

PLANILHAS ELETRÔNICAS – EXCEL

Introdução

O conhecimento em Planilhas Eletrônicas se tornou necessário em, praticamente, todas as áreas profissionais. Logo, é preciso que haja meios de facilitar o ensino e aprendizagem desse conteúdo.

Esta disciplina terá uma abordagem prático-teórica, onde serão buscados exemplos do dia-a-dia referentes a diversas áreas, permitindo que o aluno possa se sentir motivado e busque desenvolver soluções que o auxiliem tanto profissionalmente, quanto pessoalmente.

Esse projeto abrange tópicos desde os mais simples até os mais avançados relacionados a Planilhas Eletrônicas, não exigindo qualquer conhecimento prévio do aluno. É um projeto direcionado tanto para alunos da área técnica, quanto de graduação e extensão.

Objetivos

Os objetivos básicos do projeto são estimular o aprendizado autônomo do aluno e garantir que esse conhecimento adquirido seja fixado da maneira mais eficiente possível. Para isso, utilizaremos OA (Objetos de Aprendizagem), exemplos interativos, exercícios práticos e outros recursos.

A idéia é que os alunos busquem respostas sozinhos, sem auxílio do professor presencial. Eles podem utilizar os fóruns de dúvidas, apostilas (livros criados no ambiente Moodle) ou qualquer outro meio, que estarão à disposição no ambiente virtual de aprendizagem Moodle. Entretanto, sempre que sentirem necessidade, poderão recorrer diretamente ao professor.

Os OA serão desenvolvidos principalmente em Flash ou Java, contendo interatividade e animações para despertar o interesse do aluno. Além disso, serão desenvolvidas demonstrações estáticas e vídeos, através do software Wink, para auxiliar na compreensão dos conteúdos e minimizar as dificuldades dos alunos referentes a Planilhas Eletrônicas.

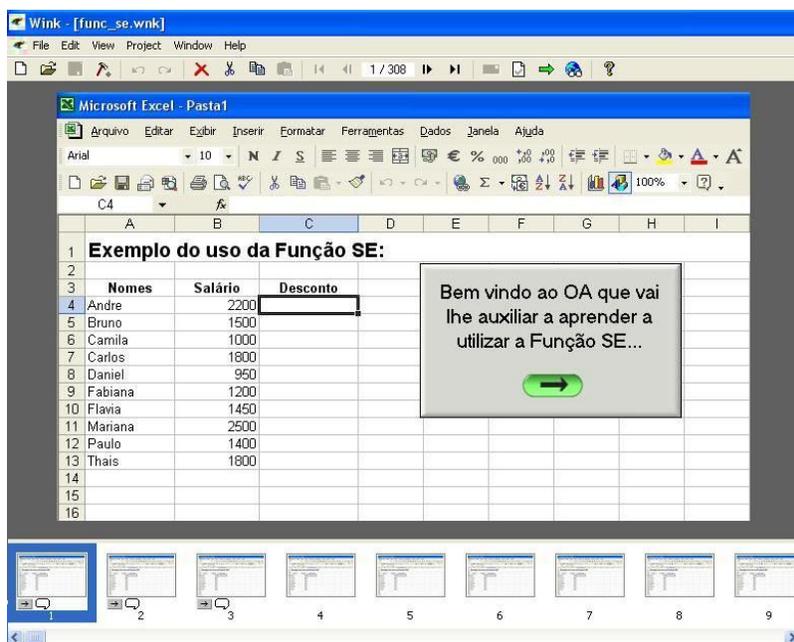


Figura 1. Desenvolvimento de Demonstrações no Wink.

Metodologia

Foi adotada uma metodologia pedagógica a fim de facilitar a aprendizagem do aluno. Ele deve ser o centro do processo de aprendizagem, portanto a metodologia a ser adotada será a construtivista, onde o papel do professor será o de “problematizador”.

Serão apresentadas tarefas que deverão ser resolvidas pelos alunos, utilizando o Excel, e as mesmas deverão ser apresentadas, já resolvidas, para o professor, de acordo com a solicitação previamente feita por ele.

O conteúdo da disciplina será apresentado através de textos explicativos, contendo exemplos e, para uma melhor apresentação destes conteúdos serão utilizados objetos de aprendizagem interativos, vídeos e demonstrações. O professor atuará também como mediador, incentivando o aprendizado autônomo do aluno, uma vez que a disciplina será estruturada para este fim.

Será previsto um encontro presencial, no primeiro dia de aula e mais dois encontros para avaliação dos conteúdos apresentados até a data de cada avaliação. Caso algum aluno não consiga ser aprovado, será dada a ele a chance

Rosa Vicari – Doutorado - rosa@inf.ufrgs.br - PGIE – UFRGS

Rute Vera Maria Favero – Mestrado - rutevera@etcom.ufrgs.br - Escola Técnica – UFRGS

Carlos Eduardo Siqueira – Graduação – cesiqueira@inf.ufrgs.br- Instituto de Informática – UFRGS

Filipe Meura Vinadé – Graduação – fmvinade@inf.ufrgs.br - Instituto de Informática –UFRGS

Daniel Weiss - Graduação - web.weiss@gmail.com – Administração - UFRGS

de realizar uma terceira avaliação, também presencial. Outros encontros presenciais poderão ser marcados, dependendo da necessidade apresentada pelos alunos.

A disciplina será oferecida no ambiente virtual de aprendizagem Moodle, portanto serão utilizadas as ferramentas oferecidas neste ambiente: fóruns de discussão assíncrona, livros, chat's, wiki, questionários, enquetes, textos postados no ambiente, mensagens internas, glossário, exercícios de múltipla escolha, além de tutoriais, vídeos e objetos de aprendizagem com interatividade.

A interface do objeto, a forma de interação permitida neste, a metodologia utilizada e a forma como são apresentados os conteúdos são muito importantes, pois eles são os que podem conduzir o aluno ao sucesso no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que ele passa a se sentir mais motivado. Como observa Flikinger "só pelos tipos de relacionamento entre seus componentes, os objetos tornam-se, aí, objetos de interesse".

Resultados:

Tendo em vista uma dedicação em tempo considerável por parte dos alunos e a utilização dos recursos disponíveis no ambiente virtual, os resultados esperados são:

- Em primeiro lugar, o aprendizado integral do conteúdo da disciplina;
- Poucas dúvidas quanto ao conteúdo;
- Poucas dificuldades na resolução dos exercícios;
- Domínio quanto à aplicação do aprendizado adquirido, no dia-a-dia do aluno;
- Baixa taxa de reprovação na disciplina.

Conclusões:

Tendo o projeto obtido os resultados esperados, poderemos assim concluir que a utilização de objetos de aprendizagem interativos em conjunto com um ambiente virtual de aprendizagem, que ofereça ferramentas que

auxiliem a Educação a Distância, atrai muito mais o aluno, possibilitando que ele se envolva mais com a disciplina. Desta forma, por meio de sua ação, o aluno, consegue construir conhecimentos inerentes ao conteúdo apresentado, de maneira mais eficaz.

Palavras-chave(descriptores):

Planilhas Eletrônicas, Excel, Objetos de Aprendizagem, interatividade, Moodle, Wink, Flash.