



Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Instituto de Estudos da Linguagem

Iniciação Científica

**PRÁTICAS COLABORATIVAS DE ESCRITA EM UM AMBIENTE DE
APRENDIZAGEM *ONLINE* DO SCHOLAR**

Lara Nantes Mantovani

Orientador: Prof. Dr. Petrilson Alan Pinheiro.

Campinas - SP

2020

RESUMO

O projeto visa analisar as *affordances* do *Scholar*, uma plataforma digital de aprendizagem *online* para trocas de conhecimento social, desenvolvida a partir de pesquisas na Universidade de Illinois, EUA, e que foi utilizada em uma disciplina de graduação na Universidade Estadual de Campinas nos anos de 2018 e 2019. Essas *affordances* se constituem como uma agenda para repensar o processo de ensino-aprendizagem, que partem de sete princípios relacionados à ideia de *e-learning*: aprendizagem ubíqua, *feedback* recursivo, significado multimodal, construção de significado ativo, inteligência colaborativa, metacognição e aprendizagem diferenciada. Neste sentido, o projeto busca estudar, com base em uma pesquisa documental *online*, especificamente como essas *affordances* possibilitam práticas colaborativas de escrita por meio de uma ferramenta específica de interação multimodal no *Scholar*.

Palavras-chave: Práticas colaborativas de escrita; *affordances*; *e-learning*, graduação.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

Analisar como as *affordances* da plataforma de aprendizagem *online* *Scholar* possibilitam práticas colaborativas de escrita por meio de uma ferramenta específica de interação multimodal entre alunos de uma disciplina de graduação da Unicamp.

INTRODUÇÃO

Em meados dos anos 90 do século passado, com a globalização e diversas inovações tecnológicas, tornou-se importante frisar a influência dos meios digitais sobre a sociedade: ela não só transforma os algoritmos computacionais, mas também carrega em seu bojo novas maneiras de transmitir informações, refletir e comunicar (NEW LONDON GROUP, 1996; COPE & KALANTZIS, 2000).

Nos últimos anos, temos nos deparado cada vez mais com diferentes formas de produzir, veicular e consumir textos. As tecnologias digitais da informação e da comunicação têm estado fortemente presentes na vida social e cultural de nossas sociedades e, em particular, têm possibilitado novos letramentos (LANKSHEAR & KNOBEL, 2007; 2008) que, devido a novas e cada vez mais complexas condições técnicas e socioculturais do mundo digital, complexificam-se e assumem um outro escopo.

Considerando o *Scholar* um ambiente de *e-learning* de grande relevância para diferentes contextos de ensino e aprendizagem, é necessário compreender de que maneira é possível analisar as suas *affordances* que, para Cope e Kalantzis (2013), constituem-se como uma agenda para repensar o processo de ensino-aprendizagem que parte de sete princípios: 1) Aprendizagem ubíqua (*ubiquitous learning*), que possibilita a aprendizagem em qualquer lugar e a qualquer momento; 2) *Feedback* recursivo (*recursive feedback*), que promove uma avaliação processual formativa; 3) Multimodalidade (*multimodal meaning*), que lida com a produção conjunta de significados (texto escrito, imagem, som etc.); 4) Construção de significado ativo (*active knowledge making*), que transforma o aprendiz em *designer*, isto é, agente construtor de sentidos; 5) Inteligência colaborativa (*collaborative intelligence*), que promove o trabalho cooperativo e colaborativo entre aprendizes; 6) Metacognição (*metacognition*), que possibilita pensar sobre o próprio pensamento; e 7) Aprendizagem diferenciada (*differentiated learning*), que estabelece condições para que cada um possa aprender de acordo com seus interesses e necessidades¹.

DESENVOLVIMENTO

As tecnologias modernas - computador, celular com câmera digital, internet, plataformas *online* - favorecem, e muito, a propagação dos materiais multimodais. As próprias redes sociais, por exemplo, possibilitam o compartilhamento de textos, imagens, vídeos, dando oportunidade aos receptores de interpretar aquilo que está contido na representação de várias maneiras. Nesse sentido, é válido apontar para a própria concepção de autoria no espaço digital, em que o leitor deixa de ser mero consumidor passivo e passa a ser um produtor ativo, o que abre maiores campos de possibilidades para pensar a tecnologia como uso e como design.

Assim, em meio ao surgimento do conceito de novos letramentos (práticas sociais de leitura e escrita que envolvem uso de novas tecnologias), Lankshear e Knobel (2007) apresentam as concepções de *new technical stuff* e *new ethos stuff*. Para os autores, o primeiro diz respeito aos novos instrumentos tecnológicos digitais, tais como computadores e videogames, que disponibilizam uma série de ferramentas para a comunicação e produção

¹ No original, os princípios são: ubiquitous learning, recursive feedback, multimodal meaning, active knowledge making, collaborative intelligence, metacognition e differentiated learning (COPE & KALANTZIS, 2013).

textual multimodal sem precisar de um conhecimento aprofundado ou muitas operações para isso. Já o segundo fundamenta-se em uma nova ética, isto é, uma nova maneira de lidar com os discursos da contemporaneidade, que também dispensa conhecimentos demasiadamente especializados e que destaca uma maior interação, assincronia e colaboração no âmbito discursivo em detrimento da noção de autoria única. Portanto, pode-se inferir que o novo *ethos* demonstra uma maior fluidez de preceitos e dissolução das hierarquias.

Na tentativa de envolver o uso de tecnologias digitais no ensino que incorpore esse novo *ethos*, o Scholar é constituído de *affordances* - sendo o objetivo deste projeto suas análises -, que partem de sete princípios relacionados à ideia de *e-learning*: aprendizagem ubíqua, *feedback* recursivo, significado multimodal, construção de significado ativo, inteligência colaborativa, metacognição e aprendizagem diferenciada (COPE & KALANTZIS, 2013). Assim, esse novo campo de possibilidades em razão da relação entre interação, hipertexto e conectividade já se torna um grande diferencial no aprendizado não só individual, mas também coletivo, que supera os saberes legitimados, obsoletos e padronizados da escola tradicional e vai em busca de uma maior percepção das desigualdades sociais. Então, como podemos avaliar os impactos da tecnologia nesse processo? É notável que seu papel de informação e comunicação facilitaram a democratização de conhecimentos, mas não pode-se deixar de frisar, por outro lado, o abismo digital.

As tecnologias digitais podem contribuir para fomentar novas práticas de leitura e escrita e, sem dúvidas, as comunidades construídas no Scholar, além de mostrar novas maneiras de colaborar e explorar recursos pedagógicos reflexivos e ergativos que superam a mimética (COPE, B., & Kalantzis, 2015), também mostram os efeitos desse processo de misturas culturais, o que proporciona, a partir dos *affordances* e de novas experiências, a reformulação e a transformação de conhecimentos.

CONCLUSÃO

O presente estudo foi um aprendizado de muita relevância para aprofundar os conhecimentos acerca das relações entre tecnologias digitais e educação. De fato, o aumento de ambientes virtuais que objetivam contribuir para com o desenvolvimento do pensamento crítico a partir da concepção de aluno como produtor e gestor do seu próprio caminho tendem a desafiar a lógica escolar e trazer grande impacto qualitativo quando atrelado a um sistema educativo consciente e dotado de um planejamento estratégico, mas ainda não são suficientes

para satisfazer todos os objetivos propostos pela instituição escolar hodierna e preceder as trocas presenciais.

Ademais, ao estudar a plataforma Scholar, evidencia-se ainda mais o desenvolvimento de ruptura, deslocamento e novo olhar proporcionado pelo *novo ethos* e pela multidirecionalidade, que reformulam as estruturas de sala de aula sobretudo no ambiente digital, as interações entre professor-aluno e aluno-aluno, e as práticas colaborativas de escrita no espaço *online*. Nesse sentido, as sete *affordances*, discutidas separadamente, podem ser vistas, em muitos momentos, mescladas, híbridas, o que aponta para esse processo de necessidade e inovação da escola ao tentar inserir as tecnologias mais modernas, sobretudo em um momento de pandemia, uma vez que, por mais que não ocorram aulas presenciais, as ferramentas digitais proporcionam, a partir das interações e colaborações através da escrita, novos espaços e processos que robustecem o ensino e a aprendizagem. Assim, para atingir o nível esperado de uma educação crítica, é preciso associá-la à prática situada e ressignificar os ambientes de aprendizagem, as maneiras de produção e transmissão de conhecimentos, e a formação de professores, de forma a fornecer novas experiências que objetivem a autonomia do aluno.

REFERÊNCIAS:

COPE, B., & Kalantzis, M. Multiliteracies: the beginnings of an idea. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. (Eds.). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000.

_____. Towards a New Learning: The Scholar Social Knowledge Workspace, in Theory and Practice. *E-Learning and Digital Media*, 2013, 10(4), 332–356. <https://doi.org/10.2304/elea.2013.10.4.332>

_____. “Assessment and Pedagogy in the Era of Machine-Mediated Learning.” In *Education as Social Construction: Contributions to Theory, Research, and Practice*. 1st ed., Vol. 1., edited by T. Dragonas, K. J. Gergen, and S. McNamee, 350–374. Chagrin Falls, OH: Worldshare Books, 2015.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sampling the new in new literacies. In: C. LANKSHEAR; M. KNOBEL (eds.), *A new literacies sampler*. New York, Peter Lang, 2007. p. 1-24.

_____. Digital literacy and the law. Remixing Elements of Lawrence Lessig’s ideal of “Free Culture”. In: C. LANKSHEAR; M. KNOBEL (eds.), *Digital literacies: Concepts, Policies and Practices*. New York, Peter Lang, 2008. p. 282-303.

NEW LONDON GROUP. *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. (Eds.). *Multiliteracies – Literacy Learning and the Design of Social Futures*. New York: Routledge, 1996. p. 29-81.