mais gosta de fazer quando acessa a internet?
- ✓ Qual a frequência que utiliza os Ambientes Virtuais de Aprendizagem com seus alunos?
- ✓ O Ambiente Virtual de Aprendizagem ajudou o desempenho dos alunos?
- ✓ Qual rede social você têm?

- ✓ Qual a sua experiência com Tecnologias da Informação e da Comunicação na escola?

Espera-se a participação do maior número de professores respondendo a este questionário para ajudar na conclusão da pesquisa.

3.3 ALUNOS

Para alcançar tais objetivos será realizada uma pesquisa com os alunos através de um questionário, onde pretende utilizar algumas perguntas tais como descritas abaixo:

- ✓ Qual escola estuda (escola pública ou escola particular)?
- ✓ Qual o ano/série que está estudando?
- ✓ Situação escolar (regular ou repetente)?
- ✓ Qual o seu sexo (masculino ou feminino)?
- ✓ Qual a sua idade?
- ✓ O que mais gosta de fazer quando acessa a internet?
- ✓ Qual a frequência de acesso à internet (diariamente, semanalmente, mensalmente, raramente, nunca)?
- ✓ Qual a frequência que utiliza os Ambientes Virtuais de Aprendizagem?
- ✓ Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem ajudou o seu desempenho na escola?
- ✓ Qual rede social você têm?
- ✓ Gostaria que o seu professor (a) fizesse um grupo de estudo no *Facebook*?

3.4 CONCLUSÃO

A pesquisa adotada aqui a elucidar a metodologia adotada que serve de base para realização das ações durante o processo de estudo rumo à obtenção das respostas à questão da pesquisa: Que características podem ser depreendidas do uso dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e do *Facebook* como espaço de ensino-aprendizagem sobre diversos temas ligados a educação?

Para isso, esclareço, neste, a tipologia, abordagem e enfoque(s) adotados para a efetivação da pesquisa, considerando que o objetivo geral é investigar a utilização do uso dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e do *Facebook* como espaço de ensino-aprendizagem para o trabalho com diversos temas ligados a educação, proposto em sequência didática no ambiente virtual, o qual está relacionado com a problemática, a qual compreende a falta de interesse por parte dos docentes e discentes no cumprimento das atividades escolares em método tradicional de ensino e, concomitantemente, com o interesse que os alunos demonstram pelo ambiente virtual da internet, o qual é considerado, por algumas escolas, como inimigos do processo de ensino-aprendizagem.

Por fim esperamos que ao final desta pesquisa professores e alunos possam verificar que estamos na Era Digital e devem ser utilizados sempre que forem possíveis todos os recursos em prol da educação.

4 ANÁLISES DA PESQUISA DE CAMPO

Nesta etapa será apresentado o resultado da pesquisa. Esta pesquisa foi fundamental para saber como estão os professores e os alunos diante das tecnologias digitais.

A seção está dividida em 4.1 resultado da pesquisa, 4.2 professores, 4.3 alunos e 4.4 uma conclusão do capítulo 4.

4.1 RESULTADO DA PESQUISA

A pesquisa foi direcionada para professores e alunos da Rede Pública e da Rede Particular de Ensino de vários pontos do Brasil, pois a finalidade era verificar em locais diferentes o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação.

4.2 PROFESSORES

A pesquisa foi feita com 28 (vinte e oito) professores de vários locais do Brasil, sendo que 20 (vinte) professores responderam a pesquisa e 8 (oito) professores não responderam a pesquisa.

O questionário possui 32 (trinta e duas) perguntas de vários assuntos, e abaixo serão apresentadas somente as questões que foram julgadas mais importantes para o trabalho.

✓ Resposta para a pergunta (Qual escola trabalha?)

A primeira questão buscava informações sobre o local onde os professores trabalham. Em resposta à primeira pergunta obtivemos os seguintes dados: 16 (dezesesseis) professores trabalham em Escolas Públicas, 2 (dois) professores trabalham em Escolas Pública/Particular, 1 (um) professor trabalha em Escola Particular e 1 (um) professor trabalha em Outras.

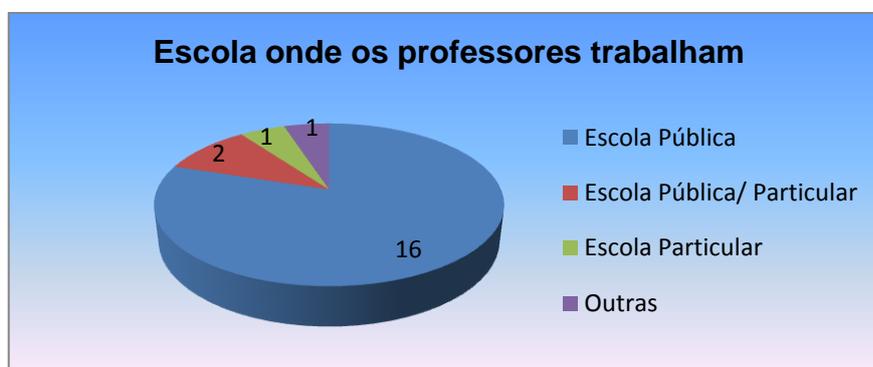


Gráfico 1: Escola onde os professores trabalham

Vale, aqui, ressaltar que a maior parte dos professores trabalha em escolas públicas.

✓ **Resposta para a pergunta (Professor (a) de qual matéria?)**

A segunda questão buscava informações sobre quais matérias os professores trabalham. Em resposta a esta pergunta obtivemos os seguintes dados: 06 (seis) de Geografia, 04 (quatro) de Inglês, 02 (dois) de Matemática, 02 (dois) de Informática, 02 (dois) de Física, 02 (dois) de Outras, 01 (um) de Educação Física e 01 (um) de Filosofia.

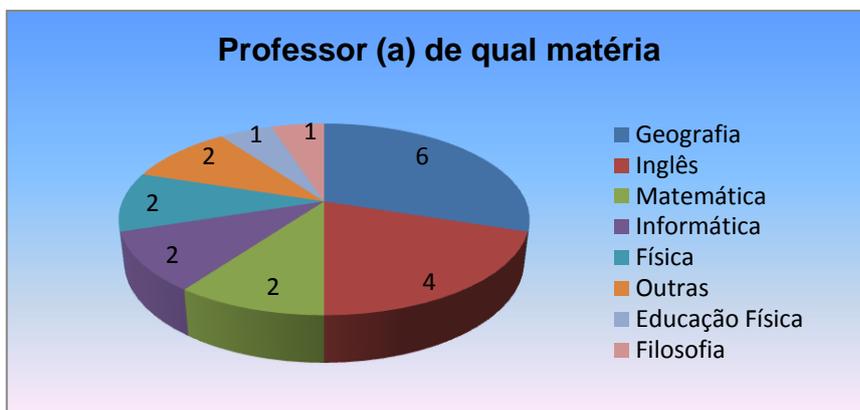


Gráfico 2: Professor (a) de qual matéria

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa são de todas as áreas de ensino.

✓ **Resposta para a pergunta (Professor de qual série?)**

A terceira questão buscava informações sobre quais séries os professores trabalham com seus alunos. Em resposta à terceira pergunta obtivemos os seguintes dados: 07 (sete) do Ensino Fundamental e Médio, 05 (cinco) do Ensino Fundamental, 05 (cinco) do Ensino Médio, 02 (dois) de Outras e 01 (um) do Ensino Médio e Superior.



Gráfico 3: Séries que os professores trabalham

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa são de todas as séries de ensino.

✓ **Resposta para a pergunta (Quantos anos trabalham como professor (a)?)**

A quarta questão buscava informações sobre quantos anos trabalham como professores. Em resposta à quarta pergunta obtivemos os seguintes dados:



Gráfico 4: Quantos anos trabalham como professor (a)

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa tem entre 1 ano a 30 anos que trabalham na área de ensino.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual o seu sexo?)**

A quinta questão buscava informações sobre o sexo dos professores. Em resposta à quinta pergunta obtivemos os seguintes dados:

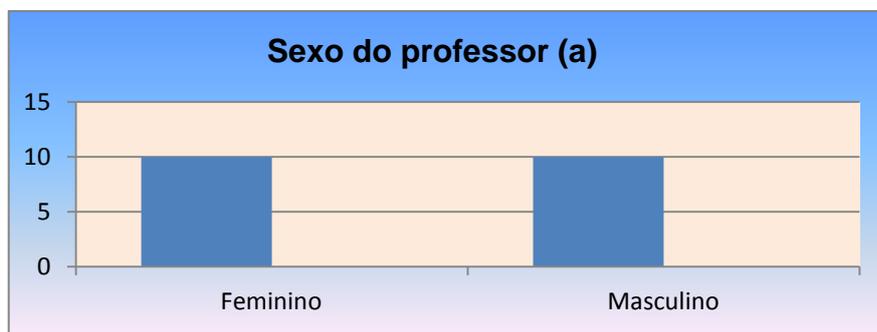


Gráfico 5: Sexo do professor (a)

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa são a metade feminina e a outra metade masculina.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual a sua idade?)**

A sexta questão buscava informações sobre a idade dos professores. Em resposta à sexta pergunta obtivemos os seguintes dados:



Gráfico 6: Idade do professor (a)

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa têm entre 25 anos e 51 anos de idade.

✓ **Resposta para a pergunta (Acessa internet?)**

A sétima questão buscava informações sobre a frequência que os professores utilizam a internet. Em resposta à sétima pergunta obtivemos os seguintes dados:

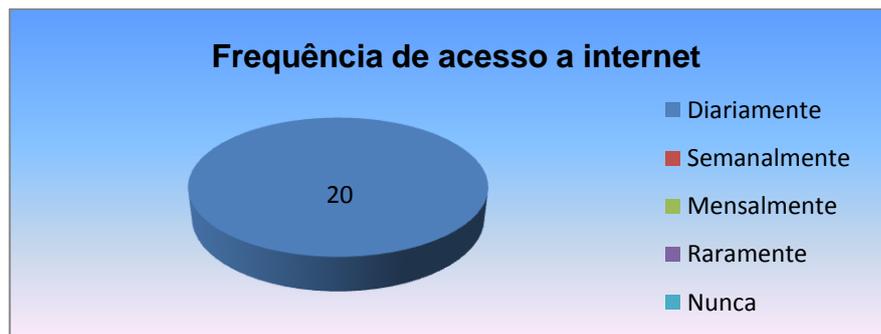


Gráfico 7: Frequência de acesso a internet

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa que todos acessam internet pelo menos uma vez por dia, ou seja, 100 (cem) por cento.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual a frequência que utiliza os Ambientes Virtuais de Aprendizagem com seus alunos?)**

A oitava questão buscava informações sobre a frequência que os professores utilizam os Ambientes Virtuais de Aprendizagem com seus alunos. Em resposta à oitava pergunta obtivemos os seguintes dados:



Gráfico 8: Frequência de acesso aos Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa tem muita dificuldade para acessar os ambientes virtuais de aprendizagem nas escolas, devido à falta de computadores com internet.

✓ **Resposta para a pergunta (Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem ajudou o desempenho dos seus alunos?)**

A nona questão buscava informações sobre se os Ambientes Virtuais de Aprendizagem ajudou o desempenho dos seus alunos. Em resposta à nona pergunta obtivemos os seguintes dados:

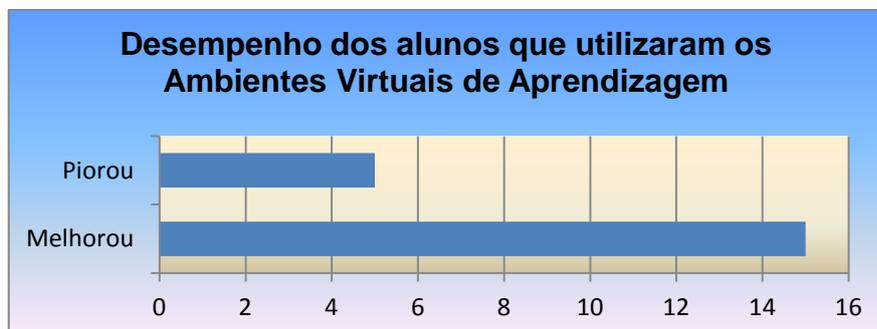


Gráfico 9: Desempenho dos alunos que utilizaram os Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa sempre quando utilizaram os ambientes virtuais de aprendizagem disseram que ajudou na educação dos alunos.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual Rede Social você possui?)**

A décima questão buscava informações sobre quais Redes Sociais os professores possuem. Em resposta à décima pergunta obtivemos os seguintes dados:

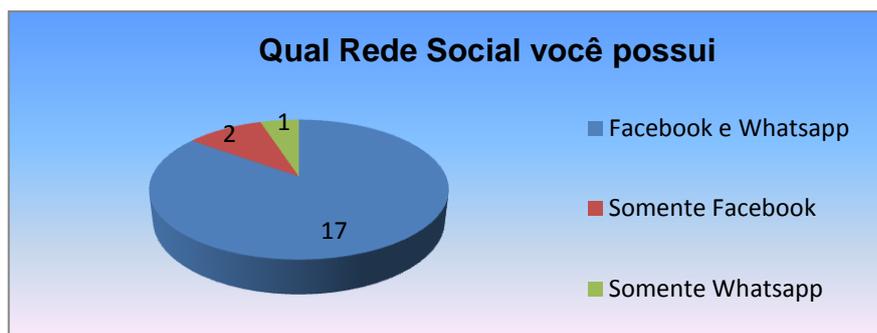


Gráfico 10: Qual Rede Social você possui

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa que somente 1 (um) professor não possui o Facebook e que todos os demais professores possuem os dois (*Facebook* e *Whatsapp*) ou somente o Facebook.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual a sua experiência com Tecnologias da Informação e da Comunicação na escola?)**

A décima primeira questão buscava saber informações dos professores sobre suas experiências com Tecnologias da Informação e da Comunicação nas escolas. Em resposta à décima primeira pergunta obtivemos os seguintes dados:



Gráfico 11: Experiências com Tecnologias da Informação e da Comunicação

Vale, aqui, ressaltar que os professores participantes da pesquisa têm uma boa experiência com as tecnologias da informação e da comunicação.

✓ **Conclusão parcial**

Diante do resultado desta pesquisa foi verificado que quase todos os professores acessam internet em casa ou no trabalho, todos tem celular com internet e computador em casa. Quase todos têm Redes Sociais como o *Facebook* ou *Whatsapp*, ou seja, todos poderiam estar utilizando deste recurso em prol da educação, mas não utilizam.

Também foi observado que diante da pergunta “se já participou de um grupo de estudo no *Facebook*” muitos responderam que já participaram, e aqueles que não participaram ainda gostariam de participar.

Foi observado, também, que através das pesquisas os professores mais velhos não gostam de usar os Ambientes Virtuais de Aprendizagem e nem participariam de um grupo de estudo no *Facebook*.

4.3 ALUNOS

A pesquisa foi feita com 22 (vinte e dois) alunos de vários locais do Brasil, sendo que 20 (vinte) alunos responderam a pesquisa e 2 (dois) alunos não responderam a pesquisa.

O questionário possui 33 (trinta e três) perguntas de vários assuntos, e abaixo serão apresentadas somente as questões que foram julgadas mais importantes para o trabalho.

✓ Resposta para a pergunta (Qual escola estuda?)

A questão buscava informações sobre o local onde os alunos estudam. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados: 18 (dezoito) alunos estudam em Escolas Públicas e 2 (dois) alunos estudam em Escolas Particulares.

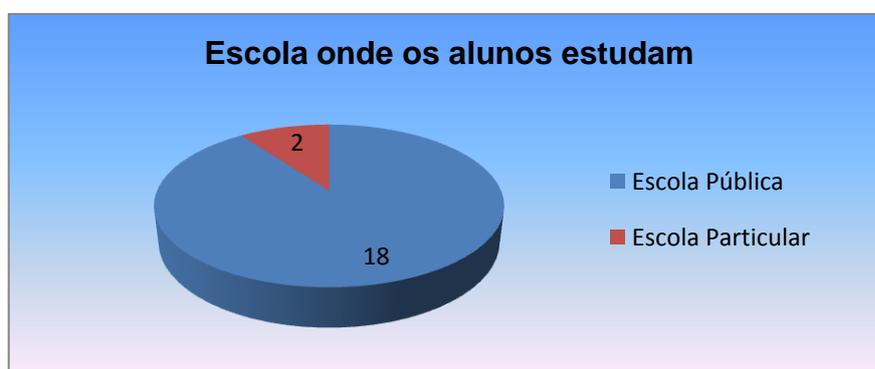


Gráfico 12: Escola onde os alunos estudam

Vale, aqui, ressaltar que os alunos participantes da pesquisa são quase todos da rede pública de ensino.

✓ Resposta para a pergunta (Qual ano está estudando?)

A questão buscava informações sobre qual série/ano os alunos estão estudando. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados: 20 (vinte) no Ensino Médio.



Gráfico 13: Qual Série/Ano está estudando

Vale, aqui, ressaltar que os alunos participantes da pesquisa são todos do ensino médio.

✓ **Resposta para a pergunta (Situação Escolar?)**

A questão buscava informações se o aluno está em situação regular ou é repetente. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados: 16 (dezesesseis) alunos estão em situação regular e 4 (quatro) são repetentes.



Gráfico 14: Situação escolar dos alunos

Vale, aqui, ressaltar que entre os alunos participantes temos 4 (quatro) repetentes onde não influenciou no resultado da pesquisa.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual o seu sexo?)**

A questão buscava informações sobre o sexo dos alunos. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados:

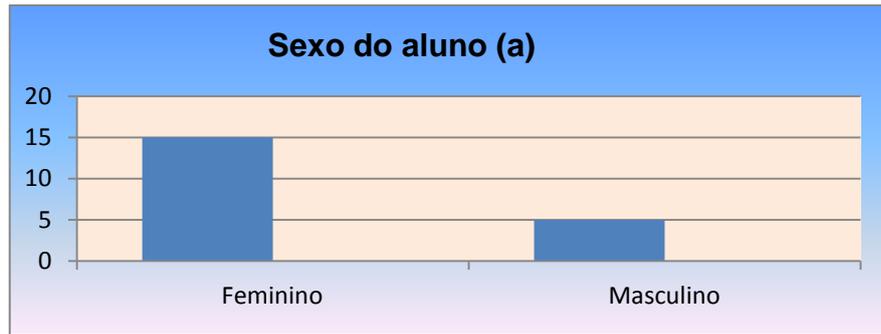


Gráfico 15: Sexo do aluno (a)

Vale, aqui, ressaltar que entre os alunos participantes da pesquisa temos a maioria do sexo feminino.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual a sua idade?)**

A questão buscava informações sobre a idade dos alunos. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados:



Gráfico 16: Idade do aluno (a)

Vale, aqui, ressaltar que entre os alunos participantes da pesquisa temos alunos entre 15 anos e 18 anos de idade.

✓ **Resposta para a pergunta (Acessa internet?)**

A questão buscava informações sobre a frequência que os alunos utilizam a internet. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados:



Gráfico 17: Frequência de acesso a internet

Vale, aqui, ressaltar que entre os alunos participantes da pesquisa temos quase 100 (cem) por cento dos alunos acessando a internet pelo menos uma vez por dia.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual a frequência que utiliza os Ambientes Virtuais de Aprendizagem?)**

A questão buscava informações sobre a frequência que os alunos utilizam os Ambientes Virtuais de Aprendizagem para desenvolver qualquer conteúdo. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados:



Gráfico 18: Frequência de acesso aos Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Vale, aqui, ressaltar que entre os alunos participantes da pesquisa que quase a metade não utiliza os ambientes virtuais de aprendizagem.

✓ **Resposta para a pergunta (Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem ajudou o seu desempenho?)**

A questão buscava informações sobre os alunos que utilizaram os Ambientes Virtuais de Aprendizagem se ajudou o seu desempenho ou não. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados:

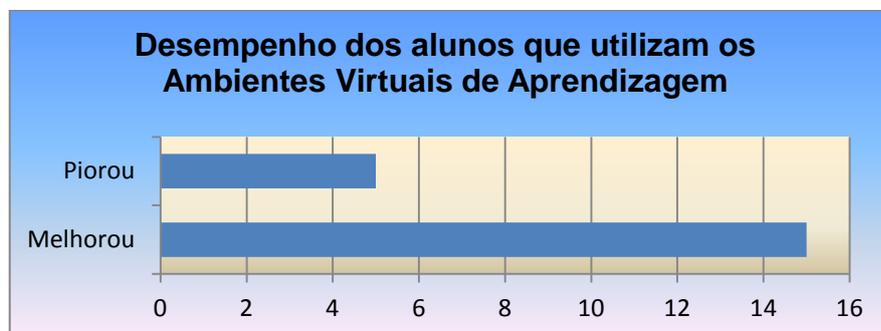


Gráfico 19: Desempenho dos alunos que utilizam os Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Vale, aqui, ressaltar que entre os alunos participantes da pesquisa alguns não tiveram os resultados esperados.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual Rede Social você possui?)**

A questão buscava informações sobre quais Redes Sociais os alunos possuem. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados:

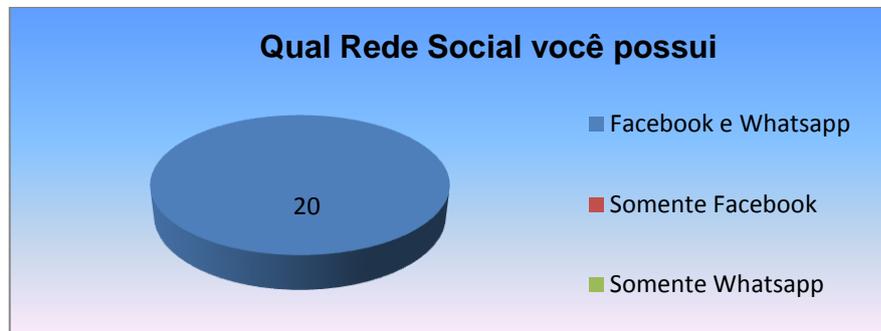


Gráfico 20: Qual Rede Social você possui

Vale, aqui, ressaltar que entre os alunos participantes da pesquisa que 100 (cem) por cento possuem o Facebook e o Whatsapp. A pesquisa demonstrou também que 50 (cinquenta) por centos dos alunos possuem uma terceira Rede Social como (*Instagram*, *Snapchat* e *Twitter*).

✓ **Resposta para a pergunta (Gostaria que seu professor (a) fizesse um grupo de estudo no Facebook?)**

A questão buscava informações sobre se o professor (a) fizesse um grupo de estudo no *Facebook* você participaria deste grupo. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados:



Gráfico 21: Participaria de grupo de estudo no Facebook

Vale, aqui, ressaltar que entre os alunos participantes da pesquisa que quase todos gostariam de participar de um grupo de estudo no Facebook.

✓ **Resposta para a pergunta (Qual a sua experiência com Tecnologias da Informação e da Comunicação na escola?)**

A questão buscava saber informações dos alunos sobre suas experiências com Tecnologias da Informação e da Comunicação nas escolas. Em resposta à pergunta obtivemos os seguintes dados:



Gráfico 22: Experiências com Tecnologias da Informação e da Comunicação

Vale, aqui, ressaltar que entre os alunos participantes da pesquisa que a metade não tem experiências com as tecnologias da informação e da comunicação.

✓ Conclusão parcial

Diante do resultado desta pesquisa foi observado que quase todos os alunos acessam internet em casa, todos tem celular com internet e computador em casa. E que todos têm Redes Sociais como o *Facebook* ou *Whatsapp*, ou seja, todos poderiam estar utilizando deste recurso em prol da educação, mas não utilizam.

Também foi observado que diante da pergunta “se seu professor (a) fizesse um grupo de estudo no *Facebook*, você participaria?”, muitos responderam que sim, e até deram sugestões que o grupo poderia ser de todas as matérias.

Foi observado, também, que através das pesquisas que quase todos os alunos têm mais de duas Redes Sociais e quando falamos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem eles dizem que os professores utilizam pouco.

4.4 CONCLUSÃO GERAL DA PESQUISA

A pesquisa foi fundamental para chegar a uma conclusão que todos nós já sabemos que quase todos os professores e alunos já estão na Era Digital, pois quando falamos em algumas tecnologias tais como o celular, o computador e a internet todos têm e conhecem muito bem.

Todos têm e usam os recursos das redes Sociais para pesquisar, conversar, ouvir músicas, jogar e enviar fotos, mas são poucos que já participaram de algum grupo de estudo do Facebook. Vários professores e alunos falaram que participariam de grupo de estudo no Facebook.

Sobre os Ambientes Virtuais de Aprendizagem foi observado que os professores não utilizam diariamente, por vários motivos tais como, só existe uma sala de informática na escola.

Portanto, pode-se considerar que redes sociais do *Facebook* devem ser utilizadas na escola como ambiente onde o processo de construção de um saber seja percebido como útil pelos alunos e não como uma realidade imposta e desinteressante. Essas tecnologias podem ser usadas como instrumentos para muitas formas de ensinar, contudo o professor precisa saber que concepção de ensino-aprendizagem ele pretende adotar.

As redes sociais do *Facebook* podem ser utilizadas para aplicar conteúdos e para memorização servindo, apenas, de mero suporte para o professor apresentar todo o saber, e dessa forma continuar seguindo o modelo tradicional de ensino. Mas, pode servir, também, para a construção do conhecimento e não só para memorização deste, ou seja, com a utilização das redes sociais em sala de aula, o professor pode atribuir ao aluno um papel importante no processo de ensino-aprendizagem que é o de construtor do conhecimento. É possível fazer das aulas, com a utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação, um momento de interação entre alunos e professor, criando uma situação de construção coletiva do saber. Assim, o ambiente torna-se interessante e acessível para a interação entre os sujeitos aprendizes.

5 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Este trabalho foi muito importante para o meu aprendizado como futuro professor de Informática. O tema escolhido foi Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Redes Sociais em particular o Facebook, pois estes dois temas tem muita ligação com o curso de Licenciatura em Computação a distância que estou fazendo, onde precisou utilizar-se de todos os recursos existentes nos ambientes de aprendizagem.

O trabalho foi dividido em duas etapas, a primeira etapa foi à parte teórica dos temas escolhidos e na segunda parte foi aplicado um questionário sobre Tecnologias da Informação e Comunicação onde buscava informação do tipo: como anda as tecnologias entre professores e alunos das escolas públicas e privadas. Nesta segunda etapa foi observado que quase todos os professores estão na Era Digital. Porque foi adotada esta estratégia, pois o objetivo era demonstrar para todos os professores e alunos que ainda não conhecem os Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Redes Sociais em particular o Facebook que estamos perdendo uma grande ferramenta que podemos utilizar em prol da educação. Mas nem tudo na pesquisa foi maravilha, pois ainda temos grandes problemas do tipo falta de computadores com internet nas escolas. Alguns professores relataram que não conseguem utilizar a sala de informática ao menos uma vez por semana, e desta maneira fica muito difícil à educação entrar na Era Digital. Mas foi observado também que não faltou vontade de muitos professores, pois atualizam os conteúdos dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem muitas vezes em casa, por motivo de falta de computadores com internet nas escolas.

Uma informação muito importante é que somente 1 (um) professor e 1 (um) aluno não tem internet no seu celular e os demais todos têm e diante desta análise pode-se chegar a uma conclusão que estamos praticamente o tempo todo *online* com os nossos alunos. E não podemos perder esta oportunidade para ensinar por meio de uma dica, onde podemos sugerir a leitura de uma notícia ou assistir um vídeo para que os alunos possam um dia antes tomar ciência do conteúdo da aula e quando chegar à aula ter condições para debater e falar sobre o tema da aula.

Os professores mais velhos são os que têm mais dificuldades para utilizarem as novas tecnologias, pois ainda preferem o velho quadro de giz, e quando perguntei sobre o que acham dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem falaram que nunca utilizaram porque acham muito complicados o seu uso. E quando foi perguntado sobre Redes Sociais em particular o *Facebook* disseram que adoram utilizar, mas somente para conversar com parentes e colegas distantes em horas de lazer, e nada de grupo de estudo de escola com alunos.

No final do trabalho chega-se a conclusão que muitos não conhecem as ferramentas dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e do *Facebook*, pois os dois aplicativos podem ajudar e muito na educação. Na verdade precisamos estar sempre em evolução, pois nos dias atuais os jovens são os que mais gostam de fazer é estar o tempo todo mexendo em celulares e computadores e desta forma precisamos aproveitar esta oportunidade para ensinar os nossos jovens. O que precisamos é incentivar as escolas a tirar este paradigma que a Era Digital é para ser aplicada em todos os locais, inclusive nas escolas e não somente em nossas casas. Muitos pensam que a melhor maneira de ensinar nas escolas ainda é no modelo antigo. Os tempos são outros, conseqüentemente, as tecnologias também. Com isso, resta apropriar-nos do que estas nos oferecem enquanto instrumentos possíveis de aproveitamento e incorporação pedagógica em favor do processo escolar de ensino-aprendizagem.

Ainda que em pequena escala, outro apontamento questionável é a falta de interesse de alguns profissionais em buscar novas metodologias, sendo que a adequação a recursos tecnológicos é um item indispensável na qualificação profissional em qualquer área de atuação, considerando que muitas vezes o aluno está mais atualizado tecnologicamente que o próprio professor.

Esperamos que, com o resultado deste trabalho, que todos possam repensar e quem sabe fazer a sua parte na mudança que todos nos sempre falamos, pois a educação só vai mudar quando fizermos a nossa parte seja ela qual for.

Gostaria de registrar a boa vontade de todos os professores e alunos que ajudaram respondendo o questionário, pois sem eles não poderia concluir o trabalho.

Como trabalho futuro sugere fazer um grupo de estudo relacionado com o tema filosofia. Este grupo poderia ser formado, por exemplo, somente em uma sala de aula durante um bimestre, onde professores e alunos poderiam fazer um teste e depois verificar se houve melhora dos alunos. Sugerimos ainda, que este grupo seja fechado (maior privacidade das publicações, ficando a visibilidade dos conteúdos apenas para os membros adicionados), permitem compartilhamento de informações, *links*, documentos de texto, imagens, vídeos, slides, criação de enquetes, eventos, *upload* e *download* de arquivos e, por isso, são ambientes propícios a serem utilizados por educadores para o ensino.

E após o término do bimestre o professor da matéria e os alunos que participaram deste grupo de estudo deverão fazer uma reunião onde todos poderão falar sobre o que acharam desta ideia, e depois desta reunião se todos estiverem de acordo com esta mudança implantar em mais uma sala de aula.

E por fim deixar a seguinte mensagem para todos os professores que a educação que nós tanto queremos e falamos só depende de nós mesmos, pois não adianta esperar que outras pessoas façam.

REFERÊNCIAS

BRISOLA, Elisabette, O Uso do Computador na Formação do Professor.

GUERRA, Zailton Pinheiro. Uso de Rede Social do Facebook em sala de aula: mais interação e aprendizado sobre poemas concretistas. Pau dos Ferros: UERN, 2015.

PATRÍCIA, Rodrigues Siqueira. O uso da Rede Social Facebook com o recurso educacional no Colégio Estadual Porto Seguro. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2015.

RECUERO, Raquel. Redes Sociais na Internet, Difusão de Informação e Jornalismo: Elementos para Discussão, 2007.

RECUERO, Raquel da Cunha. Redes Sociais na Internet, Universidade Católica de Pelotas, 2005.

RECUERO, Raquel. Redes Sociais na Internet, Editora Sulina, 2008.

ROBERTO, Laís Maciel. A Influência das Redes Sociais na Comunicação Organizacional, 2009.

SANTOS, Edméa Oliveira. Ambientes Virtuais de Aprendizagem: Por Autorias Livres, Plurais e Gratuitas, 2003.

VALENTE, José Armando. O computador na Sociedade do Conhecimento. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

APÊNDICE 01 – QUESTIONÁRIO

QUESTIONÁRIO PARA COLETA DE DADOS – PROFESSOR

1) Qual o seu nome?

Resposta:

2) Qual escola trabalha (escola pública ou escola particular)?

Resposta:

3) Professor (a) de qual matéria?

Resposta:

4) Qual o ano/série que trabalha como professor (a)?

Resposta:

5) Quantos anos trabalham como professor (a)?

Resposta:

6) Qual o seu sexo (masculino ou feminino)?

Resposta:

7) Qual a sua idade?

Resposta:

8) Qual a sua cor (branca, amarela, morena, parda, negra)?

Resposta:

9) Qual a sua naturalidade?

Resposta:

10) Qual a zona de sua residência (zona urbana, zona rural)?

Resposta:

11) Qual a sua formação como professor (a) (graduação, mestrado, doutorado)?

Resposta:

12) Tem celular?

Resposta:

13) Tem internet no seu celular?

Resposta:

14) Tem computador em casa?

Resposta:

15) Tem internet em casa?

Resposta:

16) Acessa internet?

Resposta:

17) Qual o local onde acessa internet?

Resposta:

18) Qual a frequência de acesso à internet (diariamente, semanalmente, mensalmente, raramente, nunca)?

Resposta:

19) Conhece algum Ambiente Virtual de Aprendizagem?

Resposta:

20) Já fez algum curso em Ambiente Virtual de Aprendizagem?

Resposta:

21) Já trabalhou com seus alunos alguma atividade em Ambiente Virtual de Aprendizagem?

Resposta:

22) O que achou dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem?

Resposta:

23) Qual a frequência que utiliza os Ambientes Virtuais de Aprendizagem com seus alunos?

Resposta:

24) O Ambiente Virtual de Aprendizagem ajudou o desempenho dos alunos?

Resposta:

25) Você acredita que o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação podem contribuir parcialmente com o ensino-aprendizado?

Resposta:

26) O que mais gosta de fazer quando acessa a internet (usar o *facebook*, *whatsapp*, notícias, pesquisar, fotos, ler, *youtube*, sem resposta, não tem acesso)?

Resposta:

27) Qual rede social você tem (*facebook*, *whatsapp*, *twitter*, outro, não tem)?

Resposta:

28) Qual a principal utilidade do *facebook* para você (conversar/ informar, jogar, publicar fotos, estudar, não utiliza)?

Resposta:

29) Já fez algum grupo de estudo no *facebook*?

Resposta:

30) Você participaria de um grupo de estudo no *facebook*?

Resposta:

31) Qual a Tecnologias da Informação e da Comunicação de sua preferência (*facebook*, sites educativos, computador, vídeos, *whatsapp*, *twitter*, *blog*, outros)?

Resposta:

32) Qual a sua experiência com Tecnologias da Informação e da Comunicação na escola (excelente, ótima, boa, regular, nenhuma)?

Resposta:

APÊNDICE 02 – QUESTIONÁRIO

QUESTIONÁRIO PARA COLETA DE DADOS – ALUNOS

1) Qual o seu nome?

Resposta:

2) Qual escola estuda (escola pública ou escola particular)?

Resposta:

3) Qual o ano/série que está estudando?

Resposta:

4) Situação escolar (regular, repetente)?

Resposta:

5) Qual o seu sexo (masculino ou feminino)?

Resposta:

6) Qual a sua idade?

Resposta:

7) Qual a sua cor (branca, amarela, morena, parda, negra)?

Resposta:

8) Qual a sua naturalidade?

Resposta:

9) Qual a zona de sua residência (zona urbana, zona rural)?

Resposta:

10) O que mais gosta de fazer quando acessa a internet?

Resposta:

11) Tem celular?

Resposta:

12) Tem internet no seu celular?

Resposta:

13) Tem computador em casa?

Resposta:

14) Tem internet em casa?

Resposta:

15) Acessa internet?

Resposta:

16) Qual o local onde acessa internet (em casa, *lan house*, outros)?

Resposta:

17) Qual a frequência de acesso à internet (diariamente, semanalmente, mensalmente, raramente, nunca)?

Resposta:

18) Sabe o que é Ambiente Virtual de Aprendizagem?

Resposta:

19) Conhece algum Ambiente Virtual de Aprendizagem?

Resposta:

20) Já estudou em algum Ambiente Virtual de Aprendizagem?

Resposta:

21) O que achou dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem?

Resposta:

22) Qual a frequência que utiliza os Ambientes Virtuais de Aprendizagem?

Resposta:

23) Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem ajudou o seu desempenho na escola?

Resposta:

24) Você acredita que o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação podem contribuir parcialmente com o ensino-aprendizado?

Resposta:

25) O que mais gosta de fazer quando acessa a internet (usar o *facebook*, *whatsapp*, notícias, pesquisar, fotos, ler, *youtube*, sem resposta, não tem acesso)?

Resposta:

26) Qual rede social você tem (*facebook*, *whatsapp*, *twitter*, outro, não tem)?

Resposta:

27) Qual a principal utilidade do *facebook* para você (conversar/ informar, jogar, publicar fotos, estudar, não utiliza)?

Resposta:

28) Já participou de algum grupo de estudo no *facebook*?

Resposta:

29) Acredita que o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação pode contribuir parcialmente com o ensino-aprendizado?

Resposta:

30) Qual a Tecnologias da Informação e da Comunicação de sua preferência (*facebook*, sites educativos, computador, vídeos, *whatsapp*, *twitter*, *blog*, outros)?

Resposta:

31) Gostaria que o seu professor (a) fizesse um grupo de estudo no *facebook* sobre que matéria (português, matemática, história, geografia, física, química, biologia, inglês)?

Resposta:

32) Você participaria de um grupo de estudo no *facebook*?

Resposta:

33) Qual a sua experiência com Tecnologias da Informação e da Comunicação na escola (excelente, ótima, boa, regular, nenhuma)?

Resposta: