

GESTIONANDO A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA¹

1. Introdução

Trata-se do projeto Gestionando a Educação a Distância, fomentado pela Secretaria de Educação a Distância² (SEAD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Este tem como meta à criação de objetos de aprendizagem (OA) que integrem pesquisa, desenvolvimento tecnológico e formação de educadores num paradigma interdisciplinar. Neste projeto serão desenvolvidos dois OA: (1) GESTEAD – o qual enfoca a gestão da educação a distância no que se refere às etapas da gestão desta modalidade de educação e (2) AVALEAD – que trata a formação docente no que tange ao processo avaliativo na EAD.

2. Objetivos

Seu principal objetivo é desenvolver objetos de aprendizagem acerca do tema Gestão da Educação a Distância (EAD), destacando as estratégias didáticas, comunicacionais e tecnológicas, entre elas o planejamento e avaliação de cursos na modalidade EAD.

Nesta perspectiva, o OA GESTEAD pretende desenvolver temas como: (1) Etapas do processo de gestão do desenvolvimento de cursos à distância ou na modalidade semi-presencial; (2) Referências da Gestão de EAD; (3) Diferenças entre estrutura de Educação a distância e a Educação Presencial (4) Diretrizes e Estratégias didáticas, comunicacionais e tecnológicas em EAD; (4) Competências e habilidades para o desenvolvimento de uma prática pedagógica em EAD; (5) Competências dos agentes que promovem a prática em EAD; bem como, (6) Exemplos de aplicabilidade de Cursos e projetos de EAD. Logo, pretende-se abordar as características e finalidades da gestão da EAD, com ênfase na definição/construção de competências e habilidades dos participantes.

Por outro lado, o OA AVALEAD pretende dar subsídios para a formação docente no que se refere ao processo avaliativo na referida modalidade de ensino. Dentre os

¹ Equipe: Ana Paula Frozi de Castro e Souza (pesquisadora colaboradora – área de atuação: pedagogia)
Maira Bernardi (doutoranda PPGEduc – voluntária no projeto)
Daniela Cunha (doutorando PPGIE – voluntária no projeto)
Augusto Rückert (bolsista SEAD – área de atuação: webdesign – compartilhado com Profa Leni Dornelles)
Larissa Ebeling (bolsista voluntária)
Patricia Bassani (pesquisadora colaboradora do NUTED)
Claudia Zank (mestranda PPGEduc)

Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar (UFRGS – coordenadora do projeto – pbehar@terra.com.br)
² Através do edital 09/2008.

principais aspectos a serem desenvolvidos, destacam-se: (1) Concepção de Avaliação na EAD; (2) Diferentes TIPOS de avaliação, entre elas, a diagnóstica, formativa e somativa; FUNÇÕES da avaliação; (3) Referências teóricas sobre avaliação na EAD; (4) MODELOS de avaliação: apresentação das funcionalidades/instrumentos/recursos que se encontram disponíveis em ambientes virtuais de aprendizagem e na web que possam auxiliar no processo avaliativo; assim como, InterMap (Teleduc), InterRooda (Rooda), Relatórios de Avaliação (Moodle), entre outros; bem como (5) EXEMPLOS práticos de como realizar avaliação em EAD. Assim, o principal objetivo desta proposta é abordar as diferentes possibilidades de avaliação na EAD.

3. Metodologia

O Núcleo de Tecnologia Digital aplicada à Educação (NUTED) utiliza a metodologia proposta por Amante e Morgado (2001) para construção dos objetos de aprendizagem apresentados na seção 5. De acordo com as autoras, há quatro grandes etapas de desenvolvimento destas aplicações: (1) Concepção – a qual se refere à fase inicial do desenvolvimento; (2) Planificação – que diz respeito à pesquisa de conteúdo e estruturação inicial da aplicação; (3) Implementação – referente ao desenvolvimento propriamente dito e (4) Avaliação – necessária para a validação da aplicação educativa.

3.1 Concepção do Projeto

Na fase de concepção do projeto, são definidas as linhas mestras e a aplicação que se pretende desenvolver a partir da idéia inicial do grupo. Nesta primeira etapa, também são estabelecidos os pressupostos teóricos deste objeto, bem como seus principais objetivos. É realizada, ainda, a caracterização do público-alvo do objeto, bem como, a delimitação de conteúdos. Os tipos de interações propostas serão previstas no design pedagógico dos objetos, o qual contemplará os aspectos lúdicos e poderá apresentar feedbacks.

3.2 Planificação

O período de planificação diz respeito à pesquisa realizada para o seu desenvolvimento e a planificação prévia que conduz ao storyboard. Também nesta fase é realizado o levantamento teórico sobre o assunto do objeto, através da pesquisa de material impresso e de textos disponibilizados na web sobre a temática. O projeto do desenho da interface é outro elemento da planificação, bem como o estudo a partir das

definições do papel do aluno frente a este OA. Logo, o design da interface deverá estar diretamente relacionado à intencionalidade e à funcionalidade que se pretende alcançar, identificando possíveis estratégias de aprendizagem e implementando-as de forma dinâmica. Portanto, no caso do OA GESTEAD, a interface terá histórias em quadrinhos (no formato de tiras de jornal), nas quais um personagem passará por situações-problema ligadas ao tema de gestão da EAD. Tais situações deverão ser resolvidas nos desafios. O objeto AVALEAD, encontra-se no período de Concepção do projeto, logo, sua interface ainda não foi definida.

3.3 Implementação

A fase de implementação refere-se ao desenvolvimento propriamente dito, na qual é definida a ferramenta de programação que será utilizada e também elaborados os primeiros protótipos do objeto até alcançar a sua versão final. Os OA GESTEAD e AVALEAD serão desenvolvidos basicamente em linguagem HTML. Entretanto como o projeto encontra-se em um período inicial, a ferramenta para modelar os gráficos mais elaborados ainda não foi definida.

3.4 Avaliação

Esta fase consiste em testar o funcionamento do objeto, seu grau de adequação ao público-alvo e o nível de cumprimento dos objetivos. Serão realizados testes para verificar o funcionamento e analisar se o objeto está de acordo com as características técnicas (tamanho do arquivo e programação), funcionais (animações e layout das telas) e didáticas (referenciais teóricos e desafios) que constam no projeto. Ao final, deve-se realizar a experiência de validação do objeto para avaliação qualitativa do produto final.

4. Resultados

Por tratar-se de um projeto em andamento, atualmente está sendo realizado o estudo dos cenários para compor a interface gráfica dos objetos, dentro dos padrões de design da interação, informação e apresentação. O design de informação refere-se aos materiais hipermediais, tais como: material de apoio do em vídeo, áudio, som, animação, hipertextos, entre outros. Também há uma preocupação com os critérios de usabilidade na apresentação dos objetos, a fim de promover/implementar recursos de interatividade. Dentre os recursos de interação, entende-se o planejamento de

atividades abertas/desafiadoras, a fim de promover ações/comunicação entre os professores, alunos e tutores, que os levem à construção do conhecimento.

Para isso, estão sendo realizadas reuniões quinzenais com a equipe de educação e design, as quais estão planejando e coletando material teórico para a concepção dos objetos e para o desenvolvimento da interface. O planejamento das situações-problema e dos desafios também vêm sendo realizada, bem como o levantamento bibliográfico para o desenvolvimento dos conteúdos tanto do GESTEAD quanto AVALEAD .

5. Considerações Finais

A proposta é que os objetos apresentados sejam configurados como ferramentas que estejam ao alcance de todos os professores, em formação ou não. Para tanto, estes serão enquadrados dentro do padrão de metadados proposto pelo LTSC e disponibilizados na Web e em repositórios de objetos, mais especificamente no CESTA³. Desta forma, acredita-se que estas ferramentas possam auxiliar na instrumentalização teórica e prática sobre a sua temática, através de diferentes recursos tecnológicos, que podem ser empregados em diferentes campos de atuação.

6. Referências Bibliográficas

AMANTE, Lúcia; Morgado, Lina. Metodologia de concepção e desenvolvimento de aplicações educativas: o caso dos materiais hiperídia. In: **Discursos**. Lisboa, Portugal. [III Série, número especial]: 27-44, junho 2001.

BALLESTER, Margarita (et al.). **Avaliação como apoio a aprendizagem**. Porto Alegre: ARTMED, 2003.

DURAN, David; VIDAL, Vinyet. **Tutoria: aprendizagem entre iguais: da teoria à prática**. Tradução **Ernani Rosa**. – Porto Alegre: Artmed. 2007

MORÁN, José Manuel (org.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2000.

PALOFF, Rena M. e PRATT, Keith. **O Aluno Virtual: um guia para trabalhar com estudantes *online***. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MOORE, Michael. KEARSLEY, Greg. **Educação a Distância: uma visão integrada**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

³ CESTA – Coletânea de Entidades de Suporte ao uso de Tecnologia na Aprendizagem. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/CESTA/>