

# Como escolher um ambiente virtual para a minha escola?

Júlia Marques Carvalho da Silva

Grupo de Informática na Educação - Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)

julia@univali.br

**Resumo.** Este artigo descreve o processo de seleção e implantação de um ambiente virtual de aprendizagem para uma escola. A seleção envolveu a identificação e verificação de atendimento dos requisitos, apresentação dos ambientes pelos responsáveis, testes de averiguação das funcionalidades e sua facilidade de utilização, e testes de interação e aceitação pelo público-alvo. Ao fim, é descrito como foram realizados os treinamentos e orientação aos professores a fim da melhor utilização do ambiente selecionado.

**Abstract.** This work presents the process of selection and deployment of a Learning management system for a school. The selection involved the identification and verification of different requirements, presentation of environments by those responsible, tests of investigation of its features and easy of use, and tests of interaction and acceptance by the audience. After all, is described as the training sessions were held and guidance to teachers in order to better use of the environment selected.

## 1. Introdução

A experiência de uma ferramenta que possibilite ao professor disponibilizar conteúdos on-line de sua especialidade, e onde os alunos possam acessá-los, é uma tarefa desafiadora. Há a necessidade de se envolver uma equipe de áreas distintas a fim de escolher a alternativa que melhor se ajuste a escola (RONCARELLI *et al.*, 2007).

Para realizar esta escolha é imprescindível um trabalho de reflexão, para conhecer a escola, as pessoas nela envolvidas, e suas necessidades (MATHEOS & LOPES, 2006). Em seguida, é importante conhecer as opções oferecidas e experimentá-las, para que então se chegue a um consenso (SILVA *et al.*, 2002). Por fim, com o ambiente escolhido, é necessário que se realize um trabalho de apresentação e orientação de como os professores podem utilizá-lo a fim de proporcionar experiências de ensino-aprendizagem mais ricas. Afinal, são eles que proverão o conteúdo e a dinâmica, conquistando os alunos a utilizarem.

O presente artigo apresenta, de forma sucinta, o processo de seleção de um ambiente virtual de apoio a atividades de uma escola que atende desde o ensino infantil ao ensino médio.

## 2. Contextualização

A fim de se adequar as exigências do mercado e proporcionar novas experiências a alunos e professores, a escola solicitou a implantação de um ambiente virtual. Este

deveria atender crianças e adolescentes, desde o ensino infantil ao ensino médio, além de seu respectivo corpo docente e de coordenação pedagógica.

O ambiente escolhido deveria atender a atividades que fossem propostas tanto em aulas realizadas no laboratório de informática da escola, como prover tarefas que o aluno pudesse realizar em casa. Ainda, a ferramenta deve disponibilizar informações relevantes sobre o colégio, acessíveis pelos pais e alunos, como: passeios realizados, lista de materiais, atividades.

O ambiente deveria ser atrativo e que se adequasse com o perfil da escola. Anteriormente, já tinha sido realizada uma experiência de uso de uma ferramenta EaD, porém não se obteve sucesso, pois a mesma não havia sido trabalhada para o público alvo. Mesmo assim, a escola exigiu que a nova proposta devesse apresentar, no mínimo, as mesmas funcionalidades que a opção anterior.

### **3. Seleção dos ambientes**

Buscou-se realizar um processo de seleção completo, onde diversas opções do mercado (proprietárias e software livre) foram analisadas sob os mais diferentes aspectos. Inicialmente, foram escolhidas oito propostas. Dentre as soluções proprietárias, as empresas não permitiram a divulgação de seus nomes, dentre as soluções de software livre, foram verificados o Teleduc (solução atual da escola) e o Moodle. De forma geral, foram realizadas quatro etapas de investigação dos ambientes, as quais são descritas na sequência.

#### **3.1. Atendimento aos requisitos gerais**

Foi identificado um conjunto de requisitos pelas quais as ferramentas deveriam atender, os quais foram agrupados conforme sua temática: técnico (informática), cadastros gerais, suporte a objetos de aprendizagem, disponibilização de conteúdos, ferramentas pedagógicas, ferramentas de comunicação e outros. Com base nestes requisitos, desenvolveu-se um questionário onde cada representante das ferramentas respondeu e então devolveu a escola. No caso das soluções baseadas em software livre, coube a própria escola identifica-los e responder.

A partir dos questionários respondidos, os dados foram tabulados seguindo dois critérios: a importância do requisito (se era imprescindível ou apenas desejável) e como ele era atendido (se a ferramenta disponibilizava, era possível customizar ou não atendia).

O critério de corte nesta etapa, baseou-se na exclusão dos ambientes que não atendiam a algum dos requisitos considerados imprescindíveis. Dentre os ambientes verificados, os quatro melhores continuaram no processo de seleção.

#### **3.2. Apresentação *in loco* das soluções**

Os representantes das ferramentas selecionadas na etapa anterior foram convidados para demonstrar as funcionalidades e potencialidades de uso a uma equipe formada para a avaliação. Esta foi composta por especialistas da área pedagógica, de ensino a distância e da informática.

Cada ferramenta teve duas horas para apresentar suas funcionalidades e receber questionamentos quanto a dúvidas da equipe avaliadora. Além disto, foi solicitado que fosse concedido acesso aos ambientes para que houvesse uma experimentação de uso. Ao final das apresentações, cada especialista registrou sua percepção perante a ferramenta, porém nenhum ambiente foi eliminado para a próxima etapa.

### **3.3. Teste de uso das ferramentas**

Em posse dos acessos aos ambientes, eles foram submetidos a um roteiro de tarefas, que envolviam desde aspectos administrativos quanto o uso pedagógico delas, baseando-se no conjunto de requisitos apresentados na primeira etapa da seleção. Foram avaliados os cadastros (aluno, professor, turma), disponibilização dos conteúdos, aplicação de exercícios e avaliações, ferramentas de comunicação, etc. Neste momento, foi possível manusear as ferramentas e detectar quais apresentavam maior complexidade de uso, ou até mesmo que não continha um requisito prometido.

Percebeu-se que algumas se destacaram pela fácil utilização, entretanto tiveram suas funcionalidades não localizadas ou que apresentavam mensagens de erro. Ao final destas duas etapas, foram identificadas as duas melhores ferramentas.

### **3.4. Avaliação de uso com o público alvo**

Foram convidados alunos e professores para utilizar os ambientes, dos quais 51 participaram da avaliação. As atividades foram realizadas no próprio laboratório de informática da escola. Todos os participantes foram orientados quanto o histórico do projeto, a importância do envolvimento dos participantes, e sobre a dinâmica da atividade.

Cada um recebia um roteiro de atividades previamente desenvolvidas que deveriam ser realizadas nos ambientes os quais eram avaliadas através do preenchimento de fichas de avaliações. Além disto, foi fornecido um formulário onde o avaliador informava se era aluno ou professor da escola, sua faixa etária e conhecimentos em informática. Ao final, deveriam avaliar se conseguiram realizar a tarefa e como a fizeram.

É necessário saber que das duas ferramentas testadas, uma oferecia poucos recursos, porém em uma disposição visual e linguagem mais simples (Ambiente Proprietário), enquanto a outra era mais complexa e com maiores possibilidades de recursos (Ambiente Moodle).

Neste momento, percebeu-se que para os alunos não houve diferença entre as ferramentas oferecidas. Por já estarem acostumados com o uso do computador, a adaptação ocorreu de forma mais natural. O resultado com os professores foi distinto, há uma diferença significativa entre aqueles que já dominam a informática, os quais optaram pelo Moodle, daqueles que pouco a conhecem, que optaram pelo Ambiente Proprietário.

Para a escolha da ferramenta foram considerados os resultados obtidos durante todo o processo de seleção. Ao final, o ambiente escolhido para utilização foi o Moodle devido ao conjunto de funcionalidades oferecidas serem mais complexo, possibilidade de customização, além de ser financeiramente mais viável às condições da escola.

#### **4. Treinamentos**

A partir da escolha da ferramenta foi organizada uma apresentação onde todos os professores puderam conhecer o ambiente, bem como foram dadas sugestões de uso e questões legais sobre produção e disponibilização de material didático via Internet. Devido à diversidade de áreas de ensino e faixa etária dos alunos, foi aplicado um questionário a fim de identificar as necessidades de cada professor. Por exemplo, verificou-se que os professores do ensino médio tinham interesse em aprender como criar e compartilhar banco de questões, enquanto os professores do ensino infantil gostariam de realizar um diário do aluno, onde fosse possível registrar o desenvolvimento do aluno periodicamente.

Nesse sentido, foram realizados treinamentos (por especialistas de EaD e de Informática) direcionados durante a semana de formação continuada. Os professores foram agrupados em turmas conforme sua área de atuação: ensino infantil, ensino fundamental e ensino médio. Primeiramente, todos os professores foram orientados a como utilizar as funcionalidades gerais do ambiente, entretanto foram utilizados exemplos apropriados a cada área de atuação. Em seguida, foram oferecidas oficinas que abordavam aspectos específicos, tais como a confecção de exercícios.

#### **5. Considerações finais**

O presente trabalho descreveu o processo de seleção e implantação de um ambiente virtual para uma escola. Foram verificados diversos aspectos, bem como realizada uma série de testes a fim de validar o funcionamento adequado das ferramentas. Para a realização de um trabalho como este, faz-se essencial a presença de uma equipe multidisciplinar, além do apoio da direção e coordenadores pedagógicos da instituição. A duração do projeto, desde a concepção até a realização dos treinamentos, foi de 6 meses. Ressalta-se que todas as etapas aqui relatadas foram primordiais para que houvesse sucesso na escolha. Ainda, sabe-se que sem a orientação e incentivação dos professores, todo o processo não tem valia.

Dentre os desafios futuros, encontram-se a customização da ferramenta para o público alvo. Atualmente, o ambiente já se encontra com a identidade visual da escola, porém se sabe que devido à faixa etária ser determinante, há a necessidade de se adequar à linguagem dos alunos. Outro aspecto se refere à continuidade de treinamentos, bem como a orientação de como produzir e divulgar material instrucional. Devido a limitação do tamanho do artigo, os questionários e formulários utilizados na pesquisa podem ser solicitados diretamente a autora através de seu e-mail.

#### **Referências**

- Matheos, W. e Lopes, J. J. (2006) “O Processo de Implantação de um Ambiente de Aprendizagem Virtual no Ensino Superior”, 2008.
- Roncarelli, D., Mallmann, E. M. e Catapan, A. H. (2007) “EaDList: uma ferramenta para escolha de um Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem”, In: 13º Congresso Internacional de Educação a Distância, Curitiba. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/420200743710PM.pdf>>. Acessado em: 15 mar. 2008.
- Silva, J. M. C.; Raabe, A. L. A.; Coelho, I.; e Gama, M. E. C. (2002) “A Experiência de Implantação de um Ambiente Virtual para Proficiência Instrumental em Idiomas Estrangeiros”, In: Congresso Ibero-Americano de Informática Educativa, Vigo - Espanha.