

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

OS MECANISMOS DE *E-LEARNING* NO PROCESSO EDUCACIONAL

DOI: 10.5281/zenodo.19098689

Patricia Silva Ferreira Dioxopoulos Soares

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: patysoares2706@gmail.com

Resumo: Este *paper* apresenta como intuito a análise através de metodologias de estudos de referenciais teóricos presentes na disciplina e pesquisas bibliográficas de autores renomados no assunto, o debate acerca da ascensão da tecnologia, evidenciando fatores históricos que contribuíram para este acontecimento, como o contexto pós industrialização em 80 e a pandemia de coronavírus, que além de impulsionar os cursos a distância, direcionou as tecnologias para fins institucionais. Dessa forma, destaca-se o desenvolvimento de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, responsáveis por organizar de forma simplificada os materiais que serão de suma importância durante o processo de ensino-aprendizagem, dando ênfase a plataforma do *Moodle* e do Google. Além disso, o trabalho busca aprofundar-se no papel dos mecanismos de *e-learning*, que carregam como característica aspectos vantajosos como a autonomia do estudante e a pluralidade de recursos educacionais disponíveis, além de fatores problemáticos que interferem diretamente na segurança dos estudantes, como o comprometimento da saúde física e mental, devido a ausência de imposição de limite de uso, quanto o vazamento indevido de dados.

Palavras-chave: Tecnologia na Educação; *E-Learning*; Ambientes Virtuais de Aprendizagem; Mundo Digital.

Abstract: The purpose of this paper is to analyse the debate on the rise of technology through the use of theoretical references in the subject and bibliographical research by renowned authors, highlighting the historical factors that contributed to this event, such as the post-industrialization context in the 1980s and the coronavirus pandemic, which not only boosted distance learning courses, but also directed technologies towards institutional purposes. In this way, the development of Virtual Learning Environments stands out, responsible for organizing in a simplified way the materials that will be of paramount importance during the teaching-learning process, with emphasis on the Moodle and Google platforms. In addition, the work seeks to delve into the role of e-learning mechanisms, which feature advantageous aspects such as student autonomy and the plurality of educational resources available, as well as problematic factors that directly interfere with student safety, such as compromising physical and mental health, due to the lack of use limits, and improper data leakage.

Keywords: Technology in Education; E-Learning; Virtual Learning Environments; Digital World.

1 INTRODUÇÃO

Inicialmente se faz necessário compreender as modificações da sociedade humana, levando em consideração que as pessoas encontram-se diretamente ligadas aos processos evolutivos, ou seja, são afetadas de forma significativa. Diante dessa perspectiva, é de suma importância destacar a ascensão da tecnologia, que dia após dia vem apresentando inovações e incorporando-se nos setores mais diversos da sociedade, como na agricultura, medicina e até mesmo na educação. Este fenômeno ocorre devido aos processos históricos que contribuem diretamente para o desenvolvimento massivo de mecanismos que busquem otimizar o tempo

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

humano nas atividades e facilitar o cotidiano do corpo social, podendo ser evidenciado após o cenário da década de 80 com o processo de industrialização e recentemente através do contexto mundial da pandemia de coronavírus, que direcionou a tecnologia para fins institucionais.

Diante deste apontamento, pode-se considerar o desenvolvimento de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, que são caracterizados por organizarem de forma simplificada os materiais didáticos que serão utilizados durante todo o ano letivo, podendo ser acessado de forma assíncrona, de qualquer localidade e em qualquer horário. Dessa forma, destas plataformas, foi de suma importância a implementação do mecanismo denominado de *e-learning*, instruído para direcionar a ferramenta da *internet* para o processo de ensino-aprendizagem, ou seja, contribuindo para o cenário educacional. Apontado por Cunha (2020),

“Cruz et al. (2017) explicam que o *e-learning* pode ser caracterizado como uma modalidade de treinamento à distância que faz uso da internet como plataforma para sua viabilidade. O conceito de *e-learning* dependerá do conceito de EaD a fim de ser entendido, sendo que a EaD será entendida como o processo de ensino e aprendizagem mediado por tecnologias, cujos professores e alunos se encontram separados espacial ou temporalmente.” (p. 43)

O objetivo deste *paper* através da metodologia de análise de pesquisas bibliográficas de pensadores que contemplam a temática e estudos de referenciais teóricos presentes na disciplina, aprofundar-se no debate acerca do uso de mecanismos *e-learning*, evidenciando suas vantagens e aspectos desafiadores do cotidiano. Além de colocar em questão exemplificações de Ambientes Virtuais de Aprendizagem e suas contribuições nos ambientes educacionais.

2 ASPECTOS POSITIVOS E NEGATIVOS DO USO DO *E-LEARNING*

É de suma importância destacar o papel do *e-learning* como contribuinte para o campo educacional, especialmente, por evidenciar características vantajosas para os integrantes envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, como o fato de possibilitar a autonomia do estudante, visto que os materiais didáticos podem ser acessados de forma assíncrona pelos estudantes. Dessa forma, permite que a pessoa direcione o tempo livre que tem para os estudos, dentro de suas realidades de vida, sem que haja a preocupação com o deslocamento até as instituições e horários fixos, que por sua vez engessam o processo. Em concordância com Gonçalves (2007),

“O *e-Learning*, sendo uma modalidade de EaD, proporciona uma aprendizagem personalizada, em conformidade com a necessidade, a disponibilidade e o ritmo do indivíduo, independentemente da plataforma usada para aceder à Internet. Poder aprender sem limitações de horário e espaço físico é, sem dúvida, a situação ideal

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

para todos os que têm uma atividade profissional exigente ou que estão geograficamente distantes dos centros de ensino e formação” (p. 3)

Além deste apontamento, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem que fazem uso dos mecanismos do *e-learning* são contemplados com a pluralidade de recursos de multimídias, que por sua vez dinamizam o espaço das salas de aula, despertam a criatividade do estudante, incentiva a participação ativa e a troca de conhecimento entre docente e discente. Estes recursos englobam a utilização de materiais modernos e inovadores na educação, que rompem portanto com metodologias tradicionais e dão sentido ao novo projeto pedagógico, através especialmente do uso de textos interativos; *podcasts*; exibições de filmes, séries e músicas; processo de gamificação e *blogs* (Moran; 2017).

Diante da perspectiva positiva desse recurso, é de suma importância que haja um olhar crítico acerca dos malefícios que os processos tecnológicos são capazes de oferecer aos participantes do processo de ensino-aprendizagem, como apontado por Santos (2022) ocorre devido a falta de segurança nos dados dos estudantes, especialmente pelas plataformas passarem por atualizações constantes, podendo vazar dados pessoais, além dos *sites* disponíveis na internet não se comprometerem com a veracidade dos fatos e sugerirem cadastros fictícios, que por sua vez colocam em risco a integridade das pessoas. “Apesar do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) proporcionar indiretamente o desenvolvimento social e cultural, paralelamente a esta evolução, vê-se surgir pessoas que têm usado esse avanço para a prática de atos danosos. Roubo de dados, perseguições, uso indevido de imagem, *cyberbullying*, são apenas alguns dos riscos aos quais os internautas estão expostos todos os dias. Esses crimes têm como principal elemento a falta de conhecimento dos usuários das redes. Sem o conhecimento necessário para aferir sobre quais atitudes tomar diante dessa nova realidade, o usuário torna-se facilmente manipulável.” (p. 338)

Por fim, deve-se pensar acerca do comprometimento da saúde física e mental dos estudantes, que através do consumo massivo de mecanismos presentes no *e-learning*, deixam de interagirem de forma presencial, comprometendo relações futuras como no mercado de trabalho, além de substituírem a prática de esportes por jogos virtuais, que além de prejudicar a visão, está diretamente relacionado com a exclusão do indivíduo dos meios sociais (Almeida; 2018).

3 OS AMBIENTES DE APRENDIZAGEM E SUAS CONTRIBUIÇÕES

O espaço educacional carrega consigo uma grande responsabilidade, pois se

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

comprometem diretamente com a formação de cidadãos para o mundo. Dessa forma, precisa estar alinhado com as demandas do tempo presente, buscando atingir as expectativas do público alvo, portanto, na atualidade buscam incorporar um ensino flexível, adaptativo e que contemple o maior número de estudantes possível, sendo assim, foi pensado e desenvolvido os Ambientes Virtuais de Aprendizagem, que busca organizar de forma simplificada os materiais que serão de suma importância durante o ano letivo. Sendo crucial para o estreitamento de laços entre alunos, professores e instituição.

Diante desse aspecto, pode-se exemplificar como um tipo de Ambiente de Aprendizado o *Moodle*, conhecido popularmente no meio das instituições especialmente após os últimos anos, no qual foi vivenciado a pandemia de coronavírus e pode ser observado o crescimento dos cursos a distância, especialmente por esta plataforma de ensino oferecer espaços para a realização de postagens de atividades diárias, provas, fóruns de debates, *quiz* e até mesmo *links*. Além de ser um recurso amplamente conhecido por suas estratégias de acessibilidade, tornando possível que pessoas com deficiência façam uso destes espaços de forma ética (De Sousa Santos; 2023).

Finalmente, pode-se citar a plataforma de ensino do *Google*, sendo mais conhecida no meio institucional, especialmente pelos recursos plurais que oferecem, como no caso do *Google Classroom*, responsável por ofertar ao docente a possibilidade de postagens de atividades e avisos prévios, Além disso, destaca-se o *Google Meet*, plataforma direcionada para vídeo conferências de forma online, sendo gratuita e suportando um contingente grande de pessoas conectadas simultaneamente.

4 CONCLUSÃO

É possível concluir afirmando que as tecnologias emergentes encontram-se atreladas diretamente aos setores fundamentais da sociedade, tornando-se peça chave na execução de atividades e funcionamento de instituições, especialmente a educação. Dessa forma, pode-se compreender que através dos contextos históricos que impulsionam este processo de transição, como a década de 80 e a pandemia de covid-19, o mundo digital cresce exponencialmente com o passar dos dias e evidenciam cenários de educação a distância, que demandam do uso de mecanismos de *e-learning* com o intuito de tornar o processo de ensino-aprendizagem significativo e de qualidade.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Além desse aspecto, destaca-se a funcionalidade dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, responsáveis por auxiliar na organização dos materiais disponibilizados pelo docente, além de assegurar a autonomia do estudante, visto que podem ser acessados de forma assíncrona, independente do horário e localização do indivíduo. Esse apontamento está diretamente ligado aos mecanismos de *e-learning*, visto que são capazes de direcionar a *internet* para fins educacionais, explorando da pluralidade de recursos multimídias para destacar características proveitosas na educação, buscando o equilíbrio saudável entre tecnologia e tempo de uso, almejando tornar o processo de ensino-aprendizagem flexível, eficaz e de qualidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, C. S. Dependência digital e vício em tecnologia: impactos na saúde física e mental dos indivíduos. **Revista de Psicologia e Saúde Mental**, v. 22, n. 3, p. 157-178, 2018.

CUNHA, D. D. O.; OLIVEIRA, F. L.; BEZERRA JÚNIOR, L. F.; SOUSA, E. S.; GONÇALVES, C. P. O uso do e-learning como ferramenta de ensino e aprendizagem. **Revista de Tecnologia Aplicada**, v. 8, n. 3, p. 41-53, 2020.

SOUSA SANTOS, J. Recursos multimídias para a educação: o ambiente virtual de aprendizagem na educação superior a distância. **REEDUC – Revista de Estudos em Educação**, v. 9, n. 1, p. 115-125, 2023.

GONÇALVES, V. e-Learning: reflexões sobre cenários de aplicação. In: CONGRESSO DA SOCIEDADE PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO, 9., 2007. **Anais [...]**. Lisboa: Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação, 2007.

MORAN, J. C. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Novas tecnologias digitais: reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: Editora CRV, 2017. p. 23-35.

SANTOS, C. P. Educação, práticas digitais e novos riscos em rede. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 28., 2022. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 338-347.