MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DE PROJETOS INTEGRADORES ATRAVÉS DA UTILIZAÇÃO DO AMBIENTE VIRTUAL "*BLACKBOARD*"

BENTO GONÇALVES – RS – maio/2015

Paula de Oliveira Feliciano – SENAC SP - paula.ofeliciano@sp.senac.br

Ricardo Antonio Gomes Barbosa – SENAC SP – ricardo.agbarbosa@sp.senac.br

Cláudia Eliane da Matta – UNIFEI – claudia.matta@unifei.edu.br

Categoria: C - Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: Educação Superior

Classificação das Áreas de Pesquisa em EaD
Meso: I - Inovação e Mudança

Natureza: C - Modelos de Planejamento

Classe: 2 - Experiência Inovadora

RESUMO

Este artigo relata a experiência de desenvolvimento de um Projeto Integrador no Curso de Tecnologia em Hotelaria do Centro Universitário SENAC, Campus Campos do Jordão, através da utilização da ferramenta grupos no ambiente virtual Blackboard. A proposta do Projeto Integrador é de realizar a integração interdisciplinar e a iniciação à pesquisa, através de uma temática de trabalho que reúna conteúdos das diferentes disciplinas do curso. O Projeto Integrador é realizado por grupos definidos de alunos, utilizando no ambiente virtual, a ferramenta Grupos. Esta ferramenta possibilita aos alunos o exercício de uma série de tarefas, tais como planejamento e divisão do trabalho, controle das atividades mediante cronograma e área para discussão de assuntos e troca de informações, além de permitir o acompanhamento e avaliação de todo processo por parte do coordenador de projeto e demais professores. A intenção do artigo é demonstrar a importância da utilização dessa ferramenta para o planejamento, instrução, execução, monitoramento e controle do Projeto Integrador por parte da coordenação, dos docentes envolvidos e dos alunos.

Palavras chave: aprendizagem ativa; educação a distância; projeto integrador.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos do século XX, com o surgimento da internet, a educação a distância (EaD) ampliou sua presença nas diversas áreas de formação e atualização profissional, possibilitando a utilização de diferentes ferramentas de aprendizagem dentro de ambientes virtuais. Neste sentido, a disciplina Projeto Integrador, do curso superior de “Tecnologia em Hotelaria” do SENAC São Paulo, em Campos do Jordão, desenvolveu uma metodologia de aprendizagem ativa.

Esta disciplina, intitulada Projeto Integrador, está presente em todos os semestres do curso, com carga horária de trinta e seis horas presenciais. As aulas teóricas são semanais e o acompanhamento do projeto é feito por meio de atividades a distância, utilizando a plataforma Blackboard. Ao final de cada semestre ocorre a finalização do projeto, com a entrega de um trabalho escrito e uma apresentação oral por parte do grupo, geralmente composto por quatro alunos.

No trabalho escrito, os alunos devem contextualizar e fundamentar, com o auxílio de bibliografias recomendadas, a escolha do tema previamente indicado. A proposta é que através do desenvolvimento do projeto sejam integradas todas as disciplinas do semestre em curso.

O objetivo desse artigo é demonstrar a importância da utilização de novas tecnologias da informação (NTIC) e comunicação e da EaD para o execução, monitoramento e controle do Projeto Integrador por parte da coordenação, dos docentes envolvidos e dos alunos; com ênfase na utilização da ferramenta grupos, no ambiente virtual Blackboard.

A justificativa para utilização do uso das NTIC é que estas oferecem uma oportunidade estratégica para melhorar a qualidade da educação, bem como facilitar o diálogo, a partilha de conhecimento e a capacitação de pessoas.

O trabalho está dividido em cinco seções: a próxima seção discute a educação à distância como meio de aprendizagem; a terceira seção demonstra as possibilidades de utilização do ambiente virtual de aprendizagem; a quarta seção discute a construção do projeto através da utilização da ferramenta “Grupos” e por fim, são realizadas as considerações finais do trabalho.

1. A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA COMO MEIO DE APRENDIZAGEM

Aprender relaciona-se à apropriação de conhecimento pelo aluno, à compreensão dos fatos, assim, o processo de memorização previsto no modelo tradicional de ensino, de registro de palavras ou fórmulas, precisa ser superado. É necessário partir para a direção que privilegia a aprendizagem que produza sentido, que dê autonomia e segurança ao indivíduo (ANASTASIOU, 2004).

Neste sentido, a popularização do computador e da internet ajudou a consolidar novas formas de ensino aprendizagem por meio da Educação a Distância (EaD). A EaD pode ser entendida como “um método de ensino-aprendizagem que inclui estratégias de ensino aplicáveis tanto aos estudantes quanto ao professor fisicamente localizados em lugares e/ou tempos diferentes” (SANTOS, 2009, p. 291).

Contextualizando as tecnologias digitais dentro do conceito da educação, observa-se a criação de uma nova dinâmica nas formas de ler, escrever, pensar e aprender. A construção do conhecimento, neste panorama, propõe a interação de consciências para a produção de saberes coletivos, também entendida como inteligência coletiva. Há espaço, assim, para vozes e olhares diferentes, para a partilha de interpretações. Abre-se caminho ao hipertexto, que nas palavras de Ramal (2000, p.5):

> [..] é algo que está numa posição superior à do texto, que vai além do texto. Dentro do hipertexto existem vários links, que permitem tecer o caminho para outras janelas, conectando algumas expressões com novos textos, fazendo com que estes se distanciem da linearidade da página e se pareçam mais com uma rede.

Deste modo, o conceito do hipertexto também subverte o conceito da escola tradicional, linear. O conhecimento desenvolvido dentro do ciberespaço igualmente não reconhece o “autor único”, uma vez que possibilita a democracia da palavra.

De acordo com Ramal (2000), torna-se necessário reinventarmos a nossa profissão. O docente precisa atuar como “arquiteto cognitivo”, à medida que é responsável por traçar estratégias adequadas para que o aluno chegue a uma construção ativa do conhecimento; como “dinamizador de grupos”, ao

mediar os processos de aprendizagem; e como “educador”, reconhecendo a importância de estimular a consciência crítica para a construção de uma humanidade integrada aos interesses sociais. Para tanto, é importante não encarar as tecnologias digitais com tantas reservas, o que talvez seja a posição de docentes mais conservadores, ainda que seja comum ao mundo virtual o dilúvio de informações e possibilidades de conteúdo sem qualidade, observado por Lévy (2009) como o local de crescente aparecimento das “bobagens coletivas”, ou sua utilização como “televisão interativa”, à medida que propicia o acúmulo de dados sem qualquer informação, rumores e conformismos.

Assim, somente a mediação docente é capaz de tentar minimizar certos reflexos inerentes ao mundo virtual. Demo (2000), aborda também este aspecto ao destacar a manipulação sibilina das redes e como a sua informação manipulativa (também inerente ao processo de informar) pode tolher a visão crítica e induzir à acomodação. O que definitivamente não faz parte do que se pretende em um processo de aprendizagem complexa e desejável no contexto do ensino superior. Corrobora-se com o autor, e pensando em educação, é possível afirmar que o ambiente virtual nos propõe recursos tecnológicos que sejam auxiliares neste processo de aprendizagem com maior diálogo, evitando o caminho linear para a obtenção do conhecimento.

Desenvolver estes aspectos em um aluno não é possível por meio de aulas passivas, que se utilizem unicamente da reprodução de conteúdos, exercícios mecânicos e avaliações classificatórias também em um ambiente virtual. Colocá-lo em posição ativa na construção de seu conhecimento requer, igualmente, o uso de metodologias ativas, que incentivem seu aprendizado de forma criativa, dinâmica e participativa. Tais metodologias exigem, segundo Gaeta e Masetto (2010, p.7), “participação e envolvimento, pesquisa, diálogo, crítica e trabalhos que integrem estudos teóricos, práticas profissionais”.

2. BLACKBOARD: ANÁLISE E POSSIBILIDADES DE UTILIZAÇÃO DO AMBIENTE VIRTUAL

Dentre as metodologias ativas, o ensino associado aos ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) deve também responder a essas necessidades complexas na formação ampla dos indivíduos na era da sociedade da informação. Será destacado a partir daqui a plataforma de aprendizagem virtual

e interativa *Blackboard Academic Suite*, que é utilizada pelo Centro Universitário Senac São Paulo em todos os cursos oferecidos: presenciais, semipresenciais e a distância.

O "*Blackboard"* é um sistema desenvolvido para ser utilizado nas práticas educativas que se interessam pela aplicação de novas tecnologias interativas da rede no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo e potencializando ambas as formas, presencial ou a distância. Tal sistema é modelado conforme a necessidade da instituição e propõe ao corpo docente autonomia na escolha e utilização das diversas ferramentas possíveis para a obtenção da melhor experiência educacional.

Nas práticas presenciais pode ser utilizado como extensão das atividades regulares, possibilitando a realização de discussões sob os pontos de vista de todos os alunos – é perceptível que o número bastante elevado de alunos por turma em cursos presenciais dificulta a participação da totalidade dos aprendizes em discussões e atividades que exigem posicionamento crítico, por exemplo.

Em práticas semipresenciais e a distância, permite a pesquisa, a troca de informações, a realização de atividades e de projetos cooperativos e colaborativos que estabelecem a visualização da participação efetiva de cada aluno. Favorece um processo de ensino-aprendizagem que tem como meta a interação e a comunicação entre todos os participantes: cada aluno torna-se responsável por seu aprendizado (deve realizar leituras, pesquisas para então se posicionar diante das atividades) e contribui para a dos demais participantes.

Para que as atividades possam ser desenvolvidas em grupo, o ambiente virtual "*Blackboard"* possui uma ferramenta específica (Grupos), que permite o estabelecimento de um ambiente virtual específico para conjunto limitado de pessoas. Neste local o acesso é restrito aos integrantes do grupo e o docente mediador, de modo que se mantém a privacidade necessária à construção dos trabalhos. A ferramenta "Grupos" permite a percepção das interdependências, favorecendo a execução e o controle coletivo do trabalho.

As variadas ferramentas à disposição no ambiente virtual atuam como facilitadoras no avanço da natureza colaborativa da aprendizagem. Kenski (2015) resume os elementos básicos da aprendizagem colaborativa:

interdependência do grupo; trabalho em equipe; pluralidade de pensamentos e avaliação multi-instrumental.

A aprendizagem colaborativa, portanto, não acaba no momento formal de encerramento da disciplina, pois os integrantes assumem para si as relações deste aprendizado coletivo e a reproduzem em seus círculos de afinidades.

3. UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA GRUPOS COMO FORMA DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO INTEGRADOR

O Projeto Integrador é apresentado aos estudantes na primeira semana de aulas do semestre. O trabalho é estruturado em capítulos, que combinam aspectos teóricos das disciplinas do semestre com atividades de pesquisa de campo. São estipulados os prazos de entrega dos capítulos, definidos os aspectos metodológicos e os temas que correspondentes a cada grupo.

Definidos os grupos e temas de projeto, inicia-se a fase dos estudos dirigidos e aulas orientadas utilizando as ferramentas disponíveis no ambiente virtual. As primeiras reuniões discentes tem como pauta o planejamento da elaboração de cada capítulo do projeto, com a definição de cargos, funções e tarefas para cada um dos quatro membros do grupo (BARBOSA; FELICIANO; MATTA, 2013).

Há dois tipos de tarefas que devem ser consideradas: as referentes à divisão das partes do capítulo (conteúdo) e as relativas ao desenvolvimento do trabalho em equipe (cargos e funções). Os cargos são: Supervisor, Relator, Secretário, e Auditor. Para cada cargo haverá um elenco de tarefas e funções, embora todos os membros do grupo devam ter total ciência de tudo o que está sendo decidido, escrito e realizado (BARBOSA; FELICIANO; MATTA, 2013).

O projeto é integralmente desenvolvido no ambiente virtual através da ferramenta “Grupos”. Nessa interface, visualizada apenas pelo coordenador do projeto integrador e pelos integrantes do grupo, é possível inserir diversas outras ferramentas como: diário de grupo, envio de *e-mail*, *blog, wiki*, transferência de arquivos, entre outras; possibilitando dessa forma, a documentação de todos os encontros, reuniões e tarefas relativas ao projeto.

(BARBOSA; FELICIANO; MATTA, 2013).

Cabe ao docente coordenador do projeto a criação dos diversos grupos de alunos participantes dentro da ferramenta “Grupos”. Uma vez criada a interface para cada grupo, ela será administrada pelos próprios alunos, com a supervisão do coordenador do projeto. A primeira ferramenta utilizada dentro da interface é o “Diário de Grupo”, que possui a função de livro de ocorrências. Cada nova entrada na interface, deve ser lançada inicialmente no diário de grupo, para que todas as tarefas realizadas possam ser acompanhadas. O responsável pelo acompanhamento do lançamento das entradas no Diário de Grupo e pela manutenção da ferramenta “Grupos” é o aluno que exerce o cargo de secretário.

O texto de cada capítulo é escrito coletivamente através da ferramenta “Grupo *Wiki*”, embora cada membro do grupo seja responsável por uma parte (um ou mais tópicos) do capítulo. Na data agendada, todos postam no “*Wiki*” suas partes, cada qual escrita com letra de uma cor específica, mediante prévia combinação. A partir dessa postagem inicial, todos podem fazer alterações, utilizando sua cor de letra para singularizar a autoria. A partir de data definida no cronograma de tarefas, o aluno relator irá elaborar o texto final do capítulo em formato “*Word”* e postar na ferramenta “Troca de Arquivos”. Esse texto será revisado pelo aluno auditor e posteriormente enviado pelo aluno supervisor ao coordenador de projeto e demais docentes envolvidos através da ferramenta “Enviar Email”.

Outras ferramentas também são utilizadas no decorrer do projeto: a ferramenta “fórum de discussão de grupos” é utilizada para comunicação, conversas e discussões entre os membros do grupo; a ferramenta “Blog do Grupo” é utilizada para postagem de artigos, links, textos e fotos que possam ser interessantes para a realização dos capítulos; a ferramenta “Tarefas do Grupo” é utilizada para a elaboração do cronograma de tarefas e verificação do status de cumprimento de prazos; e por fim, a ferramenta “Colaboração”, permite o contato e a comunicação inter-grupos, buscando a efetivação de parcerias ou outras formas de interação cooperativa.

O aprendizado da cooperação e do trabalho em equipe é um dos objetivos do projeto integrador, favorecido pelo aprendizado de uma série de técnicas de trabalho em grupo (atividade presencial), e pelo exercício da

interação cooperativa nas atividades desenvolvidas no ambiente virtual.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do ambiente virtual e das ferramentas de educação à distância não podem ser enfocadas como um fim em si mesmo, ou seja, como tecnologias que se bastam e cuja lógica é definida pelo programador do ambiente virtual. Pelo contrário, a finalidade pedagógica do ambiente virtual e a utilização do conjunto de ferramentas e de seu potencial, subordina-se à metodologia de ensino de cada disciplina, à proposta pedagógica do curso, e aos objetivos que permeiam a prática docente e a relação aluno-professor dentro de cada instituição de ensino.

As ações pedagógicas descritas anteriormente foram concebidas buscando à máxima integração dos alunos no desenvolvimento de um projeto de pesquisa, já que os mesmos são os principais agentes de seu planejamento, execução e controle; colaborando com o aprendizado nos níveis da leitura, escrita, trabalho em grupo, atitudes cooperativas, valores e ética.

A utilização de ferramentas de educação a distância, utilizadas como facilitadoras do processo pedagógico, oferecem a professores e alunos métodos mais rigorosos de acompanhamento e controle do desenvolvimento do projeto integrador, de forma a detectar os diferentes níveis de participação e intervir de forma atuante em todo o processo; desde o planejamento, passando pela execução, até a entrega; dessa forma, evitando a contradição entre o discurso da pedagogia participativa e a prática real que apenas avalia o produto final entregue.

Para os discentes particularmente, as ferramentas de EaD proporcionam a possibilidade de vivência de uma experiência do trabalho coletivo e de prática de relações cooperativas ambiente virtual, que ao mesmo tempo que permite o registro e a formalização de cada ação, também desnuda a forma pela qual as interações aconteceram e evidencia a real contribuição de cada um no processo de desenvolvimento do trabalho. Dessa forma, as tradicionais desculpas fornecidas para justificar possíveis erros e a atribuição desses à falta de comunicação e de ação pelos integrantes do grupo já não podem mais ser apresentadas, pois o processo transcorre de maneira

transparente durante todo o período de realização do Projeto, permitindo tanto a mediação dos docentes e do coordenador, quanto à intervenção direta dos demais componentes do grupo de trabalho.

Dessa forma, pode-se concluir que a adoção de novas metodologias que combinem a utilização da pesquisa acadêmica com a utilização das ferramentas de educação à distância pode não só contribuir para a percepção do encadeamento interdisciplinar por parte dos discentes, mas também servir como fator motivador para o aprendizado dos conteúdos disciplinares; das técnicas de pesquisa; e do trabalho e convivência dentro de grupos cooperativos.

REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, Leonir P. A. CAMARGOS, Léa das Graças. Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 3ª ed. Joinville: Univille, 2004.

BARBOSA, Ricardo A. G. ; FELICIANO, P. O. ; MATTA, C. E. A realização de projetos em EaD: relato de experiência no curso de gastronomia. In: 19º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, 2013, Salvador.

CÂMARA, H.; FELICIANO, P. de O.; MERLOTTI, C.; Redes Sociais e Inteligência Coletiva: o uso das novas tecnologias no contexto educacional. Trabalho de Pós-graduação em Docência para o Ensino Superior, disciplina Novas Tecnologias Aplicadas à Educação. São Paulo: Senac Lapa-Tito, 2011.

DELORS,J. Os Quatro Pilares da Educação. *In*: Educação, um tesouro a descobrir. Disponível em: <unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590por.pdf > Acesso em 22 abr 2015.

DEMO, Pedro. Ambivalências da Sociedade da Informação. Ci. Inf., Brasília, v. 29, n. 2, p. 37-42, maio/ago. 2000. Disponível em: < http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a05v29n2.pdf > Acesso em 22 abr 2015.

FELICIANO, Paula de Oliveira. A gastronomia brasileira como universo temático do Projeto Integrador 2: estratégia pedagógica que auxilia o processo de aprendizagem e fortalece a identidade alimentar. 2013.50f. Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-graduação em Docência para o Ensino Superior. Centro Universitário Senac – unidade Lapa Tito, 2013.

GAETA, M. C. D. ; MASETTO, M. T. Metodologias ativas e processo de aprendizagem na perspectiva da inovação. In: CONGRESSO INTERNACIONAL PBL 2010, 2010, São Paulo. Aprendizagem Baseada em Problemas e Metodologias Ativas de Aprendizagem. São Paulo : USP, 2010. Disponível em: <https://senacsp.blackboard.com/bbcswebdav/pid-165203-dt-

content-rid-229036_1/courses/EDESTIT2D-2012-1/Metodologias_ativas_EACH_final1%281%29.pdf> Acesso em: 14 jun. 2012.

HARDAGH, C. Redes Sociais: proposta de escola expandida. 2009. 157 f. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009.

KENSKI, Vani. Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas novas tecnologias. Cadernos de Pedagogia Universitária. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (FEUSP). Disponível em: < http://www.prg.usp.br/wp-content/uploads/vani_kenski_caderno_7.pdf > Acesso em 22 abr 2015.

LÈVY, Pierre. Cibercultura. SP: Ed. 34, 1999.

MAZZIONI, Sady. As estratégias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem: concepções de alunos e professores de ciências contábeis. p. 5-6. CONGRESSO USP 2009. Disponível em: <http://www.congressousp.fipecafi.org/artigos92009/283.pdf> Acesso em: 14 jun. 2012.

PERRENOUD, Philippe. THURLER, Monica. MACEDO, Lino de. MACHADO, Nilson José. ALLESSANDRINI, Cristina Dias. As competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação. Tradução de Cláudia Schilling e Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PORTAL DA ESCRITA COLETIVA – UFRGS. Disponível em: <http://www6.ufrgs.br/limc/escritacoletiva/index.htm>. Acesso em 21 nov 2011.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; RECUERO, Raquel da Cunha. Hipertexto Cooperativo: Uma Análise da Escrita Coletiva a partir dos Blogs e da Wikipédia. Revista da FAMECOS, n. 23, p. 54-63, Dez. 2003. Disponível em: <http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/hipertexto_cooperativo.pdf> . Acesso em 22 abr 2015.

RAMAL, A. C. Ler e escrever na cultura digital. Porto Alegre: Revista Pátio, ano 4, no. 14, agosto-outubro 2000, p. 21-24. Disponível em: <http://www.idprojetoseducacionais.com.br/artigos/Ler_e_escrever_na_cultura_digital.pdf>. Acesso em ago 2011.

TORI, Romero. Tecnologias interativas na redução de distância em educação: taxonomia da mídia e linguagem de modelagem. 2003. 118p.Tese (Livre docência) – Universidade de São Paulo, 2003. Disponível em: <http://stoa.usp.br/.../TORI-tese-Tecnologias_Interativas_na_Educacao.pdf>. Acesso em 22 abr 2015.

ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Tradução de Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: ArtMed, 1998.