

Caio Moreno de Souza

Deleni Mesquita

**Relatório descritivo do curso de Educação a Distância:  
Construindo um Projeto de Voluntariado Educativo**

São Paulo,

Novembro de 2006

Caio Moreno de Souza

Deleni Mesquita

**Relatório descritivo do curso de Educação a Distância:  
Construindo um Projeto de Voluntariado Educativo**

Trabalho de conclusão de curso de graduação: Tecnologia e Mídias Digitais com habilitação em Educação a Distância, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, orientado pela Profa. Dra. Maristela L. M. Sarmento.

São Paulo,  
Novembro de 2006

## Agradecimentos

Tecemos nossos sinceros agradecemos à:

**Kátia Mori**, que nos acompanhou e participou ativamente em todos os momentos;

**Beatriz**, que muito nos ajudou com a pedagogia;

**Luíza**, pelo grande apoio na divulgação, logística e mediação do curso;

**Marcelo**, o homem das palavras certas na quantidade exata;

Nossas professoras: **Adriana, Bette Prado, Beth Almeida, Fátima, Graça e Lucila**, por terem plantado a semente (e regado até germinar);

Nossa professora **Maristela**, que especialmente nos orientou neste trabalho.

Estamos felizes por termos tanta gente boa conosco.

# Sumário

Agradecimentos .....	03
Lista de figuras .....	06
<b>Uma breve Introdução .....</b>	<b>08</b>
<b>1 O Contexto .....</b>	<b>08</b>
1.1 – As Fases de um Projeto de Curso On-line .....	11
1.2 – As Ferramentas Necessárias .....	13
1.3 - O Papel de Cada Um .....	14
<b>2 O Projeto-Piloto (Produto) .....</b>	<b>19</b>
<b>3 O Cliente (ONG Instituto Faça Parte) .....</b>	<b>21</b>
3.1 - Os Projetos do Instituto Faça Parte .....	22
3.2 – A Equipe de Trabalho .....	23
<b>4 A Estratégia de Divulgação do Projeto (<i>hotsite</i>) .....</b>	<b>25</b>
<b>5 Os Cursistas .....</b>	<b>30</b>
5.1 - A Lista de Participantes .....	33
<b>6 O Curso .....</b>	<b>34</b>
6.1 - O Objetivo Geral .....	34
6.2 - Os Objetivos Específicos .....	34
6.3 - A Disciplina .....	34
6.4 - A Carga Horária .....	35
6.5 - Os Critérios de Avaliação .....	35
6.6 - A Metodologia .....	35
<b>7 O Design Instrucional .....</b>	<b>37</b>
7.1 - A Estratégia Instrucional (abordagem utilizada) .....	42
7.2 - O Design Gráfico .....	45
7.3 - A Estratégia de Navegação .....	56
<b>8 A Plataforma (implementação) .....</b>	<b>60</b>
<b>9 As Estatísticas .....</b>	<b>69</b>

9.1 - Relatório Geral - Semana 1 .....	69
9.2 - Relatório Geral - Semana 2 .....	71
9.3 - Relatório Geral - Semana 3 .....	72
9.4 - Relatório de Postagem nos Fóruns .....	74
9.5 - Análise Individual dos Participantes (uma amostra) .....	75
9.5.1 - Participante: Walter Shuiti Kussano .....	76
9.5.2 - Participante: Katia Virginia .....	77
9.5.3 - Participante: Pedro Yukimitsu Ribeiro Tokuzumi .....	79
9.5.4 - Comparativo entre os Participantes .....	80
9.6 - Relatório de Visitas por Horário .....	81
9.7 - Relatório de Visitas por Região .....	82
9.8 - Relatório de Visitas por Resolução da Tela .....	83
9.9 - Relatório de Visitas por Resolução de Cores da Tela .....	84
9.10 - Relatório de Visitas por Tipo de Conexão .....	85
9.11 - Outros Relatórios .....	86
<b>O que Aprendemos (Considerações Finais)</b> .....	90
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	94
<b>Anexos</b> .....	95

## Lista de figuras

Figura 1	As fases de um projeto .....	13
Figura 2	Uma das páginas do <i>sítio</i> do Instituto Faça Parte na Internet .....	22
Figura 3	Evolução das propostas gráficas - <i>hotsite</i> .....	26
Figura 4	Tela inicial do <i>hotsite</i> .....	27
Figura 5	Tela do <i>hotsite</i> que mostra informações sobre o projeto .....	28
Figura 6	Tela do <i>hotsite</i> que traz informações sobre o Instituto Faça Parte .....	28
Figura 7	Tela do <i>hotsite</i> que traz breves informações sobre EaD .....	29
Figura 8	Tela do <i>hotsite</i> que apresenta os endereços para contato .....	29
Figura 9	Foto da nossa primeira aula (encontro presencial) .....	31
Figura 10	Foto da nossa primeira aula (encontro presencial) .....	32
Figura 11	Lista dos participantes do curso .....	33
Figura 12	<i>Design Instrucional</i> e fases do Projeto .....	40
Figura 13	Tela com os objetivos específicos do curso .....	41
Figura 14	Evolução das propostas gráficas – curso .....	51
Figura 15	Tela que inicia o curso .....	52
Figura 16	Tela do curso que sugere leitura complementar .....	52
Figura 17	Tela do curso que solicita a participação dos cursistas no fórum .....	53
Figura 18	Tela de introdução aos exercícios .....	53
Figura 19	Tela de exercícios com feedback ao cursista .....	54
Figura 20	Tela do curso que agradece a participação .....	54
Figura 21	Exemplo de uma das telas da Semana 2 .....	55
Figura 22	Exemplo de uma das telas da Semana 3 .....	55
Figura 23	Tela inicial do curso .....	57
Figura 24	Tela de orientações de navegação .....	58
Figura 25	Tela com seqüência de animações sobre navegação .....	59
Figura 26	Tela que demonstra o acionamento do botão menu .....	59
Figura 27	Tela de demonstração do <i>Moodle</i> .....	63

Figura 28	Tela de abertura (acesso) do curso .....	64
Figura 29	Tela de Boas-Vindas .....	64
Figura 30	Tela de Informações gerais sobre o curso .....	65
Figura 31	Tela com a programação do encontro presencial .....	65
Figura 32	Tela com a agenda da semana 1 .....	66
Figura 33	Tela com a agenda da semana 2 .....	66
Figura 34	Tela com a agenda da semana 3 .....	67
Figura 35	Tela da Biblioteca da semana 1 .....	67
Figura 36	Tela do Fórum de avaliação do curso .....	68
Figura 37	Relatório Geral - Semana 1 .....	70
Figura 38	Relatório Geral - Semana 2 .....	71
Figura 39	Relatório Geral - Semana 3 .....	73
Figura 40	Relatório de postagem nos fóruns .....	74
Figura 41	Comparativo entre os participantes .....	80
Figura 42	Relatório de visitas por horário .....	81
Figura 43	Relatório de visitas por região .....	82
Figura 44	Relatório de visitas por resolução de tela .....	83
Figura 45	Relatório de visitas por resolução de cores .....	84
Figura 46	Relatório de visitas por tipo de conexão .....	85
Figura 47	Relatório de visitas por forma de acesso .....	86
Figura 48	Relatório de visitas por tipo de navegador .....	87
Figura 49	Relatório de visitas por sistema operacional .....	88
Figura 50	Relatório de visitas por navegador e sistema operacional .....	89
Figura 51	Fractal .....	94

## **Uma breve Introdução**

Este relatório é parte do Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Tecnologia e Mídias Digitais com Habilitação em Educação a Distância da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Trata-se do projeto de curso-piloto na modalidade de Educação a Distância do Instituto Faça Parte, cujo título é: **“Construindo um Projeto de Voluntariado Educativo”**.

Relatamos a trajetória percorrida para a elaboração deste curso: as atividades de análise e planejamento, o desenho de instrução, o desenvolvimento, a produção, a implantação e o acompanhamento.

Para confecção deste registro, seguimos um roteiro pré-estabelecido, fornecido por nossa orientadora, Profa. Dra. Maristela Sarmento, disponível no CD-Rom que acompanha este relatório como: ANEXO 1 – RoteiroRelatorio.doc.

## **1 - O Contexto**

A Internet traz oportunidades para resolver problemas antigos e cria novos desafios. Conceitos e hábitos estão se modificando. Com os recursos humanos e tecnológicos disponíveis, a habitual aula com professor e alunos reunidos em horários definidos, já cede espaço para outras formas de aprendizado. As aulas, via Internet, com a participação de alunos dispersos geograficamente têm a interação como principal diferencial.

No ensino presencial as salas de aulas com excessivo número de alunos existentes em muitas das escolas e faculdades, tornam impessoal o relacionamento entre os estudantes e principalmente dificultam a atuação do educador que, desconhece as características individuais de seus alunos, extremamente importantes para a boa

educação. Neste sentido, podemos afirmar que a presença física não determina a qualidade na aprendizagem. Entretanto, mesmo que se faça uso de todos os recursos que a tecnologia nos coloca à disposição e por mais que um ambiente virtual seja amigável e eficiente, este ainda causa estranheza em relação à convivência presencial.

Detectar nuances da expressão dos gestos, da linguagem corporal, do olhar, da fala, do tom, do timbre da voz, do ritmo e das pausas na comunicação pessoal sempre fizeram parte do processo de ensino-aprendizagem. Por isso, ao analisarmos a crescente oferta de cursos a distância, questionamos as vantagens e desvantagens dessa modalidade, bem como suas especificidades e as possibilidades de criarmos recursos que permitam a aproximação entre as pessoas, isto é, que favoreçam o “estar junto virtual” (PRADO e VALENTE, 2002). Nesse sentido, desenvolver projetos de EaD<sup>1</sup> significa ir além da de colocar conteúdos hipermediáticos<sup>2</sup> à disposição, envolve necessidades e condições contextuais dos participantes nos processos educacionais.

(...) É fundamental superarmos a concepção de EaD como mera distribuição de informações de um centro emissor para receptores passivos e investir na criação de referências sobre tecnologias em EaD considerando-se os diferentes meios e linguagens que entrelaçam forma e conteúdo nas representações de fatos, fenômenos, conceitos, informações, objetos e problemas em estudo, o que implica em considerar docentes e alunos, sujeitos ativos da aprendizagem, comunicação, interação, seleção, articulação e representação de informações (...) (ALMEIDA, 2004, p. 8).

Temos na Educação a Distância a possibilidade de personalização do ensino, sua flexibilidade no tempo e no espaço físico, seu alcance (em um país das dimensões do Brasil) e sua relação custo/benefício favorável no sentido de que as pessoas não precisam se deslocar.

---

<sup>1</sup> **EaD ou EAD** - Educação a Distância

<sup>2</sup> **Hipermídia** - O termo hipermídia une conceitos de não-linearidade: hipertexto, interface e multimídia em uma só linguagem. Um documento hipermediático contém imagens, sons, textos e vídeos, e usa as ligações de hipertextos (por meio de *hyperlinks*) para permitir que o usuário salte de um trecho para outro do documento ou até mesmo para outro documento. Diferentemente de **multimídia**, não é a simples reunião dos meios existentes e sim a fusão desses meios a partir de elementos não-lineares.

Os investimentos para a produção de cursos a distância são relativamente altos em um primeiro momento, mas tendem a cair uma vez que é possível a sua replicação. É importante considerar o papel da interação propiciada pela tecnologia digital e suas características hipermidiática e multimidiática<sup>3</sup>.

A comunicação digital permite a manipulação de documentos, criação e estruturação de elementos de informação, animações, simulações, isto é, passamos da transmissão para a interatividade abrindo caminho para uma nova comunicação na educação. Cada dia mais as formas virtuais fazem parte da nossa rotina diária. Alunos acessam a Internet para suas pesquisas e trabalhos, muitos participam de fóruns de discussões e visitam bibliotecas *on-line*.

Segundo o Professor Lúcio Telles (2004), da *Simon Fraser University* do Canadá, “já existe, de certa forma, uma fusão entre as duas modalidades de estudo” <sup>4</sup>. Isto nos leva a repensar a educação presencial de forma a integrá-la com a virtual. A integração de tecnologias e mídias digitais nas distintas modalidades de ensino: presencial, a distância ou híbrida, pode trazer efetivas contribuições aos processos de ensinar e aprender.

Preparar um curso *on-line*<sup>5</sup> de qualidade, no entanto, requer estudo aprofundado e competências diversificadas. Na aprendizagem de um conteúdo, o processo de desenvolvimento de um curso envolve aspectos relacionados com as metodologias de instrução por pessoas em diferentes níveis, considerando que as pessoas aprendem de modos diferentes.

---

<sup>3</sup> O termo **multimídia** é utilizado para definir um documento de computador composto de elementos de várias mídias, como áudio, vídeo, ilustrações e texto. Pode-se acrescentar ainda a interatividade, ou seja, que permitam a participação do usuário. Quando isso ocorre, utiliza-se o termo multimídia interativa.

<sup>4</sup> Reportagem publicada na Folha *on-line* em 29/09/2004 em entrevista com o Professor Lúcio Teles, da Universidade Simon Fraser do Canadá - <http://www1.folha.uol.com.br/folha/educacao/ult305u16140.shtml>

<sup>5</sup> **Cursos on-line** - são cursos a distância também chamados de **e-learning**

## **1.1 - As Fases de um Projeto de Curso On-line**

Desenvolver um curso *on-line* não se resume a confeccionar uma série de telas graficamente bem trabalhadas em uma seqüência razoavelmente lógica e publicá-las na Internet. Um projeto de multimídia interativa de qualidade inclui o conteúdo textual, gráficos, animações, vídeo, áudio e, o mais importante de tudo: estruturação e coerência. A própria multimídia é por definição não-linear. Por isso, não podemos nos esquecer que desenvolver projetos de cursos *on-line* implica em preparar um cronograma extenso de atividades, contratação de profissionais qualificados, recursos tecnológicos adequados e uso de metodologia.

É importante que cada fase seja revisada e aprovada pelo cliente antes do início da fase seguinte. Este procedimento garante níveis pequenos de re-trabalho ao longo do projeto e possibilita que o cliente acompanhe de perto todo o projeto.

A fase de análise tem como objetivo principal levantar as necessidades e o objetivo geral, determinar a equipe, o cronograma, o público-alvo, o ambiente e o conteúdo, ou seja: toda a definição do projeto é realizada nesta fase. Muitas vezes essa etapa é negligenciada, porém é uma das etapas mais importantes de todo o processo. Erros ou esquecimentos ocorridos nesta fase podem contrafazer a qualidade do trabalho. Em geral, a fase de análise representa 15% a 20% de todo o projeto.

Na fase de desenho é planejada toda a estrutura (seqüência e navegação) da aplicação, assim como são decididas as estratégias educacionais e de apresentação da informação. Os objetivos instrucionais são detalhados e definem-se na fase de desenho (*Design Instrucional*). Também é determinada como será a avaliação, de acordo com as estratégias educacionais. Esta fase representa de 20% a 30% de todo o projeto.

É na fase de desenvolvimento que o projeto de interface (desenho gráfico) e de navegação são definidos. Nesta fase são produzidos os roteiros (*storyboards*), que são uma espécie de rascunho de cada tela. Estes são coordenados com os fluxogramas e os textos/conteúdo. É muito comum desenvolver-se um protótipo da interface, navegação e estrutura da aplicação para aprovação junto ao cliente. Esta fase representa 20% a 30% de todo o projeto.

A aplicação é construída durante a fase de produção. Programação, telas, criação de áudio e vídeo são feitos nesta fase. É importante ressaltar que se as fases anteriores a esta tiverem sido bem feitas, o tempo de produção será reduzido, uma vez que o projeto estará detalhadamente especificado e aprovado pelo cliente. A fase de produção representa de 30% a 40% de todo o projeto.

O processo de avaliação de um projeto de curso *on-line* envolve testes ou entrevistas com o público-alvo e conseqüentes revisões. Nesta fase também podem ser feitos testes de performance em computadores dos usuários (cursistas). O objetivo principal é avaliar a qualidade e efetividade do curso. Essa fase, em geral, representa de 10% a 15% de todo o projeto.

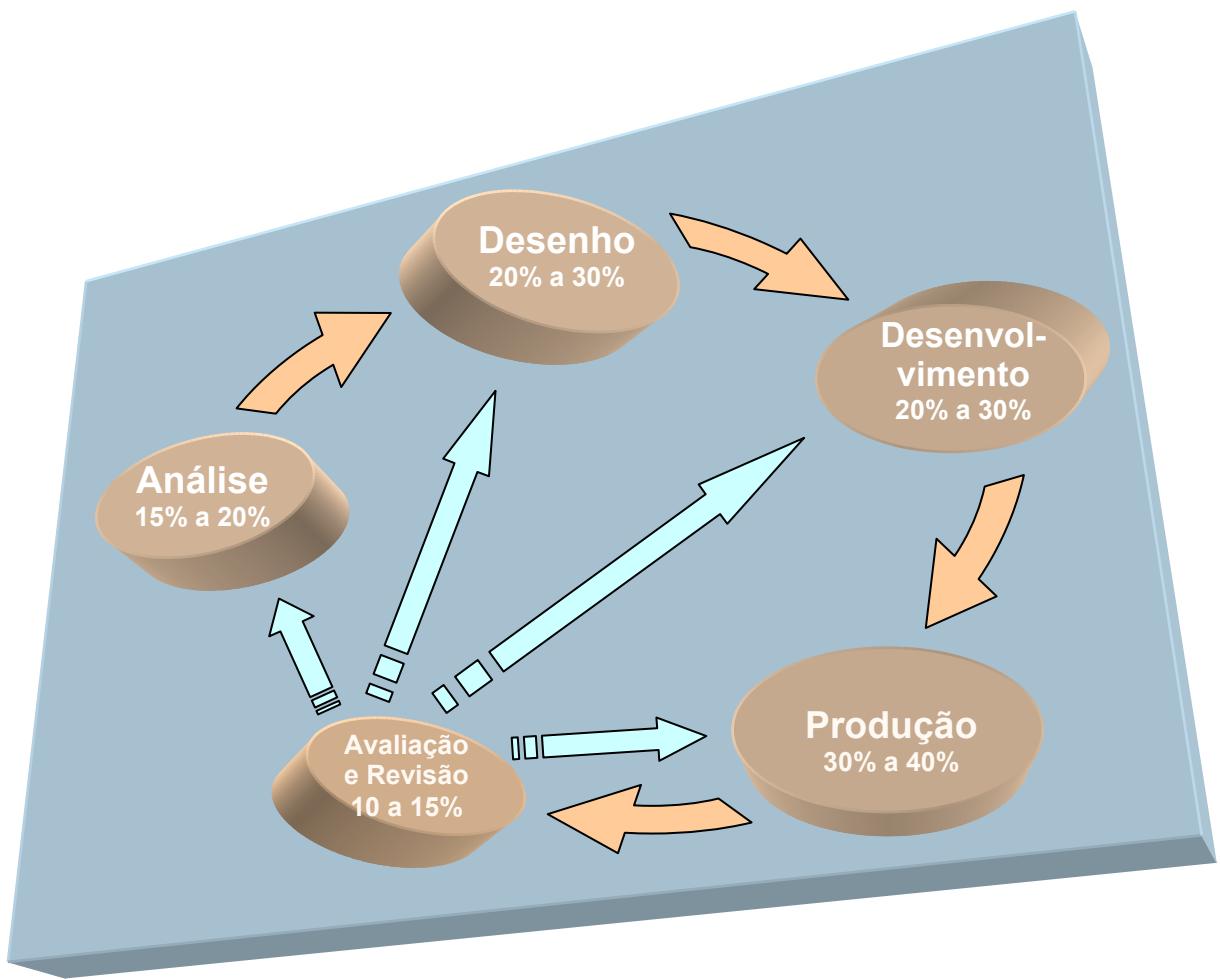


Figura 1 - As fases de um projeto – visão geral

## 1.2 – As Ferramentas Necessárias

Para o desenvolvimento apropriado de projetos de *e-learning*<sup>6</sup> é necessário um conjunto poderoso de *hardware* e *software*. Veja a seguir alguns ítems desta lista:

---

<sup>6</sup> **E-learning** - *electronic learning*, ou ensino/aprendizagem com auxílio eletrônico. O termo é aplicado a toda a forma de ensino/formação através de plataformas que utilizam a Internet como meio de comunicação entre formandos/alunos e o formador/professor.

- *Software* gráfico de imagem (*pixel-based*<sup>7</sup>)
- *Software* gráfico de desenho (*vector-based*<sup>8</sup>)
- *Software* de autoria multimídia e *web*
- *Software* de animação 2D e 3D
- Equipamento de *software* de digitalização/edição de som
- Equipamento de *software* de captura/edição de vídeo
- Scanner
- Placa de vídeo de, no mínimo, 24 bits
- Processador poderoso (Pentium ou equivalente)
- Memória RAM (mínimo 512Mb)
- Servidor de rede
- Conexão de alta velocidade (banda larga)

Quanto melhor as ferramentas, maior a produtividade alcançada. Além destas ferramentas, é necessária também uma equipe de profissionais competente, como veremos mais adiante.

### 1.3 - O Papel de Cada Um

Montar uma boa equipe de *e-learning* não é tarefa fácil, contudo, acreditamos que se torna menos complexa quando sabemos o tipo de profissional que precisamos e o papel que ele terá dentro da equipe. Uma equipe de *e-learning* é composta, no mínimo, dos seguintes profissionais:

- Gerente ou Coordenador Geral do Projeto;
- Especialista no conteúdo a ser abordado;
- *Designer Instrucional*;

---

<sup>7</sup> **Pixel** - Nome dado para *picture element* (elemento de imagem). É a menor área retangular de uma imagem. Cada pixel é uma cor diferente. Com essa combinação de cores, é possível mostrar qualquer cor.

<sup>8</sup> **Imagens vetoriais**, ao contrário dos *pixels* não trazem informações de cor, são totalmente descritas por definições matemáticas. São arquivos leves que apenas contêm informação das curvas que formam o desenho.

- Educador;
- Especialista em Mídias para web;
- Artista gráfico;
- Programador;
- Revisor de ortografia, de gramática e de estilo;
- Revisor técnico.

Muitas vezes, um mesmo profissional acumula dois ou mais papéis. Da mesma forma, em caso de grandes projetos, vários profissionais são necessários para desempenhar uma mesma função, como por exemplo, em um projeto com vários artistas gráficos. A seguir, descrevemos sucintamente as funções:

**Gerente de Projeto** - Este é o papel mais crítico no desenvolvimento de um curso *on-line*. Um bom gerente ou coordenador de projeto deve sempre estar presente para acompanhar todas as suas fases. Suas atividades principais e responsabilidades são:

- Definições do projeto:
  - Escopo
  - Cronograma
  - Delegação de responsabilidades e funções
  - Tarefas e atividades
  - Critério de avaliação
  - Controle de qualidade
  - Direção do processo de aprovação com o cliente
  - Orçamento
- Escolha da equipe e definição de papéis;
- Manutenção da “atmosfera” favorável à criação;
- Gerenciamento da comunicação (membros da equipe e cliente);
- Gerenciamento das atividades de cada fase do projeto;

- Estabelecimento de prioridades (ter consenso nas decisões);
- Pesquisa de ferramentas que aumentem a produtividade;
- Gerenciamento de conflitos, reconhecimentos, premiações;
- Controle financeiro e operacional do projeto.

**Especialista em conteúdo** - É o responsável pelo conteúdo da aplicação. É o profissional que possui total conhecimento do assunto tratado no curso. Por exemplo, no caso de uma aplicação sobre o corpo humano, poderá ser um médico. Não é necessário que faça parte da equipe de desenvolvimento, na maioria das vezes é indicado pelo cliente e trabalha em cooperação com a equipe. Seu desempenho é importante em todas as fases do projeto.

**Designer Instrucional** - Este profissional é um especialista em estratégias instrucionais, responsável pela definição das estratégias e técnicas para organização e forma de apresentação do conteúdo do curso. O *Designer Instrucional*, é o principal articulador de todos os membros da equipe, juntamente com o Gerente de Projeto, são os principais responsáveis pela efetividade do curso e seu consequente sucesso. Participa ativamente de todas as fases do projeto, suas principais atividades são:

- Análise do público-alvo e escolha do ambiente virtual
- Análise de tarefas e do conteúdo;
- Estruturação e organização do conteúdo;
- Especificação dos objetivos instrucionais;
- Definição de estratégias instrucionais e de avaliação;
- Definição de níveis de interatividade;
- Favorecimento da efetividade e da motivação da instrução
- Adequação do material caso haja a convergência para outras mídias;
- Definição de instrumentos de avaliação e feedback;
- Customização de processos para otimizar a produtividade e a criatividade;

- Coerência entre objetivos, atividades e avaliação;
- Facilitação da coordenação entre os desenvolvedores, artistas gráficos, especialistas e os outros membros da equipe;
- Facilitação da revisão do processo por meio de planos de documentação e padrões de linguagem.

**Educador** - profissional da educação ou estudioso de questões educacionais de um modo geral. Embora em princípio entenda-se o educador como um pedagogo, nem sempre esta é a realidade, podendo um educador ter formação em outras áreas pedagógicas, como as letras, a psicopedagogia, dentre outras. O que importa é que conheça o processo de ensino-aprendizagem, os métodos de ensino, o sistema de avaliação da aprendizagem e o sistema educacional como um todo. É ele quem vai escolher a abordagem pedagógica e as estratégias educacionais em função dos objetivos a serem alcançados.

**Especialista em Mídias** - Faz a ligação entre as várias mídias utilizadas no curso. Fornece informações sobre custos, requisitos de produção, possibilidades e limitações de uso das várias mídias: trilha sonora, locução, seqüências de vídeo, entre outros. Participa das fases de desenho, desenvolvimento e produção.

**Artista gráfico** - É o responsável pela interface gráfica, o seja, pelo projeto de telas (visual) da aplicação. Seu papel é de fundamental importância para que o projeto seja visualmente agradável, atraente e, principalmente coerente. Participa ativamente das fases de desenvolvimento e produção do projeto.

**Programador** - O papel do programador é efetivamente desenvolver a aplicação utilizando algum sistema ou linguagem de autoria, além de servir como consultor técnico quanto a possibilidades e limitações de desenvolvimento. O programador participa ativamente da fase de produção do projeto. Quando o projeto inclui o

desenvolvimento de um protótipo, o programador também participa da fase de desenvolvimento.

**Revisor de textos** - O revisor de texto profissional deve levar em conta a correção ortográfica, gramatical e de estilo. Sua grande qualidade é o respeito ao estilo de quem elaborou o texto, para não modificar as características, a maneira de expressar do autor.

**Revisor técnico** – Este profissional é o responsável pela verificação minuciosa dos aspectos de naveabilidade, links, redirecionamento de páginas, abertura de janelas, funcionamento das animações contidas no aplicativo. Pode atuar também na instalação e atualização de recursos de informática (servidores e aplicativos).

Embora não sejamos ainda propriamente especialistas em algumas das áreas mencionadas, atuamos em nosso projeto, a partir de nossas competências individuais, conforme as funções descritas a seguir:

- Gerente ou Coordenador Geral do Projeto - **Felipe (PUC)**;
- Especialista no conteúdo a ser abordado - **Kátia (Faça Parte)**;
- *Designer Instrucional* - **Deleni (PUC)**:
- Educador – **Kátia e Beatriz (Faça Parte)**;
- Especialista em Mídias para web - **Caio, Deleni e Felipe (PUC)**;
- Artista gráfico - **Deleni (PUC)**;
- Programador – **Caio, Felipe (PUC) e fornecedor externo**;
- Revisor de ortografia - **Marcelo e Beatriz (Faça Parte)**;
- Revisor técnico - **Caio e Felipe (PUC)**

Também contamos com a importantíssima participação de:

**Luiza (Faça Parte)** - Logística e Mediação;

**Beatriz (Faça Parte)** - Mediação e Apoio Pedagógico;

### **Ivan (Faça Parte) - Contato Técnico.**

Encaramos o projeto de maneira profissional. Desde a escolha do tema, a análise preliminar, a identificação do público-alvo, a estratégia pedagógica, a organização da estrutura, a decisão sobre os formatos e mídias, a instalação do ambiente virtual nos servidores do cliente, tudo foi planejado para resultar em um esforço bem sucedido de maneira a atingir os objetivos.

O Cronograma de Produção está disponível no CD-Rom que acompanha este relatório como: ANEXO 2 – CronogramaProducao.doc.

Também há um Cronograma Detalhado de Ações disponível no CD-Rom que acompanha este relatório como: ANEXO 3 – CronogramaDetalhadoAcoes.xls.

## **2 - O Projeto-Piloto (Produto)**

Iniciamos as primeiras conversas sobre a elaboração do nosso projeto de Educação a Distância com Kátia Gonçalves Mori, pedagoga, mestre em Educação pelo Programa de Educação e Currículo da PUC-SP, responsável pela orientação educacional dos projetos da ONG Faça Parte. Kátia já havia manifestado a necessidade de comunicação entre as escolas de todo o Brasil, que são vinculadas à organização, para a divulgação e o compartilhamento de suas ações de voluntariado.

Em nossa primeira reunião, aventamos a possibilidade da elaboração de uma enorme comunidade virtual, um ambiente em que os gestores das escolas públicas (UNDIME e CONSED) pudessem trocar informações para conhecer o que cada escola faz e assim gerar novas ações, melhorando qualidade de ensino com a participação da comunidade. Elaboraríamos um espaço para publicação e divulgação de ações de voluntariado em que as escolas pudessem publicar suas

ações, que serviriam de exemplo para outras escolas e sinergicamente gerassem novas idéias e novas ações de voluntariado. Esta reunião ocorreu em 16 de março de 2006.

Um registro das 28 reuniões ocorridas entre as equipes da PUC-SP, Instituto Faça Parte e fornecedores externos com os respectivos assuntos tratados em todas as etapas de elaboração deste Projeto, encontra-se CD-Rom que acompanha este relatório como: ANEXO 4 – RegistroReunioes.doc.

Depois das primeiras reuniões e discussões, nos demos conta de que um projeto desta monta, para 27 Secretarias do CONSED e mais 27 Presidentes das UNDIME, demandaria uma equipe de profissionais que certamente ultrapassaria aquela que tínhamos para o nosso projeto de TCC<sup>9</sup> e também um tempo bem maior que aquele que dispúnhamos para sua elaboração. Encontramos então uma demanda por um curso que objetivava a orientação dos participantes do Programa Escola da Família<sup>10</sup> a elaborarem seus projetos. Porém, como explicaremos adiante, na aplicação de um questionário diagnóstico, esta demanda não se configurou.

Retornamos ao diálogo com nosso cliente para nos atentarmos às novas perspectivas. Novas reuniões foram marcadas e muitas conversas se deram em torno do novo tema do projeto, até decidirmos nos dedicar a fornecer orientação aos gestores de escolas para que possam envolver suas escolas e a comunidade em projetos de voluntariado educativo.

Ao mesmo tempo em que a equipe do Faça Parte desenvolvia o conteúdo do curso a ser ministrado aos jovens universitários, iniciamos a preparação dos servidores para a instalação de um ambiente virtual. Além da preparação de um servidor com

---

<sup>9</sup> TCC – Trabalho de Conglísão de Curso (de Graduação em Tecnologia e Mídias Digitais com habilitação em EaD)

<sup>10</sup> **O Programa Escola da Família** é uma iniciativa que une mais de 10 mil profissionais da educação, 35 mil estudantes universitários e milhares de voluntários para criar uma cultura da paz, despertar potencialidades e desenvolver hábitos saudáveis junto aos mais de 7 milhões de jovens que vivem no Estado de São Paulo.

tecnologia e espaço suficientes para abrigar o projeto, delineamos juntos um *hotsite* (*site* para registro e divulgação do trabalho).

Por um lado, a ONG Faça Parte com sua ampla experiência na área de voluntariado. Por outro lado, os alunos do curso de Tecnologia e Mídias Digitais com habilitação em Educação a Distância da PUC de São Paulo, com a responsabilidade de desenvolver seu primeiro curso e a extraordinária oportunidade de inaugurar a modalidade de Educação a Distância nos servidores daquela organização. Nascia, o Projeto do curso-piloto intitulado “**Construindo um Projeto de Voluntariado Educativo**”.

### **3 - O Cliente (ONG Instituto Faça Parte)**

O Instituto Faça Parte é uma organização social cuja missão é a promoção da cultura do voluntariado, estimulando a participação da juventude como parte ativa da construção de uma nação socialmente mais justa. Foi criado em 2001 para coordenar o Ano Internacional do Voluntário e desde então mantém projetos que desenvolvem conteúdos e reconhecem e divulgam experiências escolares exemplares. Está sediado em São Paulo e também possui um escritório em Salvador (BA).

O instituto propõe que as escolas incentivem seus alunos a participar da construção de um novo país, por meio do Voluntariado Educativo, uma metodologia que, se articulada à proposta pedagógica da escola, complementa o trabalho do professor, propiciando o tratamento de temas transversais. O Selo Escola Solidária <sup>11</sup>, principal projeto do Faça Parte, já certificou mais de 18 mil escolas. Sua crença na força transformadora da educação, no potencial das

---

<sup>11</sup> O **Selo Escola Solidária** é o símbolo de um processo de reconhecimento às escolas comprometidas com uma educação pautada nos ideais de cidadania e solidariedade. As escolas que recebem o Selo Escola Solidária mostram a força transformadora que possuem ao assumir o compromisso de oferecer uma educação de qualidade, visando a formação pessoal e social do educando.

escolas, no envolvimento do professor e na capacidade do jovem de ser protagonista de sua própria história, também nos incentivou a trabalhar com eles.



Figura 2 - Uma das páginas do *site* do Instituto Faça Parte na Internet:

<http://www.facaparte.org.br>

### 3.1 - Os Projetos do Instituto Faça Parte

**Selo Escola Solidária** - Iniciativa que reconhece experiências de Voluntariado Educativo nas escolas brasileiras e certifica as instituições incubadoras dos projetos.

**8 Jeitos de Mudar o Mundo** - Produção de conteúdo que divulga nas escolas os Objetivos de Desenvolvimento do Milênio, da ONU.

**Amigos da Escola** - Gestão estratégica do projeto Amigos da Escola, em parceria com a TV Globo.

**Fortalecimento do voluntariado** - Conjunto de projetos de incentivo ao voluntariado para o público em geral. Inclui a música do Faça Parte, "Todo Mundo Tem Algum Talento", gravada por renomados artistas de vários estilos musicais, em 3 versões diferentes, disponíveis no CD-Rom que acompanha este relatório na pasta: Extras\MusicasFacaParte - MusicaFacaParte.mp3, versaoPop.mp3 e versaoRock.mp3.

**Publicações** - Desde sua criação o Faça Parte elabora e distribui livros, manuais e vídeos voltados para a difusão da cultura do voluntariado e do voluntariado educativo.

### **3.2 - A Equipe de Trabalho**

#### **Diretora Presidente**

Milú Villela

#### **Vice-Presidentes**

Luis Norberto Pascoal

Carlos Jereissati Filho

Roberto Luis Leme Klabin

#### **Diretora Executiva**

Maria Lucia Meirelles Reis

#### **Conselho Estratégico**

Maria Inês Coelho de Carvalho

Maria Cecília Roxo Nobre Barreira  
Roger Wright

### **Equipe Técnica**

Priscila Cruz  
Andréa Martini Pineda  
Carolina Carvalho Fernandes  
Diana Santana Gomes Ferreira  
Elioenay Ferreira de Souza Wolf  
Kátia Gonçalves Mori  
Marcelo Vaz

O Instituto Faça Parte vê na Educação a Distância (principalmente pelas grandes dimensões geográficas do nosso país), uma alternativa para ampliar sua penetração junto às escolas. Além disso, o nosso projeto incentiva a elaboração de ações de voluntariado educativo nas escolas brasileiras, estimula os gestores a trocarem informações sobre seus projetos com outras escolas, envolvendo os jovens e a comunidade.

Ao apresentarmos nossa proposta ao Faça Parte, que incluía o apoio conceitual e tecnológico na elaboração de seu primeiro projeto de curso a distância, obtivemos de imediato a sua aceitação. Elaboramos uma apresentação à Diretoria do Instituto com o objetivo de introduzir o conceito de Educação à Distância. Nesta oportunidade, pontuamos os principais elementos que são parte de um projeto de curso *on-line*, nossas competências, nossa proposta e nossa disposição de trabalhar voluntariamente. Esta apresentação está disponível no CD-Rom que acompanha este relatório como: ANEXO 5 - ApresProjetoFP3.ppt.

## **4 – A Estratégia de Divulgação do Projeto (*Hotsite*)<sup>12)</sup>**

Com o intuito de apresentar e divulgar o projeto decidimos investir na criação de um *hotsite*. Este também serve como porta de entrada para o curso, que está disponível no endereço eletrônico: <http://www.ead.facaparte.org.br>

Para a elaboração do *hotsite*, confeccionamos um roteiro com nossas propostas e apresentamos ao Instituto Faça Parte. A criação e o *design* couberam à equipe da PUC, buscamos ajuda de um fornecedor externo apenas para a sua programação e arcamos com os custos desta produção. O roteiro (*Storyboard*) para a sua elaboração está disponível no CD-Rom que acompanha este relatório como: ANEXO 6 - StoryboardHotSite.ppt.

---

<sup>12</sup> ***hotsite*** - site da Internet que apresenta uma breve comunicação para divulgação, como se fosse um “trailer de filme”.

A figura (Figura 3) ao lado mostra a evolução das propostas gráficas do *hotsite*, por meio das telas numeradas de 1 a 4, que foram confeccionadas preliminarmente, até que finalmente chegássemos ao layout definitivo (apresentado a seguir):



A seguir, apresentamos algumas telas do *hotsite*:

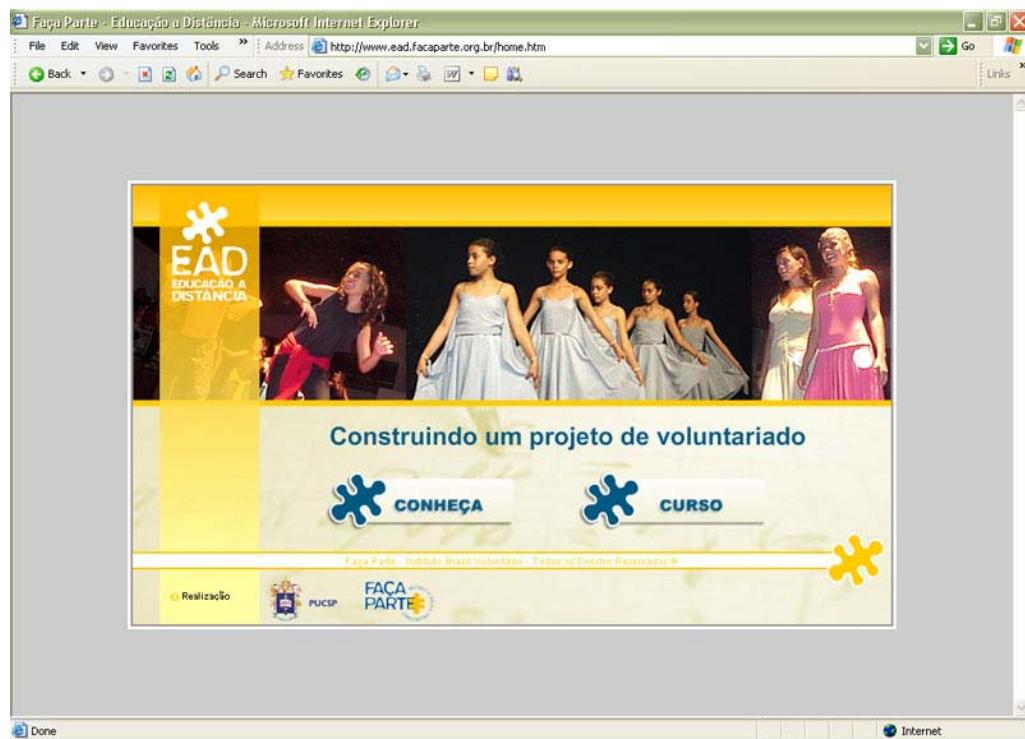


Figura 4 - **Tela inicial do *hotsite*** – há dois botões que conduzem à duas opções diferentes: o visitante pode conhecer o projeto (curso-piloto) ou os cursistas podem entrar na área de conteúdo do curso (nesse caso será solicitada uma senha de acesso).



Figura 5 - Tela do *hotsite* que mostra informações sobre o projeto.



Figura 6 - Tela do *hotsite* que traz informações sobre o Instituto Faça Parte.



Figura 7 - Tela do *hotsite* que traz breves informações sobre Educação a Distância.

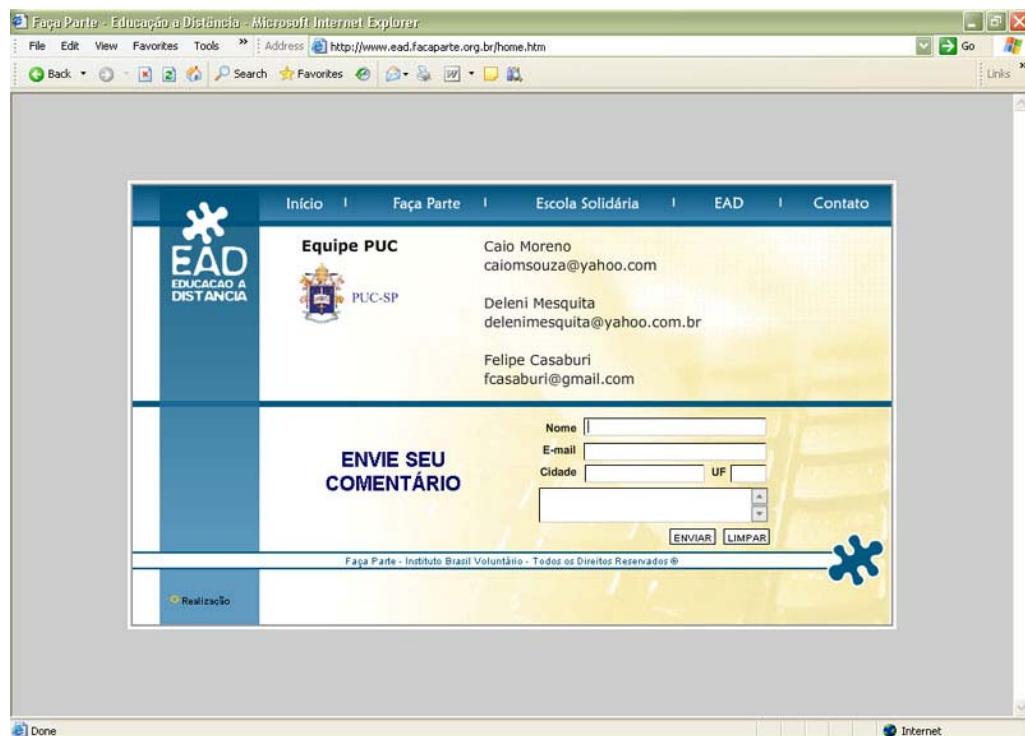


Figura 8 - Tela do *hotsite* que apresenta os endereços eletrônicos e formulários para contato com as equipes responsáveis pelo projeto (PUC-SP e Instituto Faça Parte).

## **5 - Os Cursistas**

No inicio do projeto tínhamos como público-alvo os universitários integrantes do Programa Escola da Família. Ao elaborarmos um questionário diagnóstico e entrevistarmos uma amostra do universo do nosso público-alvo, entrevistamos alguns jovens universitários participantes do Programa Escola da Família e estes nos informaram que, ao ingressarem no Programa, participavam de um treinamento oferecido pela Secretaria de Educação e recebiam orientação de um educador para a elaboração de projetos junto a comunidade. Detectamos então que o nosso curso não teria a aderência que imaginamos.

A apuração do resultado apresentado pela aplicação do questionário diagnóstico foi um fator importantíssimo que nos ofereceu subsídio para reestruturarmos o nosso projeto. O questionário diagnóstico está disponível no CD-Rom que acompanha este relatório como: ANEXO 7 - QuestDiagnóstico.doc.

Após análise deste fator, juntamente com o nosso cliente, optamos por remodelar o nosso conteúdo e oferecer o curso aos gestores de escolas públicas para orientá-los na elaboração de projetos de Voluntariado Educativo em suas escolas.

Foram convidadas pessoas indicadas pela comunidade escolar com características de multiplicadores, que pudessem acessar a internet em banda larga e tivessem disponibilidade para participar de uma carga de 20h de curso.

As principais características dos cursistas são:

- Possuem pouca disponibilidade de tempo;
- Possuem uma grande heterogeneidade de experiência;
- Possuem entre 30 e 50 anos;
- Possuem nível superior;
- Possuem, em geral, familiaridade com o uso do computador e Internet;
- Possuem vivência na área de educação.

Participaram do curso escolas de ensino fundamental e/ou médio certificadas pelo Selo Escola Solidária, que já desenvolvem projetos educativos solidários.

As escolas convidadas foram: EE Ascendino Reis, EE Bertha Correa e Castro da Rocha, ETE Camargo Aranha, EE Friedrich Von Voith, ETE Guaracy Silveira, Colégio Dante Alighieri, EE Olzanetti Gomes, a critério do nosso cliente.

Os representantes das escolas convidadas que participaram foram: Walter Shuiti Kussano, Valdenice Minatel, Débora Interlick, katia virginia, Pedro Yukimitsu Ribeiro Tokuzumi, Carla Carol PIva dos Santos, Elioenay Wolf e Rosania Morroni.





Figuras 9 e 10 - Fotos da nossa primeira aula (encontro presencial) do curso

## 5.1 - A Lista de Participantes

### 3 Administradores (PUC) e 2 Mediadores (Faça Parte)

<u>Nome / Sobrenome</u>	<u>Cidade/Município</u>
 <u>Caio Moreno de Souza</u>	São Paulo
 <u>Deleni Mesquita</u>	São Paulo
 <u>Felipe Casaburi Ferreira</u>	São Paulo
 <u>Beatriz Di Marco</u>	São Paulo
 <u>Luiza Marcondes</u>	São Paulo

### 14 Cursistas

<u>Nome / Sobrenome</u>	<u>Cidade/Município</u>
 <u>Albertina Gomes</u>	Poá
 <u>Carla Carol Piva dos Santos</u>	São Paulo
 <u>Débora Interlick</u>	São Paulo
 <u>Elioenay Wolf</u>	São Paulo
 <u>katia gonçalves mori</u>	são paulo
 <u>katia virginia</u>	sao paulo
 <u>Mara Abranches</u>	Poá
 <u>Marcos Ribeiro</u>	São Paulo
 <u>Pedro Yukimitsu Ribeiro Tokuzumi</u>	Taboão da Serra
 <u>Rosania Morroni</u>	Poá
 <u>Valdenice Minatel</u>	São Paulo
 <u>Walter Shuiti Kussano</u>	São Paulo

Figura 11 – Lista dos participantes do curso

## **6 - O Curso**

**"Construindo um Projeto de Voluntariado Educativo"** ocorreu nos meses de setembro e outubro de 2006, com início no dia 16/09 e término no dia 07/10. Teve como premissa, apresentar às escolas procedimentos e reflexões com o intuito de facilitar a elaboração e o planejamento de Projetos de Voluntariado Educativo.

### **6.1 - O Objetivo Geral**

- Capacitar colaboradores para a elaboração e execução de Projetos de Voluntariado Educativo

### **6.2 - Os Objetivos Específicos**

- Conceituar 'Voluntariado' e 'Voluntariado Educativo';
- Conceituar 'Projeto';
- Verificar as etapas para elaboração de um Projeto de Voluntariado na escola;
- Listar suas vantagens e possibilidades;
- Apresentar ações de sucesso;
- Escrever um projeto;
- Compartilhar experiências.

### **6.3 - A Disciplina**

- Metodologia de Projetos de Voluntariado Educativo

## **6.4 - A Carga Horária**

- Presencial: 7 h/a (em dois encontros: um no início e outro no final do curso)
- Virtual: 13 h/a
- Total: 20 h/a

## **6.5 - Os Critérios de Avaliação**

- Assiduidade;
- Participação;
- Trabalhos práticos;
- Interesse;
- Auto-avaliação.

## **6.6 - A Metodologia**

O curso almejava e propiciava a construção de conhecimento por parte do grupo, enfatizando a interação dos os participantes. Estes tiveram a oportunidade de desenvolver um projeto-piloto de ações voluntárias em suas escolas, articulando os conceitos observados em nosso ambiente virtual com as discussões ocorridas durante o nosso trajeto e a importante experiência que cada um trouxe.

Buscamos atribuir uma visão integrada dos conceitos de metodologia de projetos em geral, de projetos educativos mais especificamente, e suas etapas de elaboração para que os objetivos assumidos fossem atingidos. Dirigimos nossos esforços para atribuir ao curso um enfoque humanístico e participativo, orientado à obtenção de resultados, com a premissa de que estes fossem atingidos por meio

do trabalho de pessoas em uma variedade de princípios, procedimentos, habilidades, ferramentas e técnicas.

Não menos importante, era a nossa intenção (ambiciosa) formar uma comunidade virtual de aprendizagem por meio da experiência adquirida a distância, no desenvolvimento dos projetos em grupo para que os conceitos vistos, as idéias compartilhadas, as opiniões trocadas durante o curso intensificassem a reflexão, de forma a instaurar uma continuidade que extrapolaria o término do curso.

O curso híbrido (parte presencial, parte a distância), foi dividido em três módulos semanais, com temas específicos a cada semana, proporcionando aos participantes a liberdade para administrar seu tempo. Ocorreram dois encontros presenciais, um de abertura, para apresentar o ambiente virtual utilizado, e outro de encerramento, para compartilhar experiências, propor situações práticas, apresentar sugestões, críticas e conclusões. Estes encontros presenciais aconteceram no campus Monte Alegre da PUC-SP.

A parte virtual foi colocada à disposição de todos os participantes no ambiente de aprendizagem *Moodle*, do qual trataremos em detalhe mais adiante. Essa estratégia (de disponibilização) permitiu que os participantes fizessem o curso em sua própria mesa de trabalho ou em sua casa, seguindo seu próprio ritmo e em qualquer horário. A nossa recomendação era para que dedicassem ao curso cerca de 5 horas semanais (o equivalente à 1 hora diária de segunda à sexta-feira).

Um fórum de discussões com temas pertinentes ao desenvolvimento dos trabalhos foi aberto a cada semana com o intuito de promover a troca de experiências entre os participantes. Um fórum de apoio permanente permanecia disponível para auxiliar os cursistas em possíveis dúvidas com tecnologia.

Ao final de cada semana, os cursistas respondiam a exercícios de múltipla escolha e interagiam nos fóruns.

Ao final do curso era esperado que os cursistas estivessem aptos a elaborar um Projeto de Voluntariado no contexto de sua escola e comunidade, utilizando os conceitos abordados.

## **7 - O Design Instrucional**

Atualmente, as tecnologias de informação e comunicação têm papel ativo nos processos de aprendizagem. Os estudos sobre como percebemos o que nos cerca, a integração entre o mundo da informática e o mundo das ciências humanas, o desenvolvimento de novas formas de interação ou de simular essas formas de interação promovidos pelas ciências cognitivas, são fundamentais para a construção de soluções que possam ser aplicadas à realidade dos aprendizes. A educação e a tecnologia passam a coexistir em uma nova realidade social em que surgem novos valores, novos saberes, novos atores, novas formas de aprender, novos métodos de ensinar, novos meios de comunicação e novas formas de produzir, armazenar e distribuir conhecimento.

Além dos conhecidos desenhos, diagramas, tabelas e gráficos, o texto passa a ser interseccionado pelo som, pela imagem, pelo vídeo (som + imagem), por animações, entre outros tantos novos elementos que vêm surgindo nesta comunicação digital. Na medida em que esses recursos tornam-se cada vez mais disponíveis em um único aparelho (o computador), torna-se necessário organizá-los e integrá-los de forma produtiva de acordo com critérios e objetivos pedagógicos, considerando as suas propriedades constitutivas e possibilidades de interação.

De acordo com Filatro (2004), a codificação digital permite a manipulação de documentos, criação e estruturação de elementos de informação, jogos,

animações, simulações, em um ambiente virtual interativo. Isso quer dizer que saímos da transmissão para a interação, abrindo portas para novos fundamentos em comunicação e educação.

Os cursos *on-line* devem ser capazes de integrar motivação, atenção, interatividade, controle pelo aprendiz, personalização da instrução, respeito às diferenças individuais, compreensão e recuperação do conhecimento, contribuindo para que a experiência vivida pelo aprendiz seja significativa.

Para chegarmos a uma solução para formação *on-line*, nos concentramos na relação entre o ensino e aprendizagem, sem privilegiar a transmissão e distribuição dos conteúdos.

O aprender requer descoberta, esta pode ser incentivada pela a autonomia do aprendiz, que mediada por um professor pode levar à reflexão. Em nossa opinião, esta é uma das formas em que o conhecimento pode ser construído, ao invés de ser simplesmente transferido e comumente esquecido.

Concordamos com Filatro (2004), que define *Design Instrucional* como a área da pesquisa educacional que lida com a maneira de ajudar as pessoas a aprender melhor. Em termos gerais, é um conjunto de ações devidamente planejadas que, apoiadas em uma teoria de aprendizagem, definem os objetivos educacionais ou de formação, as informações que serão o conteúdo de um curso e o modelo de avaliação a ser adotado dentre as diferentes formas de facilitar o aprendizado e desenvolvimento humano.

As tecnologias multimídia, hipermídia, redes, e ferramentas digitais para trabalho cooperativo, exigem um *designer* (ou equipe de *designers*) que faça uso dos fundamentos adequados para a busca e seleção das informações e construção do

conhecimento por parte dos aprendizes nos meios informáticos disponíveis, incorporando múltiplas mídias.

Segundo Andréa Ramal (2001), o(s) *Designer(s)* Instrucional(is) nos processos de Educação a Distância ou de acesso ao conhecimento por meio de conexões em redes, é(são) o(s) responsável(is) por analisar as necessidades, projetar os caminhos possíveis de navegação para que o usuário (aluno) construaativamente o conhecimento, selecionando para tanto os meios tecnológicos mais adequados, concebendo atividades pedagógicas e avaliando permanentemente a sua utilização. Trata-se de um estrategista do conhecimento.

Para desenvolvermos de uma formação eficiente com o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, precisamos também ter conhecimento das estratégias de aprendizagem, considerar as características do público-alvo e nos utilizarmos de técnicas de apresentação de conteúdo que permitam a reflexão e a livre exploração da informação.

Apresentamos a seguir o fluxo de desenvolvimento do *Design* Instrucional nas várias fases do desenho de instrução para o curso: **Construindo um Projeto de Voluntariado Educativo.**

## Design Instrucional e Fases do Projeto

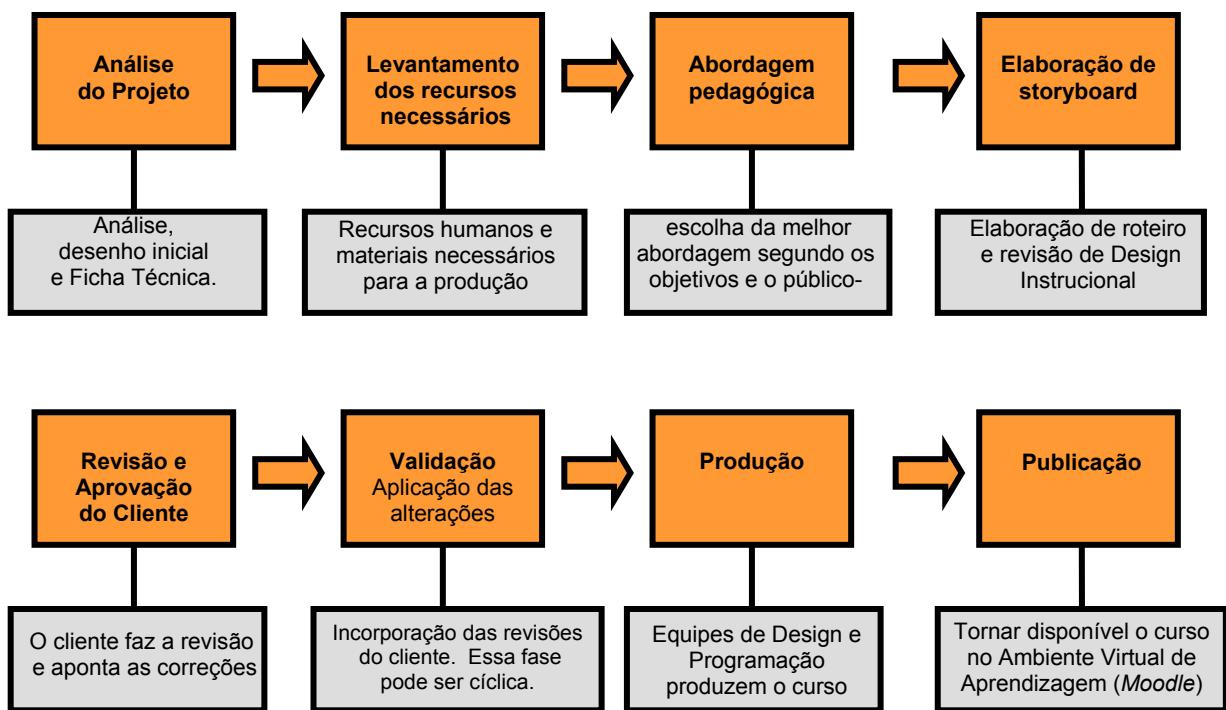


Figura 12 – *Design Instrucional e fases do Projeto*

As fases de análise e desenho do projeto, que englobam o levantamento de necessidades, a análise de conteúdo e as estratégias instrucionais utilizadas para a criação do conteúdo do curso: **Construindo um Projeto de Voluntariado Educativo**, foram conduzidas em conjunto pelas equipes da PUC-SP e Instituto Faça Parte.

A fase inicial de análise é o levantamento de necessidades e teve como finalidade esclarecer e detalhar os aspectos associados à necessidade do curso para o seu público-alvo. Por meio do correto detalhamento da necessidade, determinamos os objetivos instrucionais a serem atingidos ao final do curso.



Figura 13 - Tela com os objetivos específicos do curso (disponível para verificação pelos cursistas a qualquer momento).

Para alcançar o objetivo do Faça Parte de contribuir com a elaboração de Projetos de Voluntariado Educativo de qualidade, era fundamental que nós conhecêssemos os processos e técnicas envolvidas na elaboração de Projetos de Voluntariado Educativo. Por essa razão, nos empenhamos em participar de palestras e aulas expositivas sobre o tema, ministradas pelo Instituto.

O Instituto Faça Parte nos informou que apesar de vários gestores de escolas públicas e privadas manifestarem o desejo de desenvolver projetos junto as suas comunidades, ao mesmo tempo, demonstravam dificuldades ao fazê-lo. Deveríamos então, prover um conjunto de conceitos e técnicas que pudessem viabilizar a esses gestores a elaboração de projetos de maneira geral e posteriormente a elaboração de Projetos de Voluntariado Educativo.

Apuramos também que, se houvesse um meio para divulgação dos trabalhos e ações realizadas pelas escolas para que elas pudessem observar ações desenvolvidas por outras escolas para que estas pudessem compartilhar suas experiências, poderíamos sinergicamente, gerar novas idéias e novos projetos. Estimulando a boa relação da escola com a comunidade e desta com a escola, o Faça Parte certamente contribui para a melhor formação dos nossos jovens e para o desenvolvimento do nosso país.

A equipe da PUC analisou em profundidade o material (*folders*, cartilhas, textos), fornecido pelo Faça Parte. Nosso objetivo era definir que conteúdo deveria ser incluído de forma que, ao final do curso, os gestores de escolas (público-alvo) se tornassem familiarizados com os conceitos fundamentais e técnicas para elaboração de seus projetos, de forma que estivessem aptos a aplicar esses conceitos e técnicas em seu dia-a-dia junto à comunidade escolar.

O material fornecido estava muito bem estruturado do ponto de vista de seqüência de conteúdo. A recomendação da equipe da PUC era criar exemplos ilustrativos adequados à nova mídia interativa (Internet) para os conceitos das aulas, a fim de proporcionar aderência, reflexão e ação. Esses exemplos foram desenvolvidos pela equipe da PUC.

O roteiro (*Storyboard*) está disponível no CD-Rom que acompanha este relatório como: ANEXO 8 - StoryboardTCCv2.ppt.

## **7.1 - A Estratégia Instrucional (abordagem utilizada)**

Ao iniciarmos o projeto, nossa preocupação era reunir uma consistente e ampla base teórica, que pudesse demonstrar sua complexidade e ao mesmo tempo desse suporte ao trabalho. Por tratar-se de um curso-piloto que introduzia a experiência em EaD no Instituto Faça Parte, era importante a criação de um trabalho que

permitisse uma rica experiência de ensino-aprendizagem, ao mesmo tempo que fosse simples de ser implementado, entendido, administrado e avaliado.

Rever teorias e perspectivas teóricas torna-se fundamental quando um problema instrucional desafia nossa competência. As teorias validam as estratégias que adotamos para desenvolver nossos cursos. Entretanto, precisamos permanecer atentos e abertos à novos conceitos que podem ajudar na implementação de nossos projetos, sobretudo quando eles se situam no âmbito da Educação a Distância em permanente evolução.

Nas abordagens construtivistas, o conhecimento é construído ou reconstruído pelo aprendiz por meio de sua interação com o ambiente de aprendizagem, com o professor, com os outros participantes, com suas pesquisas individuais e a 'bagagem' que ele traz (experiência adquirida). O aprendiz é sujeito ativo no processo de aprendizagem por meio da experimentação, da pesquisa, do trabalho em grupo, do estímulo à pesquisa. O professor assume nesse contexto o papel de mediador, provocando e estimulando experiências, propondo caminhos para a busca de respostas.

Em nosso caso, optamos pela linha social-construtivista: os gestores deveriam construir juntos os conhecimentos sobre o tema de Voluntariado Educativo. Fomos assim em busca de referencial teórico no trabalho dos construtivistas *Piaget* e *Vygotsky*<sup>13</sup>.

Enquanto Piaget apontou a questão da problematização na construção de estruturas cognitivas crescentes, *Vygotsky*<sup>14</sup> assumiu que atividades socialmente compartilhadas se transformavam em processos mentais individuais e desenvolvimento cognitivo. Com base nestes teóricos, pensamos que a cooperação

---

<sup>13</sup> Referências de anotações de textos e tabelas apresentadas nas aulas da Profa. Dra. Lucila Pesce e contidas em seu *site* na Internet: [http://www.geocities.com/lucila\\_mariapesce/](http://www.geocities.com/lucila_mariapesce/) - Acesso em dezembro de 2006.

<sup>14</sup> Pesquisas realizadas no Centro de informações em Multieducação: <http://www.multirio.rj.gov.br/cime/davigots.html> - Acesssp em dezembro de 2006.

e a colaboração entre os cursistas os colocariam em um estágio crescente de conhecimento (não hierárquico) do assunto enfocado no curso.

Em seguida, buscamos a referência de Gagné, que se dedicou ao estudo e formalização de conhecimento sobre as condições de aprendizagem. Sendo um dos teóricos que mais colaborou com o desenvolvimento científico, seu trabalho é fundamental para nos ajudar a entender a relevância da identificação dos objetivos instrucionais na estruturação do processo de ensino-aprendizagem e na escolha das estratégias e práticas instrucionais.

Gagné (1974), descreveu o ambiente externo e os eventos mentais internos necessários para o aprendizado de diferentes habilidades e atitudes, que se formam a partir de conhecimento já existente. Da obra deste teórico buscamos inspiração para identificar os eventos de instrução, as condições de aprendizagem, as necessidades e objetivos determinados.

Gagné nos ajudou com as seguintes questões:

- Como os gestores iriam desenvolver habilidades para criar seus projetos?
- Como deveríamos formatar o conteúdo desenvolvido pelo cliente (o que poderia ser individualizado, o que deveria ser feito em grupos e aberto à discussão)?
- Que tipo de ambiente de aprendizagem e recursos os gestores precisariam?
- Quais os exercícios, os exemplos, as questões adequadas para identificar e transformar atitudes em relação à instrução e ao processo de ensino-aprendizagem a distância?

Na organização do nosso curso, de acordo com as concepções pedagógicas defendidas, incluímos em cada Módulo (divididos em: Semana 1, Semana 2 e Semana 3); Introdução; Corpo; Conclusão e Avaliação. Na estratégia organizacional de cada lição, buscamos nos orientar pelos seguintes eventos de aprendizado:

- 1) Atenção
- 2) Motivação
- 3) Apresentação de Objetivos
- 4) Apresentação de Conteúdo
- 5) Prática
- 6) *Feedback*
- 7) Re-motivação
- 8) Fechamento

É importante destacar que a mediação, importantíssima para a construção do projeto de voluntariado proposta aos participantes, bem como o seu acompanhamento pedagógico, ficaram sob a responsabilidade da equipe de educadores do Instituto Faça Parte.

## 7.2 - O Design Gráfico

O *design* gráfico é um processo técnico e criativo que utiliza basicamente imagens e textos (na web, sons, vídeos e animações também fazem parte do *design*) para comunicar mensagens, idéias e conceitos.

Para se tornar mais prático o homem aprendeu a se comunicar por palavras; para se tornar mais próximo, desenvolveu a comunicação pelo tato e para se deslocar mais rápido, aprendeu várias tecnologias; aprendeu a se comunicar por meio de equipamentos sofisticados.

Atentemos neste momento para a comunicação visual. Ela própria engloba vários outros tipos de comunicação. Para que o resultado se torne um conjunto instigante e convidativo, ao mesmo tempo em que a mensagem seja clara e objetiva, não se pode simplesmente inserir em um trabalho figuras meramente decorativas.

É muito comum observarmos que a utilização dos recursos visuais com o real objetivo de agregar conhecimento ou facilitar a aprendizagem é muito pequena nas aplicações web. Embora o computador traga consigo um enorme potencial para a utilização dos recursos multimídia, há cursos que são constituídos apenas por textos. No outro extremo, estão os cursos cujo conteúdo instrucional está envolto em ambientes temáticos virtuais imagéticos com o objetivo maior de causar motivação. Ambos podem comprometer a aprendizagem. Não temos a intenção de afirmar que os textos devem ceder o seu lugar às imagens ou vice-versa. A melhor forma é uma dosagem equilibrada, sensata, que promova a harmonia entre todos os recursos utilizados.

Segundo Gomes (2000, p.57), o equilíbrio visual ocorre quando: "forças fisiológicas correspondentes no sistema nervoso distribuem-se de tal modo que se compensam mutuamente". A Harmonia ocorre quando existe a articulação entre as unidades existentes dentro de um todo. Para haver essa articulação, é necessária uma uniformidade entre os objetos que compõem o projeto (nesse caso, o curso), incluindo a coerência com os objetivos e concepções educacionais.

Muitos materiais, quer sejam impressos ou virtuais, adicionam recursos visuais por razão meramente decorativa. Ainda que recursos visuais decorativos não depreciam a aprendizagem, não a promovem também. Quando uma figura ou som é colocado em um curso simplesmente por razões decorativas, perde-se a oportunidade de melhorar o nível de compreensão do aprendiz.

Não importando a fonte, em muitos casos, os sons e imagens são adicionados como algo para simplesmente combinar com a interface gráfica. Na maioria deles, essa parte visual e sonora é planejada em uma fase tardia no processo de produção de cursos. O resultado é um produto que pode não condizer com o potencial que as imagens e sons têm para melhorar a aprendizagem, ou pior,

acabam interferindo negativamente na aprendizagem, distraindo os alunos ou levando-os a pensar em algo diferente do objetivo que se quer atingir em um curso. Sons e imagens podem ser usados para ajudar a construir modelos mentais, captar a atenção, despertar o conhecimento prévio, motivar os aprendizes a aprender.

O potencial dos sons e imagens inseridos com o propósito real de melhorar a compreensão do aluno é comumente subutilizado, provavelmente porque estamos acostumados a dar ênfase às palavras e aos textos lineares. Todos nós levamos anos e anos aprendendo sobre o uso da linguagem verbal. Quando crianças, fomos submetidos a uma intensa exposição de sons e imagens. Em idade escolar, recebemos treinamento baseado em textos. Desde as primeiras séries até a graduação, passamos a maior parte do nosso tempo tentando aprender, produzir e analisar por meio da linguagem escrita. As artes visuais e sonoras, ao contrário da linguagem escrita, são geralmente consideradas de pouca importância, em contraste com a seriedade do português e da matemática, cujos estudos estão centrados em aplicações notacionais e sintáticas, em detrimento das análises contextuais e interpretativas. Dessa maneira, a maioria das pessoas não recebe orientações para observar e ler criticamente as pinturas de quadros e ilustrações, e desconhece a teoria das cores. Não é surpresa que achamos muito mais fácil expressar as nossas idéias com palavras. no entanto, nossa mente responde muito mais rapidamente ao estímulo de uma imagem.

Felizmente nos últimos anos, pesquisadores têm se preocupado com o efeito das imagens e sons na aprendizagem, contudo, muitas das pesquisas ainda estão restritas ao mundo acadêmico ou não é de conhecimento dos profissionais envolvidos nos processos de Educação a Distância, o que mais nos interessa neste trabalho.

Os objetivos do curso são um fator importante na escolha das imagens e dos sons. Certos tipos de imagens e sons podem auxiliar os alunos a recuperarem aprendizagens realizadas no curso. Outras podem ajudá-los a estabelecer relações sobre as informações de determinada aula e fazê-los construírem modelos mentais que são úteis na hora de resolver problemas. Entretanto, o valor da produção visual e sonora de um projeto de Educação a Distância depende também de seus objetivos pedagógicos. As imagens e sons devem ser selecionados com base no tipo de conteúdo que será incluído nos materiais do curso, na abordagem educacional adotada e na atividade a que se refere aquele conteúdo em que será inserida a imagem.

Todo o ambiente em que se dará o desenvolvimento do projeto de educação a distância será influenciado por vários fatores incluindo-se os parâmetros tecnológicos, tais como largura de banda; aspectos políticos e educacionais - a abordagem pedagógica a ser utilizada; aspectos econômicos - o orçamento previsto e os demais fatores organizacionais de todo o projeto.

Colocamos em discussão como as decisões sobre imagens são influenciadas por comportamentos tradicionalistas que podem não dimensionar o uso desses recursos em EaD com a devida importância, seja na pesquisa e seleção das imagens, seja no tempo e na fase do projeto determinados para a sua elaboração.

Ainda que se tenha a interatividade dos *chats* e fóruns, creio que possamos melhor adaptar o conteúdo do curso às mídias utilizadas para suporte e desenvolvimento, tornando assim o estudo mais confortável e natural para os aprendizes por empregar diferentes sentidos.

Em nosso curso buscamos um *design* limpo, com vários “respiros” (espaços em branco), que trouxessem uma impressão de clareza e que fosse bastante atual. Optamos por formas arredondadas e desconectadas para causar uma aparência de

flutuação, mas sem parecer perdida (a deriva). Para isso, fixamos as barras esquerda e de rodapé em margens imaginárias, seguindo linhas perpendiculares à tela.

As cores têm um papel de suma importância no conjunto final da mensagem. Elas transmitem emoções, realçam detalhes, revelam formas que, talvez, passassem despercebidas sem a sua presença. A escolha errada de uma cor poderia colocar a perder todo um trabalho, transmitir uma mensagem erradamente, ou apenas parte dela. É importante para o *designer* gráfico, ilustrador, diagramador ou qualquer profissional que lide com a comunicação visual ter bastante conhecimento do uso das cores para que esteja seguro na sua utilização.

As cores predominantes em nosso aplicativo são a amarela e a azul. A amarela, considerada uma cor ‘quente’, desperta o apetite, atrai a atenção sem cansar (quando usada em tons leves ou claros). A azul, o seu oposto: uma cor fria tem mais sobriedade e traz o observador para sua atividade, remetendo-o ao seu propósito principal. Por esse motivo, a barra azul está na parte de baixo da tela (por remeter à realidade, “pés no chão”, “raízes”) e a barra amarela está na parte superior, mais conectada ao sonho, a ambição, ao prazer e à intensidade que é peculiar às cores quentes.

Em cada módulo (ou Semana, como tratamos no curso), há uma variação de cores, para não cansar o aprendiz e tirá-lo de qualquer ameaça de rotina. Há também uma separação iconográfica por assunto. Na primeira semana, momento em que os temas são conceituais, utilizamos personagens que remetem à escola, de maneira lúdica, seguindo os mesmos padrões observados em publicações do Instituto Faça Parte. O próprio personagem principal é uma figura ainda bastante presente na escola, o giz! É ele quem dá as orientações e apresenta as lições. Inicialmente nos opusemos à sua utilização para que não fossem utilizados velhos jargões nas novas mídias, todavia, entendemos tratar-se de um conhecido

personagem do material do Faça Parte, o que o faz conhecido do nosso público-alvo e assim os familiariza com o ambiente.

Mantivemos as mesmas formas nas semanas 2 e 3, no entanto, como são os módulos em que os conceitos cederam lugar à construção de um projeto, fizemos uso de outro símbolo do Faça Parte que casa muito bem com o assunto tratado no curso: o “*puzzle*” (peça de quebra-cabeça). Na medida em que o aprendiz vai passando pelas telas do curso, envolve-se com os passos necessários para a construção de seu Projeto de Voluntariado Educativo. Imagens dinâmicas de pessoas montando um quebra-cabeças vão aparecendo em uma seqüência lógica até que, ao final do projeto, o quebra-cabeças está quase montado, fazendo uma clara alusão ao sentido processual que envolve um projeto.



A figura (Figura 14) ao lado mostra a evolução das propostas gráficas do curso, por meio das telas numeradas de 1 a 5, que foram confeccionadas preliminarmente até que finalmente chegássemos ao layout definitivo (apresentado a seguir).

A seguir apresentamos algumas telas que são parte do curso:



Figura 15 - Tela que inicia o curso, apresentando os objetivos do primeiro módulo (Semana 1).

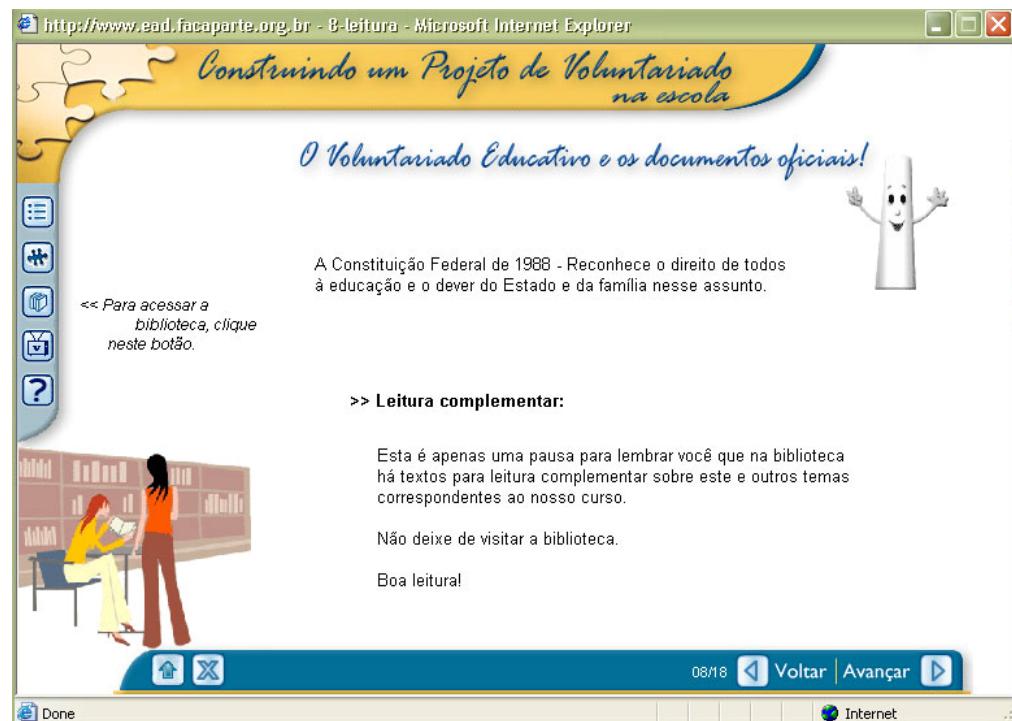


Figura 16 - Tela do curso que sugere leitura complementar para aprofundar-se no tema apresentado que será levado à posterior discussão por cursistas e mediadores.



Figura 17 - Tela do curso que solicita a participação dos cursistas no fórum de discussões.



Figura 18 - Tela de introdução aos exercícios.



Figura 19 - Tela de exercícios com feedback ao cursista.



Figura 20 - Tela do curso que agradece a participação e oferece uma mensagem de encerramento do primeiro módulo (Semana 1).

<http://www.ead.facaparte.org.br> - 3-elaboracao - Microsoft Internet Explorer

## Construindo um Projeto de Voluntariado na escola

### 3 - Elaboração do Projeto



Uma vez definido que iniciaremos um projeto de voluntariado em nossa escola, quem irá participar e quais são as necessidades da escola e comunidade, podemos planejar nossa ação. Existem muitas formas possíveis de se realizar um projeto e o grupo deve discutir e decidir como irá fazê-lo.

<< veja o vídeo

Bernardo Toro ressalta aprendizagens de convivência social, que devem ser contempladas quando desenvolvemos projetos de voluntariado educativo:



[clique aqui >>](#) Aprender a

[clique em "Avançar" para continuar >>](#) 03/08 [Voltar](#) [Avançar](#)

Done Internet

Figura 21 - Exemplo de uma das telas da Semana 2

<http://www.ead.facaparte.org.br> - 3-reconhecimento - Microsoft Internet Explorer

## Construindo um Projeto de Voluntariado na escola

### 7 - Reconhecimento e comemoração



Reconhecer e comemorar são procedimentos que nem sempre são lembrados e são fundamentais em projetos sociais.

<< veja o vídeo

Valorizar, estimular e reconhecer ações de voluntariado são gestos que promovem o comprometimento.



Existem muitas maneiras de reconhecer e apoiar a participação em projetos sociais educativos: [<< clique aqui](#)



[clique em "Avançar" para continuar >>](#) 03/08 [Voltar](#) [Avançar](#)

Done Internet

Figura 22 - Exemplo de uma das telas da Semana 3

Em suma, formas, cores e textos são peças essenciais no trabalho da comunicação (não necessariamente nessa ordem de importância), no entanto, não é indispensável a utilização de todos eles em uma mesma peça. Uma imagem pode transmitir a sua mensagem sem precisar de textos para complementá-la. Um texto trabalha com ausência de imagem sem nenhuma dificuldade, basta saber adaptar cada contexto às suas necessidades. A escolha das cores ou da aplicação de branco e preto depende muito da mensagem, do estilo do trabalho ou até mesmo dos seus custos para o cliente.

### **7.3 - A Estratégia de Navegação**

No projeto de interface foram definidas áreas ‘clicáveis’ específicas na tela. Embora não haja garantias de que o aluno apreenda o conteúdo da lição, acreditamos que a utilização destas áreas estimula a atenção e a concentração na informação. Além disso, a (distribuição) definição de espaço específico para cada função na tela evita distrações e aumenta a concentração do cursista.

Ao iniciar o curso o participante conta com uma tela que lhe permite optar por ir diretamente ao conteúdo ou clicar em um botão de auxílio à navegação. Um botão leva à tela que esclarece como se dá toda a navegação durante a trajetória do curso. Este botão pode ser acionado em caso de dúvida a qualquer momento (não apenas no início do curso).



Figura 23 - Tela inicial do curso. Nesta tela, além de conhecer o personagem que irá guiá-lo em sua trajetória, o cursista pode optar por receber orientações de navegação ou dirigir-se diretamente ao conteúdo.

Os botões foram dispostos de maneira acessível e são ressaltados ao longo do aplicativo na medida em que há algo a ser consultado ou pesquisado pelos participantes. Na barra inferior, que chamamos de barra de rodapé, estão os botões de navegação horizontal, ou seja:

- botões de avanço e retorno (tela a tela em seqüência);
- botão para fechar a área de conteúdo;
- botão que leva ao início do curso.

Há também uma barra de navegação lateral (situada ao lado esquerdo da tela). Nesta barra o cursista encontra botões de ferramentas de apoio ao curso. São eles:

- botão menu - apresenta um índice flutuante (aparece sobre a tela em que o cursista se encontra) em que se pode escolher qualquer tela de todo o aplicativo e dirigir-se a ela;
- botão objetivos – mostra os objetivos específicos do curso;
- botão biblioteca – leva à biblioteca, área do *Moodle* em que está o material para leitura complementar e também textos para aprofundamento de conhecimento;
- botão vídeo – para ser acionado pelo cursista quando houver exibição de vídeo (em cada passo para a construção do Projeto de Voluntariado há um vídeo);
- botão ajuda – que apresenta ao cursista orientações para navegação.

A seguir apresentamos as barras e botões de navegação, telas de orientação e índice flutuante:

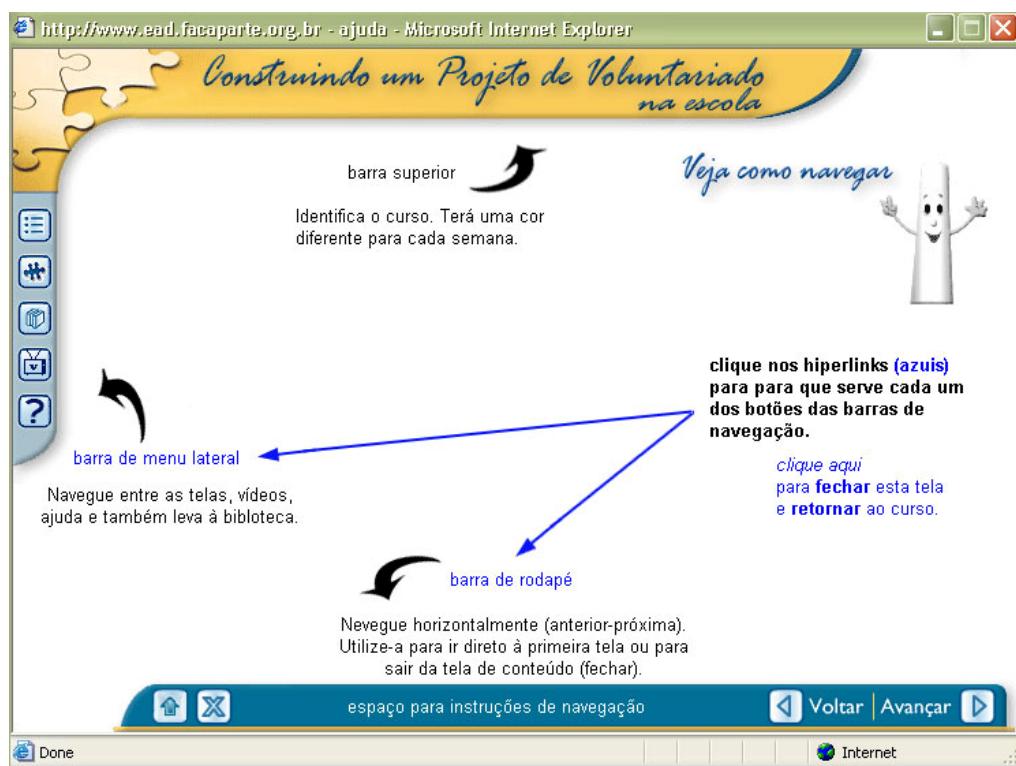


Figura 24 - Ao clicar em “?” o cursista recebe orientações de navegação. Por meio de animações é possível conhecer os elementos gráficos que levam às ferramentas utilizadas no curso.



Figura 25 - Esta imagem completa a seqüência de animações da tela para demonstração dos botões, barras de navegação e avisos que o cursista encontrará disponíveis durante a sua trajetória.

Figura 26 - Tela que demonstra o acionamento do botão menu (primeiro da barra de navegação lateral - esquerda), que faz aparecer um índice flutuante. Ao clicar em qualquer um dos tópicos, o aplicativo leva o cursista automaticamente à tela escolhida.

## 8 - A Plataforma (implementação)

A primeira tarefa foi instalar o Ambiente virtual *Moodle* nos servidores do cliente. Recebemos a autorização de Maria Lucia Meirelles Reis, Diretora Executiva do instituto para providenciar a hospedagem e a instalação.

Inicialmente contratamos um provedor de pequeno porte, porém, este não apresentou a qualidade necessária para o projeto, pois durante os testes apresentou várias interrupções (quedas de conexão) e outros defeitos que nos fizeram optar pela troca por outro provedor, bastante conhecido no mercado, a Locaweb. Optamos pelo Plano de Hospedagem Profissional I com um custo de R\$ 29,00 mensais. Descrição do plano:

- Servidor Linux (*Open Source*<sup>15</sup>) <http://www.linux.org/>
- Servidor WEB – Apache (*Open Source*) <http://www.apache.org/>
- Servidor PHP (*Open Source*) <http://www.php.net/>
- Servidor Banco de Dados – MySQL (*Open Source*)
- Espaço em Disco 500 MB
- Transferência Mensal 25 GB

O *Moodle* é uma ferramenta sem custo de licença, código aberto. O fato de já conhecermos a ferramenta nos ajudou bastante, pois sua instalação requer alguns conhecimentos de programação PHP. Para utilizá-lo da melhor forma possível é necessário um servidor com o sistema operacional Linux (recomendamos a distribuição Fedora Core 5), como servidor WEB recomendamos o Apache 2.0, PHP 4.0.1 ou superior e Servidor de Banco de Dados MySQL 4.1 ou superior.

---

<sup>15</sup> **Open Source** - programas de código aberto para livre modificação e sem a necessidade de licença de uso (geralmente são gratuitos).

Para sua instalação foi necessário enviar seus arquivos descompactados para uma pasta do diretório do servidor WEB, o envio foi feito através do protocolo FTP porta 21, para essa transferência de arquivos utilizamos um programa chamado *FileZilla*.

Depois que enviamos os arquivos abrimos o Navegador (FireFox ou Internet Explorer) e digitamos o endereço escolhido para a instalação, demos início ao processo de instalação dos arquivos.

O próximo passo foi customizar algumas configurações importantes para que o ambiente funcione de acordo com o que esperamos, são elas:

- Tipo do Banco de Dados: MySQL
- Charset do Banco de Dados: Unicode (UTF8)
- Local de Hospedagem do Banco de Dados: confidencial
- Nome do Banco de Dados: confidencial
- Usuário do Banco de Dados: confidencial
- Senha: confidencial
- Endereço eletrônico: <http://www.ead.facaparte.org.br/curso>

Após alimentarmos o aplicativo com as informações técnicas necessárias, iniciamos o processo de criação das tabelas com as informações do sistema, concluindo assim a instalação do ambiente virtual.

Após a confecção do *layout* específico que fizemos para o cliente, enviamos os arquivos para a pasta chamada *themes*. Alteramos o código de *design* de apresentação do *Moodle* (*CSS do template*) e alguns ícones. Por meio do Menu de Administração, ativamos o novo *template* e para deixar o ambiente com o *design* que projetamos. Outras configurações no sistema foram realizadas para atender a necessidade do cliente, assuntos técnicos que não contemplam o teor deste relatório.

Escolhemos o AVA<sup>16</sup> *Moodle* por estar pronto para ser utilizado para a geração de grupos de trabalho colaborativo. O ambiente foi concebido em uma metodologia sócio-interacionista, o que faz uma grande diferença na hora de projetar e administrar um curso *on-line* em que se tem a intenção da mediação e da troca de reflexões, como veremos a seguir. Além disso, suas ferramentas são adequadas à avaliação formativa.

A palavra *Moodle* significa: “*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*”, o que é bastante significativo tanto para os programadores quanto aos educadores. É também um verbo que descreve o processo de navegar despretensiosamente por algo, enquanto se faz outras coisas ao mesmo tempo, em um desenvolvimento agradável e conduzido freqüentemente pela perspicácia e pela criatividade. Desta forma, o nome *Moodle* aplica-se tanto à forma como foi feito, quanto à uma sugestiva maneira pela qual um aluno ou um professor poderia integrar-se estudando ou ensinando em um curso *on-line*.

*Este é o endereço do Moodle na WEB: (<http://moodle.org>).*

---

<sup>16</sup> Segundo (SOARES e VALENTINI, 2005) “**a expressão AVA:** ‘Ambientes Virtuais de Aprendizagem’ tem sido utilizada, de modo geral, para se referir ao uso de recursos digitais de comunicação utilizados para mediar a aprendizagem”

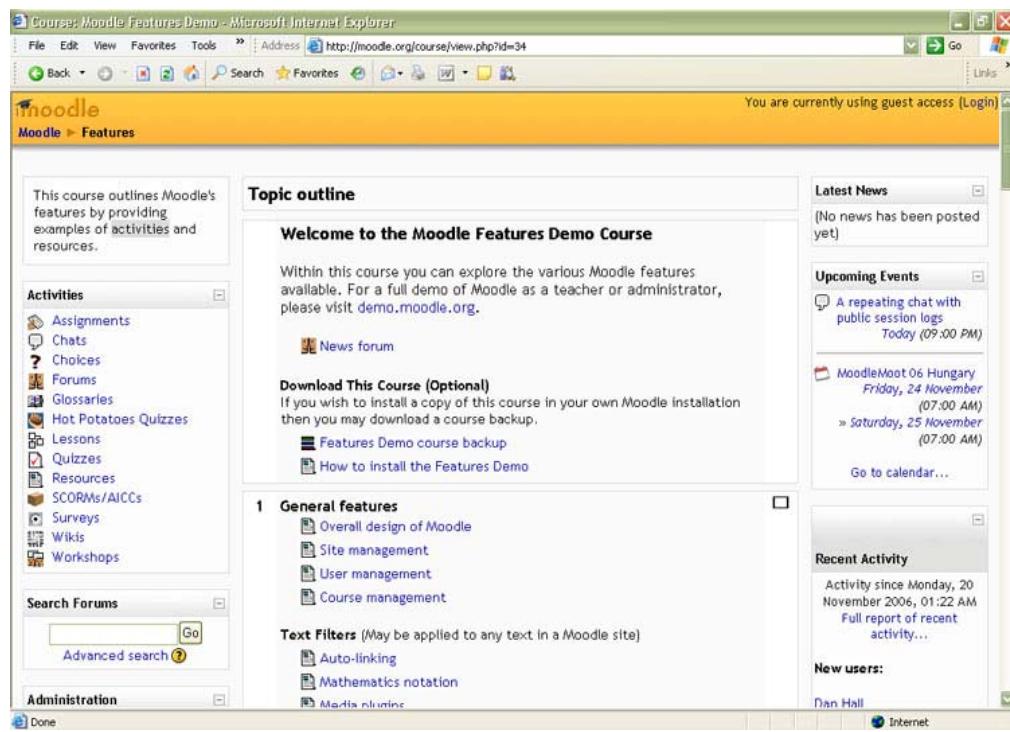


Figura 27 - Tela de demonstração do *Moodle* em seu *site* na web.

Mostramos a seguir algumas das telas configuradas no *Moodle* especificamente para o curso '**Construindo um Projeto de Voluntariado Educativo**:

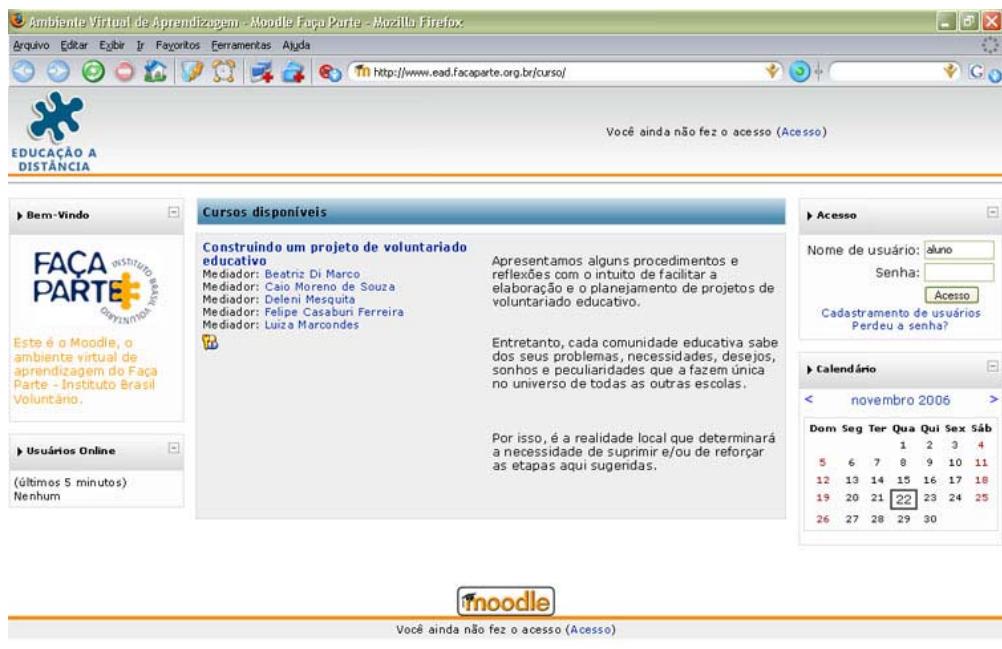


Figura 28 - Tela de abertura (acesso) do curso.

Figura 29 - Tela de Boas-Vindas.

**ESTRUTURA DO CURSO**

**Disciplina:** Metodologia de Projetos de Voluntariado Educativo  
**Carga Horária Total:** 20 h/a  
**Presencial:** 7 h/a  
**Virtual:** 13 h/a

**Justificativa:**

- Normalmente passamos mal só de ouvir as palavras planejamento, projeto, metodologia... Elas separamos a gente da realidade, das ações báscicas da vida quotidiana. A distância da teoria etc. Porém, ao contrário do que muitos acreditam, a atividade de planejar, de projetar e de planificar são eminentemente humanas e, em certa medida, acontecem quase sempre em nossa vida, diariamente estamos planejando, projetando o futuro imediato ou não. A vida sem planejamento é como um barco à deriva, sem rumo, que não age, apenas reage às marés e ao vento. Também, quando queremos dar respostas a um problema, se estabelecermos os fins e os meios necessários à sua superação, se determinarmos os objetivos que desejamos alcançar, pensando e prevendo o futuro, mas sem desconsiderar o presente e as experiências do passado, se levarmos em conta os contextos e todas as características dos envolvidos, enfim se traçarmos um plano, teremos uma probabilidade maior de alcançarmos positivamente o nosso intento. Sendo assim, a prática do voluntariado educativo terá mais chances de sucesso se for planejada e organizada a partir de uma metodologia de projeto.

**Objetivo Geral:**

- Capacitar para elaboração e execução de projetos de voluntariado educativo

**Objetivos Específicos:**

Figura 30 - Tela de Informações gerais sobre o curso.

**Programação - Presencial 16/09**

Olá,

Para você que não pôde comparecer no presencial inicial não tem problema. Disponibilizamos o programa para você poder acompanhar o curso e não perder nenhuma informação.

No sábado passado nos encontramos no laboratório da PUC. Abaixo você poderá acompanhar a programação que foi apresentada.

08:30 as 10:00

- 1 - Explicar porque todos nós estamos no laboratório no sábado 16/09
  - Apresentação Faga Parte
  - Apresentação PUC
  - Apresentação dos representantes das escolas
- 2 - Moodle Cadastro

Break - 10:00 - 10:15

10:20 - 12:00

- 1 - Fórum Quais são suas expectativas sobre o curso ?
- 2 - Perfil

Disponibilizamos também, no Fórum de Apoio, dois tópicos: **Supor te técnico** e **Conteúdo**. Em caso de dúvida escolha o tópico e envie sua pergunta.

Contamos com você na construção desse projeto.

**Boa semana !**

Figura 31 - Tela com a programação do encontro presencial.

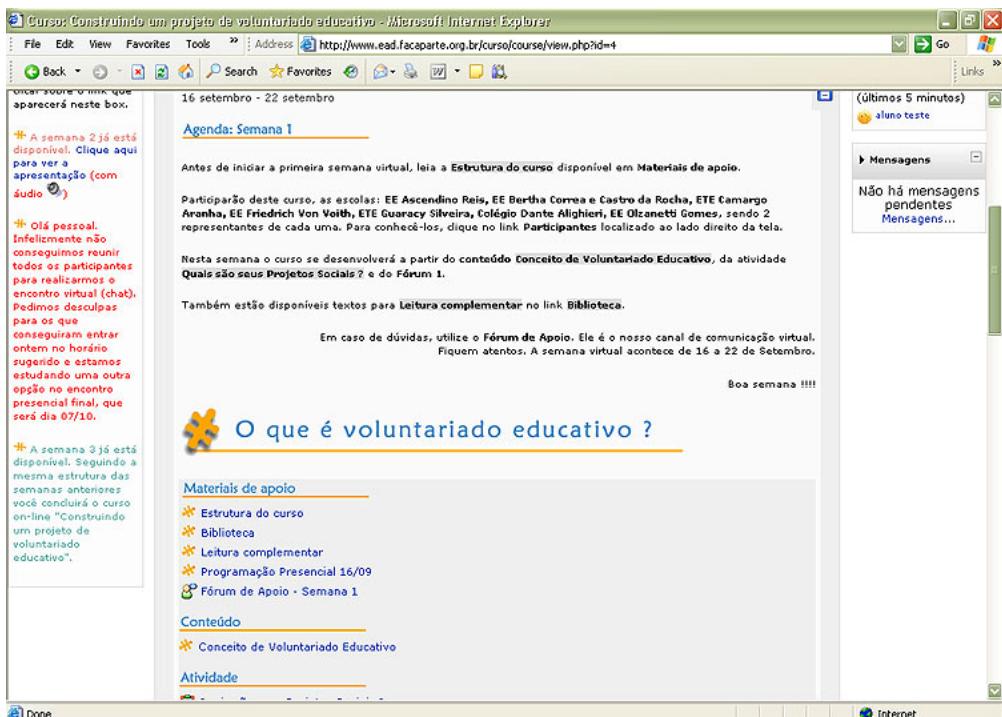


Figura 32 - Tela com a agenda da semana 1.

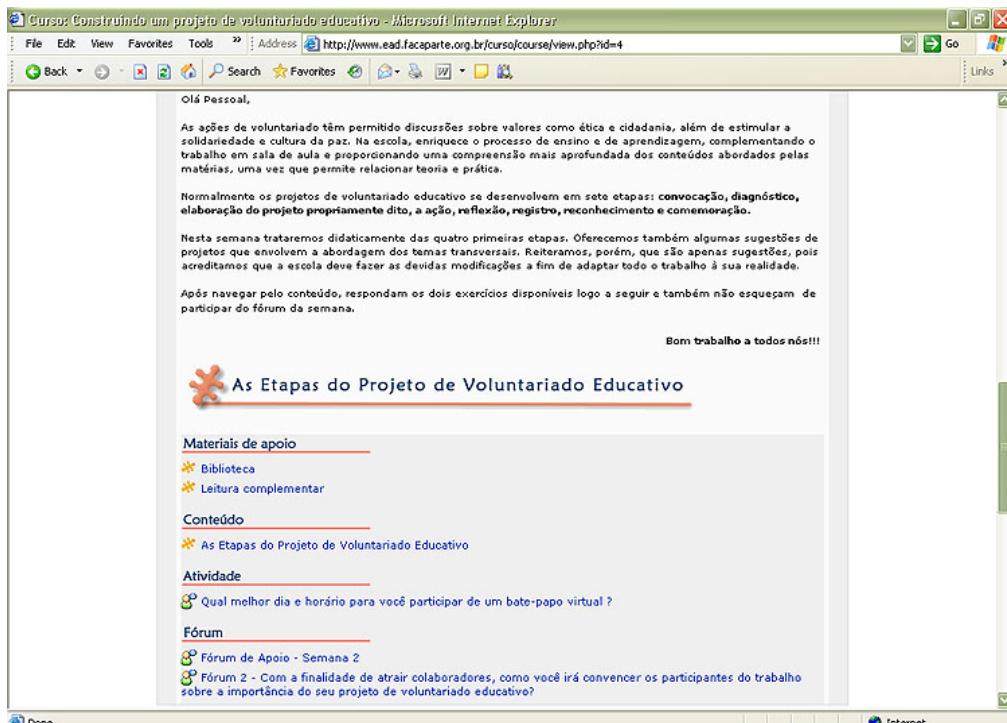


Figura 33 - Tela com a agenda da semana 2.

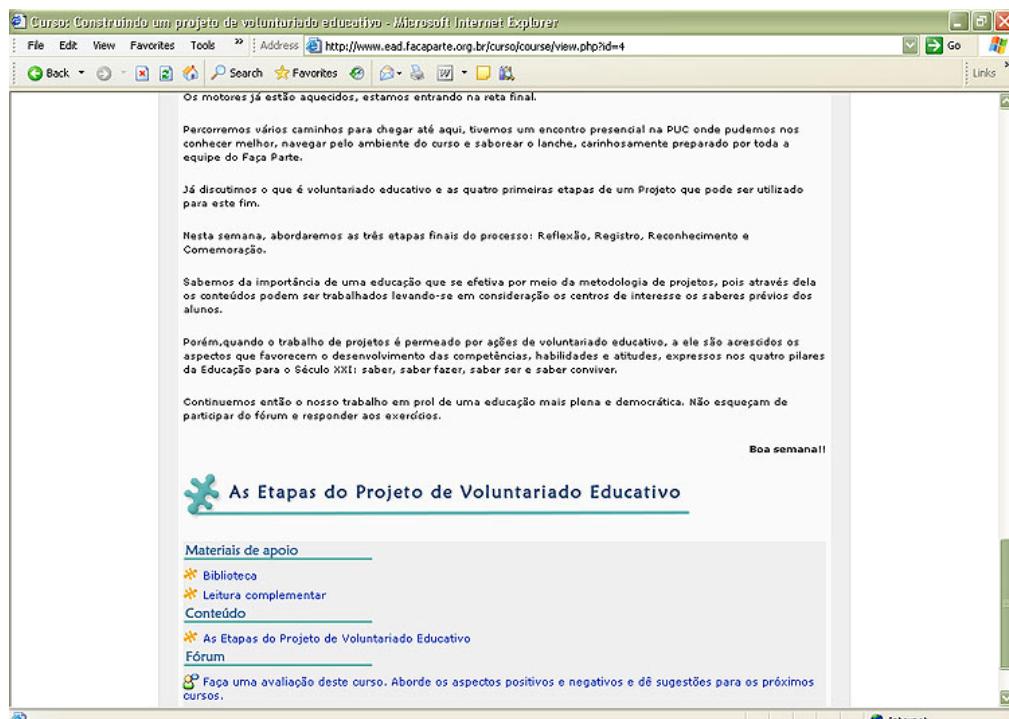


Figura 34 - Tela com a agenda da semana 3.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the following content:

- Page Title:** Curso: Construindo um projeto de voluntariado educativo - Microsoft Internet Explorer
- Address Bar:** http://www.ead.facaparte.org.br - Biblioteca Semana 1 - Microsoft Internet Explorer
- Text Area:**
  - A semana 2 já está disponível. Clique aqui para ver a apresentação (com áudio).
  - Olá pessoal. Infelizmente não conseguimos reunir todos os participantes para realizar o encontro virtual (chat). Pedimos desculpas para os que conseguiram entrar ontem no horário sugerido e estamos estudando uma outra opção no encontro presencial final, que será dia 07/10.
  - A semana 3 já está disponível. Segundo a mesma estrutura das semanas anteriores você conduirá o curso on-line "Construindo um projeto de voluntariado educativo".
- Section Header:** [Imprimir]
- Section Header:** BIBLIOTECA
- Text:** A cada semana, serão disponibilizados novos textos na Biblioteca.
- Text:** Abaixo relacionam-se os textos da semana 1.
- Text:** VILLELA, Milu. Solidariedade também se aprende na escola
- Text:** O Voluntariado como estratégia de Educação.
- Text:** O Voluntariado Educativo e os Documentos oficiais
- Text:** A Organização Curricular na Lei de Diretrizes e Bases da Educação
- Text:** Parâmetros Curriculares Nacionais
- Text:** Os quatro pilares
- Text:** Educação a distância
- Text:** Conteúdo completo da semana 1
- Text:** Livros:
- Text:** Jovem voluntário, Escola Solidária.
- Text:** 8 jeitos de mudar o mundo – na escola

Figura 35 - Tela da Biblioteca da semana 1.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window displaying a forum thread on a website for 'EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA'. The title of the thread is 'Avaliação do curso' (Evaluation of the course). The first post, by 'Administrador Usuário' on October 7, 2006, at 11:20, asks participants to evaluate the course and provide suggestions for future ones. The second post, by 'Pedro Yukimitsu Ribeiro Tokuzumi' on the same day at 11:26, responds positively, noting the course's strengths like clear language and objective questions, while mentioning the lack of videos and final content. Subsequent posts by 'Walter Shuti Kussano' and 'Pedro Yukimitsu Ribeiro Tokuzumi' continue the discussion, with 'Walter' highlighting positive aspects such as the wealth of information and the learning environment, and 'Pedro' responding to comments about the course's duration and its value.

Figura 36 - Tela do Fórum de avaliação do curso (pelos participantes).

## 9 - As Estatísticas

Com a finalidade de analisar nosso Projeto de uma forma precisa, utilizamos dois diferentes métodos para elaboração dos dados estatísticos:

- Relatórios extraídos do *Moodle*
- Relatórios extraídos pelo Google Analytics

O primeiro método foi a utilização dos relatórios gerados pelo Ambiente Virtual de aprendizagem (*Moodle*). Abaixo temos alguns relatórios criados por nós com dados extraídos no dia 29 de Outubro de 2006, por meio da ferramenta de Relatórios existente no *Moodle*:

### 9.1 - Relatório Geral - Semana 1

Lugar visitado	# Visitas
Estrutura do curso	69
Biblioteca	77
Leitura complementar	39
Programação Presencial 16/09	29
Fórum de Apoio - Semana 1	132
Conteúdo: Conceito de Voluntariado Educativo	247
Fórum: Quais são seus Projetos Sociais ?	33
Fórum: Quais são suas expectativas sobre o curso ?	220
Fórum: Diante do conteúdo apresentado nesta semana, a atividade ou a ação social que a sua escola desenvolve pode ser considerada como uma ação de voluntariado educativo? Por quê?	45
<b>Total</b>	<b>891</b>

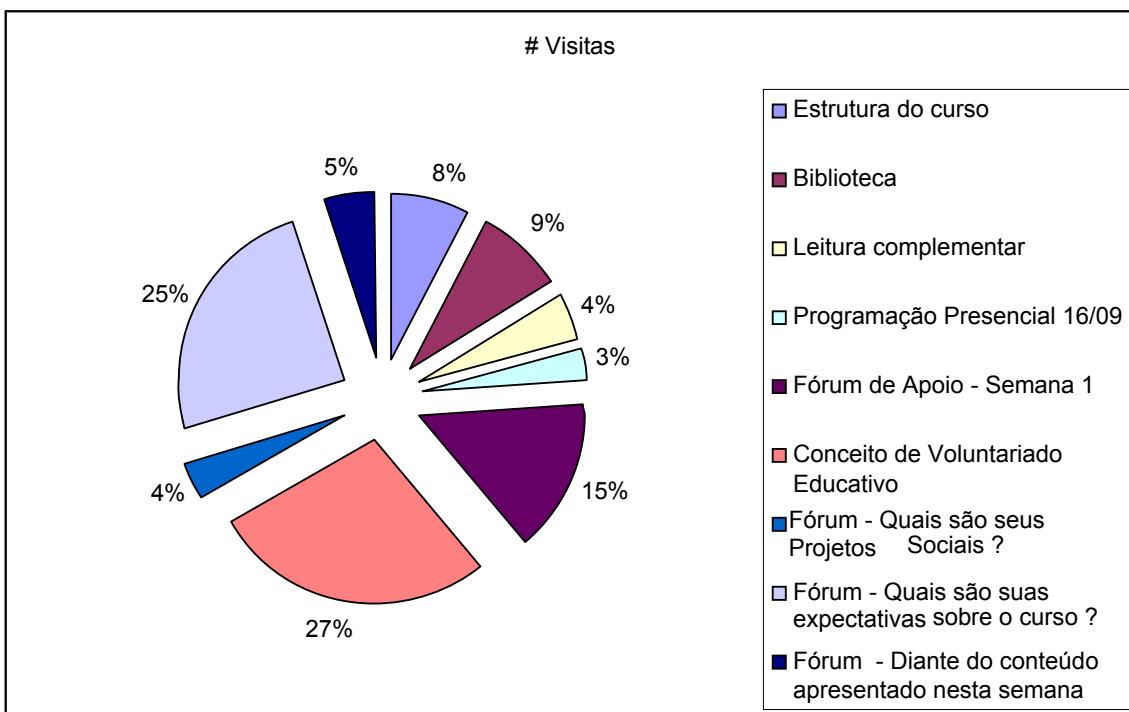


Figura 37 - Relatório Geral - Semana 1.

Por meio da ferramenta ‘Módulo de Relatórios’ do *Moodle*, montamos a tabela e o gráfico anteriores que apresentam o número de visitas em cada parte do módulo I. Tivemos 69 visitas (8% do total) de visitas na página: “Estrutura do Curso”, nesta página os participantes podiam encontrar os objetivos do curso, sua duração, metodologia, entre outras informações. A biblioteca do módulo I obteve 9% das visitas, 4% foram visitas de participantes que tiveram interesse em fazer uma leitura complementar, 27% das visitas foram feitas ao conteúdo principal da Semana 1, que trata do conceito de Voluntariado Educativo, podemos notar que as visitas foram bastante balanceadas e todos os itens foram acessados pelos participantes.

## 9.2 - Relatório Geral - Semana 2

Lugar visitado	# Visitas
Biblioteca	30
Leitura complementar	13
As Etapas do Projeto de Voluntariado Educativo	91
Qual melhor dia e horário para você participar de um bate-papo virtual ?	51
Aquecimento virtual	3
Fórum de Apoio - Semana 2	58
Fórum - Com a finalidade de atrair colaboradores, como você irá convencer os participantes do trabalho sobre a importância do seu projeto de voluntariado educativo?	91
<b>Total</b>	<b>337</b>

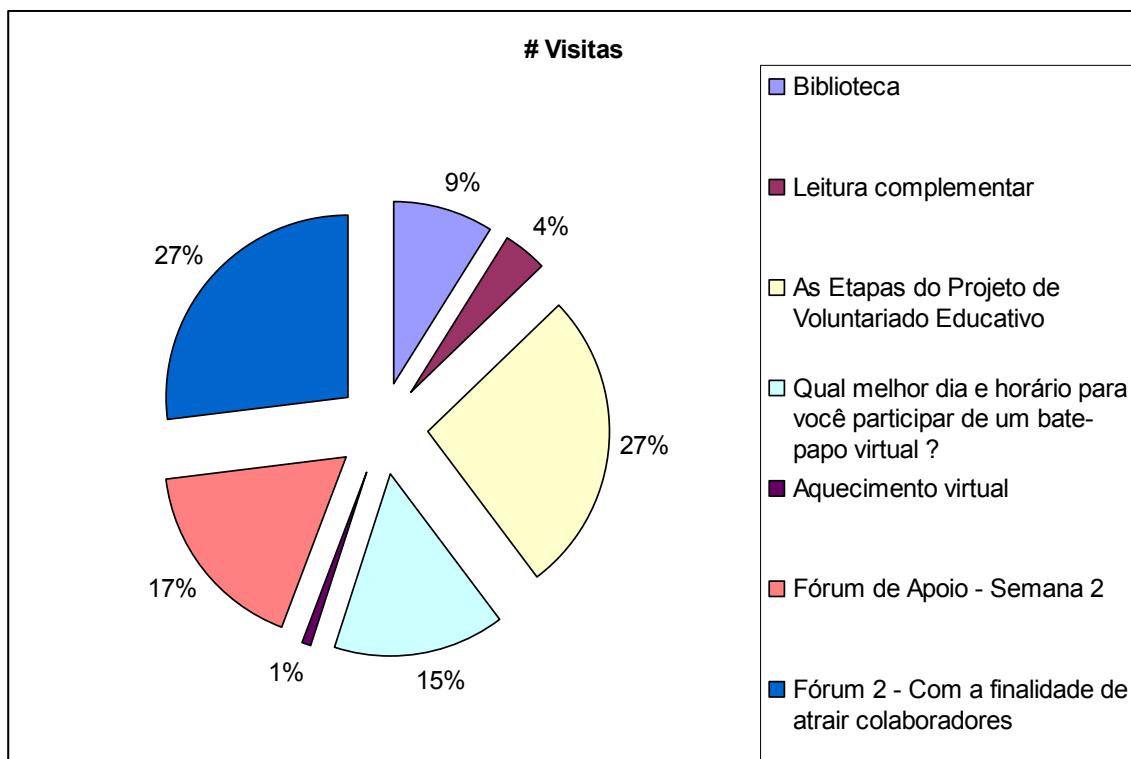


Figura 38 - Relatório Geral - Semana 2.

Os números de visitas da Semana 2 continuaram bastante parecidos com os da semana 1, nota-se uma grande semelhança entre as duas semanas quando analisamos o número de visitas da Biblioteca e da Leitura Complementar. O maior número de vistas com 91 visitas representando 27% do total foi para o conteúdo principal da Semana, o fórum principal da semana 2 também obteve um bom número de visitas.

### **9.3 - Relatório Geral - Semana 3**

<b>Lugar visitado</b>	<b># Visitas</b>
Biblioteca	19
Leitura complementar	14
As Etapas do Projeto de Voluntariado Educativo	48
Fórum: Faça uma avaliação deste curso. Aborde os aspectos positivos e negativos e dê sugestões para os próximos cursos.	127
<b>Total</b>	<b>208</b>

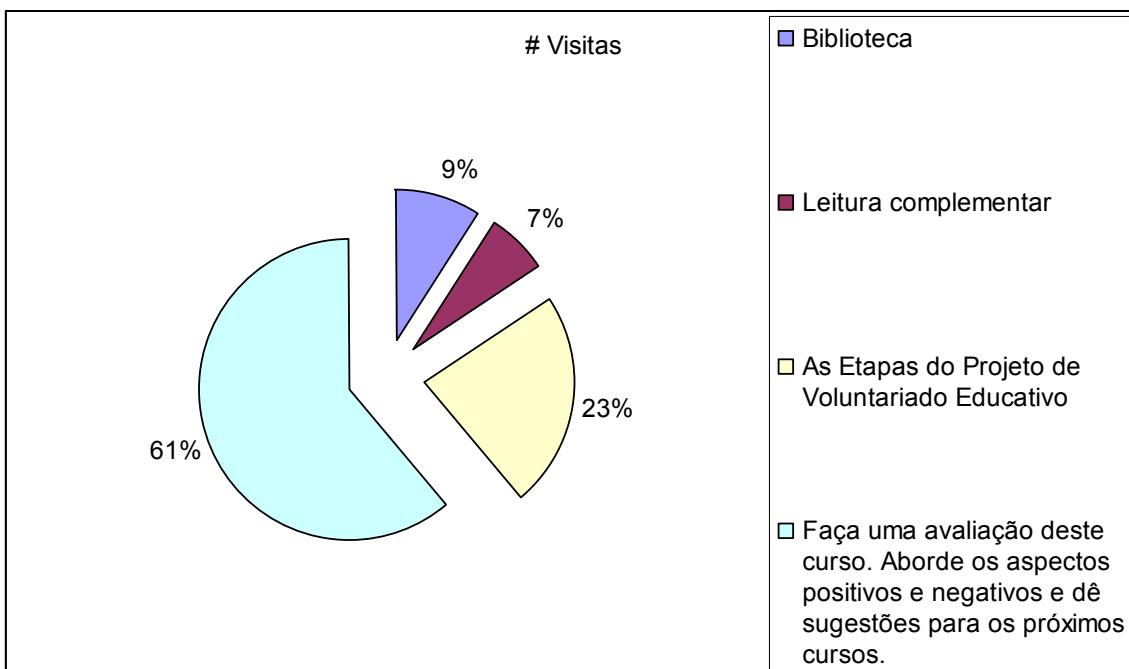


Figura 39 - Relatório Geral - Semana 3.

No último módulo tivemos 127 visitas (61%) das visitas para a última atividade, em que os participantes eram solicitados a fazer uma avaliação do curso. Em segundo lugar em número de visitas temos o conteúdo principal com 48 visitas (23%). Leitura complementar e Biblioteca mantiveram números semelhantes dos últimos 2 módulos.

## 9.4 - Relatório de Postagem nos Fóruns

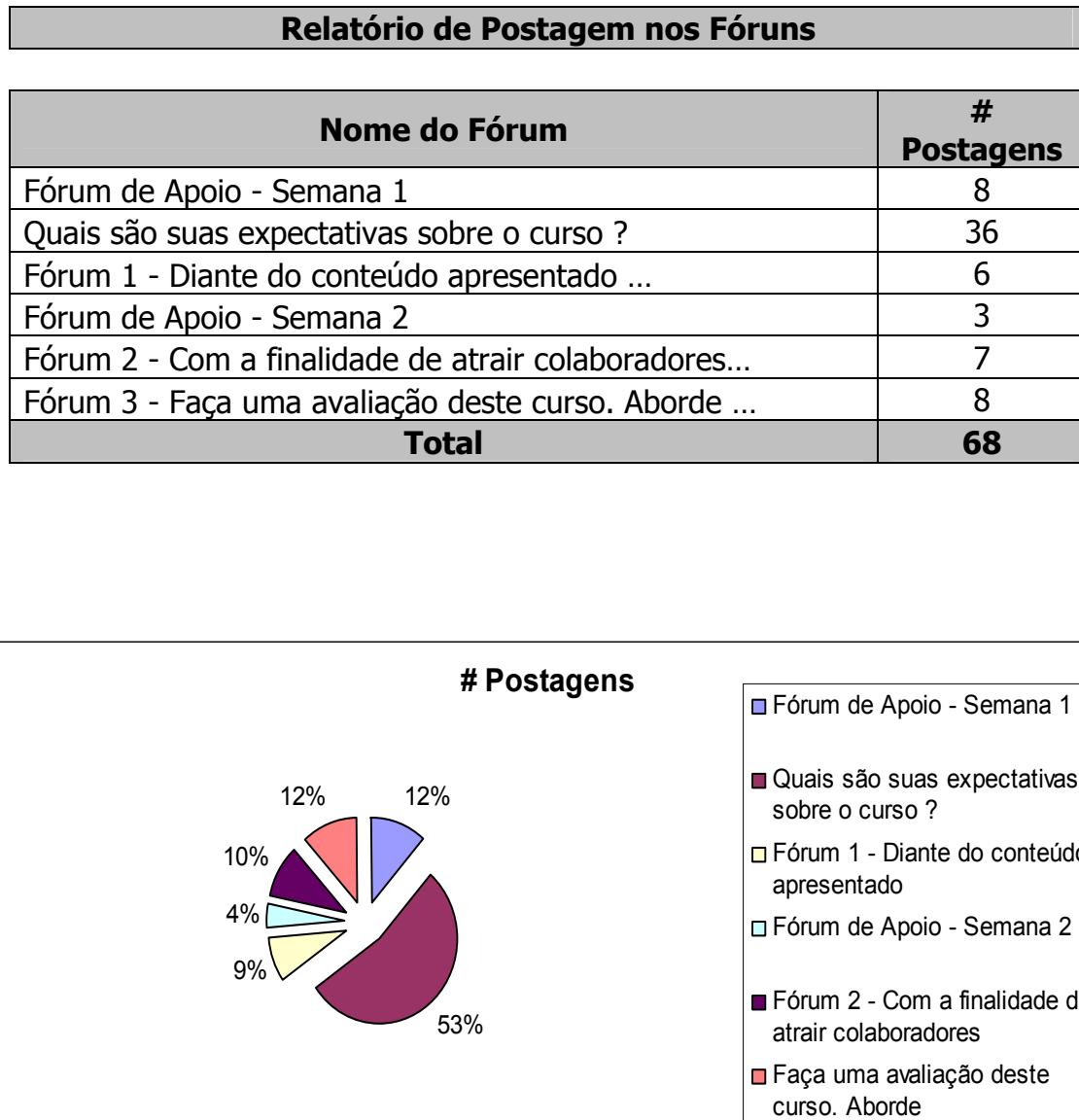


Figura 40 - Relatório de postagem nos fóruns.

Na tabela e gráfico anteriores, podemos analisar a quantidade de postagens nos fóruns ocorridas durante o curso. O maior número de postagem ocorreu no Fórum da primeira semana, neste fórum os participantes do curso colocaram suas expectativas em relação ao curso e debateram suas idéias sobre como seria o

curso. Tivemos 36 postagens, o que correspondeu a 53% do volume total de postagens.

Cada semana possuía um fórum de apoio, utilizado para postagens de dúvidas técnicas e sugestões em relação à tecnologia. Podemos notar que na semana 1 tivemos 8 postagens, na semana 2 apenas 3 postagens e na última semana (Semana 3) nenhuma postagem, nota-se com esses números que, com o passar das semanas, as dúvidas técnicas diminuíram chegando a zero na última semana. O que nos deixa bastante satisfeitos.

No final do curso propusemos aos participantes postarem no fórum a sua avaliação do curso, tivemos 8 postagens, o que indica que todos os alunos que participaram do curso fizeram sua avaliação.

## **9.5 - Análise Individual dos Participantes (uma amostra)**

De todos os participantes inscritos no curso apenas 3 participaram de todas as atividades, isto envolvia o primeiro encontro presencial, aulas a distância e último encontro presencial.

Os participantes analisados de forma detalhada foram Walter, Pedro e Kátia. Utilizamos os Relatórios do *Moodle* para gerar os dados e analisamos de forma detalhada as suas estatísticas, como segue:

### 9.5.1 - Participante: Walter Shuiti Kussano

Participante	Walter Shuiti Kussano			
Data	Entrou no Curso?	Tempo no ambiente	Visitou o Fórum?	postou no Fórum?
sábado, 16 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	10-12am	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
domingo, 17 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
segunda-feira, 18 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
terça-feira, 19 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quarta-feira, 20 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quinta-feira, 21 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sexta-feira, 22 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sábado, 23 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
domingo, 24 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
segunda-feira, 25 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
terça-feira, 26 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quarta-feira, 27 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	18:11 até 18:35PM	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
quinta-feira, 28 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	17:41 até 20:24PM	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
sexta-feira, 29 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sábado, 30 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
domingo, 1 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	15:57 até 16:06PM	<b>SIM</b>	NÃO
segunda-feira, 2 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
terça-feira, 3 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	22:33 até 22:37PM	<b>SIM</b>	NÃO
quarta-feira, 4 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quinta-feira, 5 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	19:36 até 21:38PM	<b>SIM</b>	NÃO
sexta-feira, 6 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	22:53 até 22:53PM	<b>SIM</b>	NÃO
sábado, 7 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	8:40 até 11:36AM	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>

Podemos verificar que o participante Walter não entrou no sistema diariamente, dos 22 dias de curso ele entrou 8 dias, totalizando 36% dos dias, mas isto não necessariamente significa que pelo fato de não ter entrado todos os dias o seu rendimento dele foi insatisfatório. Uma das prerrogativas da EAD é a autonomia do aluno, ele estuda nos horários que melhor lhe convém.

No dia 28 de Setembro, ele permaneceu no Ambiente por quase 3 horas. Neste período leu muitos dos textos disponíveis. Seu total de horas no sistema foi de 8 horas e 50 minutos. O número de dias com visitas no fórum são 8 dias e 4 dias com postagens no fórum.

## Avaliação do Walter

No quesito 'tempo no ambiente', o participante Walter não atingiu o proposto pelo curso que era de 13 horas, entretanto temos a considerar que ele fez as interações necessárias nos fóruns, interagiu com os outros participantes, participou de todos os encontros, tanto presenciais como a distância, leu o conteúdo do curso, tendo uma avaliação plenamente satisfatória.

### 9.5.2 - Participante: Katia Virginia

Participante	Katia Virginia			
	Data	Entrou no Curso?	Tempo no ambiente	Visitou o Fórum?
sábado, 16 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	10:19 até 12:07(am)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
domingo, 17 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
segunda-feira, 18 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
terça-feira, 19 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quarta-feira, 20 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	11:15 até 15:32 (pm)	<b>SIM</b>	NÃO
quinta-feira, 21 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sexta-feira, 22 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	20:05 até 22:32(pm)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
sábado, 23 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	23:04 até 00:31(am)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
domingo, 24 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
segunda-feira, 25 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	18:39 até 18:40(pm)	NÃO	NÃO
terça-feira, 26 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quarta-feira, 27 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quinta-feira, 28 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	18:03 até 18:14(pm)	<b>SIM</b>	NÃO
sexta-feira, 29 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sábado, 30 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
domingo, 1 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
segunda-feira, 2 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
terça-feira, 3 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quarta-feira, 4 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	22:06 até 22:31(pm)	<b>SIM</b>	NÃO
quinta-feira, 5 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sexta-feira, 6 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	17:15 até 18:26(pm)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
sábado, 7 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	11:17 até 11:50 (am)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>

Notamos que a participante Kátia teve um bom tempo no ambiente: 12 horas, restando apenas 1 hora para atingir o tempo proposto pelo curso. Neste período

em que permaneceu no ambiente, fez as leituras dos textos, interagiu nos fóruns e participou de forma a agregar idéias.

Ela também não entrou diariamente no sistema, dos 22 dias de curso ela entrou 9 dias, totalizando 40% dos dias.

No dia 20 de Setembro ela permaneceu no Ambiente por 4 horas, neste período leu muitos dos textos disponíveis. Seu total de horas no ambiente, como mencionamos, foi de 12 horas. O número de dias com visitas no fórum são 8 dias, sendo 5 dias com postagens ativas.

### **Avaliação da Kátia**

A participante Kátia fez as interações necessárias nos fóruns, interagiu com os outros participantes, participou de todos os encontros, tanto presenciais como a distância, leu o conteúdo do curso, teve um bom tempo no ambiente tendo uma avaliação plenamente satisfatória.

No quesito ‘tempo no ambiente’ ela quase atingiu o proposto pelo curso que era de 13 horas aula. Com suas 12 horas, ela foi quem mais tempo permaneceu no ambiente.

### 9.5.3 - Participante: Pedro Yukimitsu Ribeiro Tokuzumi

<b>Aluno</b>	<b>Pedro Yukimitsu Ribeiro Tokuzumi</b>			
<b>Data</b>	<b>Entrou no Curso?</b>	<b>Tempo no ambiente</b>	<b>Visitou o Fórum?</b>	<b>postou no Fórum?</b>
sábado, 16 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	10:19 até 12:10(am)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
domingo, 17 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
segunda-feira, 18 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
terça-feira, 19 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quarta-feira, 20 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	15:27 até 18:02(pm)	<b>SIM</b>	NÃO
quinta-feira, 21 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	19:13 até 20:55(pm)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
sexta-feira, 22 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sábado, 23 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	10:12 até 10:23(am)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
domingo, 24 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
segunda-feira, 25 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	16:49 até 18:31(pm)	<b>SIM</b>	NÃO
terça-feira, 26 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quarta-feira, 27 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quinta-feira, 28 de setembro de 2006	<b>SIM</b>	17:28 até 20:07(pm)	<b>SIM</b>	NÃO
sexta-feira, 29 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sábado, 30 de setembro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
domingo, 1 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
segunda-feira, 2 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
terça-feira, 3 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
quarta-feira, 4 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	19:21 até 20:14 (pm)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>
quinta-feira, 5 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sexta-feira, 6 de outubro de 2006	NÃO	0	NÃO	NÃO
sábado, 7 de outubro de 2006	<b>SIM</b>	11:17 até 11:49 (am)	<b>SIM</b>	<b>SIM</b>

O participante Pedro, o mais jovem da turma, permaneceu 11 horas no ambiente, quase atingindo o proposto pelo curso que era de 13 horas a distância. Durante seu tempo no ambiente ele fez as leituras dos textos, interagiu nos fóruns, participou de forma ativa.

Como os demais participantes, ele não entrou diariamente no ambiente, dos 22 dias de curso ela entrou 8 dias, totalizando 36%.

No dia 20 de Setembro ele permaneceu no Ambiente por quase 3 horas, neste período ele leu muitos dos textos disponíveis. O número de dias com visitas no fórum são 8 dias, sendo 5 dias com postagens.

### Avaliação do Pedro

O participante Pedro mostrou bastante interesse, fez as interações necessárias, participou de todos os encontros presenciais, permaneceu um tempo considerável no ambiente, leu os textos, interagiu nos fóruns, sua avaliação foi satisfatória.

### 9.5.4 - Comparativo entre os Participantes

Apresentamos a seguir uma tabela e um gráfico comparativo entre os 3 participantes (amostragem):

	<b>Walter</b>	<b>Katia</b>	<b>Pedro</b>
Total de dias acessados	8	9	8
Total de Tempo no ambiente (horas)	9	12	11
Total de dias que visitou o fórum	8	8	8
Total de dias que Postou no Fórum	4	5	5

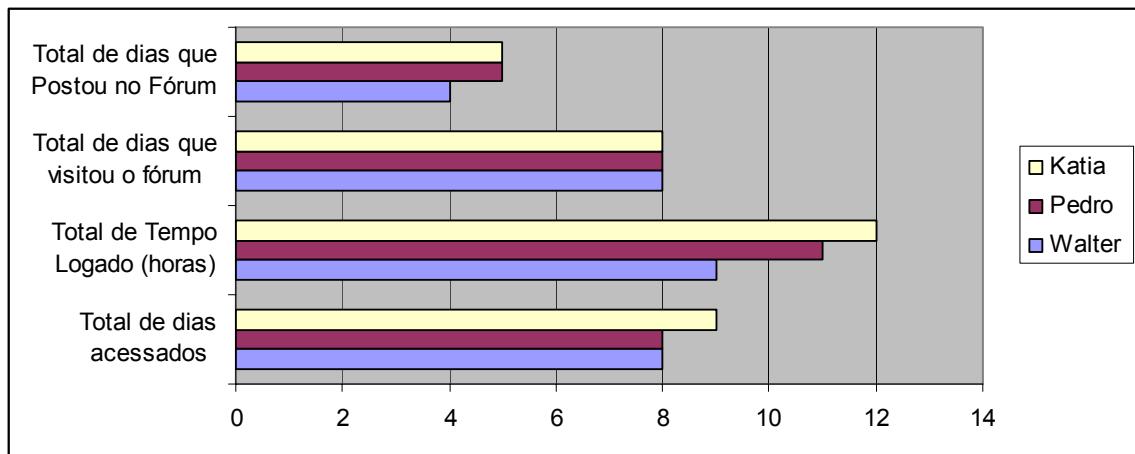


Figura 41 - Comparativo entre os participantes.

O segundo método foi a utilização do

O Google fornece um código que pode ser inserido às páginas do ambiente do curso, por meio desse código são gerados os relatórios que seguem:

O período de análise de todos os relatórios foi de 16 de setembro de 2006 até o dia 7 de outubro de 2006.

## 9.6 - Relatório de Visitas por Horário

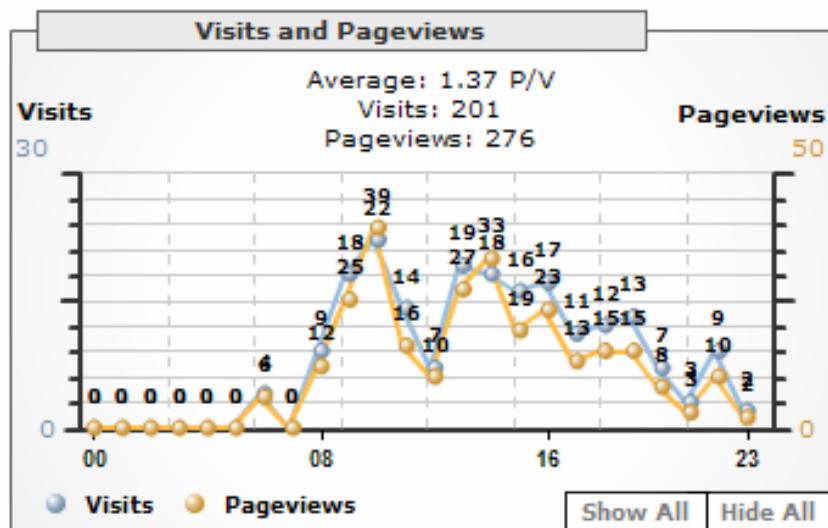


Figura 42 - Relatório de visitas por horário.

Um dos gráficos mais interessantes é o gráfico acima, no qual podemos verificar o horário das visitas. Pode-se analisar que o horário de maior acesso dos participantes foi no período da manhã e à tarde, mais precisamente das 10 às 17hs.

## 9.7 - Relatório de Visitas por Região

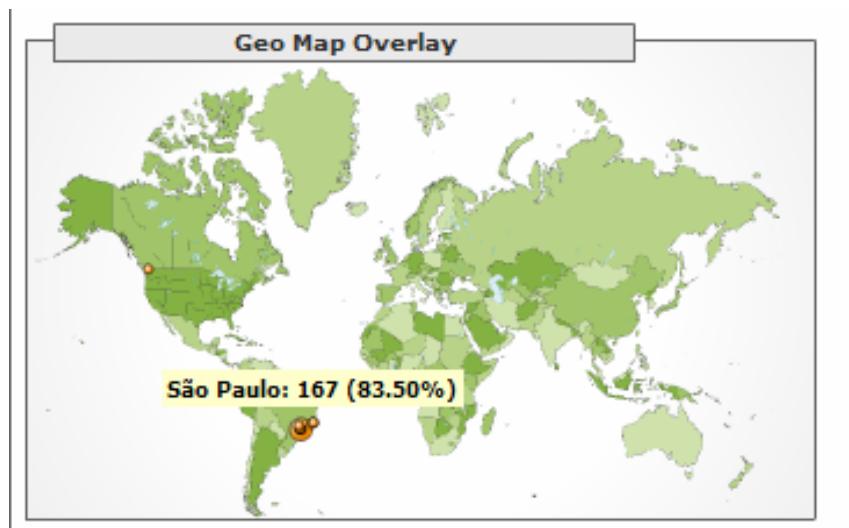


Figura 43 - Relatório de visitas por região.

Utilizando o *Google* descobrimos que tivemos visitas na página inicial do curso de vários lugares do mundo, tivemos uma visita de uma cidade chamada Alluvia no Canadá. A grande maioria das visitas foi de internautas da cidade de São Paulo: 167 visitas correspondendo 83% do número total das visitas.

## 9.8 - Relatório de Visitas por Resolução da Tela

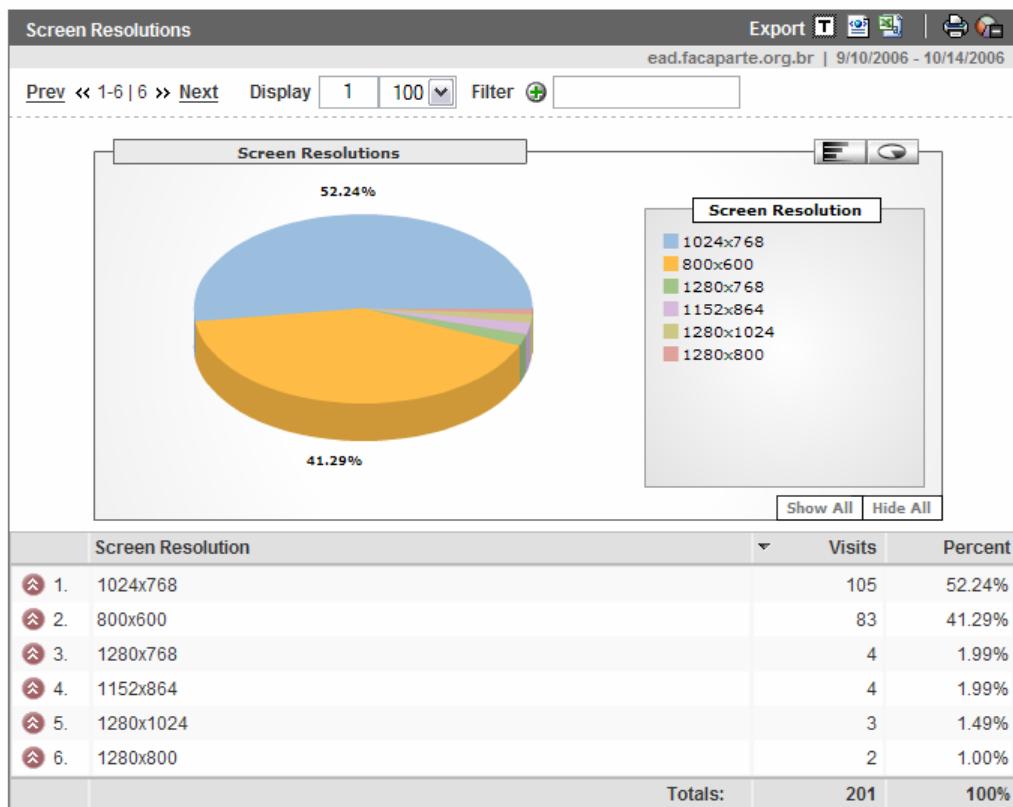


Figura 44 - Relatório de visitas resolução de tela.

Felizmente 52% dos acessos foram feitos por computadores com a resolução da Tela de 1024x768 *pixels*. Quanto maior a resolução da tela do computador melhor a qualidade do curso. Pode-se notar também que 41% um número bastante expressivo de pessoas utilizaram a resolução de 800x600, esta resolução não alterou a qualidade de visualização. Ninguém com monitores de vídeo de resolução inferior a 800 X 600 *pixels* acessou as nossas páginas do curso.

## 9.9 - Relatório de Visitas por Resolução de Cores

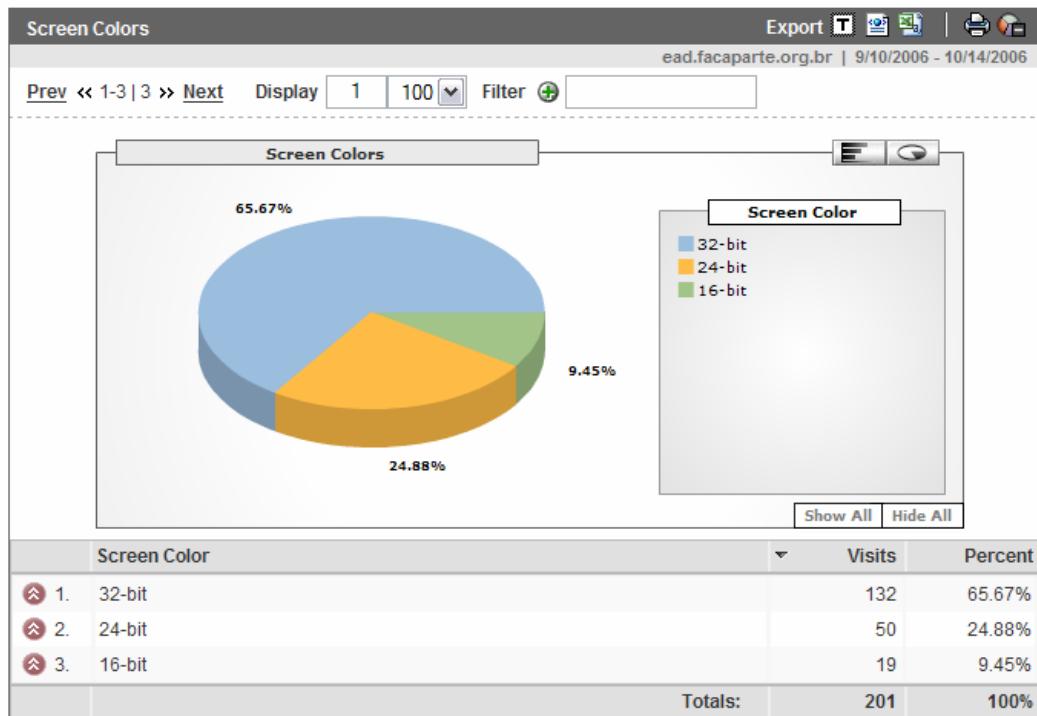


Figura 45 - Relatório de visitas resolução de cores.

Observamos que 65% dos acessos foram feitos por computadores com a expressiva qualidade 32 bits de cor o que proporciona uma ótima visualização das cores do curso.

## 9.10 - Relatório de Visitas por Tipo de Conexão

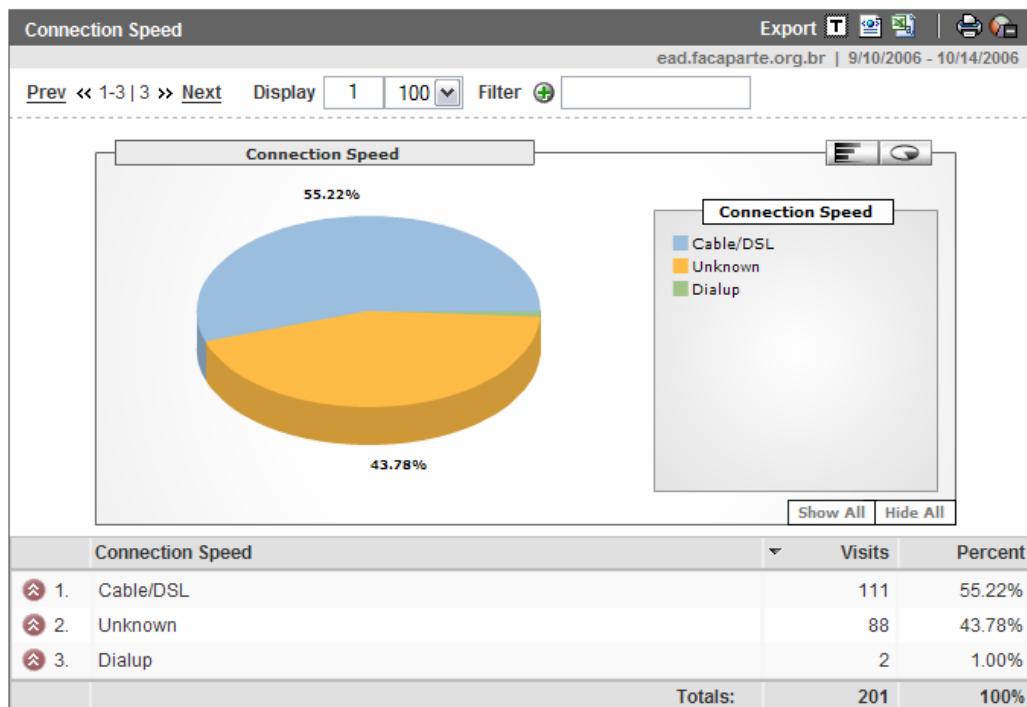


Figura 46 - Relatório de visitas por tipo de conexão.

Pensamos e planejamos nosso curso para funcionar de forma adequada para acessos com conexão Dialup, surpreendentemente tivemos 55% de visitas feitas por computadores com Cabo ou DSL (conexão de alta velocidade - banda larga). Usuários com conexão mais rápida têm a tendência de permanecer mais tempo conectado.

## 9.11 - Outros Relatórios

### Relatório de Visitas por forma de acesso

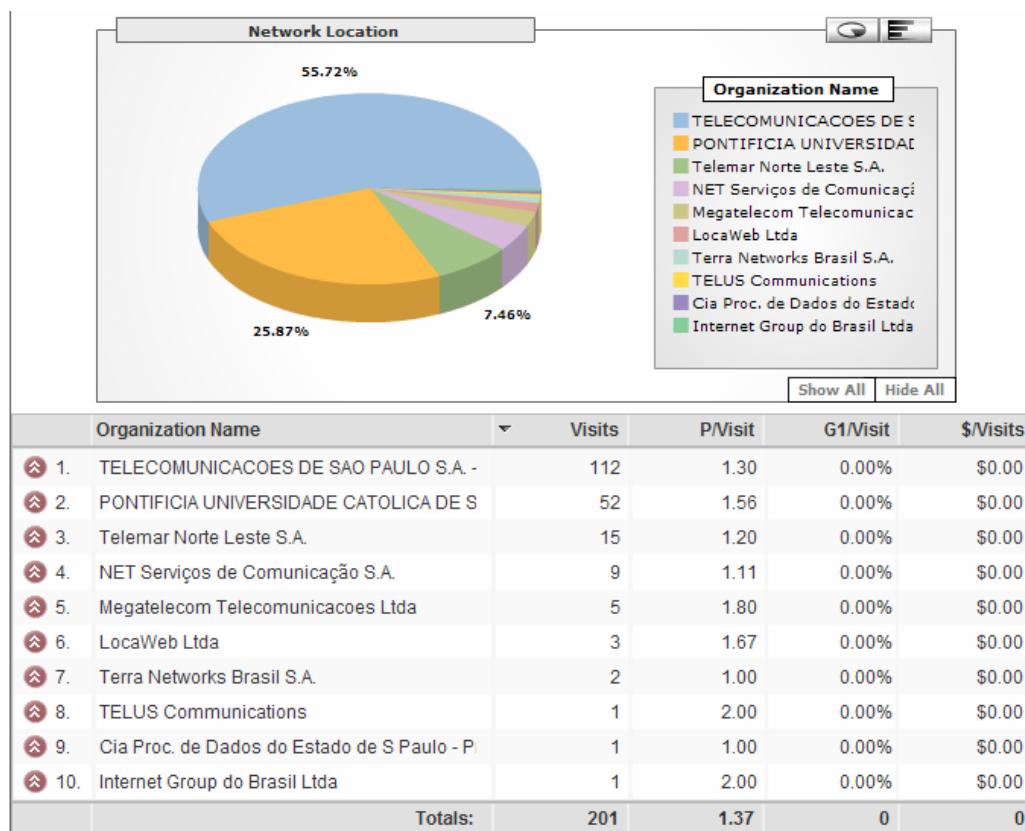


Figura 47 - Relatório de visitas por forma de acesso.

Muitas pessoas acessaram o curso por meio do *Speedy* (TELECOMUNICACOES DE SÃO PAULO S.A) e também pela PUC-SP (notadamente nos presenciais que ocorreram nos laboratórios da PUC-SP).

## Relatório de Acesso por tipo de Navegador

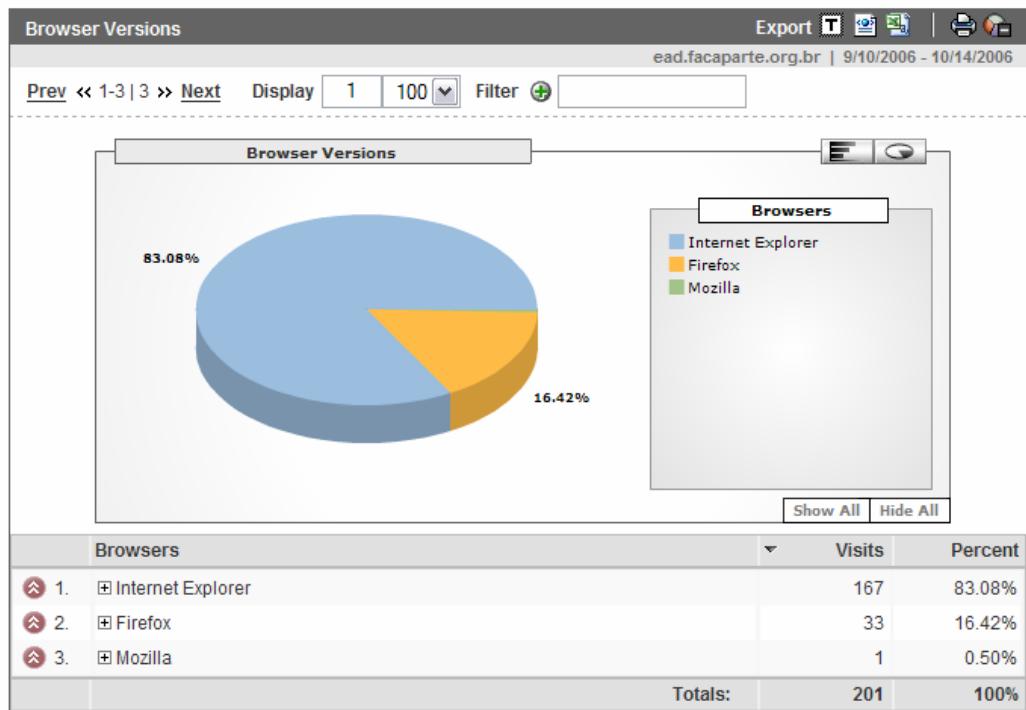


Figura 48 - Relatório de visitas por tipo de navegador.

83,03% das pessoas utilizam o Internet Explorer, mas podemos ver que o Firefox tem tornado-se mais popular a cada dia.

## Relatório de Visitas por Sistema Operacional

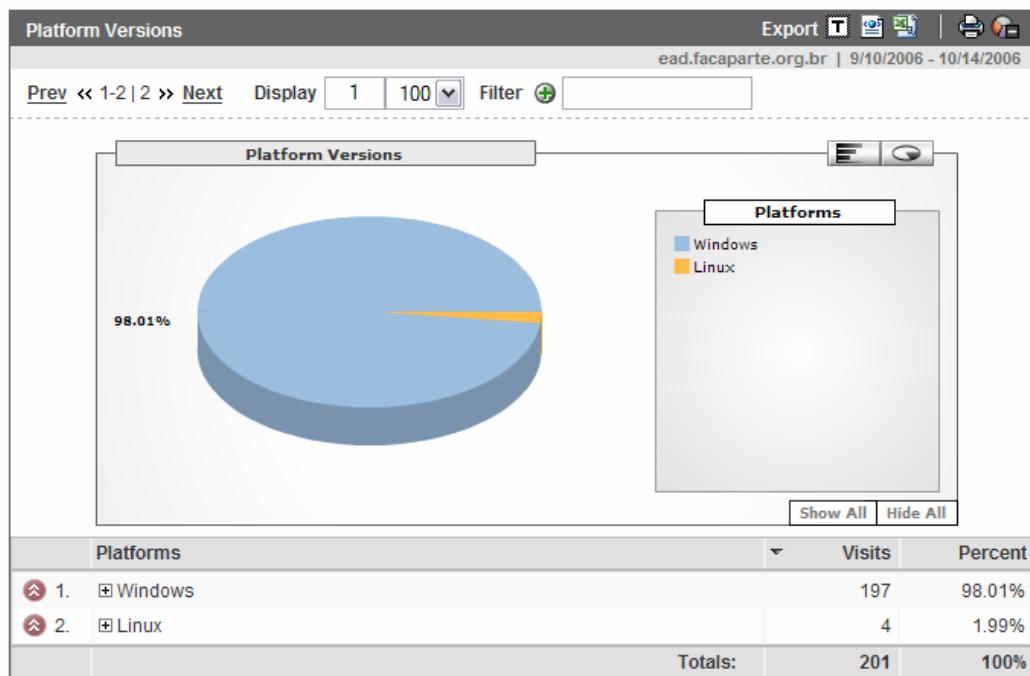


Figura 49 - Relatório de visitas por sistema operacional.

O Windows ainda reina quase sozinho, praticamente todos os acessos foram originados por computadores com o sistema operacional Windows.

## Relatório de Visitas por Navegador e Sistema Operacional

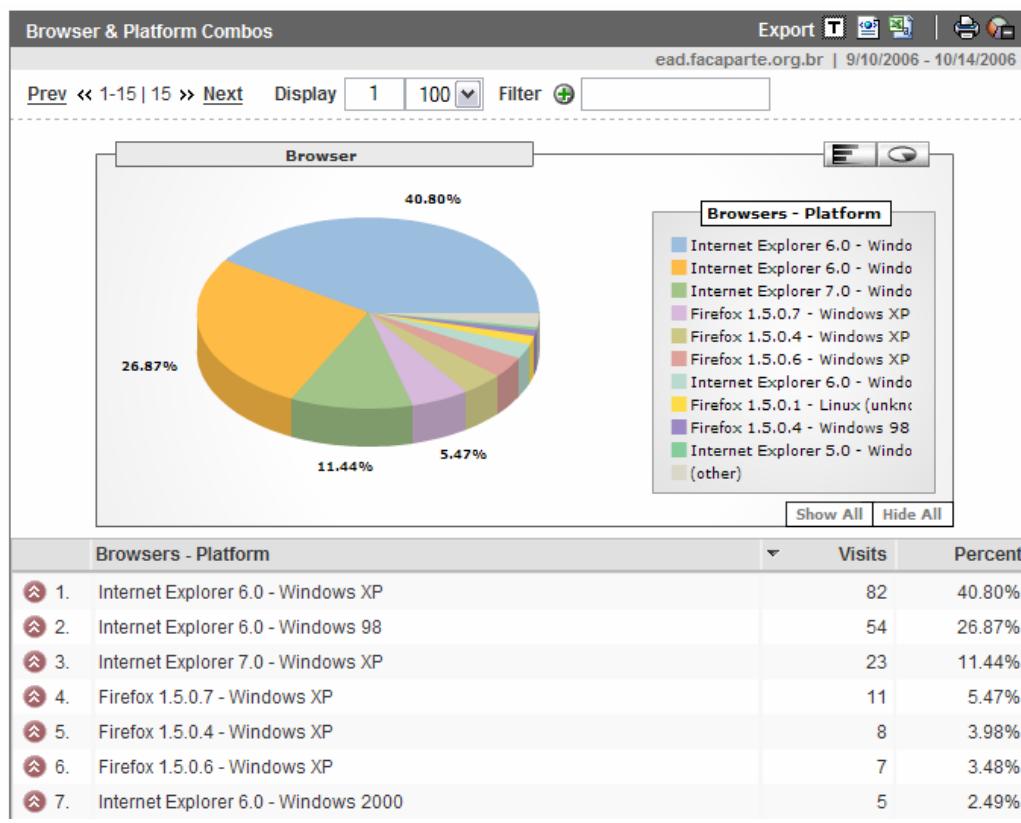


Figura 50 - Relatório de visitas por navegador e sistema operacional.

A combinação do Internet Explorer 6.0 com o Windows XP representou a escolha de 40% dos alunos.

## O que Aprendemos (Considerações Finais)

Felizmente não temos a relatar apenas os problemas encontrados. O curso 'Construindo um Projeto de Voluntariado Educativo' foi uma bem-sucedida primeira experiência, tanto para o Instituto Faça Parte que estava debutando em Educação a Distância, quanto para nós, alunos do curso de Tecnologia e Mídias Digitais, que o construímos. Deu muito trabalho, é verdade, mas o prazer de concluir um trabalho que traz o reconhecimento que este nos trouxe também dá muito prazer. Daremos prosseguimento a esse trabalho.

É relevante destacar que optamos pelo projeto de um curso a distância, que pudesse atender às necessidades de capacitação dos gestores de escolas, que se engajavam em programas de voluntariado. Já que este formato (Educação a Distância) seria uma inovação também para o público, teríamos que encontrar motivar a sua participação. No início, tivemos pouca adesão: oito escolas foram convidadas a participar do curso, a critério do Instituto Faça Parte, o que nos traria cerca de dezesseis participantes (dois por escola), no entanto, fomos surpreendidos no primeiro presencial com a presença de apenas três participantes, de duas escolas diferentes. Na semana seguinte ao presencial, preparamos uma nova estratégia para atrair mais participantes e com isso ganhamos a adesão de mais escolas, (mais nove participantes no total). Dois deles nunca acessaram o ambiente, é verdade, mas não consideramos como evasão, pois eles não chegaram sequer a iniciar o curso. Um dos pontos interessantes a ser mencionado foi o fato de não ter havido evasão (algo bastante comum em cursos a distância).

Outro assunto a considerar foi a importância da elaboração do questionário diagnóstico na fase de análise do projeto. Por meio da aplicação do questionário, pudemos detectar que o curso não teria a utilidade necessária para o público para o qual fora inicialmente projetado (os estudantes universitários do Programa Escola da Família). Sendo assim, teríamos que redirecionar os nossos esforços nos sentido de adequá-lo ao público-alvo. Entretanto, tivemos a sorte de encontrar

outro público que realmente necessitasse do curso (o que ocorre normalmente é o contrário: a modificação do curso e não do público). A lição que se tira é que conhecer o público-alvo é um fator preponderante para um trabalho bem-sucedido.

Já afirmava Romiszowski (1981) que, nem sempre basta termos um projeto bem desenvolvido e um bom curso, já que a maneira como conduzimos sua implementação é o que permitirá a posterior aplicação do novo aprendizado pelos aprendentes. É justamente na fase da implementação que existe o maior perigo dos projetos falharem já que muitas vezes o teste-piloto de um projeto mostra a inadequação das estratégicas que planejamos para nosso projeto.

Verificamos em nosso curso, (que é um curso-piloto e, portanto serve como um teste para nossos futuros projetos de EaD), que a esperada construção do projeto de voluntariado pelos participantes (com a inclusão do contexto vivido em suas respectivas comunidades escolares) concomitante com a sua participação no curso, não se configurou. Entendemos que a elaboração deste exercício de construção não ficou clara durante o curso, provavelmente por falha de uma atuação mais presente por parte de seus mediadores. Para compensar, a equipe de pedagogos do Instituto Faça Parte colocou no segundo presencial uma proposta de situações que suscitavam a atividade estruturante do cursistas, apresentando um problema (fictício) que envolvia a formulação de hipóteses, comparação de dados e a consequente reformulação da hipótese, em que os participantes se manifestaram muito bem, reorganizando os conceitos apresentados no curso.

A metodologia utilizada no curso foi centrada no processo de construção do conhecimento, contextualizado na realidade dos cursistas. O professor (mediador) desse curso deveria ter instigado e os cursistas à construção de seus projetos individuais de voluntariado educativo, utilizando os resultados dessa construção para suas reflexões. Para isso, seria necessária uma interação constante deste

professor (mediador) em um contato personalizado, já que tínhamos poucos cursistas. Esta interação é uma abordagem de EaD denominada 'estar junto virtual' que além da mediação traz uma postura pedagógica com relação aos projetos que seriam desenvolvidos pelos aprendizes, favorecendo as suas reflexões sobre a experiência prática. Esta abordagem foi trazida neste trabalho (e mencionada no item 1 - Contexto, deste relatório), mas não utilizada em sua totalidade como metodologia.

Outro fator importante a ser mencionado é com relação à avaliação dos aprendizes. A avaliação é um processo contínuo (que pode ocorrer em qualquer momento do curso) trazendo à tona falhas no conteúdo ou na dificuldade que o aprendiz tem para entendê-lo. Esta avaliação, chamada de avaliação formativa, preconiza que haja uma abordagem centrada no aluno, deve ser parte do processo de ensino-aprendizagem e estar inserida nas atividades, nas interações entre os participantes (aprendizes) e destes com o professor (mediador).

Quando planejamos e implementamos um curso que carrega em si uma abordagem construtivista, a motivação e a conscientização sobre auto-eficácia são essenciais para o êxito do processo, na medida em que na EaD, torna-se fundamental ao aprendiz assumir a responsabilidade pelo aprendizado.

Por outro lado, fazer perguntas que determinam de que maneira os alunos estão passando pelo processo e apuram as respostas de modo a estar preparado para mudar o rumo do curso a fim de fazê-lo corresponder às necessidades dos participantes, constituem elementos importantes para uma boa avaliação.

O acompanhamento dos cursistas nos fóruns abertos durante o curso, suas manifestações de satisfação no último fórum, específico para a avaliação do curso e, principalmente, a dinâmica instaurada no segundo encontro presencial, forneceram excelente material para percebermos que os participantes realmente

entenderam os conceitos colocados no curso, sendo um indicativo de que fomos bem-sucedidos nessa questão.

Com relação ao *Moodle*, temos a relatar que este enfatiza o papel ativo e autônomo do aprendiz que interage em um ambiente cuja ênfase é o processo de construção do conhecimento. Por outro lado, pode deixar este mesmo aprendiz com a sensação de liberdade extrema ou sensação de 'estar perdido', causando falta de objetividade e desorientação em relação às tantas diferentes ferramentas colocadas à sua disposição. Pensando nesta situação, publicamos o conteúdo em uma janela que abre separadamente: o aprendiz aciona (clica em) um link que lhe apresenta uma janela distinta do ambiente principal proporcionando mais autonomia e tranqüilidade para sua descoberta e exploração do conteúdo. Quando decide retornar ao ambiente virtual, encontra ali os espaços de cooperação (suas ações na agenda, fóruns, *chats*, biblioteca, avisos, entre outros). Entendemos que esta arquitetura estabelece um apoio mais organizado do processo de aprendizagem.

Pela velocidade com que a tecnologia evolui, as mudanças e a urgência das informações, a nossa disposição de adequar a educação ao mundo tecnológico globalizado, intensifica a necessidade de ampliar nosso universo de pesquisa sobre teorias e perspectivas para fundamentar nossos projetos de EaD. É importante nos remeter ao passado para entender como chegamos até aqui, mas é vital não deixarmos de lado a criatividade. Ainda é muito comum verificarmos a simples transposição da sala de aula (muitas vezes com o desenho da lousa e tudo que a acompanha) para a tela do monitor. A combinação dos recursos que o computador nos permite é infinita, mas para sair da sala de aula e nos apropriarmos destes recursos é necessário ter ousadia. Convidamos a todos os interessados em educação e em tecnologia para uma reflexão sobre **inovação**.

## Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, M. E. B. **O Educador Virtual.** Fórum de Educadores, São Paulo: SENAC, 2004.
- FILATRO, A. **Design Instrucional Contextualizado:** Educação e Tecnologia. São Paulo: SENAC, 2004.
- GAGNÉ, R. M. **Como se realiza a aprendizagem.** Rio de Janeiro: Livro Técnico e Científico Editora, 1974.
- GOMES, J. F. **Gestalt do Objeto:** sistema de leitura visual da forma. 2. ed. São Paulo: Escrituras, 2000.
- PRADO, M. E. B. e VALENTE, J. A. **Educação a Distância possibilitando a formação do professor com base no ciclo da prática pedagógica.** In: Moraes, M. C. (org.). Educação a distância: fundamentos e práticas. OEA/MEC. Campinas: Unicamp, NIED, 2002.
- RAMAL, A. C. **Entre Mitos e Desafios,** São Paulo: Revista Pátio, ano 5, n. 18, 13-16 (agosto/outubro) 2001.
- ROMISZOWKI, A. **Designing Instrucional Systems** - Decision making in course planning and curriculum design. London: Kegan Page, 1981
- SOARES, E. M. S. (org.) e Valentini C. B. (org.). **Aprendizagem em Ambientes Virtuais:** compartilhando idéias e construindo cenários. Caxias do Sul: Editora da Universidade de Caxias do Sul, 2005.
- TELES, L. **Entrevista para a jornalista Camila Marques.** Publicada na Folha de S. Paulo *On-line em 29/09/2004.* São Paulo, 2004.  
Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/educacao/ult305u16140.shtml>  
Último acesso: 14/08/2006.

## Anexos

Todos os anexos, bem como os arquivos extras: biblioteca do curso, vídeos do curso, músicas do Instituto Faça Parte e versão digitalizada deste relatório, conforme lista a seguir, estão disponíveis no CD-Rom que acompanha este relatório:

- ANEXO 1 - RoteiroRelatorio.doc
- ANEXO 2 - CronogramaProducao.doc
- ANEXO 3 - CronogramaDetalhadoAcoes.xls
- ANEXO 4 - RegistroReunioes.doc
- ANEXO 5 - ApresProjetoFP3.ppt
- ANEXO 6 - StoryboardHotSite.ppt
- ANEXO 7 - QuestDiagnostico.doc
- ANEXO 8 - StoryboardTCCv2.ppt
- Biblioteca: pasta com arquivos de leitura complementar do curso
- MusicasFacaParte: pasta com músicas do Instituto Faça Parte
- VídeosCurso: pasta com os vídeos que fizeram parte do curso
- VersaoDigitalizada: pasta com a versão em '.pdf' deste relatório