Criação Compartilhada de Conteúdo em Redes Sociais para o Aprendizado de Redes de Computadores: Um Relato de Experiência do Curso Técnico de Informática do IFMS

Flavia Roberta da Costa Dourado[1], Lara Fernanda Aparecida Natal de Souza[1], Luana Morais Antonini[1], Olavo José Luiz Junior[1]

[1]NIPETI - Instituto Federal de Mato Grosso do Sul
Fazenda Santa Bárbara – 79.750-000 – Nova Andradina – MS – Brazil

flavia.ifms@gmail.com, lara.fernanda_h.p@hotmail.com, luh_moraees@hotmail.com, olavo.luiz@ifms.edu.br

Abstract. *This paper presents the creation of objects to support learning using social networks, performed by students of computer technical course in IFMS, Nova Andradina campus.*

Resumo. *Este trabalho apresenta a criação de objetos de apoio à aprendizagem utilizando redes sociais, realizada por alunos do curso técnico de informática no campus Nova Andradina do IFMS.*

1. Introdução

A extensa utilização das redes sociais é uma realidade do mundo contemporâneo. Mesmo no mundo corporativo, onde eram vistas como nocivas à produtividade, começam a ser encaradas com outra visão (SUBRAMANIAM, NANDHAKUMAR, BAPTISTA, 2013). E diferentes ferramentas de *social networks* tem sido cada vez mais estudadas para uso em contextos educacionais.

A Internet se torna cada vez mais presente no dia a dia. Nos dos adolescentes ainda mais. Este uso pode ser usado como contribuição para o processo de aprendizagem dos estudantes, visto que eles se sentem mais a vontade no espaço virtual, e demostram mais liberdade para realizar discussões com os colegas e tirar dúvidas sobre diversos assuntos. É o que Tapscott (*apud* ARAUJO, 2010), chama de "Geração Net".

O ensino como conhecemos está deixando de ser puramente linear e com o crescente uso da Internet, visa agregar o "mundo online" como uma de suas ferramentas, pois os próprios alunos já a utilizam como meio de busca de informações por excelência. Experiências de compartilhamento do conhecimento através das redes sociais, tem sido relatadas com êxito, como em Minhoto e Meirinho (2011) e Melo (2012).

Esse artigo relata a experiência vivida pelas autoras na disciplina de Redes de Computadores, onde foram motivadas a utilizar as redes sociais para facilitar o aprendizado de determinados conteúdos.

2. Material e Método

Esse artigo teve início na proposta do professor de Redes de Computadores, que propôs a realização do seguinte trabalho extraclasse: "cada aluno deverá desenvolver um

artefato que aborde os aspectos técnicos e de utilização de um equipamento de redes, que facilite a aprendizagem dos demais alunos, e que possa ser reutilizado para esses fins, sempre que necessário". O trabalho foi proposto por conta dos resultados positivos relatados em Lomba, Luiz Jr., e Sanavria (2012), porém ampliando a possibilidade de ferramentas a serem utilizadas.

Os artefatos que poderiam ser desenvolvidos para esse trabalho eram: vídeos, animações, jogos e páginas de Internet. Outras sugestões feitas pelos próprios alunos poderiam ser aceitas pelo professor, desde que atendessem a todos os objetivos do trabalho, que foi organizado em duas fases. Na primeira fase, a partir do sorteio dos equipamentos destinados a cada um, cada aluno deveria escolher o tipo de artefato a desenvolver, e escrever um roteiro de como planejava apresentar o conteúdo relativo ao equipamento. O professor analisaria esse planejamento, verificando se estava em condições de atender aos objetivos do trabalho, e faria as sugestões de continuidade. A partir daí o aluno deveria desenvolver o artefato propriamente dito, para apresentação e uso dos demais estudantes.

Os objetivos para o desenvolvimento eram:

- Elevar o conhecimento da turma sobre os equipamentos utilizados em Redes de Computadores;

- Criar no *campus*, um repositório de artefatos que possam ser acessados e aproveitados por todos os alunos;

- Levar em consideração as seguintes premissas: a) apresentar, de forma clara e eficiente, o conteúdo relativo ao equipamento específico, levando em consideração que o principal objetivo é a aprendizagem dos colegas; b) tentar produzir a maior interação possível com quem vai utilizar o artefato; c) criar um artefato em um formato/tecnologia que seja muito fácil de qualquer um reproduzi-lo a partir de baixá-lo de um repositório.

3. Resultados e Discussão

As autoras, desde que o desafio do trabalho foi lançado, resolveram utilizar ferramentas das redes sociais para a criação dos artefatos, por estarem bastante familiarizadas com as mesmas. Porém, não se limitaram a isso. Após destinados os temas e decididos os objetos de cada estudante, três das aprendizes discutiram suas propostas e decidiram uni-las, acreditando que isso contribuiria para o enriquecimento do projeto. Resolveram propor ao professor da disciplina que pudessem fazer trabalhos que se complementassem, com ferramentas diferentes, mesmo o trabalho sendo individual, e o mesmo aceitou.

Com a junção de três propostas, os objetos de estudos deixariam de se destinar unicamente ao tema escolhido. Durante seu período de avaliação, os três trabalhos focariam em seus temas, porém estariam unidos para auxiliar na divulgação dos outros dois trabalhos. A ideia é que, futuramente, passariam a abordar diversos assuntos da área de informática.

Avaliando os pontos elencados, teve-se a proposta de criar um *blog*[1], que inicialmente possuiria conteúdo somente sobre *Firewall* (físico, por *hardware*). Este meio foi escolhido por ser algo de fácil uso e divulgação. As notícias e explicações poderiam ser atualizadas rapidamente e também permitiria um contato maior com os usuários da página, pois assentiria que estes comentassem e enviassem sugestões nas postagens realizadas, além de facilitar o esclarecimento de suas dúvidas sobre o conteúdo.

Para a construção do mesmo, primeiramente foi realizado um levantamento bibliográfico sobre o assunto. As fontes utilizadas para as pesquisas foram livros, sites e vídeos. Após possuir o embasamento necessário para as primeiras postagens, inicialmente, o *blog* era atualizado várias vezes ao dia. Quando atingiu uma quantidade considerável de conteúdo, tomou-se a decisão de realizar em média três *posts* a cada 24 horas.

Outro artefato foi desenvolvido em forma de vídeo, incluindo neste animações relacionadas ao assunto. Construído em forma de *vlog* (VideoBlog), seguindo exemplo de canais famosos como: *5incoMinutos, Não faz Sentido, Away* e Porta dos Fundos. Seguindo a ideia inicial do *vlog*, foi acrescido um pouco de teatro ao trabalho, visto que foram incluídos personagens e constituído um enredo. As personagens eram: Aninha (uma criança, aluna de ensino primário), Genycleide (professora de ensino primário) e o pai de Ana. Era um dia normal de aula, e a professora quis saber dos alunos a profissão do pai de cada um, quando Ana teve a oportunidade de falar, comparou seu pai ao *Firewall* (tema que foi contemplado no trabalho), brincando com a ambiguidade da segurança, visto que essa é a profissão de seu pai e a principal função do *Firewall*, e assim foi se desenrolando toda a história. Foi utilizado o software *Movie Maker* para a edição dos vídeos, e nesta foi possível dar interação aos personagens.

O objetivo foi que o produto fosse um vídeo engraçado, mas que ao mesmo tempo conseguisse abranger todo o conteúdo contido em *Firewall*, para a melhor compreensão da turma e também para interação, permitindo que entendessem o essencial sobre o assunto.

Hoje em dia os *vlogs* estão no auge entre os internautas, e com isso se tornaram uma das melhores maneiras de se conseguir transmitir informações para uma grande quantidade de pessoas. Podemos dizer que os *vlogs* nada mais são do que *blogs* cujo as postagens são feitas através de vídeos, porém existem algumas diferenças. Os *vlogs* são mais voltados para o humor, por exemplo um *vlogueiro* normalmente busca em seus vídeos transmitir um conteúdo importante porém de uma forma mais humorística tornando assim o seu vídeo mais atrativo. Foi pensando nisso que foi decido criar o *vlog* "Troca quente" (hospedado com um canal do YouTube) para assim se conseguisse transmitir conteúdos de redes, mas de forma humorística e de fácil entendimento visando assim alcançar um público mais leigo no assunto.

Para dar maior visibilidade ao *blog* e ao *vlog*, foram criados perfis no *Twitter* e *Facebook* para fazer divulgação dos mesmos, e permitir a multiplicação de acessos através do compartilhamento de informações, típico das redes sociais. O relato abaixo, de uma das alunas autoras, sintetiza o trabalho do grupo:

> A ideia de se trabalhar em conjunto surgiu em uma pequena conversa entre os integrantes do no grupo, onde analisamos como seria o processo de

1 Em funcionamento no endereço eletrônico http://padawansdeinf.blogspot.com.br/

divulgação de cada trabalho. Chegamos a uma conclusão de que atualmente tanto os *vlogs*, *blogs*, *twitter* e *facebook* são ótimas ferramentas de divulgação, sendo assim porque não uni-las em prol de uma única causa? Com isso o trabalho funcionaria da seguinte forma: Durante a semana iriamos postar o conteúdo sobre um determinado tema (que poderia ou não ser escolhido pelos internautas) no *blog* e *facebook*, no *twitter* iriamos além de postar material sobre o tema ter um foco maior nas duvidas dos *twitteros*. No final da semana iríamos postar um vídeo no *vlog* buscando responder todas as duvidas adquiridas nas outras redes e também transmitir as mesmas informações porém de maneira de mais fácil compreensão.

4. Conclusão

As redes sociais, permitem que as pessoas argumentem, realizem debates e consigam chegar a conclusões em conjunto. Uma de suas diversas vantagens é promover trabalhos com a colaboração dos indivíduos que os utilizam.

Apesar dos trabalhos que deram origem a esse artigo já terem sido submetidos à avaliação na disciplina de Redes de Computadores, foi decidido que o grupo continuaria a alimentar os artefatos. Porém os assuntos abordados serão decididos a partir de pesquisas sobre os assuntos que mais interessam os usuários e as sugestões disponibilizadas por seus visitantes.

Referências

ARAUJO, V. D. L. (2010). **O impacto das redes sociais no processo de ensino e aprendizagem**. Recife: Anais do 3° Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação.

LOMBA, L. F. D.; LUIZ JR, O. J.; SANAVRIA, C. Z. (2012). **Explorando a criatividade para o aprendizado: um relato de experiência no curso técnico em informática do IFMS**. Lisboa: Anais do II TIC Educa.

MELO, L. B. (2012). **Uma metodologia de ensino baseada no Facebook: integrando material gratuito, plano de postagem e desenvolvimento em grupo**. Florianópolis: Anais do II Computer on the Beach.

MINHOTO, P.; MEIRINHO, M. (2011). **As redes sociais na promoção da aprendizagem colaborativa: um estudo no ensino secundário**. Lisboa: Educação, Formação e Tecnologias. v.4. n.2.

SUBRAMANIAM, N.; NANDHAKUMAR, J.; BAPTISTA, J. (2013). **Exploring social network interactions in enterprise systems: the role of virtual co-presence**. Information Systems Journal.