

START: O INÍCIO DE UM PROJETO DE ENSINO À DISTÂNCIA NA ÁREA DE TI

MARINGÁ/PR MAIO/2017

JANAINA APARECIDA DE FREITAS - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ -
janaina.freitas@unicesumar.edu.br

DANILLO XAVIER SAES - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ - danillo.saes@unicesumar.edu.br

AMANDA NATHALIA VILELA DE MELO - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ -
amanda.melo@unicesumar.edu.br

Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

O projeto foi desenvolvido com o intuito de colocar em prática o conhecimento obtido no decorrer dos cursos da área de Tecnologia da Informação (TI) proporcionando aos alunos um aprendizado mais lógico e proveitoso. Os alunos deveriam optar por um software comercial ou game, sendo orientados por professores do curso durante todo o desenvolvimento do mesmo. A interdisciplinaridade é um ponto relevante já que o aluno deverá utilizar o conhecimento obtido em diversas disciplinas para o desenvolvimento do projeto. O projeto foi dividido em etapas, sendo que na última fase o aluno deveria entregar o software funcionando e documentado, onde o orientador responsável deveria avaliar e dar um feedback ao aluno sobre o seu desempenho. Foi possível notar que o projeto contribuiu para a carreira acadêmica dos alunos através dos constantes feedbacks positivos recebidos nos fóruns de interação durante o desenvolvimento do projeto

Palavras-chave: Educação à distância, interdisciplinaridade

Introdução

É possível presenciar nos dias de hoje que a realidade do mercado de trabalho tem exigido dos profissionais, cada vez mais, experiências práticas para o exercício de sua profissão. O conhecimento técnico e científico precisa ser materializado de forma a levar possíveis soluções para problemas existentes no contexto da sociedade. Essa dinâmica se intensifica ainda mais em setores da economia cuja atuação requer agilidade e qualidade como, por exemplo, a área de Tecnologia da Informação (TI).

Dessa forma, um dos objetivos de um Curso Superior Tecnológico, cuja duração é mais curta, deve ser o de proporcionar a aquisição de experiências práticas por parte de seus acadêmicos. Esse contato com cenários próximos da realidade profissional, mesmo que sejam fictícios em um primeiro momento, proporcionam ao aluno o desenvolvimento de habilidades e competências, como analisar, projetar, documentar, especificar, testar, implantar e manter sistemas computacionais de informação que contribuirão com sua colocação profissional no futuro.

Refletindo acerca deste cenário, o presente artigo surgiu do trabalho em oportunizar ao acadêmico, o contato com um projeto que exigisse o desenvolvimento e aplicação dos conhecimentos adquiridos com seus estudos ao longo do curso. Além disso, proporcionando ao mesmo a possibilidade de adquirir experiência que contribuirá no momento de exercer a sua profissão.

A educação vem sofrendo muitas influências ao longo dos anos, como aspectos sociais, econômicos e principalmente tecnológicos. Durante a vida acadêmica o aluno tem acesso a conteúdos variados de diversas disciplinas. A área de TI é transversal, exigindo do profissional que atuará nesse contexto conhecimentos interdisciplinares quando se inserir no mercado de trabalho. Cardioli (2002) entende que a interdisciplinaridade é considerada como um diálogo entre as diferentes disciplinas de um curso, proporcionando uma integração, uma proximidade, um contato maior entre as disciplinas.

Especialmente na área TI, em vários momentos é possível ter duas ou mais disciplinas que reúnam um conjunto de informações sobre um mesmo tema. Dessa forma, é relevante que, no decorrer da sua vida acadêmica, seja proporcionado ao aluno o contato com realidades práticas sobre os assuntos estudados nas disciplinas na trajetória do seu curso.

Dentro dessa realidade, a concepção do Projeto Start foi realizada com o intuito de

proporcionar aos alunos da Educação a Distância (EaD) da Unicesumar - Maringá - PR, matriculados a partir do 2º ano dos cursos de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Tecnologia em Sistemas para Internet, um contato direto com a prática dos conteúdos abordados nas disciplinas estudadas.

Objetivos

O objetivo geral do artigo foi desenvolver um *software* (comercial ou game) aplicando o conhecimento adquirido nas disciplinas estudadas no decorrer do curso. Além de promover condições para que o estudante reflita criticamente sobre as informações e experiências recebidas e vivenciadas, observando os critérios profissionais e científicos. Também possibilitou o desenvolvimento da capacidade de planejamento para identificar, analisar e programar abordagens e soluções para problemas reais e oportunizou aos estudantes um ambiente que direcionou para uma reflexão crítica e contextualizada da dinâmica da Computação em relação ao tema desenvolvido no projeto.

Desenvolvimento

O Projeto Start abordou de forma interdisciplinar as temáticas de formação presentes nas diversas unidades curriculares dos cursos Superiores de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Sistemas para Internet, não estando limitadas a estas. Além disso, tal projeto é o resultado do esforço de síntese, envolvendo atividades interdisciplinares com os conteúdos ministrados no decorrer do curso realizado pelo discente, para articular os conhecimentos teóricos adquiridos até o momento da realização do trabalho com o processo de prática dos conhecimentos acerca de um tema de seu interesse.

Foi disponibilizado para os alunos um Ambiente Virtual específico, designado Projeto Start, para o desenvolvimento do projeto proposto. Neste ambiente, o aluno teve acesso a um Fórum de Orientações, onde foram efetuadas as postagens das etapas que seriam cumpridas com o andamento do projeto. Neste mesmo espaço, foi possível documentar os *feedbacks* do seu Orientador, sendo estes Mediadores ou Professores Formadores dos cursos.

Com o intuito de organizar a comunicação entre Acadêmicos e Orientadores, foram previamente determinadas datas específicas, dentro de uma periodicidade, para as postagens das orientações e *feedbacks* dos Orientadores. A cada etapa entregue, foi gerado um certificado parcial ao aluno, o que o desafiava a finalizar aquela parte do projeto e comprovava sua participação da fase em questão.

Nesse mesmo ambiente foram disponibilizados aos alunos materiais de apoio para auxiliar no desenvolvimento de seus projetos. Dentre estes materiais havia um Modelo de Documentação, o qual norteou o projeto de cada acadêmico. Além disso, os alunos tiveram acesso a vídeos explicativos com orientações necessárias para o andamento das etapas.

O Projeto Start foi desenvolvido com 158 (cento e cinquenta e oito) alunos dos cursos mencionados anteriormente. O mesmo foi organizado em quatro etapas onde, em cada uma, era submetida uma entrega parcial para avaliação e *feedback* do Orientador. A divisão das etapas teve por objetivo proporcionar aos participantes o contato com as diversas fases existentes em um processo de desenvolvimento de um *software*, desde a documentação inicial até o projeto final concretizado e em funcionamento. Ao final, aplicou-se um questionário com o intuito de avaliar importância do projeto no processo de aprendizagem (Anexo 1).

Os trabalhos foram avaliados de acordo com os critérios, determinados pela equipe de Mediadores e Professores do curso, a seguir:

- Estrutura do trabalho e desenvolvimento de suas partes: introdução, fundamentação teórica, desenvolvimento, resultados e discussão do experimento, conclusão e referências bibliográficas;
- Escrita: desenvolvimento do texto de acordo com as normas da língua portuguesa, digitação, ortografia, gramática, concordância, etc;
- Capacidade de relacionar a teoria à prática, observação, argumentação e sistematização de ideias;
- Formatação do trabalho de acordo com as normas apresentadas em manual próprio do Projeto;
- Desenvolvimento do discente: seriedade na realização do trabalho, comprometimento, realização das tarefas solicitadas dentro dos prazos, assiduidade e pontualidade aos horários de orientação.

O desenvolvimento do Projeto foi facultativo para alunos. Os alunos que participaram deveriam estar devidamente matriculados nos cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Sistemas para Internet. Obrigatoriamente, deveriam ter concluído a 7ª série dos seus cursos para participar do projeto, pois com tal conclusão parcial, o mesmo teria condições de empregar os conhecimentos adquiridos até o momento para o desenvolvimento do trabalho.

Foram creditadas aos alunos, horas de Atividades Complementares de acordo com as

fases de entrega, como segue a seguir:

- Fase 1: Entrega da Documentação – 25 horas
- Fase 2: Entrega do Protótipo – 25 horas
- Fase 3: Entrega da Versão Beta – 25 horas
- Fase 4: Entrega Final: Versão Definitiva e Documentação – 25 horas

As datas para entrega foram devidamente divulgadas no Mural de Avisos do Ambiente destinado ao Projeto e para o crédito das Atividades Complementares, o aluno deveria realizar a postagem do trabalho no ambiente virtual até às 23h59min (Horário de Brasília) da data estipulada para a entrega da fase em questão. Caso o aluno não realizasse a postagem na data estipulada, o mesmo seria automaticamente desvinculado do projeto, não podendo dar continuidade ao mesmo. Caso já tivesse feito entregas anteriores, as mesmas seriam certificadas, mas a continuidade no projeto ficaria cancelada.

A comunicação entre Orientador e Orientando, para assuntos relacionados ao Projeto, foi realizada exclusivamente pelo Ambiente Virtual do Projeto, seja pelas postagens em datas previamente estabelecidas, ou por Mensagem Individual.

Como responsabilidades dos Orientadores:

- Orientar o discente na elaboração do Projeto;
- Indicar bibliografia adequada à elaboração do projeto;
- Acompanhar a elaboração do Projeto, observando o que dispõem este regulamento;
- Avaliar o rendimento de seus orientandos;
- Participar das atividades programadas pelo Coordenador de Curso.

Como responsabilidades dos discentes:

- Elaborar o projeto conforme metodologia própria definida no Projeto;
- Acompanhar o Mural de Avisos do Ambiente do Projeto, bem como o calendário do mesmo;
- Realizar as postagens das Fases do Projeto obrigatoriamente nas datas informadas no Mural de Avisos;
- Realizar as atividades propostas pelo Orientador;
- Realizar as postagens de suas dúvidas semanalmente, nos dias previamente estabelecidos pelo Orientador e informados no Ambiente Virtual.

- Entregar o Projeto no prazo estabelecido;
- Estar ciente e cumprir os procedimentos descritos neste regulamento.

O contato com o projeto proporcionou ao acadêmico o desenvolvimento e a aplicação das habilidades adquiridas durante a trajetória do curso. Foi possível levar aos alunos a possibilidade de se deparar com situações reais de desenvolvimento de software, sendo que, para solucioná-las, era necessária a dedicação aos estudos, contando sempre com a orientação da equipe de Professores e Mediadores.

Conclusões

Os desafios e as percepções que foram vivenciadas durante o desenvolvimento do projeto, proporcionaram aos alunos uma experiência prática que contribuirá para o momento em que exercerem a sua profissão. Para os alunos da Educação à Distância (EaD) o projeto foi visto como um desafio que contribuiu para a carreira acadêmica e profissional dos mesmos. Mediante o *feedback* positivo e aceitação dos alunos o projeto passará a ser ofertado de forma permanente nos cursos Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Tecnologia em Sistema para Internet, porém, de forma reestruturada, especialmente na organização das etapas de entrega com um prazo maior e a flexibilização dos temas sugeridos para o desenvolvimento do sistema, deixando que o aluno escolha o tema para o seu projeto.

Anexos

Anexo 1 - Questionário de Experiências Adquiridas – Projeto START

UniCesumar

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Sistemas para Internet

Prezados alunos, após a participação de vocês no Projeto Start, gostaríamos de contar com a participação de todos para responder as perguntas abaixo.

Nome: _____

RA: _____

Curso: () Análise e Desenvolvimento de Sistemas

() Sistemas para Internet

Orientador: _____

Concluiu: () Sim () Não

Linha de Pesquisa: _____

a) Como você aplicou os conteúdos estudados no curso durante este projeto?

b) Tive oportunidade de conhecer outras áreas além daquelas estudadas no curso?
Descreva quais e como você as utilizou.

c) Como foi o relacionamento entre você e seu orientador? Descreva sua percepção quanto às orientações recebidas.

d) Além das conversas, havia avaliações periódicas formais sobre meu desempenho?
Descreva como.

e) Os conhecimentos e experiências adquiridas no projeto contribuíram efetivamente para minha formação acadêmica e profissional?

f) Sugestões:

REFERÊNCIAS

CORDIOLLI Marcos. **A relação entre disciplinas em sala de aula (a interdisciplinaridade, a transdisciplinaridade e a multidisciplinaridade)**. A Casa de Asterion. Curitiba – 2002.