

EUREK@KIDS: AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM PARA ESCOLARES HOSPITALIZADOS

Josiane Maria Bortolozzi - PUC-PR - josianebortolozzi@yahoo.com.br
Patrícia Lupion Torres - PUC-PR - patorres@terra.com.br
Raquel Pasternak Glitz Kowalski - PUC-PR - raquel@raquedesign.com.br

Resumo

Para atender à necessidade de alcance educacional em contexto hospitalar, surgiu EUREK@Kids: um Ambiente Virtual de Aprendizagem para crianças e jovens hospitalizados. Aprovado junto ao CNPq, o projeto prevê a construção de um AVA estruturado conforme preceitos da aprendizagem colaborativa. A fim de destacar os valores fundamentais para a educação em contexto hospitalar, esse artigo pretende salientar aspectos para a formação de uma educação diferenciada, específica para escolares de 7 a 12 anos. O desenvolvimento do projeto para o ambiente EUREK@Kids contempla aspectos motivacionais em sua abordagem educacional e busca a valorização de atividades lúdicas para possibilitar uma aprendizagem intelectual e moral dos escolares de forma descontraída e eficaz.

Palavras-chave: EUREK@Kids, Ambiente Virtual de Aprendizagem, Motivação

Abstract

To answer the need to reach educational in hospitals, appeared EUREK@Kids: a Virtual Learning Environment for children hospitalized. Approved by CNPq, the project foresees the construction of a Virtual Learning Environment structured as requirements of collaborative learning. In order to highlight the fundamental values for education in hospital, this article aims to highlight aspects for the formation of a differentiated education, specifically for children from 7 to 12 years. The development of the project EUREK@Kids includes motivational aspects in educational approach and seeks recovery of recreational activities to allow a learning intellectual and moral development of children so relaxed and efficient.

Keywords: EUREK@Kids, Virtual Learning Environment, Motivation

Introdução

O Estatuto da Criança e do Adolescente observa a necessidade da atuação educacional em contexto hospitalar voltada à inclusão social, mais especificamente, ao escolar hospitalizado. Muitas crianças hospitalizadas estão impossibilitadas de freqüentar a escola. É essencial proporcionar a esses escolares condições que atendam às necessidades de aprendizado, além das atividades lúdicas e motivadoras, pois a realidade é marcada pela falta de atendimento específico nesses casos, como Matos (2001, p. 29) sinaliza:

Trata-se da situação de crianças e adolescentes, em idade escolar, que submetidas a longos períodos de hospitalização ficam impossibilitadas da continuidade de seguir seu ano letivo escolar. Ou daqueles que nem chegam a se matricular, atingindo a pré-adolescência ou mesmo a adolescência em estado de analfabetismo ou nas primeiras séries escolares.

É evidente que propostas pedagógicas em contexto hospitalar planejadas com atividades lúdicas, motivadoras e recreativas, como também voltadas à escolarização, podem vir a minimizar a ansiedade, o medo e a angústia de muitas crianças e adolescentes que se encontram hospitalizadas. Matos “observa que a continuidade dos estudos, paralelamente ao internamento, traz maior vigor as forças vitais do enfermo, como estímulo motivacional, introduzindo-o a se tornar mais participativo e produtivo, com vistas a uma efetiva recuperação”. (2005, p.39)

Com base nessa realidade, e propondo uma igualdade e oportunidade de educação para todos, surgiu o EUREK@Kids: um Ambiente Virtual de Aprendizagem para crianças. O projeto prevê ao escolar a possibilidade de dar continuidade aos seus estudos e em paralelo deverá sociabilizar-se com seus colegas, promovendo a Aprendizagem Colaborativa. Torres (2004, p. 131) apresenta essa proposição e afirma: “Aprendizagem Colaborativa é uma estratégia de ensino que encoraja a participação do estudante no processo de aprendizagem e que faz da aprendizagem um processo ativo e efetivo.”

O trabalho colaborativo aliado com a tecnologia permite ao escolar aprimorar as diversas inteligências que possui. Gardner afirma que o indivíduo possui oito tipos de inteligência (lógico-matemático, lingüística, musical, espacial, sinestésica, intrapessoal, interpessoal e naturalista). Cada uma dessas inteligências pode variar e combinar, sendo algumas inteligências mais acentuadas que outras, diferenciando os indivíduos. O importante é o desenvolvimento de todas as inteligências, segundo as aptidões de cada indivíduo. Rischbieter (1998) complementa afirmando que “essas inteligências promovem jeitos diferentes de conhecer o mundo, e a maior ou menor aptidão para cada uma delas define o perfil de cada aluno, de cada pessoa”.

Uma das formas de estabelecer as relações na nova sociedade é a utilização de ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) caracterizados por redes de comunicação mediadas por computador (CMC); e tem por objetivo proporcionar de forma estruturada um espaço interativo onde alunos, professores e demais agentes da educação possam

compartilhar informações, reconstruir significados, segundo Harasim et al (2005, p. 118):

Os cursos *on-line* usam a CMC como ambiente primordial de discussão e interação. As atividades curriculares – apresentação de informações, interação e discussão em classe, trabalho em grupo – podem ser realizadas *on-line* de forma eficaz com um sistema de CMC que proporcione alguma estruturação das atividades de comunicação.

Dentro dessa perspectiva, prevendo a necessidade de atender a criança hospitalizada afastada da escola, que por meio da proposta lúdica e motivadora de Aprendizagem Colaborativa, em AVA, o EUREK@Kids possibilita a continuidade de atividades escolares desses alunos, mantendo-os dentro do âmbito escolar, fornecendo subsídios para a continuidade do processo educacional.

A motivação

As tecnologias digitais avançam e provocam mudanças significativas. As redes caracterizadas por máquinas, informações, pessoas e comunidades permitem configurar novos espaços de interação e aprendizagem. A necessidade de estar constantemente atualizado e inserido neste avanço digital tem exigido bastante empenho e dedicação dos usuários e, para isso, é fundamental que estes estejam motivados a descobrir e a entender a linguagem da nova cultura cibernética. Em um contexto virtual, estar motivado é fundamental para que interações aconteçam e o conhecimento possa ser construído através da participação de todos os usuários nesses espaços virtuais.

Uma proposta educacional, dentro de um contexto diferenciado, como numa realidade hospitalar, possui limitações metodológicas expressivas, dada a realidade diferenciada dos alunos. Estando estes em um ambiente, separados do convívio comum e com limitações psicológicas e físicas em virtude de uma situação de internação, o grande desafio é que a educação possa desenvolver o conhecimento e estimular os alunos a se socializar, interagir e, dessa forma, aprender mutuamente.

Dentro desse contexto é fundamental que a criação de um AVA seja concebida, levando-se em conta os aspectos lúdicos e motivacionais em seu contexto educacional, produzindo estímulos sensoriais para a utilização dessa nova mídia, como também estímulos para gerar a aprendizagem, para inserção nessa situação tão peculiar como a educação em contexto hospitalar.

Constata-se que para obter uma estratégia de *e-learning* eficiente, faz-se necessário o emprego de um ambiente mediado por computador que apresente resultados satisfatórios e que estimule e motive os alunos a receber, aprimorar e compartilhar seus conhecimentos para com os assuntos abordados em uma comunidade virtual de aprendizado. (CORREA et al., 2003, p.4)

Para isso, a proposta da interface para o projeto piloto do ambiente EUREK@Kids se fundamenta na importância da motivação para provocar a interação entre os usuários, crianças e pré-adolescentes de 7 a 12 anos, e meio virtual: o ambiente EUREK@Kids, para que então se possa construir o conhecimento, a partir de relações interativas.

Enquanto avança dos rabiscos e garatujas às cenas complexas, passando pelas etapas evolutivas do desenho infantil, a criança faz a “cartarse” de seus sentimentos e desejos, exercita a coordenação visomotora, expande a imaginação e a criatividade. Não necessita de modelos, reforços ou críticas. Deve apenas ter um ambiente propício, liberdade para criar e estímulo para “ousar” com cores e formas. (ANDRADE, 1998, p. 31)

Esse ambiente propício que o autor destaca precisa ser desenvolvido na criação da interface do ambiente proposto, com capacidade de despertar nas crianças, com as definições cognitivas apresentadas segundo a teoria de Piaget ressaltadas por Andrade (1998), a motivação para interagirem com o ambiente e com os demais usuários a ele conectados e, dessa forma, estabelecer relações sociais e de aprendizagem colaborativa.

Dessa forma, é preciso criar um ambiente virtual que dê subsídios para desenvolver a aprendizagem por meio da colaboração e da troca com outros colegas, diminuindo a competitividade que pode gerar a inibição dos estímulos pelo medo de não conseguir atender às expectativas cobradas.

Para que um usuário que esteja em situação de internação hospitalar possa sentir a necessidade de realizar determinada atividade, é fundamental que a abordagem educacional contenha em si elementos capazes de atrair seu interesse, mostrando novos caminhos de experimentação e reflexão. Com isso, a estruturação de um ambiente virtual deve contar com um planejamento de navegação do conteúdo que permita o acesso simples e inovador, para que o aluno perceba sua capacidade de descobrir o que o ambiente pode oferecer.

As informações referentes aos conceitos a serem estudados foram disponibilizadas, na internet, em forma de hipertextos, organizados de forma a incentivar o aluno a refletir, a interpretar, a tomar decisões e a gerenciar sua aprendizagem. As tarefas de aprendizagem propostas foram planejadas de forma a incentivar o aluno a refletir sobre os conceitos e problemas com os quais lida, na busca de desenvolver aprendizagem significativa. (SOARES, 2006, p. 4)

Para isso, é muito importante que o ambiente ofereça hipertextos que possibilitem a navegação interessada do aluno. Essa curiosidade pelo conteúdo deve ser estimulada por uma interface diferenciada, com recursos tecnológicos de várias formas, que sugiram novidades a buscar, utilizando, para isso, metáforas na linguagem de navegação, que permitem a interpretação associativa do conteúdo, ou de como localizá-lo. Como pode ser observado na imagem a seguir, a interface do ambiente EUREK@Kids utiliza ilustrações, personagens e um tema principal, uma metáfora de navegação, capaz de estabelecer associações e apresentar conteúdos culturais relevantes a situação de uma viagem.



Figura 1: Tela EUREK@Kids – salas.
Fonte: Bortolozzi (2007, p. 119).

É importante que o acompanhamento da interação entre as crianças e o ambiente seja realizado com o suporte de um tutor, que deverá estruturar um planejamento para orientar as ações do aluno, mostrando o caminho sem inibir a criatividade e a descoberta pela experimentação. O tutor deve avaliar as características da personalidade de cada aluno, para saber estimular suas ações de acordo com suas possibilidades, destacando a importância de cada etapa alcançada, quais benefícios serão atingidos e reconhecendo esforços com gratificações.

O professor exerce um papel fundamental para o sucesso do ambiente, pois ele necessita estar com seu material sempre organizado e disponibilizado, sua participação nas seções de chat e no fórum lançando temas desafiadores motivando o aluno para respondê-los é essencial. (PEREIRA, 2002, p. 24)

Essas características podem ser abordadas na própria interface, como podemos observar a seguir, que condiciona o usuário para realizar determinada tarefa, por meio de representações gráficas e sensoriais, com gratificações ao concluí-las, que podem ser representadas no ambiente por meio de imagens, sons e efeitos multimídia.



Figura 2: Tela EUREK@Kids – fórum.
Fonte: Bortolozzi (2007, p. 177).

Validação do projeto

Para verificar a leitura das imagens pelos profissionais que irão conduzir a utilização dessa ferramenta com as crianças internadas, colaborando para a aprendizagem em contexto virtual, foram entrevistados 13 profissionais que atuam em contexto hospitalar, entre psicólogos, educadores e pedagogos, para avaliar no projeto piloto se os objetivos foram alcançados. Dessas entrevistas, concedidas entre abril e junho de 2007, foram coletados depoimentos qualitativos que sinalizam alguns resultados iniciais.

Em relação à construção da interface, tendo como princípio a exploração dos valores que estimulem a ludicidade e a motivação, entre 13 entrevistados, foi argumentado sobre a possibilidade do ambiente despertar a criatividade nos escolares hospitalizados pela utilização da metáfora adotada no desenho das telas do ambiente EUREK@Kids, ou seja, se o ambiente apresenta em si o lúdico e o criativo pela apresentação da interface.

Dentre os entrevistados, a maioria visualiza esses atributos no AVA, mas um dos sujeitos entrevistados se posiciona: “Ele é lúdico, porém, ao meu ver, ele não estimula a criatividade, visto que promove pouco o exercício do pensar e do fazer ao seu modo” (sujeito 12)¹.

De fato, como coloca o entrevistado, tendo em vista que o ambiente virtual foi projetado como uma ferramenta de suporte à atividade do professor e que, considerando o fato das crianças em contexto hospitalar terem muitas diferenças sociais e culturais, torna-se imprescindível que o professor participe, oriente e estimule a ação das crianças para a utilização do ambiente e para facilitar a compreensão das imagens e da navegação.

¹ Entrevista concedida à <Raquel Glitz>. Curitiba, 05 dez. 2007.

Em contrapartida, a imagem e o conceito de navegação criados cumprem com o objetivo de complementar a ação dos professores, por meio da utilização de uma mídia interativa que, como tal, faz parte como suporte aos educadores. É fundamental que a criança possa pensar e fazer a seu modo, como destaca um dos entrevistados, mas para isso é necessário que o mediador auxilie na exploração das ilustrações, contextualizando com os valores educacionais intrínsecos. Sob esse olhar, outro entrevistado coloca:

Cabe muito ao profissional, ou ao professor, ou à pedagoga que está com ela, estar sempre fazendo uma interação. Não olhar a tela por olhar. Sempre fazendo uma contextualização, até mesmo conversando sobre cidades, sobre o contexto histórico de cada cidade, ampliando mais para comidas típicas, vestuários etc. (sujeito 11)².

Sendo assim, a imagem e o conceito de navegação criados cumprem com o objetivo de complementar a ação dos professores, por meio da utilização de uma mídia interativa que, como tal, trata-se de um material didático de suporte aos educadores. De fato é fundamental que a criança possa pensar e fazer a seu modo, como foi colocado, mas para isso é fundamental que o professor possa orientar, estimular e buscar a manutenção da interação, para explorar ao máximo o que o ambiente virtual pode oferecer. Sob esse olhar, um dos entrevistados acrescenta:

Para uma criança que já está fora de contexto, ela já sente que está fora de casa; então, ela já está numa viagem e é mais fácil para ela se identificar com personagens que também estão fora de casa. Essa coisa de fazer uma viagem, para ela é uma aventura. Sendo uma aventura, eu posso inovar, eu posso sair da rotina, e aí é que está essa possibilidade criativa, de fazer coisas diferentes, já que eu estou num lugar diferente (sujeito 3)³.

O agir diferente e o pensamento da criança em se permitir inovar, pois está num contexto diferente, retrata uma possibilidade criativa significativa. Como coloca Borgan (1972, p.34) "Mesmo uma criança muito pequena tem meios de explorar o que é novo, de dar significação ao que encontra e de criar novidade por sua própria conta".

O ambiente virtual EUREK@Kids tem como sujeitos de sua pesquisa os professores que atuam nos hospitais e as crianças em tratamento. A proposta da interface objetiva facilitar a compreensão para a navegação de forma criativa, diferenciada, por meio da metáfora adotada e, simultaneamente, pretende criar novas oportunidades de estimulação e trazer novos conhecimentos para que o profissional se utilize em sua prática educacional.

Em avaliação a essa forma de oportunizar a aprendizagem colaborativa, um dos sujeitos, dentre os quais pode fazer o acompanhamento da utilização do ambiente com as crianças no hospital, conta como se sentiu: "uma tradutora de códigos, signos e significados" (sujeito 13)⁴. Essa colocação valoriza a atuação do profissional que pode, pela própria tradução de imagens, explorar diferentes valores e se vê como sujeito de transformação na vida de seus educandos, como propulsor na interpretação de uma linguagem de comunicação que, cada vez mais, estará presente em toda a vida de seus alunos.

Conclusão

² Entrevista concedida à <Josiane Bortolozzi>. Curitiba, 18 abr. 2007.

³ Entrevista concedida à <Josiane Bortolozzi>. Curitiba, 29 mar. 2007.

⁴ Entrevista concedida à <Raquel Glitz>. Curitiba, 03 out. 2007.

A relevância da inserção de processos lúdicos e motivacionais num contexto de educação infantil é ainda maior quando os alunos estão em um contexto hospitalar. Devido a isso, a proposta EUREK@Kids, que prevê o desenvolvimento de um AVA para escolares hospitalizados, precisa conter em si os valores da ludicidade inseridos na proposta da interface, a fim de motivar a interação entre os usuários e o ambiente virtual, assim como dar suporte a socialização por meio da internet. Esses valores puderam ser constatados pela avaliação do projeto piloto junto aos profissionais que atuam na rede hospitalar, assinalando aspectos importantes a considerar.

O projeto Eureka@Kids, com apoio CNPq, objetiva oportunizar a crianças hospitalizadas uma educação diferenciada e inserida em contexto digital, buscando diferenciais da aprendizagem colaborativa. No desenvolvimento desse AVA foram contemplados aspectos motivacionais e atividades lúdicas para agregar ao processo de continuidade da aprendizagem, os valores da socialização, aproximando colegas e promovendo uma aprendizagem significativa.

Referências

- ANDRADE, Rosemaria Calaes de. Criança, pré-escola e construtivismo. In: GOULART, Íris Barbosa (Org.). **A Educação na Perspectiva Construtivista: reflexões de uma equipe interdisciplinar**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BORTOLOZZI, Josiane M. **Contribuições para a Concepção de um Ambiente Virtual de Aprendizagem para Escolares Hospitalizados**. Orientação: Patrícia Lupion Torres. Dissertação (Mestrado) – PUCPR, Curitiba, 2007.
- CORREA, Alexei Tavares et al. **Tendências Modernas para Ambientes de Aprendizado Mediados por Computador**. Monografia (Especialização em Teleinformática e Redes Multiserviços) Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2003.
- HARASIM, Linda; TELES, Lucio; TUROFF, Murray; HILTZ, Starr Roxanne. **Redes de Aprendizagem: um guia para ensino e aprendizagem on-line**. São Paulo: Senac, 2005.
- PEREIRA, André Luis Vizine. APEP: Um ambiente de apoio ao ensino presencial. **Colabor@: Revista Digital da CVA – RICESU**, Curitiba, v. 1, n. 4 - p. 17-25, maio 2002.
- SOARES, Eliana. M. S. **Laboratório de Ambientes Virtuais de Aprendizagem - Lavi**. Pesquisa em Andamento. Associação Brasileira de Educação a Distância – ABED,

disponível em:

<http://www2.abed.org.br/visualizaDocumento.asp?Documento_ID=56>. Acesso em:
29 nov. 2006.