

# Desenvolvimento de conteúdo programático para o curso CCP - Certificado de Competências Pedagógicas em formato b-learning

Ângelo Miguel Belchior Tomé Pilão

## Relatório de Aprendizagens

**Resumo**—Durante o decorrer de um curso, os estudantes anseiam sempre pelo momento em que poderão aplicar na prática os seus conhecimentos numa empresa. Eu não era uma exceção, estudante de Engenharia Informática, mas com ambição de produzir algo durante o meu mestrado. Foi um trabalho que me foi pedido para elaborar na área da formação profissional como sabiam do meu interesse pelo mesmo, o objectivo era melhorar os conteúdos programáticos para um curso que ia ser elaborado em b-learning. Todo este meu percurso profissional foi feito e está a ser feito em paralelo com o percurso académico, e só graças a uma boa gestão e planeamento do tempo, tenho conseguido não prejudicar nenhum deles. Estes têm sido dos meses mais enriquecedores da minha vida, onde desenvolvi muitas soft-skills e muitas competências que me fizeram crescer, perceber melhor os meus pontos fortes de forma a aproveitá-los mais e conhecer os meus pontos fracos de modo a corrigi-los e evitá-los. A maturidade muda pessoalmente e profissionalmente para enfrentar os desafios que se seguem.

**Palavras Chave**—desafios, maturidade, gestão, equipa, prioridades, curso

# 1 INTRODUÇÃO

COMO é descrito no Relatório de Atividades que acompanha este Relatório das Aprendizagens, durante o ano lectivo de 2014 fiz parte de um projeto que consistia no desenvolvimento de conteúdos programáticos em formato b-learning para o curso de CCP. As aprendizagens adquiridas foram relevantes para o meu futuro como e-formador, em que aprendi conceitos completamente novos, inclusive a estruturar um curso de raiz do qual beneficiei no seguimento deste projeto. O meu objectivo era apenas desenvolver conteúdos programáticos, e por mérito próprio consegui acabar por dar formação, que era bem mais fácil do que construir manuais e esquematizar o curso. O pre-

- *Ângelo Miguel belchior Tomé Pilão, nr. 176798*  
E-mail: *angelo.pilao@tecnico.ulisboa.pt*, Instituto Superior  
Técnico. Universidade de Lisboa.

*Manuscript received Janeiro 21, 2015.*

sente relatório mencionará o que é e qual foi a minha motivação (ponto 2), quais as aprendizagens adquiridas (ponto 3), de que forma geri o meu tempo (ponto 4) e para finalizar, a conclusão com uma pequena reflexão sobre todo o trabalho realizado (ponto 5).

## 2 MOTIVAÇÃO

Passados três anos de trabalho exaustivo nas diversas disciplinas da Licenciatura em Engenharia Informática, tinha um enorme desejo de aplicar todo esse conhecimento na prática e ver o impacto que o meu trabalho poderia ter em situações reais, bem como, defrontar-me com os desafios que o mundo empresarial e organizacional nos apresenta diariamente e com os quais temos de nos defrontar. Ao contrário daquilo a que estamos habituados no curso, onde há maior margem de erro e onde as consequências somos só nós que sofremos (através da nota final), estes desafios nas empresas têm

(1.0) Excellent	LEARNING					DOCUMENT						
(0.8) Very Good	CONTEXT x2	SKILLS x1	REFLECT x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												

como consequência diversos tipos de impactos numa empresa que acredita em nós e que nos incumbe muita responsabilidade.

### 3 APRENDIZAGENS ADQUIRIDAS

Muito embora a atividade desenvolvida não enquadre muitas das capacidades técnicas que adquirir ao longo da Licenciatura em Engenharia Informática, o seu desenvolvimento engloba muitas competências não técnicas (soft skills), as quais não são enquadradas (por impossibilidade) no ensino formal [1], e as quais são no entanto críticas para o desenvolvimento pessoal e profissional. Aprendi as diferenças entre o formato de aprendizagem b-learning e e-learning. O b-learning refere-se a um sistema de formação em que alguns módulos são efectuados à distância e os restantes módulos em regime presencial, enquanto que o “puro” e-learning é todo à distância. As vantagens do e-learning são que:

- O e-learning é um dos modelos de formação que maior número de vantagens oferece aos seus utilizadores.
- O recurso à tecnologia introduz um valor acrescentado na formação, possibilitando melhorias ao nível da consistência, entre os 50% e os 60% relativamente à formação tradicional. utilizadores.

Para as empresas, neste caso a Gestitomé LDA, a vantagem é que com a adopção de sistema de formação baseado no e-learning possibilita uma redução de custos substancial. A distribuição de conteúdos electrónicos traduz-se numa economia de custos na ordem dos 50% a 70%. As empresas podem reduzir drasticamente os encargos na deslocação – viagens e alojamento – de profissionais e de formadores para ações que duram vários dias ou semanas. Para criar cursos e-learning baseei-me muito num autor que é o Vasco Marques. [2] Aprendi ferramentas como o iSpring e o Lectora em que permitem elaborar powerpoints interativos e exportar para um SWF com a estrutura do SCORM Figura 1. O SCORM é uma library com especificações e padrões que devem ser seguidos para o desenvolvimento de um curso eLearning. Se o SCORM tiver sido bem implementado conseguimos criar uma maior

flexibilidade/interoperabilidade de cursos entre plataformas de eLearning distintas.



Figura 1. Uso do iSpring.

O DTP – Dossier Técnico Pedagógico permitiu-nos elaborar a estrutura documental do curso CCP, conteúdos programáticos, em que obtive aprendizagem em como construir um manual, de um determinado módulo, dos cronogramas, certificados, contratos de formação, grelhas de avaliação, etc. O tipo de atividades no formato b-learning pode ser efectuado através de sessões síncronas e assíncronas. As sessões síncronas eram efectuadas através de chat ou videoconferência, e as sessões assíncronas através do fórum, emails e mensagens internas. O DTP é auditado pela ACT – Autoridade para Condições de Trabalho.

### 4 GESTÃO

A primeira reunião foi extremamente importante para perceber como se iria desenrolar a gestão do projeto e os objectivos (2). Mostraram-me alguns modelos de cursos no formato b-learning, a sua estrutura, etc. [3] Tentei perceber quais eram as ideias inovadoras (3) que implícitas em elaborar um curso, até para me centrar no conceito. Para mim a interação e a apresentação do curso, considero algo de extrema importância, em que deve ser simples e transmitir a sua ideia de forma clara.

- (2) Gestão de Projeto por Objectivos: quando um grupo de pessoas se coloca

com um projeto em mãos, é essencial que exista uma gestão por objectivos, os quais a serem bem delineados com mira ao objectivo final, para que todo o grupo mantenha o trabalho numa direcção coesa, para que a distribuição de actividades seja facilitada e para que a análise do projeto em si seja também facilitada.

- (3) Inovação: a inovação contínua é, cada vez mais, o factor chave para a vantagem competitiva e por conseguinte o sucesso de praticamente qualquer negócio.

Requer-se ainda a gestão da inovação, de forma a ter em conta, por exemplo, as forças do mercado em causa e a competição existente. Estes tipos de reuniões permitem tomadas de decisões (4), partilha de informações, opiniões e estímulos, distribuição, atribuição e coordenação de funções, entre muitos outros assuntos. Referido anteriormente como a gestão do projeto, decidi dividi-lo em 4 etapas. Teria um prazo de 4 meses para elaborar todas as tarefas propostas. Aqui entra a gestão do tempo (5), pois em fase de entrega de projetos no IST, a vida não estava fácil, ainda por cima elaborar conteúdo programático, promoção e elaborar vídeo para um curso de 90 horas é uma tarefa complicada, desconhecendo alguns conceitos. Neste contexto realizava entre a 3h a 4h por dia dedicadas apenas a esta tarefa, o que perfazia por semana inclusive aulas e projetos uma média de 12 horas, o que compreendi que se queria seguir em a frente, tinha de ter uma correta gestão de tempo e um bom planeamento.

- (4) Pensamento Crítico e Decisão: analisar de forma crítica; saber argumentar de forma lógica e concisa; saber tomar decisões tendo em conta a utilização de fontes de informação viáveis. São estas capacidades básicas para gerir, coordenar e orientar qualquer projeto.
- (5) Gestão de Tempo tem como objectivo descrever os processos requeridos para o término do projeto, garantindo que o mesmo cumpre com os prazos definidos num cronograma de actividades. [3]

## 4.1 Segunda etapa

A 2ª etapa foi quando revelei pela primeira vez, o meu trabalho para o público em que com recurso a uma maquina de fotografar Canon D60 e com um miniestúdio de iluminação elaborei um pequeno filme com um guião revisto por mim a explicar os objetivos do curso, o público alvo e as mais valências em elaborar o curso CCP, em que com apenas 2 meses teve 170 visualizações.

## 5 CONCLUSÃO

Todas as nossas atividades devem ser vistas como uma oportunidade para explorar ideias e conhecimentos, por isso, devem ser agarradas com força e iniciativa para que delas possamos receber na mesma medida da nossa entrega. Foi o que fiz mais uma vez com este projeto, tornando-o num meio próximo e propício ao desenvolvimento de um alargado conjunto de aprendizagens. O processo da tomada de decisão é algo demorado, complexo e composto por várias etapas. Sendo as reuniões um dos aspectos fundamentais neste processo, podem-se identificar diferentes objectivos para cada uma, consoante as várias fases. Numa fase inicial as reuniões são de esclarecimento e apresentação de um exemplo. No final interessa que o cliente se sinta satisfeito com o trabalho elaborado.

## REFERÊNCIAS

- [1] A. Silva, *Regulamento das Actividades de Portfólio Pessoal dos Cursos de Licenciatura em Engenharia Informática e de computadores*, IST, June 2009.
- [2] V. Marques, *Marketing Digital 360*, 2014.
- [3] J. Macdonald, *Blended Learning and Online Tutoring: Planning Learner Support and Activity Design*, Gower, June 2009.