

Relatório de visita de campo - Junho de 2017 - Luciana Hamanaka

Introdução

Com o objetivo de buscar melhor compreensão sobre como ocorrem as relações de ressignificação das experiências de aprendizagem em diferentes contextos através da informática educativa, visitamos três instituições de ensino do estado do Rio de Janeiro: Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro (ISERJ), a Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura de Duque de Caxias e a Fundação Getúlio Vargas; tendo a escolha sido feita com certa aleatoriedade, exceto por considerarmos a importância dessas instituições no uso da informática para educar. O estudo foi qualitativo, presencial e feito através de questionário semi estruturado.

1. Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro (ISERJ)

1.1. Localização



Figura 1: Átrio principal. Antes, entreposto de carroças para distribuição de carne aos açougues do Rio de Janeiro.

O ISERJ localiza-se fisicamente na rua Mariz e Barros, 273 - Praça da Bandeira, em um elegante prédio terminado em meados do ano 1930, tombado pelo Instituto Estadual de Patrimônio Cultural (INEPAC) e Subsecretaria de Patrimônio Cultural, Intervenção Urbana, Arquitetura e Design (Sub-PC) em 2007, contendo, entre outras instalações:

- Museu
- Laboratórios de química
- Laboratórios de Física

- Teatro
- Piscina semi-olímpica
- Salas de aula
- Laboratórios de informática

Virtualmente, o ISEJ se localiza principalmente nos seguintes endereço e redes sociais:

Homepage: <http://www.iserj.edu.br/principal/o-iserj/>

Facebook: https://www.facebook.com/canaliserj/?ref=br_rs

Instagram: <https://www.instagram.com/explore/locations/74301928/>

1.2. Histórico da Instituição

O Instituto Superior de Educação do Estado do Rio de Janeiro, inicialmente Escola Normal do Município da Corte, possui mais de 134 anos de existência, tendo sido palco de diversas cenas histórico-políticas de importância ímpar para o nosso país e contando sempre com profissionais de vanguarda no que se refere ao pensamento e à *práxis* educativa.

Desde o ano de 1997 o ISEJ integra a FAETEC, vinculada à Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro.

1.3. Abrangência de atuação da instituição

Sua **missão** é “Promover a Educação Básica e a Educação Superior, formando cidadãos e profissionais socialmente responsáveis, que possam contribuir para o desenvolvimento da região e do país, consolidando-se como Centro de Referência no Estado do Rio de Janeiro e no Brasil no campo de formação de Professores”.

A Instituição oferece educação nos seguintes segmentos:

- Educação Infantil (CAP/ISEJ)
- Ensino Fundamental (CAP/ISEJ)
- Ensino médio (Formação geral e Cursos Técnicos) (CAP/ISEJ)
- Núcleo de Ensino de Línguas
- Graduação em Pedagogia (Desde 2009)
- Educação de Jovens e Adultos
- Educação Especial
- Creche Casa da Criança (localizada na FAETEC Quintino)

Toda essa estrutura foi planejada desde a fundação do ISEJ para que a instituição consiga realizar todo o ciclo de atividades de ensino, docência, pesquisa e extensão utilizando um mesmo espaço físico para as interações propostas pelo seu projeto político pedagógico.

1.4. Recorte de objeto de pesquisa

Para perseguirmos a proposta de pesquisa de campo do curso de Informática na Educação do PPGI, delineamos como recorte de objeto de pesquisa o âmbito da disciplina Linguagem de Programação, do curso Técnico em Informática, ministrada pelo professor Sancrey Rodrigues Alves, aluno de doutorado de Engenharia de Computação da COPPE/UFRJ.

O foco do curso Técnico de Informática oferecido pelo ISERJ pode ser categorizado em três eixos: programação, desenvolvimento de software e engenharia de software.

O professor Sancrey também é Mestre em matemática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, sendo graduado em computação e matemática pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

1.5. Entrevista

Quando chegamos, o Professor estava ministrando uma aula sobre programação Java. Havia o número de 12 estudantes no laboratório, tendo a idade média de 16 anos, refletindo, segundo o entrevistado, a idade média dos alunos do mesmo curso técnico.

Foi relatado que todas as atividades da disciplina são realizadas no laboratório de informática, exceto as avaliações. O curso de Linguagem de Programação dispõe de 4 tempos semanais de 50 min.

Os alunos do Técnico em Informática, além de experimentarem as disciplinas específicas, seguem o núcleo básico do ensino médio oferecido pela instituição. O curso funciona na modalidade integral (de 8 às 17h e aos sábados).

Segundo relato, a preferência dos alunos é o estudo de desenvolvimento web, mais especificamente em como funciona o fluxo de informações na web e codificação.

1.5.1. Atividades Integradas com outras disciplinas

Simulação e estudo da cinemática de um Foguete

Durante a conversa, foi relatado que há 4 anos, portanto no ano de 2013, foi realizada uma experiência de interação do ensino de informática na aprendizagem e ressignificação de conceitos de Física. A atividade foi realizada no laboratório de informática, em parceria e por pedido do professor de Física da turma, nos tempos de aula separados para Física. O curso de Física dispõe de 2 tempos semanais de 50 min.

Atividade consistiu no design de um programa e na implementação da modelagem para um problema de cinemática do movimento de foguetes.

O problema consistia em uma comparação de um caso real com a simulação de movimento de um foguete, abordando as variáveis intervenientes (atrito, ângulo de lançamento, massa do material) com o caso simulado. Os alunos fizeram toda a interface em Java, utilizando as fórmulas da física do problema.

Gestão, design e & implementação de homepage para professores-clientes

Essa atividade foi oferecida pelo mesmo professor da disciplina de Programação Java, mas enquanto ministrava outra disciplina, denominada Programação Web.

Nesta experiência, cada um dos alunos criaram uma homepage para um professor do ciclo básico que se colocou na posição de cliente. Cada professor avaliou o atendimento prestado durante todo o processo que se iniciou no levantamento das necessidades do cliente até a aprovação do produto e disponibilização da homepage na rede mundial de computadores. O objetivo da proposta era simular uma situação de cotidiano do mundo do trabalho do profissional de programação web.

Os critérios avaliados pelos professores foram, entre outros: o atendimento prestado pelos estudantes e sua satisfação com o produto entregue. Houve situações de satisfação completa e também de insatisfação, não obstante, a iniciativa como um todo foi avaliada como de sucesso, pois houve plena integração da comunidade escolar em uma proposta baseada em aprendizagem por projeto.

1.5.2. Robótica educacional

A disciplina Robótica Educacional estava localizada na grade curricular de Informática, todavia recentemente passou a integrar a grade de Física, após iniciativa do grupo de professores de Física da escola em participar de um edital de auxílio à pesquisa da CAPES. Como consequência do deferimento do projeto foram adquiridos kits de robótica que estão localizados nos laboratórios de Física da escola e são cotidianamente utilizados nas aulas como meio para reflexão sobre fenômenos físicos e experimentação de aplicações.

1.5.3. Setup tecnológico da instituição

- Laboratórios de informática: 4
- Computadores: 100
- Distribuição dos computadores por aluno: 1 por aluno, com recomendação de 2 por aluno no máximo
- Internet: conexão via cabo e wifi em perfeito funcionamento
- Laboratório aberto nos tempo vagos: não. Nenhum
- Disponibilização de conexão wi fi: aberta. Os alunos em sua ampla maioria utilizam a rede via mobile, inclusive para a realização de trabalhos relacionados à disciplinas de programação

1.5.4. Acessibilidade

Há condições plenas para recepção de alunos especiais na informática, mas não há demanda nesse momento.

1.5.5. Projetos extra-classe

Os projetos extraclasse principais são os seminários de apresentação dos projetos interdisciplinares, pesquisa e apresentação de trabalhos de conclusão de curso e participação na Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP).

1.5.6. Palavra do professor

Ao final da entrevista pedimos que o professor expressasse livremente suas ideias com relação ao ensino de informática na escola. Ele ponderou sobre as questões relativas às gestões recentes da Secretaria de Ciência e Tecnologia do Estado do Rio de Janeiro, enfatizando que “A FAETEC tenta ser uma ilha de excelência [em educação], enquanto o governo do estado tenta nos atacar. Não há comprometimento de políticas públicas com a busca de excelência educacional, devido à descontinuidade de governo”.

2. Diretoria de Informática Educativa da Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias (SME)

2.1. Localização

A Diretoria de Informática Educativa da Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias (DIE/SME), localiza-se fisicamente na Rua Prefeito José Carlos Lacerda, 1424. Centro. Duque de Caxias.

Virtualmente, a DIE/SME se localiza principalmente nos seguintes endereço e redes sociais:

Portal SME: <http://smeduquedecaxias.rj.gov.br/portalsme/>

Facebook: <https://www.facebook.com/SMECaxias/>

e-mail do DIE: nem-die@smeduquedecaxias.rj.gov.br

A SME é subdividida em:

- Subsecretaria de ensino
- Subsecretaria de administração e gestão de pessoal
- Subsecretaria de planejamento e projetos educacionais e
- Subsecretaria de infraestrutura

A Diretoria de Informática Educativa está subordinada hierarquicamente à Subsecretaria de Ensino, atuando na gestão e no planejamento de políticas públicas voltadas para a promoção de um melhor aproveitamento escolar através da capacitação de docentes para a educação através das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação, promovendo também debates éticos sobre os novos paradigmas tecnológicos a que a

comunidade escolar e cada indivíduo que dela faz parte têm sido expostos no seu cotidiano.

2.2. Histórico da Instituição

A Diretoria de Informática Educativa (DIE) é um órgão recente na composição da Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias. A servidora, professora de Informática Educativa da SME, Natália Xavier Pereira da Costa, pedagoga, especialista em Planejamento, Implementação e Gestão, especialista em Design Instrucional para EAD Virtual e mestranda em Educação de Ciências é parte importante dessa história em curso, tendo sido nomeada há quatro meses como Diretora da DIE.

Junto com um novo quadro de professores de Informática Educativa, aprovados no concurso realizado no ano de 2016, a DIE vem implementando novas práticas de informática educativa na rede a partir desde ano de 2017, quando 102 escolas da SME passaram a contar com esse novo quadro em sua estrutura pedagógica. Esses novos servidores possuem formação obrigatória em Curso Normal, Pedagogia ou Licenciaturas (para as Licenciaturas é pré-requisito uma complementação em curso de extensão em Informática Educativa).

A DIE é composta por uma assessoria que conta com mais três outros profissionais: Alessandra Braga Brito Rocha, Andreia de Sá e Cátia Regina Michel F. Joaquim.

As atribuições da DIE compõem a coordenação do setor e a gestão colaborativa do Projeto Pedagógico de informática educativa da SME.



Figura 2: À esquerda a estudante/pesquisadora Luciana Hamanaka e à direita, Natália Xavier, Diretora de Informática Educativa da Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias.

2.3. Abrangência de atuação da instituição

A **missão** do DIE é “Nortear o trabalho do Professor de Informática Educativa e da comunidade escolar com relação ao uso de tecnologias na educação, buscando práticas inovadoras”.

A SME oferece educação nos segmentos que se estendem desde a Educação Infantil até o 5º ano, compreendendo também algumas poucas escolas que oferecem classes até o 9º ano do ensino fundamental.

2.4. Recorte de objeto de pesquisa

A fim de perseguirmos a proposta de pesquisa de campo do curso de Informática na Educação do PPGI, delineamos como recorte de objeto de pesquisa o âmbito da DIE. Dirigida pela professora Natália, que fez a gentileza em nos receber para uma entrevista.

O foco da DIE é o oferecimento de cursos de educação continuada para os professores da SME que atuam com Informática educativa, sejam novos concursados ou professores de outras áreas de conhecimento que estejam cumprindo a mesma função dos novos servidores em Informática Educativa.

2.5. Entrevista

A educação continuada oferecida pela DIE pode ser categorizada nos eixos:

- Estudo de temas relacionados às práticas pedagógicas em Informática e Educação
- Histórico e reflexão acerca da informática educativa e sua relação com a sociedade
- Encaminhamento de professores para cursos de aprimoramento oferecidos por instituições recomendadas

2.5.1. Atividades da DIE

Os cursos oferecidos pela DIE tem periodicidade bimestral, tendo sido oferecidas duas capacitações presenciais e uma online até o momento, através do ambiente virtual MOODLE. Isso devido ao estabelecimento recente do setor. Todas as iniciativas estão pautadas em pilares que prezam pela autonomia político pedagógica revelada pelo Projeto Político Pedagógico (PPP) de cada unidade escolar.

O PPP documenta todas as reflexões de uma escola acerca dos temas que pretende abordar, das práticas pedagógicas que pretende adotar e das necessidades da comunidade do entorno da escola, de onde se obtêm todas as expressões culturais da população que a compõe. O PPP é debatido, consolidado e votado anualmente em cada unidade escolar da SME.

A gestão mais participativa, como indicado pela relação de dialogicidade com o PPP, permite que o profissional de Informática Educativa trabalhe em consonância com as demandas da sua escola junto a projetos de outras disciplinas, não obstante tenha autonomia pedagógica em seu planejamento de aulas.

Avaliação das atividades e Planejamento das capacitações

A formação continuada tem sido planejada com base nas avaliações feitas em conjunto com os professores nos encontros realizados durante os cursos de capacitação.

2.5.2. Setup Tecnológico e algumas considerações

O setup tecnológico das escolas pode ser resumido por:

- Tablets
- Computadores
- Datashows
- Lousas Digitais
- Internet: conexão via cabo e wifi em perfeito funcionamento (Projeto Banda Larga nas escolas / Governo Federal)
- Sistema operacional: Linux Educacional (Lineduc)

Cada escola possui 1 laboratório de informática, sendo que as que não possuíam laboratório até o ano de 2016 foram contempladas com tablets pelo Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), que distribuiu kits contendo além dos tablets: projetores multimídia e lousas digitais.

Algumas poucas escolas, segundo relato, não tem o equipamento completo e/ou em perfeito estado de conservação devido à depreciação natural ou situações como roubo, assalto. Nesses casos há uma equipe de suporte que vai até a escola para fazer as manutenções possíveis.

O número de computadores em um laboratório gira em torno de 10, no mínimo, provenientes de um kit que veio do MEC. Em geral não há 1 computador por aluno, sendo neste caso utilizado o compartilhamento multihead para que se dobre para 20 a possibilidade de monitores em uso. Apesar do pequeno número de computadores, a recomendação da DIE é de no máximo 2 alunos por computador. As turmas geralmente possuem de 10 a 30 alunos, esse número variando por escola e seguimento de ensino.

No caso do tablet, tem-se 1 para cada aluno.

Algumas escolas têm problemas de falta de internet devido à depreciação de equipamentos e/ou falta de suporte, daí depreende-se que nem todos os computadores e tablets da rede são utilizados em conexão com a rede mundial de computadores.

Todos os laboratórios podem ser utilizados fora do horário das aulas, todavia há dificuldade em encontrar o laboratório disponível, pois o número de turmas nas escolas é geralmente grande.

2.5.3. Logística das aulas de informática

É organizado um tempo de aula de informática, sendo um tempo composto por 50 minutos de aula. Os alunos vão, independentemente do segmento, uma vez por semana ao laboratório de informática para práticas. Mas, no segundo segmento, a Informática Educativa é oferecida com a parceria entre os professores de informática e os professores de todas as disciplinas isoladas (porque no segundo segmento, os alunos já possuem um professor para cada disciplina).

A carga horária do professor de Informática Educativa é de 40 horas semanais, sendo 24 tempos dedicados à atividades em sala de aula mais um terço da carga horária dedicada ao planejamento de atividades.

2.5.4. O suporte de informática

Na SME há uma coordenadoria especializada em suporte de informática, a Coordenadoria de Desenvolvimento em Tecnologia. Entretanto, com relação às necessárias e constantes atualizações dos softwares, o professor de informática as realiza sozinho dentro da sua carga horária de planejamento de atividades.

2.5.5. Uso das TICs

Em geral os professores utilizam programas, redes sociais e aplicativos. A entrevistada não conseguiu especificar em que contextos é feito o uso das TICs, justificando que cada escola seguirá um programa afim com o seu PPP.

2.5.6. Robótica Educacional

Alguns professores já utilizam robótica educacional por conta própria, entretanto ainda não se pode pensar em como implementar estratégias pedagógicas de robótica e informática devido à descontinuidade das políticas públicas de educação que dificultam os trâmites relacionados aos contratos e licitações.

Há empresas que visitam a DIE para oferecimento de produtos relacionados ao tema. Esses produtos têm sido analisados e geralmente são softwares e kits de robótica, mas ainda não há nenhuma previsão de licitação.

2.5.7. Projetos extra-classe

A DIE possui um conjunto de projetos, a saber:

1. **DIE vai à sua escola:** nos casos em que a escola ainda não possui uma equipe de informática educativa, a Diretoria vai à escola orientar os professores quanto à

adoção de boas práticas e sobre como implementar projetos em Informática e Educação.

2. **Mutirão Sieduca:** funciona como um pedido de suporte técnico de amplo espectro, ou seja voltado para manutenções gerais de que o laboratório esteja carente.
3. **Sieduca em ação:** Apesar de a DIE priorizar uma relação de trabalho autônoma das escolas com relação à escolha, planejamento e execução das experiências educativas, incentiva a exploração de um tema extra uma vez por mês, indicado pela própria Diretoria. O início dessa dinâmica de trabalho é recente, tendo ocorrido a primeira oportunidade em 01/05/2017. O objetivo do Sieduca é inserir as novas tecnologias da informação e comunicação no processo de ensino-aprendizagem para além dos conteúdos curriculares, uma vez que as mudanças estruturais na sociedade da informação exigem da escola adequações que os preparem melhor para a vida cotidiana.

Destacamos algumas temáticas que o Sieduca tem abordado e planejado abordar durante este ano letivo de 2017:

- **Baleia Azul:** nem todo jogo é legal! (29/05 a 02/06)
- **Cyberbullying:** respeito é bom e a gente gosta! (26/06 a 30/06)
- **Pedofilia:** assédio é crime. (28/08 a 01/08)
- **Netiquetas:** tornando a internet mais agradável. (25/09 a 29/09)
- **Segurança na internet:** todo cuidado é pouco! (23/10 a 27/10)
- **Os diferentes usos da internet na vida cotidiana.** (27/11 a 01/12)

3. Fundação Getulio Vargas - Soluções Educacionais (FGV - SOL)

3.1. Localização



Figura 3: Sede da FGV Soluções Online (SOL), FGV Online e FGV Management. Fonte: <https://cenariocarioca.files.wordpress.com/2011/07/centro-cultural-fgv.jpg>.

A FGV Soluções online (SOL) localiza-se na rua da Candelária, número 6, 4º Andar, Centro do Rio de Janeiro. O prédio que ocupa é tombado pelo (IPHAN) e faz parte do corredor cultural da Cidade.

A unidade conta com:

- 10 salas de aulas
- auditório para 110 pessoas
- laboratório de informática

Virtualmente, a FGV-SOL se localiza principalmente nos seguintes endereço e redes sociais:

Homepage: <http://www5.fgv.br/fgvonline/>

Facebook: <https://www.facebook.com/fgvonline/>

Twitter: <https://twitter.com/fgvonline>

3.2. Abrangência de atuação da instituição

A **missão** da FGV é Estimular o desenvolvimento socioeconômico nacional.

A Fundação Getúlio Vargas (FGV) existe desde 1944, guardando em seu portfólio uma influência ímpar no desenvolvimento econômico do nosso país através de seu pioneirismo em ensino, pesquisa e desenvolvimento nas áreas de Economia, Administração e Ciências Contábeis. A instituição tem executado projetos tanto para o setor público quanto para o setor privado do nosso país, além de trabalhar para organismos internacionais como o Banco Mundial e o Banco Interamericano de desenvolvimento.

A FGV tem ampliado ao longo da sua existência o seu alcance na área educacional, oferecendo cursos de graduação, pós graduação e MBAs, além de cursos de extensão. Os cursos são oferecidos nas modalidades presencial, semipresencial e a distância, muitos deles customizados de acordo com as preferências de clientes internos e externos.

O setor de Soluções Online (SOL) é o responsável por tornar realidade as expectativas desses clientes internos e externos na criação de experiências de aprendizagem.

3.3. Recorte de objeto de pesquisa

A fim de perseguirmos a proposta de pesquisa de campo do curso de Informática na Educação do PPGEI, delineamos como recorte de objeto de pesquisa o âmbito da SOL.

A SOL é dirigida pela professora Mary Murashima junto com sua equipe de superintendência e coordenação composta pelos:

- Maristela Rivera Tavares - Cargo: Superintendente de produção acadêmica
- Carolina Mendonça - Designer Instrucional - Coordenação de produção
- Sandro Bonadia - Coordenação de Design

Carolina Mendonça e Sandro Bonadia nos receberam para uma entrevista de aproximadamente 3 horas na sala de reuniões do SOL.

A SOL gerencia e executa a avaliação, o design, o desenvolvimento e a implementação de experiências educativas.

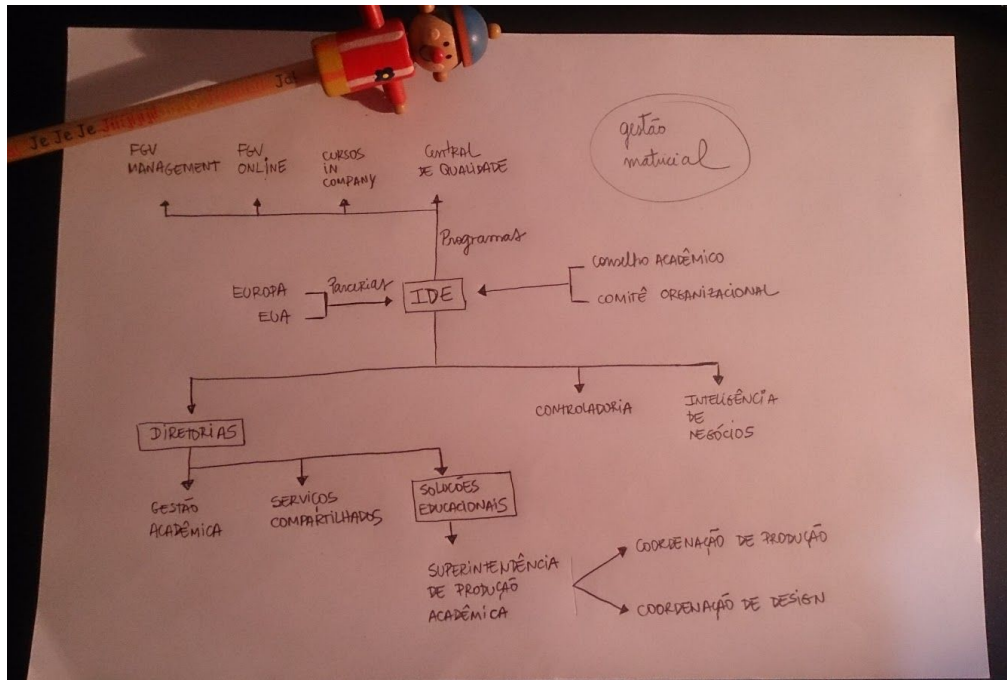


Figura 4: Organograma do Instituto de Desenvolvimento Educacional da FGV, onde se localiza a SOL, nosso objeto de pesquisa.

3.4. Entrevista semi-estruturada

A SOL trabalha com 2 tipos de produtos:

1. cliente: FGV (nesse caso, a FGV faz a análise do público alvo)
2. cliente: externo (nesse caso o cliente fornece a análise do público alvo)

A metodologia de produção utiliza dois modelos importantes para que todos os atores envolvidos no processo cheguem a um trabalho final segundo os padrões de qualidade da FGV:

1. Projeto de Design Instrucional
2. Padronização de Framework

O Projeto de Design Instrucional é um documento que explica em pormenores todas as etapas que os designers deverão cumprir para que a experiência educativa esteja alinhada com o projeto pedagógico do cliente, seja ele externo ou interno.

A padronização de Framework auxilia na organização e arquivo de objetos de aprendizagem que poderão ser reutilizados quando se fizer necessário. Também auxilia na interação entre os conteúdos e as necessidades de customização do layout das aulas.

O layout que nos foi apresentado tem uma aspecto muito agradável e funciona em um modelo de “blocos lego”, onde partes do layout podem ser trocadas de lugar, dependendo das necessidades de arquitetura de uma aula no ambiente virtual de aprendizagem, por exemplo.

3.4.1. Equipe da SOL e atribuições

As equipes de produção são formadas pela Coordenação de Produção e pela Coordenação de Designer Gráfico, que por sua vez, contam com outras sub-equipes mais especializadas em determinadas tarefas. A seguir organizamos a composição de cada uma dessas equipes:

Coordenação de Produção

- a. Assessoria de conteúdo: modelagem do curso a partir de um briefing
- b. Equipe de Design Instrucional
 - a.1) designer instrucional (14 efetivos + 20 terceirizados): faz o storyboard da disciplina (que segue para as equipes de designer gráfico e revisão de qualidade + sucessivas revisões por todas as partes)
- c. Assessoria pedagógica
- d. Revisão de qualidade (revisor de língua portuguesa terceirizado)
- e. Produtora de vídeo (+ assessoria de produtora de vídeo externa)

Coordenação de Design Gráfico

- a. Equipe de Design Gráfico (6 designers + 1 programador)
- b. Ferramentas principais: html, javascript e CSS

3.4.2. Metodologia de Avaliação

Pressupõe que os alunos realizarão atividades individuais em sua maioria. As avaliações são estruturadas pelas equipes de produção no mesmo momento de planejamento do curso. A correção da avaliação é pela equipe de tutoria (geralmente 1 tutor para cada 15 alunos).

Importante notar que o lançamento de notas no LMS de forma integrada com o Sistacad, havendo plena interoperabilidade entre os dois sistemas.

Com relação à composição da pontuação há atividades não pontuadas e autoavaliações, além das atividades pontuadas de forma automática (pelo sistema) e não automática (as que são corrigidas pela equipe de tutoria).

3.4.3. Direitos autorais sobre Imagens

Pssuem um plano premium no banco de imagens shutterstock: <https://www.shutterstock.com/pt/>, que também possui imagens gratuitas.

3.4.4. Canais para feedback e reclamações:

- Secretarias acadêmicas
- Coordenação acadêmica
- Coordenação de produção
- Reclame aqui

3.5. Entrevista estruturada

Devido ao grande tempo que tomamos com perguntas de forma semi-estruturada, tivemos que passar à uma etapa mais estruturada, onde a entrevista se deu no esquema perguntas-respostas diretas. A seguir mostramos o resultado dessa etapa:

1 - Qual é o histórico da FGV Online?

- Iniciou com 1 designer + 1 designer instrucional
- Utilizaram Learn Space 3 até 2003
- Contexto: surgimento do Flash
- Atividades principais: Formatações e criações de tabelas
- Depois: apostilas
- Agregação de clientes corporativos
- Learn Space 5 até 2006
- Moodle
- Desire 2 Learn - Bright Space (porque possuem CMS robusto. Ele e o LMS conversam bem. Com esses softwares é possível a reutilização de objetos de aprendizagem (a ferramenta não é open source).
- Os objetos de aprendizagem são criados pelos conteudistas da FGV ou clientes externos.
- Mobile (1 core único de programação)
- Conceito de cards = blocos lego

2 - Qual é o perfil dos profissionais envolvidos no processo de planejamento e criação de cursos?

- Designers instrucionais graduados em letras, pedagogia e comunicação.

3 - Fora a sede, em que pólos há FGV Online?

- Rio, São Paulo e Brasília. Os alunos só vão ao pólo para usar a biblioteca ou quando são alunos da modalidade Blended Learning.

4 - Quais são as ferramentas utilizadas nas fases de planejamento a produção de um curso EAD?

- Pacote Adobe e Learning Menage System (LMS).

5 - Características da equipe de treinamento:

- Adaptabilidade, boa comunicação para lidar com o cliente. Formada principalmente por professores, webdesigners e webdevelopers.

6 - De que forma as TIC's são usadas no contexto desses cursos?

- Não usamos redes sociais nos cursos EAD ainda.

7- Fora a plataforma EAD, vocês utilizam outras TIC's (redes sociais, intranet) com finalidade corporativa (comunicação interna)?

- Sim, dentro da FGV a comunicação é pela intranet. Dentro do SOL por telefone, e-mail e pessoalmente.

8 - Fora a plataforma EAD, vocês utilizam outras TIC's (redes sociais, intranet) com finalidade pedagógica?

- Não.

9 - Vocês possuem parcerias para a criação do projeto e desenvolvimento?

- Sim. Terceirizamos boa parte das nossas demandas.

10 - Existe alguma iniciativa/pesquisa/desenvolvimento de automação relacionada a processos de educação (ex: análise de sentimentos, recuperação de informação)?

- Não. Ainda é um paradigma. Mas a diretoria de comunicação da FGV monitora reclamações no Facebook, incluindo as reclamações de alunos.

11 - Vocês possuem alguma ferramenta que mede a correlação entre o método de ensino e o desempenho dos alunos?

- Não. Ainda é um paradigma.

3.6. Novos projetos

Pesquisando no portal da FGV encontramos uma proposta de uso das TICs na educação que nos pareceu muito interessante e bastante diferente do que vem sendo feito tradicionalmente (uso de ambiente virtual de aprendizagem mais objetos de aprendizagem).

O jogo Alternate Reality Games (ARGo) é um jogo sobre liderança corporativa que desafia os participantes a compartilharem a simulação de situações relacionadas ao ambiente de negócios. O jogo explora habilidades e competências relacionadas à tomada de decisões, colaboração entre times e entre pessoas e pensamento estratégico e tático.

O jogo explora a comunicação de informações prioritariamente através das redes sociais, esboçando uma storyline interessante, com um fio condutor que se desenrola através da atuação dos jogadores. Uma forma diferente e original de olhar para a informática na educação.



Figura 5: Criatividade, iniciativa, liderança e convivência participativa são algumas das competências que o mercado busca atualmente nos profissionais. Para apoiar o desenvolvimento dessas habilidades em alunos de MBA on-line, a Fundação Getulio Vargas (FGV) está lançando o ARGo – Alternate Reality Goals. Fonte: <https://youtu.be/bgPwy976j3o>

4. Comentários

Apesar de termos visitado três organizações com perfis distintos, podemos considerar certo diálogo entre os trabalhos realizados na Diretoria de Informática Educativa e no Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro (ISERJ), no sentido de que o desenho das capacitações docentes realizada na DIE seria de interessante aplicação no contexto do ISERJ, uma vez que poderia promover:

- debate acadêmico e pedagógico entre os atores envolvidos nos processos educacionais, sejam eles da área de informática ou de disciplinas isoladas;
- integração entre as diversas camadas hierárquicas das instituições, podendo impactar muito positivamente no fluxo de processos de execução de projetos de informática educativa e projetos de uma forma geral;

Com relação à metodologia de trabalho adotada na FGV, apesar de a Fundação Getúlio Vargas representar um contexto muito mais relacionado às atividades de perfil corporativo e, portanto de difícil comparação com as outras instituições estudadas, que são mantidas pelo poder público, percebemos uma maior fluidez na execução e sucesso na implementação de projetos. Talvez isso se deva à sua estrutura hierárquica mais rígida e isso seria um assunto interessante para ser abordado em trabalhos posteriores.

O que podemos aprender com a FGV? Podemos aprender talvez que uma organização mais robusta pode trazer uma maior facilidade em dar continuidade a projetos. Como exemplo disso temos que o uso de uma biblioteca de recursos didáticos pela rede pública de ensino (como a FGV já faz) facilitaria a recuperação e o intercâmbio de informações sobre objetos de aprendizagem criados pelos professores da rede pública, valorizando em um crescente as iniciativas isoladas que vêm sendo tomadas ao longo de anos de trabalho docente.

No mais, os entrevistados das duas instituições públicas relataram que a descontinuidade das políticas públicas de educação adotadas pelos governos estaduais que se sucedem impossibilita tomadas de decisões mais complexas por parte dos atores envolvidos no processo educativo e isso, infelizmente, parece que não será resolvido tão logo.