

---

# Formação de Professores na Modalidade a Distância: Uma Experiência com o Ambiente SOCRATES

José Aires de Castro-Filho<sup>1</sup>, Betânia T. Soares da Rocha<sup>1</sup>, Gerardo S. Viana Júnior<sup>1</sup>, Paula Patrícia Barbosa Ventura<sup>1</sup>, Daniele Facundo de Paula<sup>1</sup>, Maria do Socorro Pinheiro do Nascimento<sup>1</sup>

<sup>1</sup>HUMANAS – Núcleo de Estudos e Pesquisa em Educação Continuada. Instituto UFC Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC)  
Campus do Pici, – Bloco 901 – 1º andar - Fortaleza-CE  
[www.vdl.ufc.br/humanas](http://www.vdl.ufc.br/humanas)

[j.castro@ufc.br](mailto:j.castro@ufc.br), [rochabetania@uol.com.br](mailto:rochabetania@uol.com.br), {[@virtual.ufc.br](mailto:gerardovianajr,paula), {[@yahoo.com.br](mailto:danifacundo,helpita2003)

**Abstract.** *The present work reports an experience in Continuing Education for teachers through Web-based education. From the analysis of a course about collaborative projects and learning communities, we compose our first reflections about the usage of the virtual environment SOCRATES as a means of changing experiences and created collaborative projects and communities among the teachers, and how these could help them reflect the new possibilities of teaching and learning.*

**Resumo.** *O presente trabalho relata uma experiência no âmbito da formação continuada de professores através da modalidade de Educação a Distância. A partir da análise de um curso sobre Projetos Colaborativos e Comunidades de Aprendizagem, realizamos reflexões iniciais acerca da utilização do ambiente virtual SOCRATES como um meio de trocas de experiências e colaboração no repensar da prática docente, que pode direcionar os professores a novas possibilidades de ensinar e aprender.*

## 1. Introdução

O emprego da Educação a Distância para a formação continuada de professores tem sido apontado como uma alternativa viável por diversos autores (Duff e Jonassem, 1992; Valente, 2003; Belloni 2001). No entanto, para que ocorra de forma satisfatória, devem ser estabelecidas as condições necessárias à participação efetiva dos docentes. Os cursos de capacitação devem oportunizar a reflexão crítica a respeito das práticas pedagógicas vigentes, por parte dos próprios professores, através do acesso a novas abordagens e metodologias.

O presente trabalho reflete acerca da experiência do Curso de Projetos Colaborativos e Comunidades de Aprendizagem. Este curso representa uma das ações do HUMANAS<sup>1</sup> (Núcleo de Estudos e Educação Continuada para as Humanidades) e tem como objetivo principal capacitar os docentes para o trabalho com a metodologia de

---

<sup>1</sup> [www.virtual.ufc.br/humanas](http://www.virtual.ufc.br/humanas)

projetos e a formação de comunidades de aprendizagem centradas na prática dos professores e em seus interesses comuns.

Para a realização das atividades de criação e gerenciamento de projetos e comunidades, os participantes do curso foram apresentados às ferramentas disponibilizadas pelo ambiente SOCRATES, desenvolvido pela equipe do Instituto UFC Virtual.

## 2. O ambiente SOCRATES

O SOCRATES<sup>2</sup> (Sistema On-Line para Criação de Projetos e Comunidades) permite criar e gerenciar projetos colaborativos e comunidades virtuais de aprendizagem. Sua concepção vem ao encontro da idéia de comunidades como oriundas de relações estabelecidas entre sujeitos que compartilham de interesses comuns. Tais relações são suscitadas através do processo de colaboração em comunidades de aprendizagem que viabilizam o embasamento teórico, desencadeando a criação de projetos colaborativos.

O SOCRATES propicia trocas de experiências entre os professores, promovendo discussões (em tempo real ou conforme a disponibilidade de tempo dos usuários) e o intercâmbio de idéias via Web.

Fig.1 – Tela principal com os recursos do SOCRATES



Por esta razão, o SOCRATES constitui-se num espaço de desenvolvimento pessoal e profissional, uma vez que contempla tanto projetos concluídos como em processo de elaboração, e que resultam das discussões realizadas no âmbito das comunidades de aprendizagem. Para auxiliar os professores a compreender melhor o uso e a proposta do SOCRATES foi criado o curso Projetos Colaborativos e Comunidades de Aprendizagem, descrito em seguida.

## 3. Projetos Colaborativos e Comunidades de Aprendizagem (PCCA)

O curso **Projetos Colaborativos e Comunidades de Aprendizagem (PCCA)** surgiu com o intuito de possibilitar ao professor a ampliação de conhecimentos efetivos sobre a prática de projetos colaborativos na escola e do significado das comunidades de aprendizagens para o aprofundamento de conceitos e conteúdos trabalhos em sala de aula.

<sup>2</sup> [www.vdl.ufc.br/socrates](http://www.vdl.ufc.br/socrates)

---

O curso acontece de forma semi-presencial e emprega um conjunto de recursos virtuais (o ambiente SOCRATES) e materiais (textos, bibliografias e um guia didático) que se completam, com o objetivo de favorecer aos professores e profissionais da área possibilidades concretas de desenvolver projetos colaborativos na escola, assim como, formas de manterem vivas e operantes as comunidades virtuais de aprendizagem.

Além de orientar os participantes no trabalho com projetos e comunidades de aprendizagem, o curso também proporciona conhecimentos teóricos que garantem a criação e a prática com projetos colaborativos mesmo que os recursos disponibilizados pelo ambiente SOCRATES só possam ser usados posteriormente. O presente estudo se baseia numa avaliação desse curso, cujos resultados serão apresentados a seguir.

#### **4. Formação de professores no Curso PCCA**

Durante os anos de 2005 a 2007, o Curso foi ministrado para professores das redes públicas municipais e estaduais de ensino no Estado do Ceará. Neste período, cerca de 288 (duzentos e oitenta e oito) professores concluíram com aproveitamento as atividades propostas.

Com o intuito de avaliar a qualidade do processo de formação, os professores preencheram um questionário, que incluía questões objetivas e outras de estrutura aberta, nas quais eles podiam expor sua opinião acerca do ambiente SOCRATES, das atividades propostas no processo de formação, da adequação da carga horária etc. O quadro abaixo demonstra os percentuais de respostas dos alunos para alguns dos questionamentos levantados por esse instrumento de avaliação:

**Quadro 1. Percentual de respostas ao questionário de avaliação do PCCA**

QUESTÕES	SIM (%)
O curso foi uma experiência positiva para você?	96,7 %
Você se sentiu mais à vontade para trabalhar com projetos após o curso?	93,7 %
Você teve dificuldades com a tecnologia empregada no curso?	36,6 %
Você pretende continuar a utilizar o SOCRATES para o trabalho com Projetos e Comunidades?	96,1 %
O curso foi importante para sua formação profissional?	94,7 %

Os dados mostram que o curso foi considerado uma experiência positiva para a quase a totalidade dos cursistas. Chamou a atenção o fato de que mais de 96% dos cursistas pretendem continuar a utilizar o ambiente SOCRATES após curso, apesar de que 36,6% deles afirmaram terem tido dificuldade em trabalhar com a tecnologia empregada no ambiente. Essa disparidade pode ser explicada pelo reconhecimento da utilidade da tecnologia do SOCRATES para o gerenciamento de projetos e comunidades. Desta forma, mesmo com a dificuldade de uso desta tecnologia, os professores reconhecem sua importância para apoiar o trabalho com a pedagogia de projetos e para a troca de experiências.

---

Outro dado foi que os cursistas tinham dificuldade de acesso ao computador e a Internet fora do espaço onde se desenvolviam as aulas. Assim, as tarefas a serem realizadas a distância eram frequentemente prejudicadas, sendo diversas vezes realizadas apenas durante os encontros presenciais. Mesmo os que tinham facilidade de acesso a estas tecnologias não participavam algumas vezes, por falta de familiaridade com o ensino a distância.

Por outro lado, os próprios alunos reconheceram, através das perguntas abertas dos questionários de avaliação, que as ferramentas disponibilizadas no SOCRATES facilitam o processo de ensino e aprendizagem e que seus recursos podem ser aplicados de forma prática no cotidiano escolar.

### **5. Considerações Finais**

Podemos concluir que o curso atingiu os seus objetivos principais: fornecer conhecimento básico para a elaboração de projetos colaborativos, dar subsídios para os professores trocarem informações a partir de comunidades de aprendizagem e divulgar as ferramentas do ambiente SOCRATES voltadas para estas finalidades.

A avaliação do curso chama a atenção para a necessidade de acesso dos professores aos recursos tecnológicos (computador, internet etc.), permitindo a participação efetiva destes e a adequação dos cursos de formação à carga horária de trabalho dos participantes. Assim, identificamos a necessidade de articulação entre Universidades, Secretarias de Educação e gestores escolares para a viabilização destes requisitos. Ainda resta saber se os professores têm passado a usar o SOCRATES e desenvolver trabalhos com projetos após a conclusão do curso. Isso será assunto de pesquisa em desenvolvimento.

### **6. Referências:**

- BELLONI (2001), Maria L. Educação à distância. 2ª. Ed. Campinas, SP: Autores Associados.
- DUFFY, T., JONASSEM, D. H. (1992). "Constructivism: New implications for Instructional Technology", in DUFFY T., JONASSEM D. H. (eds.), "Constructivism and the Technology of Instruction", Hillsdale, NJ, Lawrence Erlbaum Associates, pp.1-16.
- VALENTE, J. A. (2003). Curso de Especialização em desenvolvimento de projetos pedagógicos com o uso das novas tecnologias: descrição e fundamentos. In: VALENTE, J. A.; PRADO, Mª. E. B.B.; ALMEIDA, E. B. de. (orgs). Educação a distância via Internet. São Paulo: Avercamp. Cap. 1.