

Wiki como estratégia para produção e colaboração na organização de um júri simulado: experiência na oferta de uma disciplina a distância no Brasil

Wiki as a strategy for production and collaboration in organizing a simulated jury: experience in delivering an on-line course in Brazil

Daniela Karine Ramos

Universidade Federal de Santa Catarina – Brasil
Universidade de Aveiro - Portugal
dadaniela@gmail.com

Juline dos Santos

Universidade Federal de Santa Catarina – Brasil
julinedossantos@gmail.com

Bruna Santana Anastácio

Universidade Federal de Santa Catarina – Brasil
brunaanastacio@hotmail.com

Resumo

Este trabalho tem o objetivo de relatar e analisar uma experiência que envolveu a produção de wikis por alunos que participaram de uma atividade colaborativa de júri simulado prevista em uma disciplina de graduação. A pesquisa realizada caracteriza-se como um estudo de caso de abordagem qualitativa pautada na análise de uma experiência desenvolvida na disciplina de Didática ofertada no curso de Licenciatura em Matemática na modalidade a distância pela Universidade Federal de Santa Catarina no Brasil. Os registros da wiki, a observação da experiência e a avaliação dos alunos permitiram identificar a sistematização coletiva de

Abstract

This work has the objective of reporting and analyzing an experience that involved the production of wikis by students who participated in a collaborative activity of simulated jury in a graduation course. The research carried out is characterized as a case study of a qualitative approach based on the analysis of an experience developed in the didactics course offered in the Undergraduate Mathematics distance course by the Federal University of Santa Catarina in Brazil. The wiki records, observation of the experience and the evaluation of the students allowed to identify the collective systematization of knowledge, participation, and

conhecimentos, a participação e a produção dos alunos. Salienta-se a importância dos recursos tecnológicos como condição para o desenvolvimento da atividade do júri simulado a distância que possibilitou alcançar os objetivos de aprendizagem propostos. Dentre os recursos a wiki permitiu a produção coletiva, a organização e a comunicação para produção de saberes, bem como ofereceu a possibilidade de avaliar o processo de produção pelos registros disponibilizados aos tutores e professores da disciplina.

Palavras-chave: Wiki; Educação a distância; Cultura da Convergência. **Keywords:** Wiki; E-learning; Culture of Convergence.

1. Introdução

Na contemporaneidade, tem-se a possibilidade de se conectar, mais facilmente, pois há disponíveis diferenciadas formas de acesso à informação e inúmeras alternativas de comunicação mediada. Pode-se assumir diferentes papéis ao interagir com essas tecnologias, dentre as quais destaca-se o papel de consumidor e de produtor, o que revela diversas nuances, mixagens e gradações. Nesse sentido, Almeida (2001) comenta que à criação de uma rede de conhecimentos favorece a democratização do acesso à informação, a troca de informações e experiências, a compreensão crítica da realidade e o desenvolvimento humano, social, cultural e educacional.

Inseridos na cultura digital, as pessoas estabelecem relações entre as tecnologias de informação e comunicação e suas vidas, se apropriando de movimentos de criação, recriação, uso e reinvenção das TICs. Nesse contexto, “potencialmente, todos podem comunicar, produzir, criar, publicar, comercializar, consumir e participar. E inventar, partilhar, construir, comunicar implica” (Souza & Bonilla, 2014, p.25) como resultado do fenômeno da convergência que acarreta novas formas de comunicação e consumo (Castells, 1996; Buckingham, 2007; Jenkins, 2009).

As transformações recentes nas tecnologias da mídia podem ser compreendidas, sobre três perspectivas diferentes de acordo com Buckingham (2007). Em primeiro lugar, o aumento da proliferação das mídias. Em segundo lugar, tem havido um processo de convergência entre tecnologias de comunicação e de informação. Em terceiro lugar essas mudanças têm implicações quanto ao acesso. Produtores e consumidores de mídia não ocupam mais papéis separados, agora são participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, nos quais a audiência não é passiva, pelo contrário, cada vez mais ela tem reivindicado seu papel de coprodutores.

Segundo Cordeiro e Bonilla (2015) citando Alex Primo (2008) o termo interagente surge em substituição ao de internauta, ou usuário, por não reportar somente à atividade de consumo de informações em rede. Outro termo utilizado nesse cenário é Prodsuários, que não produzem de forma tradicional o conteúdo, “mas estão envolvidos em ‘produsagem’ – a construção contínua e colaborativa e a ampliação do conteúdo existente, na busca de novas melhorias” (Bruno, 2008, p. 21). O conceito de produsagem se refere ao processo de produção e consumo colaborativo de informação

e também caracteriza a convergência nos moldes propostos por Jenkins (2009) no livro *Cultura da convergência*, onde discorre justamente sobre as transformações na cultura e no comportamento midiático em decorrência da Cibercultura. Para ele a convergência representa uma transformação cultural, ao passo que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia espalhados em diversas plataformas, portanto, a convergência não ocorre por meio de aparelhos, mas dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros, assim “cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana” (Jenkins, 2009, p.30).

Assim a convergência refere-se a um processo que já está em curso, graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, as mídias estão em todos os lugares. Por conseguinte, isto é mais do que apenas uma mudança tecnológica, ela altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. Destaca-se que a convergência “altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento” (Jenkins, 2009, p.43). A partir disso, para compreender a cultura da convergência Jenkins (2009) elenca três processos:

- 1) **Convergência dos meios de comunicação:** apóia-se no fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação.
- 2) **Cultura participativa:** supõe que a audiência não é passiva, ela pode participar da produção de materiais culturais. “Uma cultura participativa é uma cultura com barreiras relativamente baixas para a expressão artística e engajamento cívico, forte apoio à criação e compartilhamento de criações e algum tipo de orientação informal” (Jenkins et al, 2006, p.3).
- 3) **Inteligência coletiva:** termo cunhado pelo francês Pierre Lévy que significa uma inteligência distribuída por toda parte, onde cada um contribui com uma peça para compor o todo. Na visão de Jenkins (2009, p.30) “Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático”.

O uso das tecnologias para produção e disseminação de conhecimento de forma participativa e colaborativa concretiza-se, por exemplo, nas wikis que são conhecidas como ferramentas de colaboração, caracterizando-se, de modo geral, como sites totalmente editáveis, ou seja, os usuários podem visitar, ler, reorganizar e atualizar a estrutura e conteúdo (texto e imagens) de uma wiki (Augar; Raitman; Zhou, 2004). Nesse contexto, Godwin-Jones (2003) os sites wiki podem ser criados para projetos específicos com um grupo definido de usuários permitidos e fornecer um excelente ambiente colaborativo, já que as alterações são registradas junto com a identificação do autor.

Os ambientes colaborativos favorecem discussões, reflexões e problematizações, possibilitando o exercício da ajuda mútua entre quem está envolvido em atividade comum, como no caso da educação a distância. No contexto da educação, a colaboração é um aspecto fundamental a ser desenvolvido pelos estudantes e proposto pelos professores. Nesse sentido, é entendida com “as interações entre

os próprios estudantes, as interações entre os professores e os estudantes a colaboração na aprendizagem resulta de tais interações” (Palloff & Pratt, 2002).

Nesse viés, os estudos de Laal *et.al* (2013) afirmam que a colaboração contribui no desenvolvimento de interações sociais, no aumento de comportamentos sociais positivos como honra, união e amizade, na autoestima, envolvendo mais os membros a participar e responsa-se pelos resultados da atividade, além de melhorar as habilidades de resolução de problemas e aumentar o nível de pensamento.

Na pesquisa de Augar, Raitman e Zhou (2004) há um relato que as wikis foram usadas com sucesso para permitir que centenas de alunos participassem de um projeto colaborativo promovido pela Universidade Deakin, que ilustrou como os praticantes de e-learning podem usar tecnologia wiki para melhorar a interação social entre os alunos online. Além disso, as wikis estão disponíveis gratuitamente, são confiáveis e relativamente fáceis de usar (Augar; Raitman; Zhou, 2004).

Diante disso, o objetivo deste trabalho é relatar e analisar uma experiência que envolveu a produção de wikis por alunos que participaram de uma atividade colaborativa de júri simulado em uma disciplina de graduação de um curso a distância. A produção das wikis compunha etapas da atividade que integrou alunos de nove polos presenciais, organizados em três grupos, na elaboração prévia e a distância de argumentos de acusação e defesa para realização do júri simulado mediado pelo uso de videoconferência. Posteriormente a realização do júri um dos grupos utilizou a wiki para elaboração do parecer final.

2. Metodologia

A pesquisa realizada caracteriza-se como um estudo de caso de abordagem qualitativa analisa a experiência desenvolvida na disciplina de Didática ofertada no curso de Licenciatura em Matemática na modalidade a distância pela Universidade Federal de Santa Catarina.

A atividade proposta na disciplina de Didática constituiu-se como um júri simulado, teve como objetivo discutir com os alunos os modelos epistemológicos e pedagógicos, ressaltando o objeto da didática e os elementos que compõe o processo educativo.

Figura 1- Tela do moodle com organização da atividade

Unidade 2
Conceitos e objetos da didática

Nesta unidade vamos estudar o objeto da didática e alguns elementos que compõe o processo educativo, considerando a importância dos modelos epistemológicos para a constituição de um modelo pedagógico propomos um júri simulado, no qual vamos interagir e discutir sobre os principais modelos.

Leitura Obrigatória

- Capítulo 2 do livro de Didática Geral (p. 25 – 39)
- Artigo: **Modelos pedagógicos e modelos epistemológicos**, escrito por Fernando Becker

Atividades

- Atividade 2: Júri Simulado
 - Defesa do Apriorismo
 - Defesa do Empirismo
 - Jurados
 - Organização dos grupos e orientações
- Atividade (pólo): Construção mapa conceitual 1
- Avaliação - Júri Simulado
- Avaliação e retorno do Júri Simulado
- PARECER JURADOS

Material Complementar

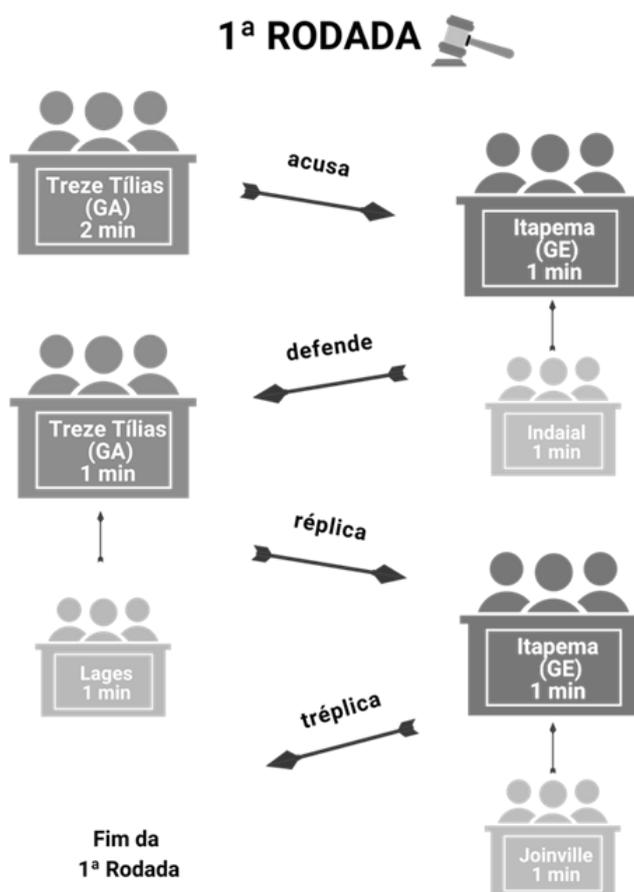
- Artigo: **Abordagens do processo de ensino e aprendizagem**, escrito por Roberto Vatan dos Santos.
- Artigo: **A trajetória histórica da didática**, de Amélia Domingues de Castro

Os objetivos da atividade proposta envolvem quatro aspectos: a) sintetizar aspectos teóricos relacionados à abordagem a ser defendida; b) expressar-se de forma coerente e fundamentada; c) defender um ponto de vista argumentando com base em aspectos teóricos e exemplos práticos; d) respeitar as regras definidas e e) exercitar a capacidade crítico-reflexiva.

Participaram da experiência 79 alunos divididos em nove polos presenciais, os quais foram divididos em três grupos distintos: um grupo que deveria defender o apriorismo, outro que defenderia o empirismo e um terceiro que eram os jurados que deveriam acompanhar atentamente a discussão para emitir um parecer justificado sobre o desempenho dos grupos no júri.

O júri realizado sincronamente por meio de uma videoconferência que reunia os nove polos e a Universidade observou procedimentos e tempos definidos para organização da interação entre os polos envolvidos, como ilustra a figura 2. Cada rodada iniciava com uma acusação elaborada em grupo com o uso da wiki, na sequência um polo tinha um minuto para defesa e o outro polo complementava a defesa, então o polo que acusou tinha mais um minuto para réplica e outros dois polos do outro grupo um minuto cada para tréplica.

Figura 2 - Organização do júri simulado



Participaram dessa experiência estudantes distribuídos em nove polos localizados em cidades do Estado de Santa Catarina no Brasil: Canoinhas, Criciúma, Indaial, Itapema, Joinville, Lages, Pouso

Redondo, Treze Tílias e Tubarão. Foram realizadas quatro rodadas que contemplaram de forma organizada a participação dos alunos reunidos em cada polo. Permitiu, ainda, que os polos que compunham os jurados acompanhassem o desenvolvimento da atividade para posterior elaboração do parecer por meio do uso do wiki.

Figura 3 - Tela com os polos de diferentes cidades conectados pelo sistema de videoconferência.



3. Resultados e discussão

A partir da preparação do júri com base na construção de wikis que integraram alunos de diferentes polos, em um primeiro momento, na elaboração de argumentos de acusação e defesa. A wiki foi inicialmente organizada por tópicos (argumentos de acusação e de defesa por polo) para que os alunos pudessem postar suas contribuições, acompanhar a produção dos argumentos, realizar ajustes e edições no texto. Assim, como resultados da atividade do júri simulado, os alunos organizaram a síntese dos conceitos discutidos através da atividade do júri simulado, produzido de forma colaborativa, que destaca que o *empirismo* tem como um dos líderes John Locke, a busca do conhecimento deveria ocorrer através de experiências e não por deduções ou especulações. Na produção coletiva evidenciam que as experiências científicas devem ser baseadas na observação do mundo, reforçando que no empirismo o homem nasce sem saber nada, como uma folha em branco, e o conhecimento é adquirido conforme as experiências vividas no cotidiano (Becker, 1994). Essa concepção pauta, então, uma postura pedagógica mais tradicional na qual o professor ensina e o aluno aprende, ou seja, a aprendizagem a partir do que é ensinado.

Já o grupo que defendeu o *apriorismo*, realizou a síntese do conceito reconhecendo que o indivíduo conhece porque já tem em si o conhecimento. A concepção de conhecimento que acredita que se conhece já se traz algo, de maneira inata ou programado na bagagem hereditária, para amadurecer mais tarde, em etapas previstas. Assim, mundo das coisas ou dos objetos tem função apenas secundária: abastece, com conteúdo, as formas existentes a priori (determinadas previamente)

(Becker, 1994). Assim, a pedagogia pauta-se mais fortemente na auto aprendizagem e o professor apenas atua como um suporte, que dá dicas para o aluno desenvolver seus saberes, ou seja, o professor deve intervir o mínimo possível.

Além da wiki do grupo de defesa do empirismo e do apriorismo, analisou-se a terceira wiki do grupo de jurados construída após o desenvolvimento do júri simulado. Essa wiki envolveu também a participação de alunos de três polos presenciais localizados em diferentes cidades. A participação nas wikis poderia ser feita individualmente ou os alunos nos polos poderia se organizar, discutir e produzir um texto para então compartilhar na Wiki com os outros alunos vinculados a outro polos.

Nos polos de apoio a oferta da educação a distância no Brasil os alunos possuem atividade mediadas por um tutor presencial que inclui o desenvolvimento de atividades, a participação de videoconferência e a realização de avaliações. A wiki como alternativa para produção coletiva e integração de alunos de diferentes polos cumpre uma função de democratização do saber (Almeida, 2001) na elaboração e sistematização dos argumentos, possibilitando a comunicação e a participação (Souza & Bonilla, 2014), por meio do uso de formas mediadas e combinadas de comunicação (Buckingham, 2007; Jenkins, 2009).

O uso da tecnologia da wiki possibilitou, ainda, a avaliação pelos registros das versões e identificação dos autores, conforme destaca Godwin-Jones (2003) ao definir wiki. A análise dos registros da wiki no parecer produzidos pelos jurados indica algumas aspectos sobre a participação dos dois grupo de defesa, conforme observa-se no quadro 1.

Quadro 1 - Aspectos descritos na avaliação realizada pelos jurados dos grupos de defesa.

| Grupo Defesa do Apriorismo | Grupo Defesa do Empirismo |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● A equipe encontrou dificuldade no início para expor suas idéias dentro do tempo estipulado; ● Defendeu que a teoria estimula a criatividade do aluno, que ao aprender sozinho pense por si mesmo, assim, quanto menos o professor intervém mais o aluno pensa, mais o condicionamento do aluno pela busca ao conhecimento aumenta, tornando-se assim independente; ● Reforçaram que cada indivíduo aprende de uma maneira diferente, considerando a herança genética, e atacando assim a teoria empirista que considera o aluno como um papel em branco, sem criatividade, na qual o conhecimento importante é o científico ensinado e não a bagagem trazida por ele; | <ul style="list-style-type: none"> ● A equipe defendeu a teoria fundamentada em seus aspectos metodológicos como organização, coordenação e disciplina. ● A estratégia de acusação contra o Apriorismo, argumentava que a teoria minimizava a importância do trabalho do professor. ● O principal argumento utilizado foi no Apriorismo o professor se omite, ao permitir que o aluno busque o conhecimento sozinho diminui o valor do professor na sala de aula; ● O grupo também ressaltou que o Apriorismo desonera o professor do não aprendizado do aluno, responsabilizando os possíveis fatores genéticos que os acompanham. |

A partir da participação da atividade do júri simulado, os alunos continuaram suas discussões no próprio ambiente virtual de aprendizagem ressaltando a importância da produção colaborativa, como ilustram as mensagens de alguns alunos: *“O júri simulado serviu para aproximar e ampliar um desconhecido campo das várias possibilidades de interagir via educação à distância. De maneira objetiva percebi que os acadêmicos que permaneceram neste curso estão devidamente buscando graduar-se de forma ampla, discutindo didáticas, defendendo ideias e movimentando ações que têm como finalidade o conhecimento mútuo”* (aluno do polo Lages) ou ainda ressaltando a ideia de defesa e acusação:

“Gostei muito de participar do júri simulado. Defender algo que não concordamos como verdade absoluta é tarefa muito difícil. Mas, mais difícil ainda é julgar uma outra ideia como sendo “errada” embasados em algo que precisamos defender como sendo “correto”, mesmo não acreditando nisso. Nos esforçamos bastante, não só nós do polo de Lages, mas todos os colegas que participaram do júri simulado, pois, tanto quem defendeu o apriorismo quanto quem defendeu o empirismo conseguiu transmitir que a “sua defesa” era “correta” e que deveria prevalecer” (aluna do polo Lages).

Além disso, alguns alunos comentam que a atividade do júri simulado aproximou os alunos, como ilustra:

“Foi uma experiência muito legal tanto pela forma de interação como pela tecnologia utilizada não importando a distância ficamos todos bem próximo... Como vários colegas falaram ter que defender, fazer “outro acreditar”, criar argumentos para convencer o júri é um trabalho bastante envolvente termos que nos mostramos radical, mesmo não sendo ou não concordando totalmente. Muito boa mesmo a atividade e a participação.” (aluno do polo Lages).

A avaliação dos alunos descritas após a atividade do júri que integrou diferentes tecnologias como a videoconferência, a wiki e o fórum reforça a cultura da convergência Jenkins (2009). Evidencia-se que a experiência convergiu diferentes meios de comunicação, promoveu uma cultura participativa e favoreceu a inteligência coletiva, especialmente, na produção dos textos de maneira coletiva pelo uso do recurso da wiki disponível no Moodle.

4. Considerações finais

A partir da experiência descrita, salienta-se a importância dos recursos tecnológicos como condição para o desenvolvimento da atividade do júri simulado a distância que possibilitou alcançar os objetivos de aprendizagem proposto. Dentre os recursos a wiki permitiu a produção coletiva, a organização e a comunicação para produção de saberes, bem como ofereceu a possibilidade de avaliar o processo de produção pelos registros disponibilizados aos tutores e professores da disciplina.

A proposição de uma atividade pautada no uso da wiki favorece a aprendizagem de conteúdos para além dos conceitos, pois inclui habilidades e atitudes que permeia a participação, a iniciativa e a produção coletiva. Destaca-se, ainda, que nesse tipo de experiência privilegia-se o papel dos produtores no uso das tecnologias, como um fator importante na formação crítica e reflexiva para integração das tecnologias em nossa sociedade.

Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, M. E.(2001). *Tecnologia na Escola: criação de redes de conhecimento*. Série “Tecnologia na Escola” - Programa Salto para o Futuro, Novembro.
- AUGAR, N.; RAITMAN, R.; ZHOU, W. (2004). Teaching and learning on line with wikis. *Beyond the comfort zone: proceedings of the 21 st Ascilite Conference*. Dezembro, p. 95-104, Austrália.
- GODWIN-JONES, R. (2003). Emerging Technologies - blogs and wikis: environments for on-line collaboration. *Language Learning & Technology*, 7 (2), 12-16.
- LAAL, M.; NASERi, A. S.; Laal, M.; KHATTAMI-KERMANSHASI, Z. (2013). What do we achieve from learning in collaboration? *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 93(21), 1427-1432, 2013.
- PALLOFF, R. M.; PRATT, K. (2002). *Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço*. Porto Alegre: Artmed.
- BECKER, F. (1994). Modelos pedagógicos e modelos epistemológicos. *Educação e Realidade*, 19 (1), 89-96.
- SOUZA, J. S., & BONILLA, M. H. S. (2014). A cultura digital na formação de professores. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 23-34.
- JENKINS, H. (2015). *Cultura da convergência*. Aleph.
- CASTELLS, M. (1996). *The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society, and Culture Volume I (Information Age Series)*. London: Blackwell.