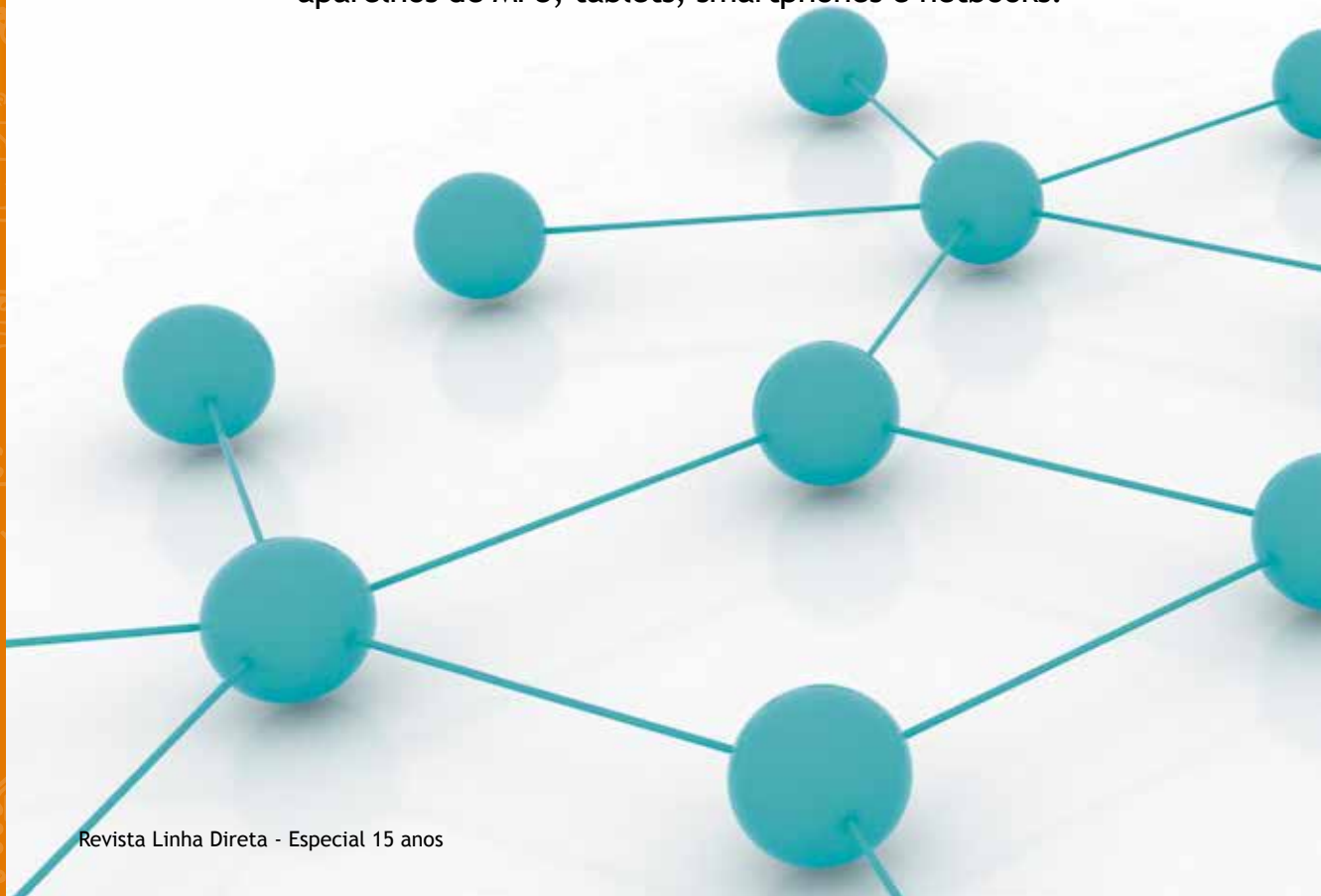


Geração do conteúdo

Alexandre Grechi*

Atualmente, os estudantes estão participando de forma ativa da geração de conteúdos, sejam digitais ou impressos, e interferindo na forma como os professores dão aula, exigindo conteúdo mais dinâmico e multimidiático, novas soluções e maior interatividade, replicando no mundo real o mundo da internet, onde estão inseridos desde o nascimento. Por esse motivo, os professores precisam estar em constante atualização para acompanhar o fluxo de informações que os alunos despejam diariamente com seus aparelhos de MP3, tablets, smartphones e netbooks.



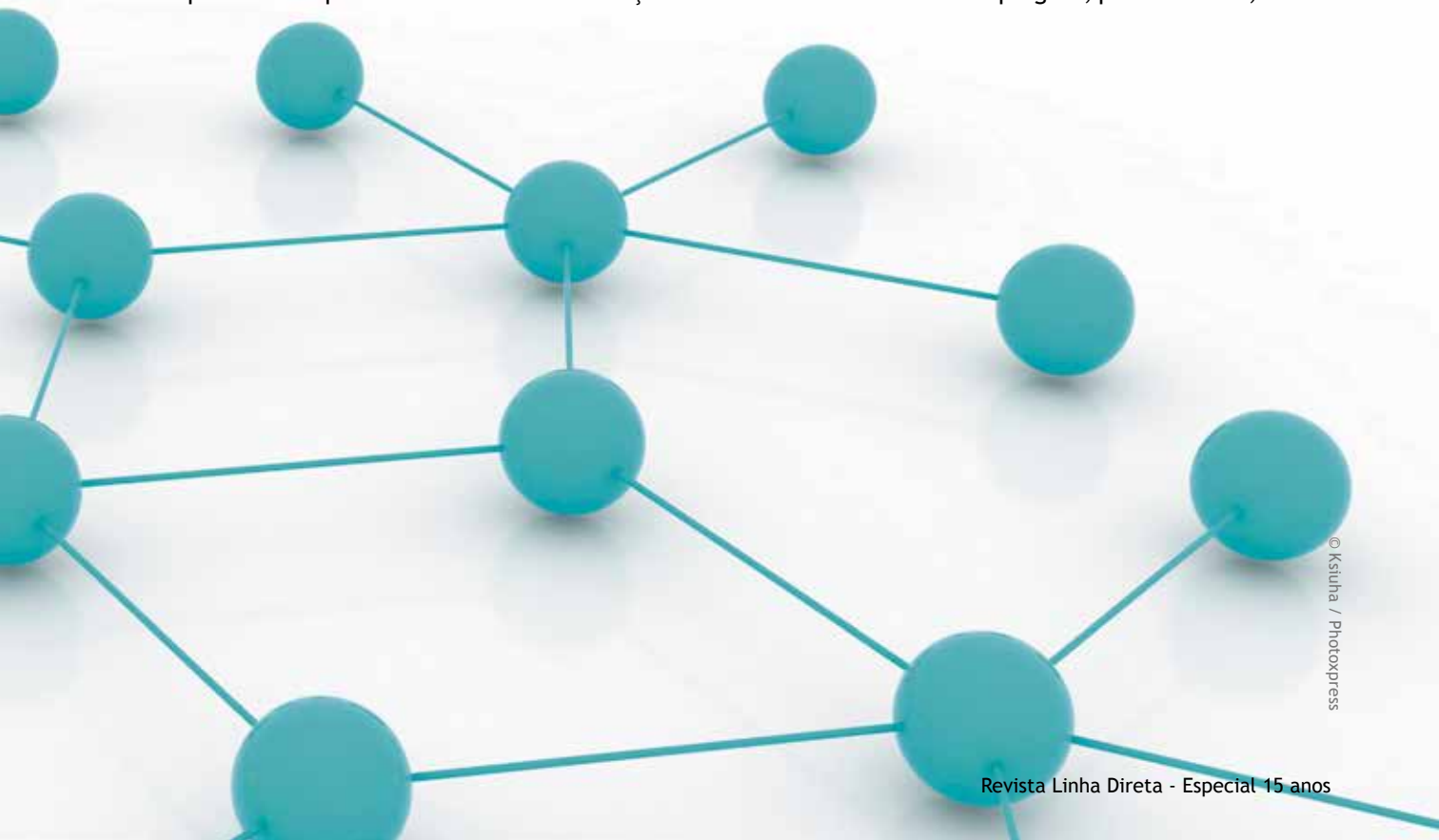
Com os incentivos oferecidos pelo governo brasileiro para a compra de computadores pessoais e a popularização do acesso à internet banda larga, a expressão *computação nas nuvens* está cada vez mais presente em nosso dia a dia, principalmente entre os profissionais de educação. Tal expressão se refere a arquivos e programas hospedados em servidores na web, bastando ao usuário uma conexão com a internet para acessá-los por e-mail. Há poucos anos, somente era possível editar um documento de texto num programa, muitas vezes caro, instalado no computador. Hoje podemos criar esse mesmo documento no Google Docs e editá-lo de qualquer lugar do mundo, compartilhar seu acesso, definindo quem pode editá-lo ou apenas visualizá-lo, e sem pagar um centavo por isso.


Dessa forma, o tempo dos disquetes e CDs que paravam de funcionar e dos pen drives infectados por vírus cada vez que eram inseridos em computadores desconhecidos está ficando para trás. Documentos podem ser enviados para e-mails de professores, apresentações podem ser exibidas diretamente na tela de projeção. No entanto, novos problemas aparecem com as novas soluções.

Mundo virtual x mundo pessoal

Muitas vezes, o aluno cria sua conta em aplicativos nas nuvens utilizando e-mail pessoal, misturando contatos e mensagens privadas com os da escola. Muitos colégios não possuem um servidor de e-mails dedicado à área pedagógica, forçando professores a solicitar aos alunos o envio de trabalhos escolares para e-mails pessoais ou criados especialmente para isso. Essas ações dificultam o controle de entrega dos trabalhos, pois os e-mails não identificam o aluno e sua turma, restando ao professor decifrar, dentre tantos apelidos, quem é o autor da obra e a que turma pertence.

Para reunir todas essas informações num único local, de fácil acesso para professores e alunos, foram desenvolvidos os Sistemas de Gestão de Aprendizagem (LMS) - do inglês Learning Management System. Os LMS são ferramentas originalmente voltadas para a educação a distância. Os primeiros reuniam soluções para coleta de informações, entrega e *feedback* de trabalhos, mas apresentavam alguns problemas que levavam ao abandono da plataforma: para os professores, a falta de liberdade para criar e o engessamento do modelo empregado; para os alunos, a falta





de *feedback* e a sensação de solidão, pela dificuldade de interagir com seus pares para troca de ideias e produção de conteúdo.

Com o advento da nova geração de LMS, como o Frontier, ferramentas já existentes foram aperfeiçoadas e outras foram criadas para auxiliar professores e alunos no desenvolvimento de conteúdo e interatividade: ferramentas de avaliação e autoavaliação, criação coletiva e criação de páginas de conteúdo dinâmico, que vão além da página sem interatividade criada automaticamente por um gerador.

A nova geração de LMS acaba com a ideia de “ferramenta para a educação a distância”, transformando o espaço numa central de informações para professores e alunos, atualizada constantemente, que reflete e aprofunda discussões de sala de aula por meio de recursos modernos e interativos.

Principais características do LMS de nova geração

Controle de acesso por usuário - Cada usuário recebe um *login*, que o identifica no sistema como um indivíduo com permissão para acessar diferentes seções e interagir com outros usuários. Dessa forma, o aluno pode interagir com colegas de turma; o professor, com todos os alunos para quem leciona; o coordenador, com professores e alunos, e assim por diante. Os níveis de acesso são definidos conforme a estrutura e a necessidade do colégio. O LMS controla o acesso dos alunos de acordo com sua turma e horário de aulas, espelhando no mundo virtual a organização da escola do mundo real, criando áreas com acesso restrito a funcionários, professores e alunos e áreas comuns a alunos e professores, como quadro de avisos e secretaria.

Disponibilidade em qualquer hora e local - O pré-requisito para acessar o LMS é uma conexão com a internet e um *login*. De qualquer local do mundo é possível inserir conteúdos, modificá-los, controlar entrega de atividades, avaliar trabalhos e conferir o desempenho dos alunos.

Gestão de acesso aos conteúdos - Um arquivo inserido para determinada turma fica restrito a ela até que seu autor decida disponibilizá-lo para outra turma ou usuário. Os objetos de aprendizagem podem ficar disponíveis aos professores daquele colégio para reutilização, evitando retrabalho.

Autoavaliação - O aluno, ao realizar uma atividade, recebe um *feedback* instantâneo configurado pelo professor. Este também pode receber avaliações de seu trabalho online, por meio de enquetes e fóruns. A sensação de frieza e a falta de retorno dos primeiros LMS ficaram para trás, pois os professores podem se comunicar com os alunos instantaneamente.

Indicadores de progresso e desempenho - O professor pode acompanhar todas as atividades realizadas pelos alunos nos fóruns e seu progresso nas atividades propostas. É possível criar acesso para que os pais acompanhem os trabalhos de seus filhos.

Ferramentas de interatividade - A interatividade de alunos e professores permite que ambos sejam geradores de conteúdo, em prol de um objetivo único: construir o conhecimento. Ferramentas como *chats* e fóruns permitem que a troca de informações aconteça instantaneamente.

Capacidade de transmissão de vídeo em tempo real - Ferramentas de captura de vídeo, áudio e desenho permitem ao professor a repetição de uma explicação. O vídeo é gravado e fica disponível para ser visto novamente por alunos que perderam a apresentação ao vivo.

Ferramentas de autoria - Antes voltadas para professores e auxiliares produzirem conteúdo, tais ferramentas agora auxiliam alunos no desenvolvimento de projetos cada vez mais interessantes e densos. Utilizando ferramentas do próprio LMS e orientações online e offline dos professores, a capacidade de produção de diversos gêneros é potencializada.

A utilização de LMS como agregador de conteúdos e projetos de alunos e professores permite aos colégios maior controle do que é produzido, melhores métodos de avaliação e maiores desafios para os alunos, que, desse modo, constroem o conhecimento de forma colaborativa e interativa, deixando de ser simples ouvintes. ■

*Supervisor de Mídia do Sistema de Ensino Dom Bosco

www.dombosco.com.br