

***DESENVOLVIMENTO DE UM CURSO VIRTUAL PARA CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL***

*Development of a Virtual Course for Training of Elementary School Teachers*

Walteno Martins Parreira Júnior, Maria José Soares Martins

**RESUMO**

Este artigo insere-se no contexto da crescente utilização de ambientes de Educação a Distância através da Internet e também da utilização das tecnologias digitais por professores e alunos, tanto no ambiente escolar, quanto no ambiente doméstico. Apresenta uma proposta de implantação desta tecnologia como ferramenta de capacitação de docentes de uma instituição através de cursos on-line. É uma experiência da utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem Teleduc e da utilização de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) para capacitar os professores em um conteúdo específico (história do Brasil) e ao mesmo tempo na utilização das TICs em sala de aula. O trabalho aborda os aspectos que foram definidos para o desenvolvimento do projeto, considerando o planejamento, o público-alvo, os aspectos tecnológicos, além da opção metodológica de conteúdos e avaliação. A proposta está apoiada na utilização dos recursos tecnológicos e nos Parâmetros Curriculares nacionais para o conteúdo proposto.

**Palavras-Chave:** Cursos on-line. Formação de professores. Tecnologia Digital.

**ABSTRACT**

This article is inserted in the distance in the context of the increasing environment use of Education through the Internet and also of the use of the digital technologies for professors and pupils, in such a way in the pertaining to school environment how much in the environment I domesticate. On-line presents a proposal of implantation of this technology as tool of qualification of professors of an institution through courses. It is an experience of the use of the Virtual Environment of Learning Teleduc and of the use of Technologies of the Information and Communication (TICs) to enable the professors in a specific content (history of Brazil) and at the same time in the use of the TICs in classroom. The work approaches the aspects that had been defined for the development of the project, considering the planning, the public-target, the technological aspects, beyond the methodology option of contents and evaluation. The proposal is supported in the use of the technological resources and in the national Curricular Parameters for the considered content.

**Key-words:** Courses on-line. Formation of professors. Digital technology.

## INTRODUÇÃO

Acompanhando as tendências da contemporaneidade, a utilização cada vez maior das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no ambiente educacional está estimulando as instituições a adaptarem-se sucessivamente aos novos recursos tecnológicos. Neste contexto, o educador necessita buscar novos conhecimentos para utilizar estes recursos e assim, resolver problemas de forma criativa, processar e difundir informações, dominar e aproveitar as tecnologias, e, desenvolver novos tipos de relacionamento com seus pares a partir do trabalho cooperativo.

Este é um momento de transformação, de adequação à realidade cultural-tecnológica emergente, na qual a rapidez das mudanças da ciência e da tecnologia aparece em todas as áreas, e sobretudo na Educação. As TICs estão se tornando ferramentas que disponibilizam informações e, seu emprego na educação, uma oportunidade real de inclusão e interação das pessoas.

Na visão de Palloff e Pratt (2002), as instituições de ensino superior estão com maior frequência, voltando-se ao uso da internet e ministrando cursos a distância e também para ampliar os cursos oferecidos em seus campi. Algumas instituições consideram esta ação como oportunidade de atrair alunos que, de outra forma, não estudariam; enquanto outras a entendem como uma ação de começar a satisfazer as necessidades de uma nova espécie de estudante. Ainda segundo Palloff e Pratt (2002), é possível ver que estas instituições usam estes recursos para controlar custos, para melhorar a qualidade e para dedicar-se a atender as necessidades dos clientes, assim como, dar uma resposta à pressão da concorrência.

Este artigo foi elaborado com a finalidade de registrar as fases de levantamento das informações, a modelagem de um curso a distância, com base na utilização de recursos tecnológicos digitais e na utilização da Internet e o seu desenvolvimento. O projeto foi desenvolvido com o objetivo de capacitar os professores da instituição a utilizarem TICs em suas aulas presenciais e também contribuiu para a consolidação da utilização do uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e do laboratório de informática da escola.

O desenvolvimento do Curso contou com a presença de dois professores que ocuparam respectivamente os papéis de Coordenador e Conteudista e o outro de *Designer Instrucional*. Estes professores foram os responsáveis para elaborar o conteúdo e planejar as estratégias de ensino e também os tutores.

## MATERIAL E MÉTODOS

O planejamento de uma proposta educacional que será oferecido à distância com qualidade pedagógica e técnica exige cuidado, tais como: a) Definição das mídias e recursos tecnológicos a serem utilizadas em primeiro lugar; b) A análise e a aquisição de equipamentos; c) A forma de tratamento do conteúdo que será disponibilizado; d) A formação de equipes de profissionais de suporte, tanto técnico quanto docente, para uso pela equipe educacional do Curso.

Para Kenski (2006, p.3), as atividades educacionais realizadas em EaD são veiculadas com diferentes tipos de mídias. A escolha do suporte midiático é que define a modalidade de educação a distância que está sendo oferecida. Assim, o ensino por correspondência tem planejamentos e estruturação bem diferente dos projetos realizados via rádio, videoconferência ou via internet. Todos exigem escolhas cuidadosas, planejamento e gestão diferenciados.

A utilização de recursos tecnológicos na educação sempre foi permeada de discussões sobre a importância do seu papel e a relação com o professor. A mesma situação tem ocorrido na EaD, onde os defensores do uso intensivo destas tecnologias encontram o contraponto na busca de maior contato e interação com professores e tutores.

A tecnologia sempre esteve presente na transmissão de conhecimentos, pois o homem utilizou as paredes das cavernas para armazenar os conhecimentos de seu tempo, seguido pelos manuscritos na armazenagem de informações acumuladas. A chegada do livro impresso é um marco para a

educação por permitir a reprodução em larga escala e a distribuição para qualquer lugar, finalizando com a utilização dos recursos digitais de armazenamento e distribuição de conteúdos, que permitiu a distribuição rápida para lugares remotos e de difícil acesso. Assim, Kenski, (1998, p.61) citando Lévy (1993), categoriza o conhecimento existente nas sociedades em três formas diferentes: a oral, a escrita e a digital. Embora essas formas tenham se originado em épocas diferentes, elas coexistem e estão todas presentes atualmente.

Assim, a utilização da tecnologia na educação deve ser considerada desde o uso do quadro negro e do giz, do uso do retroprojetor e o mimeógrafo, até o computador e o data-show nos dias atuais, como recursos à disposição do professor em sala de aula.

O uso da tecnologia foi modificando os hábitos e formas de comunicação de vivência e de relacionamento semelhantes, permitindo novas ações e interações, aproximando pessoas e disponibilizando novas informações.

As tecnologias, em todos os tempos, alteraram as formas de retentiva e lembrança, funções usuais com que os homens armazenam e movimentam suas memórias humanas, seus conhecimentos. Na atualidade, as novas tecnologias de comunicação não apenas alteram as formas de armazenamento e acesso das memórias humanas como, também, mudam o próprio sentido do que é memória. Através de imagens, sons e movimentos apresentados virtualmente em filmes, vídeos e demais equipamentos eletrônicos de comunicação, é possível a fixação de imagens, o armazenamento de vivências, sentimentos, aprendizagens e lembranças que não necessariamente foram vivenciadas “in loco” pelos seus espectadores. (KENSKI, 1998, p.59)

As TICs e o denominado ciberespaço, formando um novo espaço pedagógico, em que oferecem novas possibilidades e desafios para as atividades cognitivas dos alunos e dos professores, Levy (1999, p.17), definiu o ciberespaço como um meio de comunicação que é resultante da interconexão mundial dos computadores, considerando a sua infraestrutura de comunicação digital e também as informações disponíveis e todos os seres humanos que

navegam neste ambiente.

Na maioria das atividades escolares, o computador e a internet são utilizados como fontes de informações, comunicação e de pesquisa complementar, assim como para adaptar esta informação às necessidades cotidianas. Mais que a função instrumental e restrita do uso destas tecnologias para a realização de tarefas em sala de aula, é chegada a hora de ampliar os horizontes da escola e de seus participantes.

[...] é importante que o computador não seja inserido nos ambientes virtuais de aprendizagem, dentro de uma visão fordista de trabalho (segundo a qual as máquinas eram usadas para aumentar a produção do trabalhador), exigindo do aluno uma aceleração irrealista de sua aprendizagem (MOREIRA et al., 2006, p.194).

Neste momento, a oportunidade é apresentada pelo desenvolvimento das TICs que abrem novas possibilidades de transmissão do conhecimento. A utilização dos recursos da Computação e Internet extrapolam a sala de aula e permitem a distribuição do conhecimento para as pessoas, em qualquer lugar e a qualquer hora. A Internet possibilita a divulgação da produção de professores e alunos para todos que estão conectados, desenvolvendo assim novas formas de comunicação (MORAN, 2000 p.4).

Entretanto, simplesmente colocar o computador em sala de aula ou transcrever o material do professor para uma mídia digital, não garante a melhoria do processo de ensino-aprendizagem. O recurso tecnológico deve ter seu uso calculado para apoiar as ações planejadas no plano pedagógico do Curso ou Disciplina em questão. Como escreve Moreira e colegas (2006, p. 194) “seria uma impropriedade admitir que o computador em si, através de seus recursos, ou seja, pela forma como disponibiliza os materiais instrucionais para o estudante, seja garantia de aprendizagem”.

Segundo Moran (2000 p.4), as TICs, principalmente a Internet, podem estimular os alunos a escrever melhor, a se interessarem por línguas, principalmente o Inglês que é a mais utilizada na internet, melhorar as relações interpessoais, a busca e as trocas de informações e o desenvolvimento de atividades em grupo.

Completando este raciocínio sobre a utilização do computador em apoio às aulas, produzindo saberes docentes relacionados ao trabalho com a utilização de novas tecnologias, Souza Júnior e Silva (2007, p.76) apresentam uma citação de Ripper: “O desafio de recriar o lugar do professor passa pelo de redefinir o papel do computador como instrumento/ferramenta pedagógica, a serviço da criação de um ambiente que propicie a construção do conhecimento e a atividade criativa para aluno e professor”.

Os AVAs permitem a postagem de textos, desenhos, esquemas, fotos, animações, sons e vídeos. Os alunos podem salvar os arquivos disponíveis ou imprimi-los para posterior utilização. No AVA os alunos interagem com os professores e com os colegas em *chats* e fóruns de discussão. Desenvolver as suas atividades, quer sejam apresentações, testes ou exercícios, individualmente ou em grupo, e que são possíveis de serem enviadas imediatamente para o professor ou para os participantes do Curso. Os alunos podem fazer comentários sobre as atividades e contribuições dos colegas, num clima de troca de experiências, onde há cooperação para a aprendizagem. Os professores podem fazer os comentários sobre as atividades entregues, assim como retornar comentários e solicitações.

O impacto das TICs na sociedade é grande e está modificando as relações sociais: se por um lado, aumenta a exigência por novas oportunidades de aprendizagem, por outra, aumenta a disponibilidade de cursos. Mas as melhores oportunidades estão com aqueles que têm acesso à tecnologia, aos que possuem condições financeiras. Como escreve Tardif e Lessard (2008, p.267), o uso das TICs contribui para adaptar os produtos da escola virtual aos estudos do mercado. A concepção e o lançamento de produtos educativos no mercado estão submetidos à concorrência e o poder do saber está consolidado nas multinacionais de edição e comunicação. Produtos educativos multimídias são distribuídos no mundo todo, uniformizando a educação e a cultura.

Estamos em um processo de integração, das novas tecnologias com as mídias tradicionais, dos recursos modernos com os meios convencionais e como apresenta Moran (2000, p.7): “A palavra chave é integrar. [...] Integrar o

mais avançado com as técnicas convencionais, integrar o humano e o tecnológico, dentro de uma visão pedagógica nova, criativa, aberta". Ainda segundo Moran (2000, p.8), "educar ainda é a profissão fundamental do presente e do futuro, integrando as formas de comunicação pessoal e tecnológica em prol do grupo".

O docente necessita estar atualizado com relação à utilização das TICs para explorar as possibilidades de interação entre as diversas mídias e oferecer aos alunos atividades interessantes com o mesmo dinamismo a que eles estão acostumados a encontrarem no seu cotidiano, através do videogame, da televisão e da Internet.

Neste novo contexto, segundo Valente e Mattar (2007), o professor assume novos papéis na EaD: agora ele deixa de ser o "sábio no palco" para se tornar o "guia ao lado", estimulando e animando o aluno, sendo um facilitador e gestor do aprendizado. Com isto, ele agora pode assumir as novas funções na EaD, tais como autor de conteúdo, tutor, *designer* de cursos e produtor de mídias entre outras. Para ocupar estas funções, ele necessita de dominar as novas ferramentas disponíveis.

É necessário que o docente entenda que há uma diversidade de recursos tecnológicos que poderão auxiliá-lo no desenvolvimento das suas atividades, porém as tecnologias por si só não garantem sucesso de uma aula. As TICs devem se adaptar ao projeto do docente, servindo como recursos de apoio: apenas ferramenta de ensino à disposição da comunidade acadêmica.

Aos professores, usuários de materiais digitais cabem reconhecer os modelos educacionais retratados nas aplicações hipermídia educacionais, selecionar o que melhor se adapta à sua prática pedagógica e explorar todos os recursos oferecidos para contemplar simultaneamente produtividade, eficiência e qualidade no ensino a fim de facilitar a aprendizagem (FALKEMBACH, 2005, p.14).

É necessário que a maioria dos educadores enfrentem a sua pouca familiaridade com as TICs e passem a fazer uso dela como ferramentas educacionais. Com elas o docente pode atender os alunos, tirar dúvidas e ainda permitir que os alunos tenham acesso ao conteúdo da disciplina que foi trabalhada durante a semana.

Por isto, Moran (1995) afirma que, o professor pode ficar mais próximo do aluno, pode trocar mensagens sobre dúvidas e informações complementares com ele e até determinar ritmos diferentes para cada um. Pode usar os recursos tecnológicos para trocar informações com colegas e buscar outros programas e informações de sua área de conhecimento. Então, o processo ensino-aprendizagem pode ter um maior dinamismo, inovação e comunicação, respeitando os limites de cada discente.

Um mundo de possibilidades se abre e cabe aos docentes superar em as dificuldades na utilização dos recursos tecnológicos e de potencializar em novas práticas educativas, aliando os novos recursos aos conceitos didáticos.

Por outro lado, a atual geração de jovens é considerada por muitos como uma geração digital, que cresceu em contato com a tecnologia digital e faz uso dela para diversas atividades do cotidiano, dentre elas a comunicação e o entretenimento. Estes alunos não têm receio em utilizar a tecnologia; eles experimentam, criam, manuseiam e superam as expectativas iniciais.

[...] confiar no aluno; acreditar que ele é capaz de assumir a responsabilidade pelo seu processo de aprendizagem junto conosco; assumir que o aluno, apesar de sua idade, é capaz de retribuir atitudes adultas de respeito, de diálogo, de responsabilidades, de arcar com as consequências de seus atos [...] todos esses comportamentos exigem, certamente, uma mudança de mentalidades, de valores e de atitudes de nossa parte (MORAN; MASETTO, 2006, p. 142).

Nota-se hoje que esta geração de discentes é capaz de assumir um papel de gestores de seu conhecimento; estes buscam superar suas dificuldades e permitem que a tecnologia faça parte de suas vidas. Criam redes de relacionamento e interagem com o resto do mundo, permitindo assim a troca de saberes e experiências.

Como atrair a atenção de alunos tão dependentes e autônomos? Podemos verificar na Internet projetos de diversos educadores utilizando tecnologias, que foram de grande sucesso nas escolas. Quando se trabalha a partir do ponto de interesse destes alunos, nota-se que o sucesso é um grande produto final.

Muitas crianças e jovens crescem em ambientes altamente mediados

pela tecnologia, sobretudo a audiovisual e a digital. Os cenários de socialização das crianças e jovens de hoje são muito diferentes dos vividos pelos pais e professores. O computador, assim como o cinema, a televisão e os videogames, atrai de forma especial a atenção dos mais jovens que desenvolvem uma grande habilidade para captar suas mensagens (SANCHO et al., 2006, p.19).

Aprender a trabalhar com os aprendizes da nova geração e estimular o uso de suas potencialidades é permitir que barreiras hierárquicas se desfaçam na troca de saberes mutuo.

Filatro e Piconez (2008, p.9), escrevem que no DI contextualizado, existe a possibilidade de *designers* instrucionais apoiarem professores na organização do *design* de atividades mais complexas, orientando percursos menos ou mais estruturados, que combinam atividades individuais com momentos de aprendizagem colaborativa, com fluxos diferenciados e de conformidade do perfil dos cursistas ou dos resultados de aprendizagem esperados. Complementam escrevendo que os alunos podem tomar decisões sobre seu próprio processo de aprendizagem, tais como: decidir entre percursos diferentes, tipos de interações, diferentes formatos de exibição de conteúdos, variados tipos de atividades, assim como formatos e pesos diferentes para avaliação, entre outros.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O programa do Curso foi baseado nos PCNs da área de história para o ensino fundamental de 1<sup>a</sup> a 5<sup>a</sup> séries. Portanto, o conteúdo do Curso foi elaborado a partir do programa utilizado nas aulas presenciais da Disciplina, revisto e mais detalhado, com a utilização de indicações bibliográficas, recursos técnicos e *links* complementares. O público-alvo são os docentes de 1<sup>a</sup> a 5<sup>a</sup> série do ensino fundamental da instituição e também outros docentes e demais servidores interessados.

O planejamento de um projeto educacional a ser oferecido à distância, com qualidade pedagógica e técnica exige cuidados, tais como: a definição das mídias e dos recursos tecnológicos a serem utilizados; a análise e a aquisição

de equipamentos; e a forma de tratamento do conteúdo que será disponibilizado. A formação de profissionais de suporte, tanto técnico quanto docente, para compor equipe educacional do Curso é também imprescindível para início das atividades.

Escreve Kenski (2006) que as atividades educacionais desenvolvidas em EaD podem ser distribuídas por vários tipos de mídias e que a escolha do suporte a ser utilizado é que define a modalidade de EaD que está sendo oferecida. E para cada tipo de mídia, deve-se desenvolver um tipo de planejamento e de gestão compatível com este recurso. “Assim, o ensino por correspondência tem planejamentos e estruturação bem diferenciado dos projetos realizados via rádio, videoconferência ou via Internet” (p. 3).

No contexto da EaD, os professores estão assumindo novos papéis, dividindo o processo de criação e desenvolvimento do curso em várias etapas, como: organizador do Curso, desenvolvimento de conteúdo, mediador da informação, tutoria e suporte aos alunos, entre outros nomes utilizados para distinguir as ações do professor.

Como autor de material para EaD, o professor tem agora que elaborar e organizar conteúdos. Para isso, precisa desenvolver novas habilidades, como focar poucos conceitos em cada aula; planejar o material de maneira que o aluno tenha tempo suficiente para percorrer as aulas e realizar as atividades; definir letras, tamanhos, cores e fundos para integrar a mensagem; fazer escolhas no material visual a ser utilizado nas aulas [...]; planejar sons e animações; dominar recursos multimídias; e assim por diante (MAIA; MATTAR, 2007, p.90).

Três recursos foram utilizados para o planejamento do curso: o mapa de atividades, a matriz de *design instrucional* e o *Storyboard*.

O Mapa de Atividades apresenta as principais informações sobre o curso, tais como: número de aulas e unidades, objetivos das unidades e as atividades propostas.

Para a criação de atividades no mapa, o DI Virtual não deve pensar somente nas ferramentas que ele vai utilizar, mas também, vislumbrar, planejar e elaborar atividades dinâmicas, lúdicas, etc. Vale lembrar que o DI Virtual ao planejar tais atividades deve definir os critérios e as formas de avaliação compatíveis a cada uma delas, condizentes com seus objetivos (FRANCO; BRAGA, 2008a, p.4-5).

O Mapa de Atividades, quando elaborado corretamente, pode contribuir enormemente para a transposição de cursos presenciais para cursos a distância. Permite o planejamento detalhado das atividades do curso que será desenvolvido em um AVA.

Como o próprio nome diz, o “mapa” orientará o professor (mesmo com pouca experiência em EaD) a elaborar seu curso on-line. O mapa bem elaborado fornece, passo a passo, todas as informações necessárias para que o professor crie as atividades ou tarefas planejadas, diretamente nas ferramentas do ambiente de aprendizagem virtual (FRANCO; BRAGA, 2008b, p.1).

Elabora-se a Matriz de Design Instrucional para ser utilizada como referência para a equipe técnica desenvolver o Curso.

A Matriz é mais um recurso para ser utilizado como um padrão de comunicação entre a equipe multidisciplinar de EaD e outros interessados (Professor conteudista, clientes, etc.). Vale comentar aqui que a Matriz apresentada hoje é um documento de design instrucional que apresenta nada mais do que um desmembramento das atividades do Mapa de Atividades. De uma maneira geral, ela terá informações mais detalhadas da coluna “Atividades práticas” (FRANCO; BRAGA, 2008a, p.1-2).

Outro recurso utilizado para o planejamento do Curso foi o *Storyboard* (SB), é uma ferramenta que permite a confecção de um roteiro para a tomada de decisões com relação à sequência de ações que estão sendo propostas para o Curso. Permite, por meio do SB, simular as ações que serão desenvolvidas pelos alunos, ainda durante o planejamento do curso, antecipando os prováveis problemas e procurando os caminhos que devem ser percorridos na etapa de sua execução.

No contexto da EaD virtual, um SB bem elaborado serve como um roteiro para resolução de dúvidas e tomada de decisões com relação à ação educacional que está sendo proposta. É uma maneira de, por meio de um roteiro, simular as ações nas fases de planejamento e desenvolvimento de um curso, antecipando os problemas e esboçando os caminhos a serem trilhados nas fases de execução e avaliação do mesmo (BRAGA, FRANCO; SILVEIRA, 2008, p.1).

Estas ferramentas mais as descrições e textos do cliente foram os principais recursos para o desenvolvimento do projeto. O produto final dessa interação foram as trocas de informações, conteúdos e observações. À medida

que o Curso foi sendo desenvolvido, foram sendo disponibilizadas para testes, pelo conteudista, com suas críticas e observações foram sendo remodeladas e atualizadas. A elaboração das atividades e os recursos apresentados no Curso são frutos dessa parceria, da troca constante de informações e das exigências do conteudista.

O Curso é disponibilizado através de módulos semanais, em um total de oito. O primeiro módulo, foi preparado para a aula presencial inicial, apresentando o curso, o AVA TelEduc, as ferramentas a serem utilizadas e os objetivos gerais, além da bibliografia, sugerida como referencial teórico e o material de apoio.

Os demais módulos oferecem aos alunos uma introdução do tema a ser estudado e os objetivos específicos de cada um. São disponibilizados exercícios de verificação e atividades que devem ser desenvolvidas e entregues no prazo de uma semana através das ferramentas do AVA, tais como o portfólio e o fórum de discussão do TelEduc. Os módulos estão dispostos em ordem cronológica, para facilitar a evolução dos estudos do aluno, sendo disponibilizado um novo módulo por semana.

Cada módulo fornece subsídios para a resolução dos exercícios e atividades propostos e na elaboração do conteúdo, procurou-se apresentar exemplos através de esquemas vídeos-aulas, arquivos mp3, textos com *hipelinks* e textos em pdf, facilitando o entendimento do aluno no módulo e, consequentemente, nas atividades a serem desenvolvidas. No prazo determinado para cada módulo, o aluno deverá realizar os exercícios e atividades programadas, sendo propostas quatro horas semanais de dedicação ao Curso.

Por tratar-se de um conteúdo básico para os alunos, que são professores da instituição, com uma parte teórica e outra prática, a validação do conteúdo é verificada no decorrer do Curso, através do próprio *feedback* dos alunos e da qualidade das atividades desenvolvidas.

O processo de inscrição é realizado pelo aluno, que acessando o ambiente do TelEduc durante a aula inicial, e contando com o apoio do tutor e

do professor do Curso, que é responsável em receber o pedido de inscrição e realizar o cadastramento no curso, oferecendo um código individual de usuário (*login*) e uma senha (*password*).

Todo o material utilizado é de autoria da proponente, de domínio público ou são publicações disponibilizadas na internet com destaque dos autores e desta forma não há necessidade de preocupações com os direitos autorais ou de autorização de reprodução. A utilização de textos de autores, não será reproduzido, mas disponibilizado através de *link* para o texto no site do próprio autor ou do repositório.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desafio foi grande e realizado com satisfação. A conclusão do projeto mostrou ser possível transformar um curso de capacitação presencial em um curso a distância com a elaboração e organização de um conjunto de ações que vão modificando a proposta inicial em novas ações. O planejamento é muito importante para o resultado final e foi revisado durante a execução do trabalho várias vezes.

Alguns problemas foram encontrados ao longo da jornada, tais como, a distância física entre o DI e o conteudista, o desconhecimento inicial do Designer Instrucional com os reais conhecimentos da utilização de TICs por parte dos alunos.

Estes problemas foram solucionados ao longo do tempo de execução, através das próprias ferramentas disponíveis pelas TICs, tais como *e-mail* e sms que permitiram a troca de informações entre as partes envolvidas.

O projeto do Curso poderá receber melhoramentos com a utilização de novos recursos tecnológicos, como por exemplo, a instalação de um pequeno estúdio de gravação, onde o professor conteudista poderá gravar vídeos-aula para serem executadas pelos alunos, uma vez que os vídeos utilizados nesta proposta atual foram gerados a partir de apresentações desenvolvidas com os softwares *PowerPoint* e *MovieMaker*, o que dará um aspecto mais profissional

aos vídeos.

Para os próximos projetos de cursos, estão sendo desenvolvidas novas apresentações e reformulados parcialmente os textos, a partir do *feedback* que será enviado.

## REFERÊNCIAS

BRAGA, Dilma B.; FRANCO, Lucia Regina H. R.; SILVEIRA, Fernanda P. F. da **Storyboard na EaD virtual**. Itajubá: UNIFEI, 2008. Apostila. Disponível em: <http://www.ead.unifei.edu.br/~teleduc/cursos/aplic/material>. Acesso em: 27 mar. 2009.

FALKEMBACH, Gilse A. M. **Concepção e desenvolvimento de material educativo digital**. CINTED-UFRS: **Revista Novas Tecnologias na Educação**. v.3,n. 1, mai. 2005.

FILATRO, Andrea; PICONEZ, Stela Conceição B. **Contribuições do learning design para o design instrucional**. 2008. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/511200841151PM.pdf>>. Acesso em: 12 mai. 2009.

FRANCO, Lucia Regina H. R.; BRAGA, Dilma B. **Orientações para a elaboração do mapa de atividades do seu curso**. EDI3. Itajubá: UNIFEI, 2008a. Apostila. Disponível em: <http://www.ead.unifei.edu.br/~teleduc/cursos/aplic/material/>. Acesso em 3 mar. 2009.

\_\_\_\_\_. **Entendendo a matriz de DI** - Detalhamento das atividades dinâmicas virtuais. EDI8. Itajubá: UNIFEI, 2008b. Apostila. Disponível em: <http://www.ead.unifei.edu.br/~teleduc/cursos/aplic/material/>. Acesso em: 3 mar. 2009.

\_\_\_\_\_. **A Inter-relação entre o trabalho do designer instrucional virtual e do conteudista** - Mapa de atividades. Itajubá: UNIFEI, 2008c. Apostila. Disponível em: <http://www.ead.unifei.edu.br/~teleduc/cursos/aplic/material/>. Acesso em: 3 mar. 2009.

KENSKI, Vani Moreira. **Novas tecnologias**: O redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. **Revista Brasileira de Educação**, n. 8, mai./ago 1998. p.58-71.

\_\_\_\_\_. Gestão e Uso das Mídias em Projetos de Educação a Distância. **Revista E-Curriculum**. São Paulo, v. 1, n. 1, dez./jul. 2005-2006. Disponível em: <http://www.pucsp.br/ecurriculum>. Acesso em: 12 set. 2008.

MAIA, Carmem; MATTAR, João. **ABC da EaD**. 1.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 142p.

MORAN, José Manoel. **Como utilizar a internet na educação.** 2000. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/2526032/Moran-Como-utilizar-a-internet-na-educacao>. acesso em: 10 jul. 2008.

\_\_\_\_\_. **Novas tecnologias e o re-encantamento do mundo.** 1995. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/novtec.htm>. Acesso em: 15 abr. 2008.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 12.ed. Campinas, SP: Papirus, 2006. 173 p.

MOREIRA, Mércia et al. A EaD no Processo de democratização do Ensino superior no Brasil. In: SECRETARIA DE EDUCAÇÃO SUPERIOR. **Desafios da educação a distância na formação de professores.** Brasília, 2006. p. 191-210.

PALLOFF, Rena; PRATT, Keith. **Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço.** Porto Alegre: Artmed. 2002. p. 25-44.

SOUZA JÚNIOR, Arlindo José de.; SILVA, Jean Carlo da. Informática e cultura profissional: O laboratório de informática da escola como espaço de formação. In: FONSECA, Selva Guimarães. **Curriculos, saberes e culturas escolares.** Campinas - SP: Editora Alínea, 2007. p.61-83.

SANCHO, Juana Maria et al. tradução de Valério Campos. **Tecnologias para transformar a educação.** Porto Alegre: Artmed, 2006. 198 p.

TARDIF, Maurice; LESSARD, Claude. **O ofício de professor:** Histórias, perspectivas e desafios internacionais. Petrópolis - RJ: Editora Vozes, 2008.

VALENTE, Carlos; MATTAR, João. **Secondlife e web 2.0 na educação: O potencial revolucionário das novas tecnologias.** São Paulo - SP: Novatec, 2007. p. 18-72.

## AUTORES

**Walteno Martins Parreira Júnior**, professor dos cursos de Engenharia da Computação, Engenharia Elétrica e Sistemas de Informação da Fundação Educacional de Ituiutaba – FEIT, associada à Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG, Campus de Ituiutaba-MG. Especialista em Design Instrucional para EaD e Informática Aplicada à Educação. Mestrando em Educação no PPGED-UFG.

[waltenomartins@yahoo.com](mailto:waltenomartins@yahoo.com)

**Maria José Soares Martins**, é docente da rede estadual de educação de MG, Especialista em Design Instrucional para EaD e Informática Aplicada à Educação. Discente do curso de Pedagogia na FACIP-UFG.

[mariajosemartinssoares@yahoo.com.br](mailto:mariajosemartinssoares@yahoo.com.br)