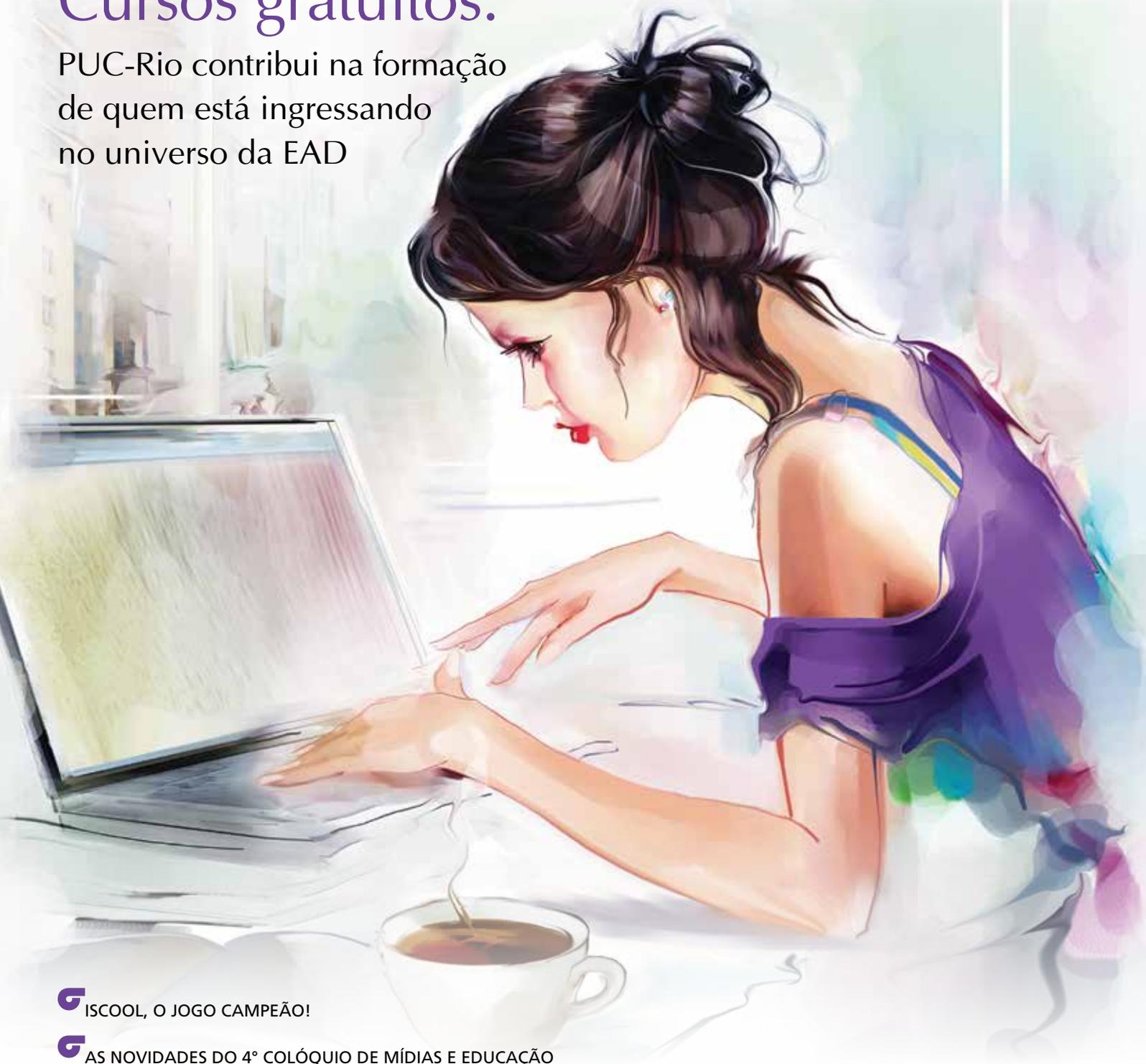


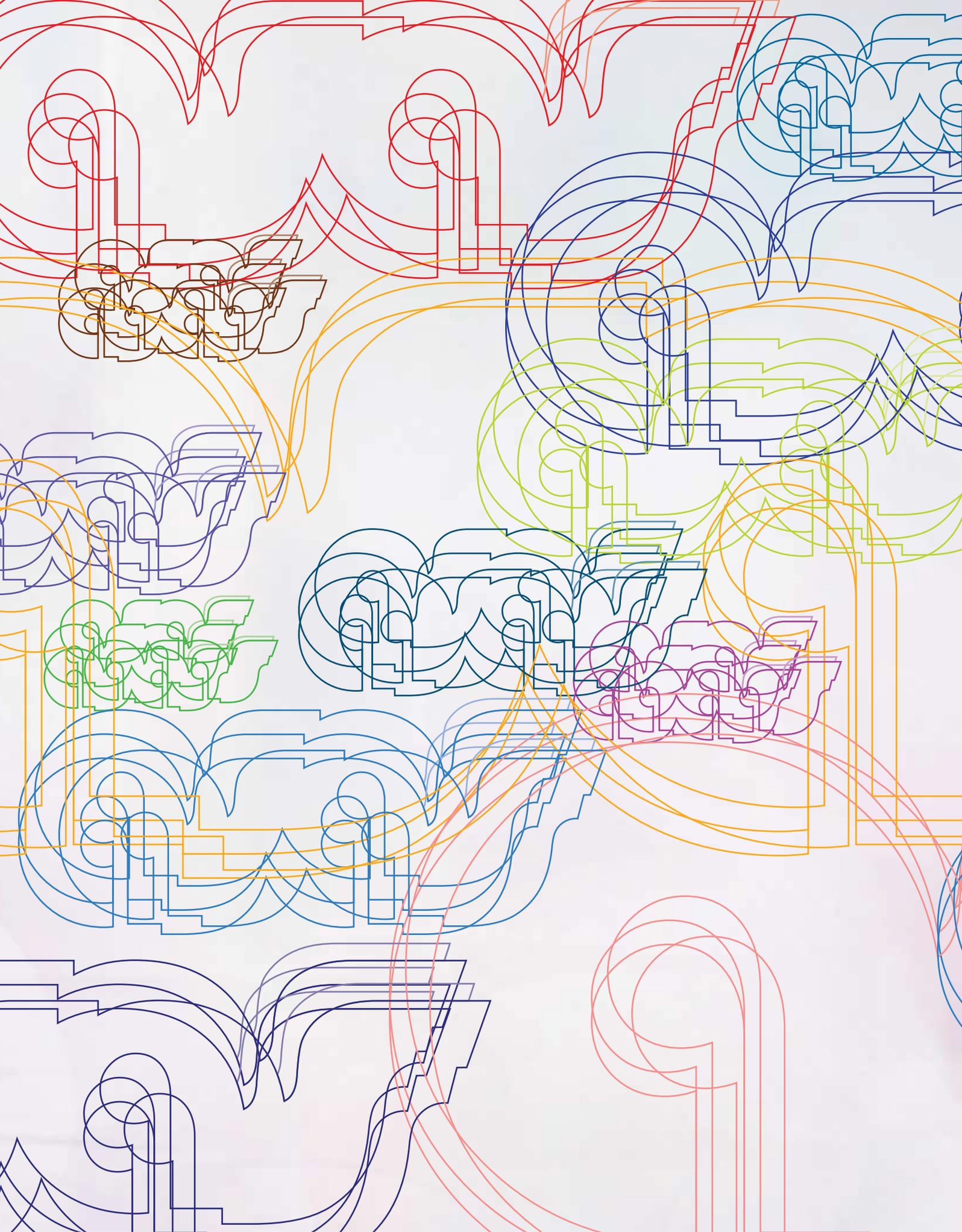
Cursos gratuitos:

PUC-Rio contribui na formação
de quem está ingressando
no universo da EAD



 ISCOOL, O JOGO CAMPEÃO!

 AS NOVIDADES DO 4º COLÓQUIO DE MÍDIAS E EDUCAÇÃO





ano 04 | nº 06 | dezembro de 2014
www.asasead.net

Nesta edição, temos orgulho em anunciar que o grupo que participou do último LinkedUp Challenge foi um dos finalistas da competição, com a apresentação do ISCOOL, um jogo que facilita o processo de interpretação e análise de texto. Conversamos com um dos integrantes da equipe para saber mais detalhes sobre a participação na competição e sobre o próprio jogo.

Mas a estrela desta edição é o Moodle. Usado em quase todo o mundo, o Moodle faz um enorme sucesso, tanto em universidades como em empresas, por isso, dedicamos um espaço especial para ele.

Em uma entrevista, a coordenadora de Avaliação e Acompanhamento da CCEAD, Gianna Roque, conta os detalhes do curso de capacitação do Moodle, lançado este ano pela Coordenação Central de Educação a Distância da PUC-Rio.

A Revista Asas conversou também com Renato Araujo e Ronald Machado, ambos da equipe de Tecnologia da Informação da CCEAD, que estiveram no MoodleMoot Brasil, conferência que reúne usuários, desenvolvedores e administradores do ambiente Moodle. Numa matéria especial, os dois revelam tudo o que viram no evento.

A Revista Asas esteve também no 4º Colóquio de Mídias e Educação. Acompanhamos as palestras, os debates e as sessões temáticas e, nesta edição, mostramos a você, leitor, os trabalhos que a CCEAD apresentou no colóquio.

Esta edição traz, ainda, uma matéria sobre a produção de vídeos caseiros desenvolvidos pela professora do Departamento de Matemática, Cristiane Pinho Guedes.

E temos uma reportagem sobre os cursos on-line livres que estão se espalhando por universidades em todo o Brasil. Apresentamos aqui os cursos gratuitos que estão sendo desenvolvidos pela equipe de educação a distância da PUC-Rio, com destaque para o Curso Aluno on-line, que mostra como aproveitar os cursos na modalidade a distância oferecidos pela PUC-Rio.

Boa leitura!

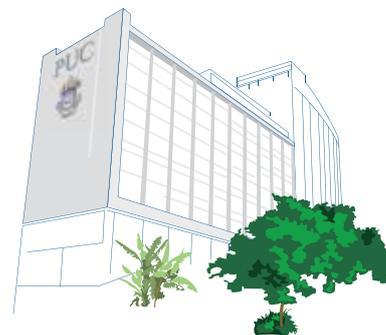
Gilda Helena Bernardino de Campos

Entrevista	4
Educação de portas abertas	7
Sim, temos vagas	10
Do presencial para o virtual	12
MoodleMoot	14
ISCOOL, o jogo campeão	17
Colóquio de Mídias e Educação	20

alunonline

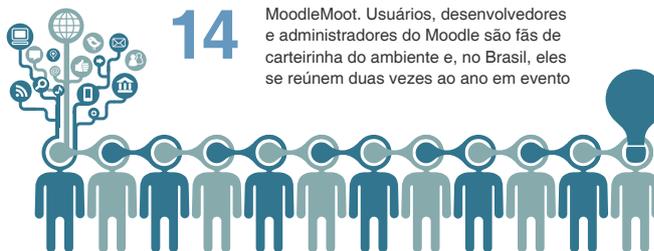
7

Cursos livres e gratuitos: A CCEAD está investindo no desenvolvimento deles



14

MoodleMoot. Usuários, desenvolvedores e administradores do Moodle são fãs de carteirinha do ambiente e, no Brasil, eles se reúnem duas vezes ao ano em evento



20

4º Colóquio de Mídias e Educação. Saiba tudo o que aconteceu no evento



REVISTA ASAS

coordenação central de ead
GILDA HELENA B. DE CAMPOS
editor
CLAUDIO PERPETUO
redação
CAMILA WELIKSON

projeto gráfico e diagramação
ROMULO FREITAS
revisão
ALESSANDRA ARCHER
designer assistente
CLARA ISHIKAWA

Por dentro do Moodle

Em 2014, mais de 12 mil alunos da PUC-Rio utilizaram a modalidade de educação a distância através do apoio a disciplinas presenciais. Com isso, o Moodle – software livre de suporte à prática pedagógica executado em um ambiente de aprendizagem on-line – passou a fazer parte do dia a dia de muitos professores e estudantes.

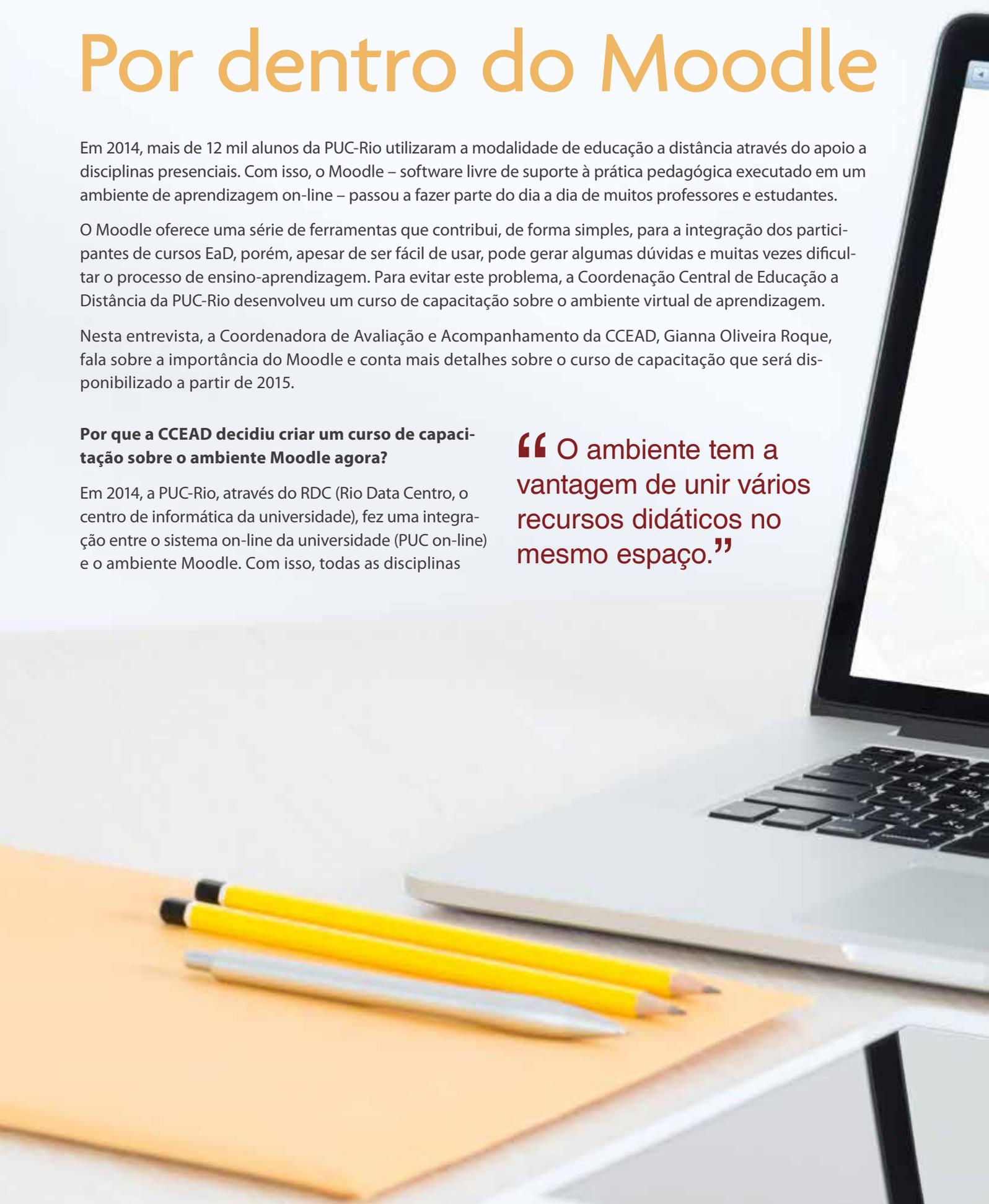
O Moodle oferece uma série de ferramentas que contribui, de forma simples, para a integração dos participantes de cursos EaD, porém, apesar de ser fácil de usar, pode gerar algumas dúvidas e muitas vezes dificultar o processo de ensino-aprendizagem. Para evitar este problema, a Coordenação Central de Educação a Distância da PUC-Rio desenvolveu um curso de capacitação sobre o ambiente virtual de aprendizagem.

Nesta entrevista, a Coordenadora de Avaliação e Acompanhamento da CCEAD, Gianna Oliveira Roque, fala sobre a importância do Moodle e conta mais detalhes sobre o curso de capacitação que será disponibilizado a partir de 2015.

Por que a CCEAD decidiu criar um curso de capacitação sobre o ambiente Moodle agora?

Em 2014, a PUC-Rio, através do RDC (Rio Data Centro, o centro de informática da universidade), fez uma integração entre o sistema on-line da universidade (PUC on-line) e o ambiente Moodle. Com isso, todas as disciplinas

“ O ambiente tem a vantagem de unir vários recursos didáticos no mesmo espaço.”





PONTIFICAL UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO

CCEAD PUC-RIO
Coordenação Central de Educação a Distância

LOGIN Cursos on-line e apoio ao presencial

escolha seu perfil



Índice de A a Z

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio
Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea - Rio de Janeiro, RJ - Brasil
Cep: 22451-900 - Cx. Postal: 20097 | Telefone: (55 21) 2527-1001
PUC-RIO © 1992 - 2014. Todos os direitos reservados.

passaram a estar automaticamente cadastradas no Moodle e qualquer professor lecionando uma disciplina presencial passou a ter acesso aos recursos do software como um complemento pedagógico das suas aulas. Isso fez com que muitos deles começassem a pedir orientação, então, decidimos criar o curso.

Qual é o valor da utilização do ambiente virtual para a prática do professor em sala de aula?

Em primeiro lugar, é importante lembrar que os alunos têm familiaridade com a internet e por isso estão mais receptivos ao uso de ferramentas on-line. Mas não é só isso. O professor pode usar o ambiente virtual como um complemento da sua prática em sala de aula. Por exemplo, ao invés de preparar uma aula expositiva, ele pode colocar o conteúdo desejado no Moodle e usar o tempo de aula para discutir as ideias relacionadas ao conteúdo. Além disso, o ambiente tem a vantagem de unir vários recursos didáticos no mesmo espaço, o que facilita a vida do professor e dos alunos.

O curso é voltado somente para os professores?

O curso foi pensado para ajudar os professores, mas qualquer um poderá fazê-lo. Ele vai estar aberto para professores, alunos e até funcionários da PUC-Rio.

Será necessário ter algum conhecimento prévio para fazer o curso?

Não. Dividimos o curso em módulos e o primeiro é o “Moodle básico”, voltado para pessoas interessadas em utilizar o software, mas que possuem pouco ou nenhum conhecimento sobre ele. Falaremos sobre acesso ao Moodle, disponibilização de disciplina e cadastro de alunos, inclusão de conteúdo no ambiente (através de recursos como Arquivo, Pasta, Livro e URL), criação e configuração de fóruns, chats, glossários e tarefas, acompanhamento de notas e relatório de participação de alunos.

Então, quem já conhece um pouco sobre o Moodle poderá fazer apenas o outro módulo?

Exatamente. O segundo módulo é o “Moodle avançado”. Abordaremos a utilização de recursos avançados

do sistema, como a criação e configuração de questionários e bancos de questões, além da criação e configuração de editores colaborativos Wiki, blogs, pesquisas (tipo “survey”), enquetes e *badges*. Veremos, ainda, como formar turmas e grupos separados no ambiente, como fazer backup e como importar dados de disciplinas de períodos anteriores. Teremos ainda um terceiro módulo sobre design didático para implementação de disciplinas a distância.

Você pode explicar o que será abordado nesse módulo?

A utilização do Moodle requer o conhecimento de fundamentos, técnicas e conceitos específicos para o planejamento e elaboração de disciplinas na modalidade a distância. Neste curso, trataremos deste assunto, com o objetivo de tornar a aprendizagem mais eficaz. O programa inclui a abordagem de conceitos básicos sobre educação a distância baseada na web e conceitos de design didático. Serão discutidas as práticas educacionais com foco na EAD e aprenderemos como planejar e produzir roteiros para implementação de disciplinas on-line.

Quando o curso estará disponível?

Na realidade, já temos uma página dentro do site da CCEAD com pequenos tutoriais que explicam como funcionam algumas ferramentas do Moodle. O curso será aprimorado e gratuito. Pretendemos disponibilizá-lo para a comunidade PUC-Rio a partir do primeiro semestre de 2015.

Gianna Oliveira Roque,
coordenadora da
equipe de Avaliação e
Acompanhamento da
CCEAD PUC-Rio.



EDUCAÇÃO DE PORTAS ABERTAS

Cursos em Harvard, certificados da MIT, aulas com professores de Yale... tudo de graça e sem sair de casa. Os anúncios atraem pessoas de todo o mundo e não são propaganda enganosa: não há ressalvas em letras menores, nem contratos exigindo qualquer pagamento. Para completar a alegria das pessoas ávidas por conhecimento, a febre dos cursos gratuitos a distância já se espalhou por todo o mundo e aulas on-line são oferecidas por inúmeras universidades, desde as mais caras e prestigiadas até as menos conhecidas.

Faculdades da Europa e dos Estados Unidos desenvolveram plataformas específicas para estudantes on-line; estes devem realizar tarefas e trabalhos ministrados por professores especialistas das faculdades. Os cursos duram, geralmente, cerca de três meses e exigem uma dedicação semanal de 5 a 10 horas.

No Brasil, universidades estão apostando em projetos similares. A PUC-Rio, através da Coordenação Central de Educação a Distância, oferece cursos on-line abertos e gratuitos, além de objetos digitais educacionais com temas variados, todos disponíveis no site da CCEAD em <http://www.ccead.puc-rio.br/>

O objetivo é compartilhar saberes e incentivar a utilização das TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação – para beneficiar, cada vez mais, professores, alunos e o público em geral.

CURSOS GRATUITOS E LIVRES NA CCEAD PUC-RIO

Ricardo Basílio e Simone Bernardo de Castro, respectivamente gerente de projetos e designer didático da CCEAD, trabalharam juntos no desenvolvimento dos cursos on-line livres.

O primeiro curso, sobre combustíveis, apresenta conceitos e definições básicas sobre combustíveis e seus derivados nas mais diversas formas, além de sua importância para a indústria.

Simone explica como é apresentado o conteúdo do curso: "Nosso objetivo é apresentar as

ideias gerais sobre o tema através de telas e vídeos acessados pelos alunos. No final, há uma atividade que não é avaliativa, apenas visa testar o conhecimento absorvido pelo estudante. Após a realização desta atividade, é emitido um certificado de participação automaticamente pelo próprio ambiente".



Um segundo curso, ainda em desenvolvimento, será sobre a Revolução Industrial: “O modelo de apresentação do conteúdo será o mesmo, assim como a atividade final e a emissão do certificado”, explica Simone.

Ricardo Basílio lembra que, além dos cursos, estão disponíveis também objetos de aprendizagem: “São conteúdos educacionais multimídia que apoiam a prática docente do ensino médio na área de química. A diferença desses conteúdos e dos cursos abertos é que aqui a CCEAD não exige a realização de atividades nem emite certificado de participação. Ainda assim, é um material lúdico e leve, mas ao mesmo tempo com um conteúdo sólido e rico, mostrando situações contextualizadas que colaboram para o melhor entendimento dos temas abordados”.

Por fim, a CCEAD disponibilizou também em sua página na internet um curso chamado “Aluno on-line”, para ajudar as pessoas que estão entrando no universo da educação a distância a compreender o que é necessário para realizar este tipo de formação e dar dicas de como adquirir hábitos importantes para a EAD.

O objetivo é compartilhar saberes e incentivar a utilização das TIC para beneficiar o público em geral.



Tela do curso Aluno On-line, disponibilizado gratuitamente pela CCEAD PUC-Rio em seu site oficial.

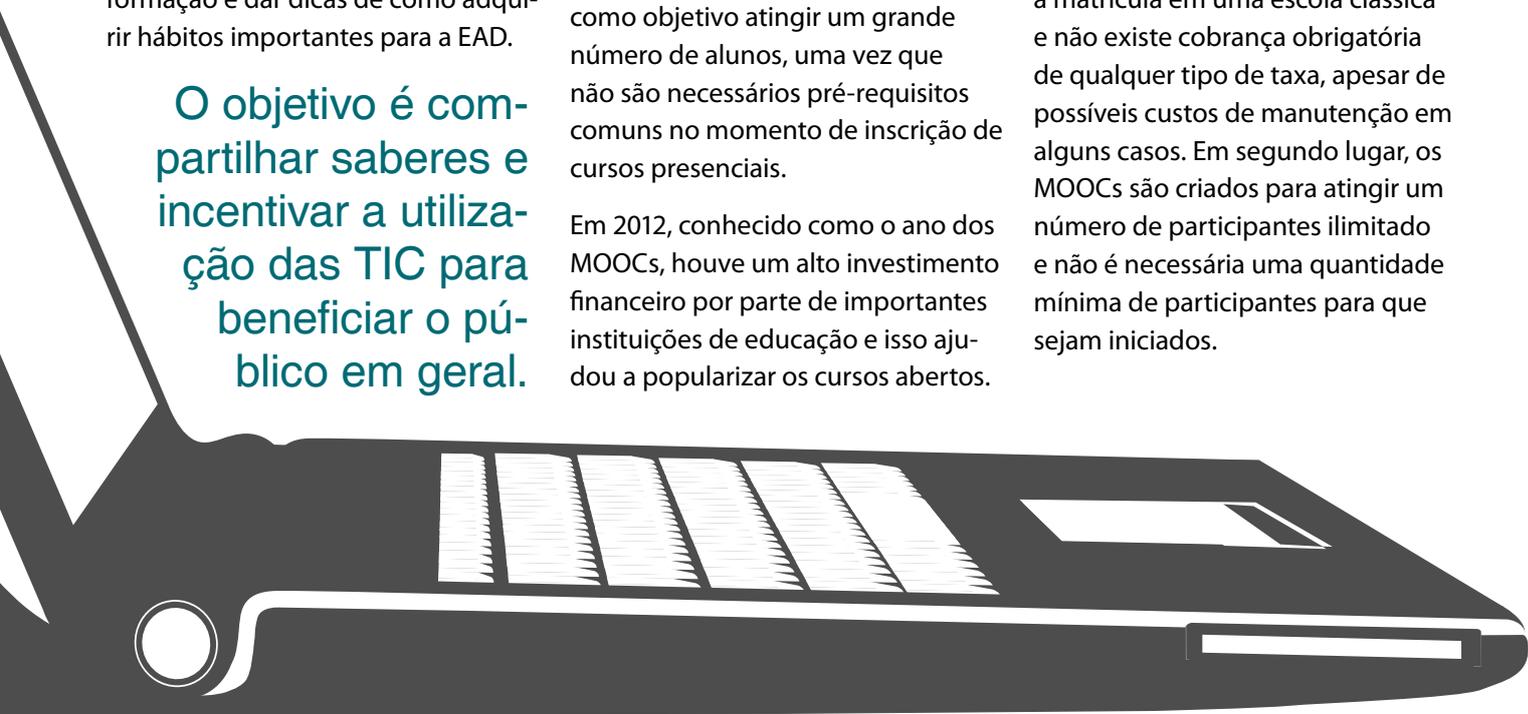
CURSOS ON-LINE ABERTOS: O PRÓXIMO PASSO

Os MOOCs fazem sucesso na educação a distância aberta. Estes cursos abertos são realizados, normalmente, em ambientes virtuais de aprendizagem, mas podem ser realizados também em redes sociais.

Eles surgiram a partir dos Recursos Educacionais Abertos, os REAs, e têm como objetivo atingir um grande número de alunos, uma vez que não são necessários pré-requisitos comuns no momento de inscrição de cursos presenciais.

Em 2012, conhecido como o ano dos MOOCs, houve um alto investimento financeiro por parte de importantes instituições de educação e isso ajudou a popularizar os cursos abertos.

Atualmente, existem algumas variações. Por exemplo, nem sempre são emitidos certificados de participação. De qualquer forma, há duas características básicas de qualquer MOOC. Em primeiro lugar, o acesso é efetivamente aberto, ou seja, a participação não está atrelada à matrícula em uma escola clássica e não existe cobrança obrigatória de qualquer tipo de taxa, apesar de possíveis custos de manutenção em alguns casos. Em segundo lugar, os MOOCs são criados para atingir um número de participantes ilimitado e não é necessária uma quantidade mínima de participantes para que sejam iniciados.



SIM, TEMOS VAGAS PARA ESTÁGIO! DESIGN APLICADO À

Mais do que nunca, o Design se conecta de maneira determinante com a educação do século XXI, ao se inserir dentro do contexto da Educação a Distância (EAD).

No campo da EAD, o Design deve atender às necessidades de públicos diversificados, tendo como meta a concepção de produtos e serviços de natureza educativa.

A fim de produzir meios apropriados e inovadores de representação da informação no âmbito da Educação a Distância, a CCEAD promove e incentiva a formação continuada de sua equipe de designers.

Nesse sentido, também oferece oportunidades de estágio aos alunos da PUC-Rio que estejam cursando Design. As portas estão abertas a todos os interessados. Porém, é importante que os candidatos possam:

- ter capacidade criativa, sugerir propostas inovadoras;
- buscar o aperfeiçoamento de técnicas, ferramentas e processos de criação;
- aprofundar-se na linguagem, nas técnicas de expressão e reprodução visual em diferentes mídias;
- ter visão sistêmica de projeto.

A atuação do designer no contexto da EAD passa pela análise e definição do uso adequado das TIC na relação entre o sujeito e a informação educacional. Dentro desse campo, produz e edita imagens, vídeos e animações; trabalha na composição de sites, redes sociais, ambientes virtuais de aprendizagem; elabora objetos de aprendizagem multimídia, interfaces de sistemas especialistas, etc.

O espaço de trabalho do designer na CCEAD está diretamente relacionado com os materiais didáticos em que deve haver o domínio dos critérios e das recomendações da pedagogia a ser utilizada nos produtos ou serviços que, após elaborados, farão parte do processo ensino-aprendizagem na modalidade a distância.

O cotidiano da CCEAD contribui, portanto, para a formação do estudante de Design, já que favorece o desenvolvimento de competências necessárias para que o sujeito projete, desenvolva e ajude a implementar meios que atendam ao universo da EAD.

Se você é aluno de Design e deseja uma oportunidade de estágio na CCEAD PUC-Rio, mantenha contato conosco. Mande seu currículo para:

design@ccead.puc-rio.br

EDUCAÇÃO



DO PRESENCIAL PARA O VIRTUAL EM TRÊS TEMPOS

O ensino semi-presencial ou a distância tem sido muito discutido recentemente e algumas instituições de ensino já iniciaram suas experiências nesta modalidade. Na PUC-Rio este modelo já está sendo implementado em diferentes disciplinas. A professora do Departamento de Matemática da universidade, Cristiane Pinho Guedes, conhecida como a professora Kity, é uma das docentes da matéria “Cálculo de uma variável” na modalidade semi-presencial e faz um relato de sua experiência.

Ela conta que existia, desde 2011, a ideia de criar uma disciplina semi-presencial de matemática e o professor Sinésio Pesco, então coordenador de graduação, iniciou um primeiro projeto nesta direção e ficou bastante satisfeito com o resultado dos primeiros testes realizados com uma turma de “Cálculo a uma variável”. Este projeto recebeu o apoio da CCEAD (Coordenação Central de Ensino a Distância) da PUC-Rio, que forneceu todo o suporte para a implementação. Em seguida, a professora Kity se envolveu no projeto e aceitou o desafio de montar os primeiros vídeos para esta disciplina. “Desde o início usamos vídeos, mas trabalhamos com modelos de filmagens diferentes”, explica Kity.

TAKE 1

A disciplina “Cálculo de uma variável” é dividida em duas partes, uma teórica e uma computacional. Nesta segunda parte, as aulas ocorrem em laboratório, com a utilização do Maple, um software de computação simbólica que auxilia em diversas atividades de matemática.

Como muitos alunos têm dificuldade em usar o Maple, a professora Kity fez os primeiros vídeos caseiros com objetivo de auxiliar a utilização do software para uma turma presencial. O resultado foi surpreendente e já no segundo semestre de utilização dos vídeos havia uma quantidade muito grande de visualizações.

“As filmagens foram feitas com o aplicativo de captura de tela, Camtasia, e o software Maple era apresentado ao mesmo tempo que o conteúdo teórico era explicado ao aluno. Os alunos diziam que aquilo estava ajudando muito na compreensão da matéria. Chegamos a pensar que poderia haver uma evasão da sala de aula, já que os vídeos estavam disponíveis no ambiente on-line da disciplina, mas isto não aconteceu”, lembra a professora.

TAKE 2

Com o bom retorno dos vídeos de apoio ao Maple, o Departamento de Matemática partiu para uma nova etapa: oferecer a disciplina de “Cálculo de uma variável” no formato semi-presencial, em que a parte teórica continuaria presencial, mas a parte computacional seria completamente a distância, aproveitando os vídeos que já estavam prontos, além do material desenvolvido nos semestres anteriores na plataforma Moodle e disponibilizado na página da CCEAD.

Na opinião da professora Kity, o aluno precisa ter uma maturidade muito grande para realizar um curso a distância, além de ter disciplina rigorosa para respeitar o cronograma estabelecido: “Esta não é uma opção para qualquer um. Acho que calouros desta disciplina de “Cálculo” não devem fazer uma disciplina a distância, por exemplo; eles têm que estar

“ A modalidade a distância é excelente para alunos com tempo limitado.”

em sala de aula. Mas a modalidade a distância é excelente para alunos com tempo limitado, porque trabalham, ou aqueles transferidos de outras universidades que já cursaram a matéria, mas não conseguiram isenção na PUC. Há ainda os alunos reprovados que enxergam no curso a distância uma alternativa interessante”.

TAKE 3

A terceira etapa do projeto do Departamento de Matemática foi oferecer a disciplina de “Cálculo” no formato semi-presencial, mas agora envolvendo tanto a parte teórica quanto a computacional. Das 8h previstas na carga horária, foram mantidos encontros de 2h semanais presenciais, restando 6h a distância. Para que o objetivo fosse alcançado com sucesso seria necessário realizar gravações não só do Maple, mas do conteúdo teórico. Com o apoio do decanato do CTC e do Departamento de Comunicação, a professora Kity iniciou a gravação das primeiras aulas de “Cálculo” no estúdio de filmagem do Departamento de Comunicação.

Os primeiros vídeos foram disponibilizados a todos os alunos, inclusive das turmas presenciais, com boa recepção. A turma a distância tinha vinte alunos, mas os acessos dos vídeos chegavam a cem. Vários estudantes dos cursos presenciais também usavam o material, afirmando que era um reforço para as aulas.

Em relação aos vídeos, a professora Kity relata algumas das dificuldades iniciais envolvidas neste tipo de atividade: “Não é a nossa praia e eu ficava um pouco tensa. Não são todos que têm facilidade para enfrentar um estúdio e agir naturalmente logo no início. A luz, o tempo, o diretor, enfim, todo aquele contexto era estranho. Também eu ficava um pouco frustrada, pois percebia que não refletia exatamente quem eu era em sala, nem o que eram as minhas aulas. Mas com o tempo, você vai adquirindo a prática e fica natural”.

“Logo em seguida”, relata a professora Kity, “o Sinésio adquiriu uma câmera pequena, especial para

filmagem de telas de computador, e eu tive a oportunidade de testá-la em casa. Resolvi filmar a resolução de um exercício complicado, que não tinha ficado claro para os alunos”.

Foi o início de uma nova etapa, não planejada inicialmente. “Era apenas a resolução de um exercício, não uma aula teórica, mas ficou bastante informal, do jeito que os alunos gostam”, afirma a professora.

Os vídeos de resolução de exercícios não são substitutos das aulas, mas estão ajudando muitos os alunos. A professora explica que é muito trabalhoso prepará-los, mas é muito fácil de fazer e a ideia pode ser replicada por outros docentes, dispostos a encarar o desafio.

Para os estudantes é mais uma ferramenta que pode auxiliá-los na aquisição do conhecimento; para os professores é uma conquista e o resultado do seu esforço pode ser visto na satisfação dos alunos e, também, na tela do computador.



Uma das aulas da professora Kity, disponível em vídeo no ambiente on-line.



MoodleMoot

O Moodle, software de suporte à prática pedagógica executado em ambiente de aprendizagem on-line, está entre os de maior aceitação em todo o mundo. Os números impressionam: são mais de 200 países que o utilizam, somando mais de 68 mil sites relacionados a ele; destes, quase cinco mil são brasileiros.

Conferência para os adeptos do Moodle

É a simplicidade e, ao mesmo tempo, a grande flexibilidade operacional e de configuração, que dão ao Moodle tantos fãs. E eles resolveram se unir, organizando uma conferência dedicada a usuários, desenvolvedores e administradores do ambiente: o MoodleMoot.

O evento acontece em diversos países e os participantes têm a chance de, juntos, tirar dúvidas, discutir conceitos e vencer desafios relacionados especificamente ao uso do ambiente virtual na educação.

“É uma oportunidade de dividir conhecimento, aprender, colaborar e criar uma rede de contatos. Nosso objetivo principal é reunir esta comunidade para trocar ideias e experiências”, informam os organizadores da conferência australiana em seu site.

No Brasil, o evento foi realizado pela primeira vez em 2007. Como, anualmente, são lançadas duas novas versões do Moodle, os organizadores brasileiros da conferência decidiram fazer dois encontros por ano, assim, em

Ronald (esq.) e Renato (dir.) com Lino “Badiu” Moniz, considerado uma referência na comunidade de desenvolvedores Moodle.



cada evento são apresentadas as novidades da versão divulgada mais recentemente.

O 9º MoodleMoot Brasil, realizado em Florianópolis entre os dias 9 e 10 de outubro de 2014, pela primeira vez aconteceu fora de São Paulo.

CCEAD no MoodleMoot

Renato Araujo e Ronnald Machado, ambos da coordenação de Tecnologia da Informação da CCEAD, estiveram nos dois eventos de 2014.

Renato explica os objetivos do evento no Brasil: “O foco não é acadêmico, mas prático. O perfil mais pragmático do evento atrai um número maior de pessoas da área de tecnologia, apesar de também haver linhas de discussão e palestras sobre recursos pedagógicos. Os participantes discutem os recursos e as ferramentas do Moodle, além de melhores práticas do uso do ambiente para a educação”.

Ronnald lembra que o último evento, que ocorreu em Santa Catarina, foi pensado especialmente para desenvolvedores: “Foi interessante porque não houve palestras com objetivos comerciais, já que não havia a participação de empresas que usam o Moodle como negócio”.

Os destaques de 2014

No primeiro MoodleMootBrasil de 2014, realizado em maio, em São Paulo, Renato e Ronnald conheceram a versão 2.7 do Moodle, viram as vantagens que ela acrescentaria aos cursos da PUC-Rio e decidiram que era importante fazer a migração da versão utilizada anteriormente. Apenas alguns meses depois, ambos estiveram

no evento de Santa Catarina e descobriram a versão 2.8: “Estamos convencidos da necessidade de adotar esta versão do Moodle aqui na PUC e já estamos trabalhando nisso. Esperamos fazer a mudança no primeiro semestre de 2015”, explica Renato.

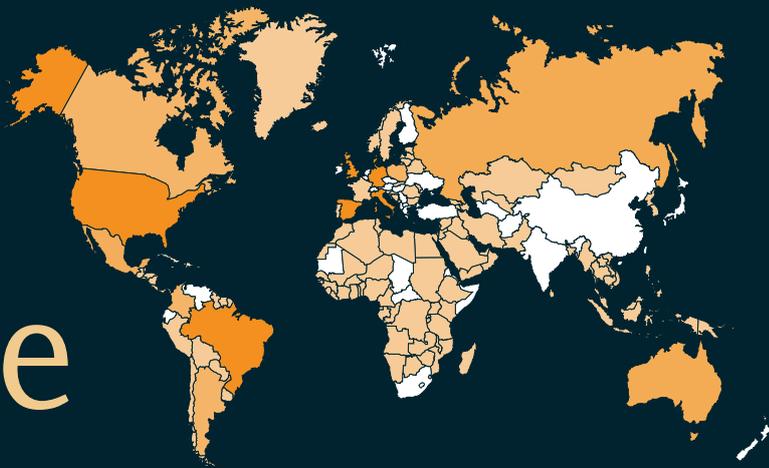
Outro destaque do evento realizado em Santa Catarina foi a palestra com um desenvolvedor do *MoodleHeadquarter (Moodle HQ)*. Para entender a importância desta palestra, é preciso explicar que o Moodle é um software livre, com uma comunidade de desenvolvedores distribuída por todo o mundo e que precisa de muita organização para estruturar as manutenções e o lançamento de novas versões. O *Moodle HQ* é uma espécie de instituição localizada na Austrália, sem fins lucrativos, responsável por desenvolver, controlar e lançar as novas versões do Moodle no mundo inteiro.

“Foi excelente ter a oportunidade de ouvir um desenvolvedor do *Moodle HQ*. Ele falou sobre o processo de desenvolvimento da comunidade e como são controladas as participações dos demais desenvolvedores nas revisões e nos lançamentos de novas versões. Falou também do controle de qualidade das programações e a seriedade envolvida na elaboração de novas ferramentas”, diz Ronnald.

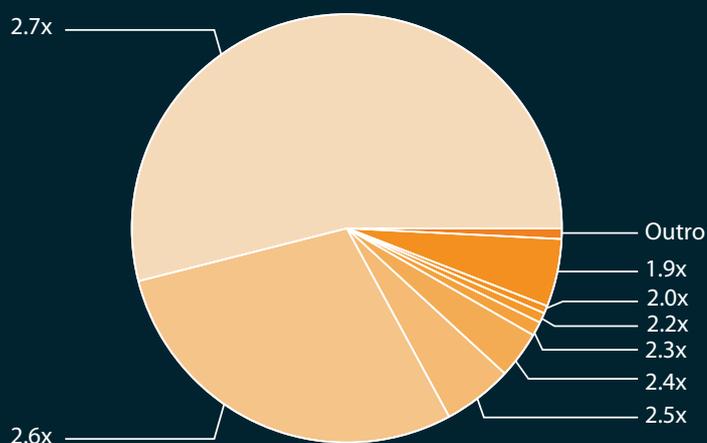
Os dois representantes da PUC-Rio assistiram a várias palestras e três chamaram a sua atenção: a primeira sobre práticas pedagógicas inovadoras, com destaque para o uso diferente das ferramentas do software com foco na melhoria da aprendizagem; a segunda sobre a criação de ferramentas para o ensino de linguagens de programação, auxiliando professores na correção de atividades de computação; a terceira sobre o desenvolvimento de temas gráficos para a customização das novas versões do Moodle.



Estatísticas do Moodle

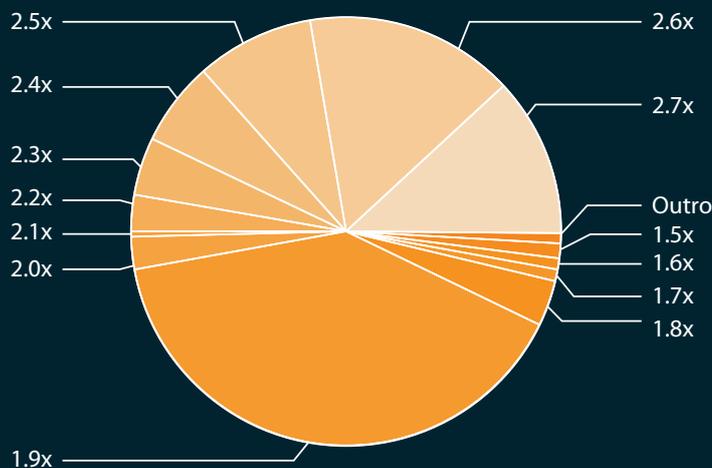


Novos registros no Moodle nos últimos dois meses



País	Registros
Estados Unidos da América	8,861
Espanha	4,748
Brasil	3,787
Reino Unido da Grã-Bretanha e da Irlanda do Norte	3,010
México	2,186
Alemanha	2,128
Colômbia	1,567
Itália	1,540
Austrália	1,406
Rússia	1,223

Todos os registros no Moodle por versão



Sites registrados	53,526
Países	231
Cursos	7,360,737
Usuários	68,717,907
Inscrições	141,345,445
Postagens em fóruns	132,365,703
Recursos	66,975,334
Quiz	260,315,018

ISCOOL

Jogo desenvolvido na CCEAD é finalista de competição internacional



Imagem da primeira parte do jogo.

O jogo

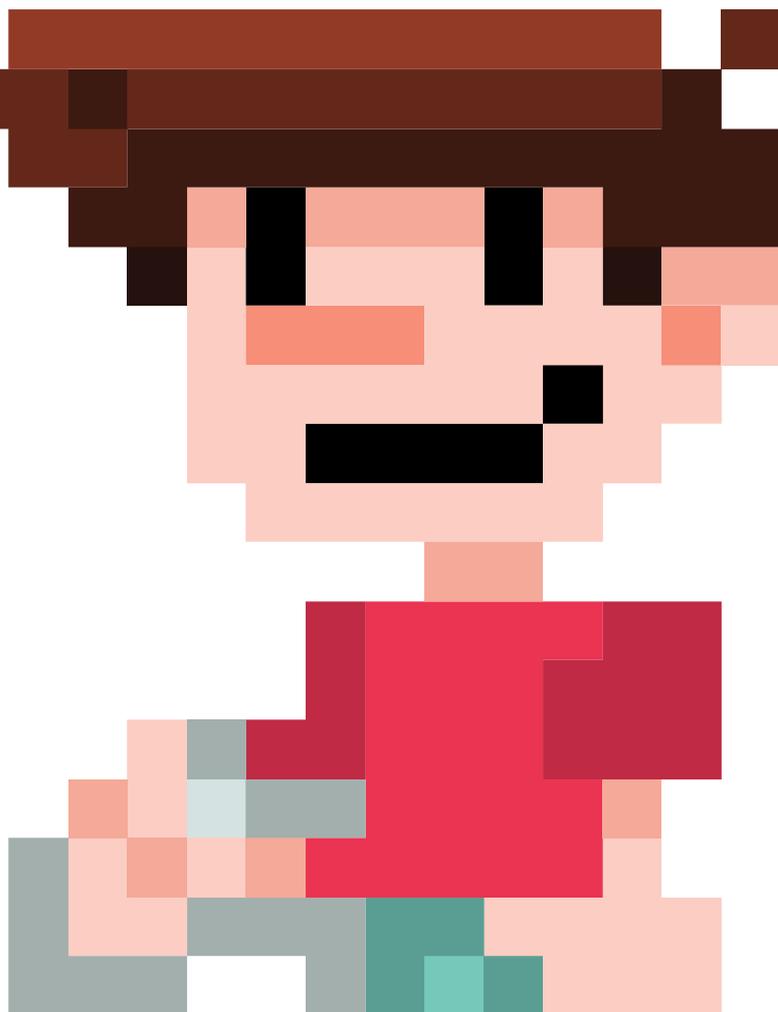
Com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Rio (Faperj), a equipe desenvolveu um jogo, chamado ISCOOL, que facilita o processo de interpretação e análise de texto, em especial, para pessoas com baixo letramento e deficiência auditiva.

A ideia do jogo é bastante simples. Ao entrar na página do ISCOOL, o jogador, em um primeiro momento, escreve um texto que é “enriquecido”, ou seja, são agregadas explicações e definições para várias palavras, termos ou expressões do texto, com a ajuda de dicionários virtuais e bases de conhecimento espalhadas na Web.

Em outras palavras, o jogo fornece ao usuário informações sobre pessoas, organizações e locais, além de definições de palavras e fatos históricos que servem de base para a compreensão do texto, tornando a interpretação e a compreensão mais fáceis.

Em um segundo momento, o jogador é desafiado a escolher, entre várias opções, as cinco imagens que ele

Na última edição da revista Asas, publicamos uma matéria sobre a equipe da CCEAD que estava se preparando para participar do *LinkedUpChallenge 2014*, competição internacional que tem como objetivo fomentar o desenvolvimento de aplicações para fins educacionais com o uso de novas tecnologias. Nesta edição, a notícia é ainda melhor: o grupo que participou do evento foi um dos finalistas da competição.



acredita melhor representar o texto. Ele tem até 5 minutos para completar o desafio dependendo do nível de dificuldade escolhido: fácil, médio e difícil.

Uma aplicação chamada 'Simplificador', que facilita e auxilia leitores e aprendizes na aquisição de conhecimento e no processo de ensino-aprendizagem, foi usada para criar o jogo. Esta aplicação foca na transformação de textos com grau elevado de compreensão em textos de compreensão facilitada. Um exemplo é a simplificação de artigos científicos, possibilitando um maior entendimento do seu conteúdo por indivíduos não especialistas.

A equipe

Gilda Helena Bernardino de Campos e Bernardo Pereira Nunes participaram do projeto como coordenadores, e os alunos Luiz Guilherme Roland e Ângela de Araújo Souza, ambos de Informática, e Clara Ishikawa, de Desenho Industrial, completaram o time.

Bernardo e Luiz Guilherme estiveram na Itália e apresentaram o jogo durante a *International Semantic Web Conference (ISWC'14)*, conferência que é destaque na área de Semântica na Web. A dupla se destacou por representar o único time finalista com estudantes de graduação. As outras equipes eram formadas por profissionais de empresas, mestres e doutores.

A formação de uma equipe formada majoritariamente por estudantes só foi possível porque a Faperj tem um programa de apoio a equipes discentes em projetos de base tecnológica para competições de caráter educacional, visando a inserção e participação de alunos em projetos científicos, competições internacionais etc. Bernardo explica que o programa foi fundamental para o sucesso do projeto ISCOOL: "Foi uma experiência única para os estudantes. Eles não só colocaram em prática o que estão aprendendo nos seus cursos, mas também vivenciaram o dia a dia da criação de um projeto científico, foram desafiados com problemas não-triviais e ainda sob investigação e, por fim, a experiência de participar de eventos internacionais contribui para o crescimento pessoal e profissional".

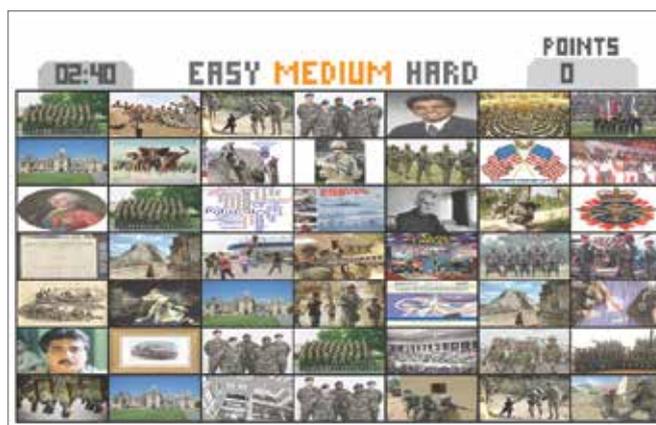


Imagem da segunda parte do jogo.

Quem é quem?



Nome: Luiz Guilherme Roland

Idade: 23 anos

Curso: Informática



Nome: Ângela de Araújo Souza

Idade: 34 anos

Curso: Informática



Nome: Clara Ishikawa

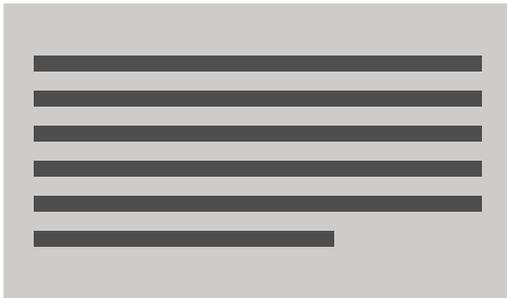
Idade: 23 anos

Curso: Design

O jogo está disponível em <http://research.ccead.puc-rio.br/iscool>

Como funciona?

TEXTO BRUTO

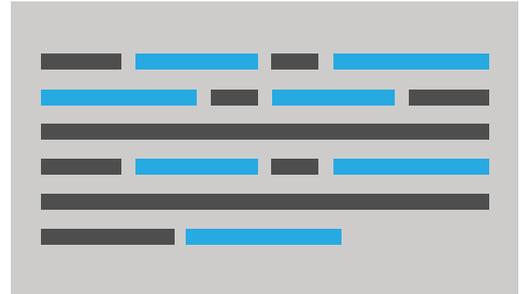


PROCESSAMENTO
DE TEXTO



DBPEDIA
WORDNET
WIKITIONARY

TEXTO ENRIQUECIDO



OBTENÇÃO
DE IMAGEM



FLICKR
BING IMAGE

JOGAR

Finalistas da competição recebem seus certificados.





Discussões em fóruns e TIC no ensino superior:

temas que fizeram parte do 4º Colóquio de Mídias e Educação

Entre os dias 2 e 4 de dezembro de 2014, a UNIRIO foi palco do 4º Colóquio de Mídias e Educação, um evento criado para promover a discussão entre os grupos de pesquisa brasileiros que estudam o processo de produção de conhecimento nas relações entre educação e mídia. Este ano, a temática do evento envolveu o debate sobre o fazer pesquisa com mídias e sujeitos.

O que diferencia este colóquio dos demais debates acadêmicos é a sua proposta de ser um espaço de construção de novas parcerias para publicações e pesquisas interinstitucionais. Para que isso ocorra, os organizadores estruturaram o evento da seguinte forma: no primeiro dia, houve uma palestra de abertura com Ilana Eleá, coordenadora científica da organização *The International Clearing House on Children, Youth and Media*. Ilana também é organizadora da coletânea “Agentes e vozes: um Panorama da Mídia-Educação no Brasil, Portugal e Espanha”, lançada durante o colóquio e que apresenta textos de vários autores sobre suas pesquisas e práticas em mídia-educação.

No segundo dia do evento foram realizadas diversas sessões temáticas, com a apresentação dos estudos realizados pelos grupos de pesquisa. Camila Silva Sousa Santos, aluna do Departamento de Educação da PUC-Rio, disse que este foi um momento muito

“Focamos nosso pensamento em novas ações que possam ser implementadas entre os vários grupos de pesquisa. A palavra-chave foi ‘parceria’. Isso irá reforçar o vínculo entre os participantes e irá ampliar a visibilidade do nosso trabalho.”

enriquecedor: “Ouvimos propostas novas, trocamos ideias e aprendemos uma porção de coisas que, certamente, levaremos para os nossos grupos de pesquisa. Fiquei bastante animada por participar deste colóquio e estou entusiasmada para continuar estudando, levando em conta tudo que assimilei aqui”.

No terceiro dia, os participantes se dividiram em grupos e se reuniram para pensar projetos interinstitucionais e possíveis publicações em conjunto.

Camila, que esteve presente em uma destas reuniões, afirma que este foi o dia de colocar a mão na massa, efetivamente: “Foi um momento de realizações concretas. Focamos nosso pensamento em novas ações que possam ser implementadas entre os vários grupos de pesquisa. A palavra-chave foi ‘parceria’. Isso irá reforçar o vínculo entre os participantes e ampliar a visibilidade do nosso trabalho”.

O grupo de pesquisa da CCEAD PUC-Rio apresentou dois trabalhos no Colóquio. O primeiro, intitulado “Análise das discussões em fóruns sob a perspectiva dos coordenadores acadêmicos”, foi escrito por Bernardo Pereira Nunes, Camila S.S. Santos e Gilda Helena Bernardino de Campos. O segundo, intitulado “Relação professor e aluno na inserção das TIC no Ensino Superior”, foi escrito por Ana Luiza F. Portes, Gianna Oliveira B. Roque e Gilda Helena Bernardino de Campos.



Os trabalhos apresentados pela CCEAD PUC-Rio

Leia mais sobre os trabalhos apresentados pela CCEAD PUC-Rio no Colóquio de Mídias e Educação. Para ver o trabalho completo, acesse o site <http://research.ccead.puc-rio.br>.

Análise das discussões em fóruns sob a perspectiva dos coordenadores acadêmicos

Este trabalho apresenta novos métodos de práticas pedagógicas que estão sendo desenvolvidos com o crescimento dos cursos na modalidade a distância, em particular, o uso de discussões em fóruns de debates em ambientes de aprendizagem on-line.

Acredita-se que as discussões em fóruns devam ser colaborativas e voltadas para a construção do conhecimento coletivo e desenvolvimento de capacidades cognitivas como percepção, compreensão, análise e síntese em todos os atores envolvidos no processo, ou seja, o professor, o mediador pedagógico, geralmente conhecido como tutor, e os alunos.

Neste trabalho, os autores apresentam uma proposta de apoio aos coordenadores acadêmicos e, conseqüentemente, a instituições de ensino para a análise e condução de fóruns on-line. O método apresentado combina métodos estatísticos e tecnologias semânticas para extrair e classificar tópicos abordados em determinado fórum, evidenciando a essência da discussão.

Discussão entre integrantes dos grupos de pesquisa Cooperação e Avaliação em EaD da PUC-Rio e GRUPAR da UFJF.

Relação professor e aluno na inserção das TIC no Ensino Superior

Este artigo tem por finalidade compreender como a universidade e os seus professores estão se preparando para atender às demandas do novo perfil de aluno, cada vez mais conectado.

Os autores apresentam um relato de experiência sobre a percepção dos alunos quanto à educação a distância, através de uma análise com dois eixos norteadores: o ambiente virtual de aprendizagem e a relação professor aluno.

O objetivo da análise não é apenas melhorar a qualidade dos cursos oferecidos, mas também compreender como ocorre a interação e o processo de aprendizagem nessa modalidade de ensino.

As discussões em fóruns devem ser colaborativas e voltadas para a construção do conhecimento coletivo e desenvolvimento de capacidades cognitivas.



