

## 7 DEFINIÇÃO DE CENÁRIO

O computador deve ser utilizado para coisas novas,  
não para reproduzir o antigo.

*David Thornburg*

Como foi comentado na introdução, o cenário proposto para esta pesquisa será o de um curso expresso à distância sobre um software de desenho vetorial, o *Corel Draw*. Como um curso completo foge ao escopo desta pesquisa, uma ou mais tarefas serão propostas dentro deste curso hipotético - reduzido ao no seu mínimo, a tarefa a ser avaliada - mais o sistema de avaliação se dará no decorrer do cumprimento destas tarefas.

ALBINO (2001) cita tarefas em ambientes de aprendizagem mediados por computador que

segundo KUMAR(1996) e SANTORO (1997) [...] podem ser agrupados em três (grupos):

- Tarefas de aprendizagem de conteúdos
- Tarefas de resolução de problemas: análise e síntese, que podem ser realizadas individualmente.
- Tarefas de desenvolvimento de projetos: idem ao item anterior.

Assim sendo, optou-se por desenvolver uma tarefa de resolução de problema (desenho) baseado num projeto (de ilustração).

### 7.1 Resumo da proposta

Após a tela de abertura do curso, o(a) aluno(a) é apresentado(a) aos objetivos do curso: realização de quatro tarefas de desenho, da mais simples (desenho de linhas curvas) até a mais complexa (desenho de linhas fechadas, preenchidas com cores diversas em gradientes).

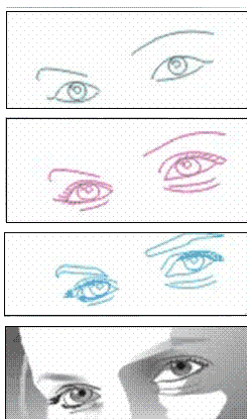


Figura 47 – Etapas/tarefas do curso

A seguir é oferecido um gabarito – uma imagem – sobre a qual o(a) aluno(a) irá desenhar sua tarefa, além de explicação sobre como realizar o desenho, em telas com ilustração e texto descritivo.

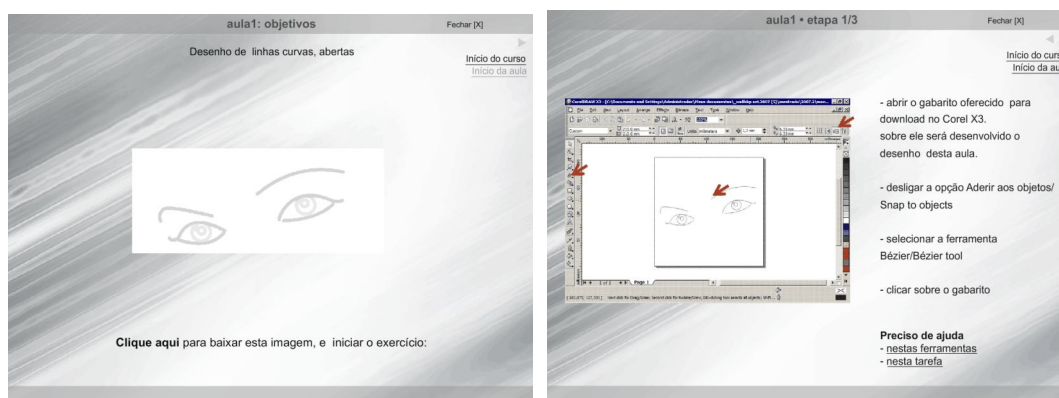


Figura 48 – Gabarito e tela não-adaptativa

Nesse momento o(a) aluno(a) pode alterar a aparência do curso, exibindo links que apresentam conteúdo mais detalhado (texto com imagem, animação ou vídeo) da tarefa.

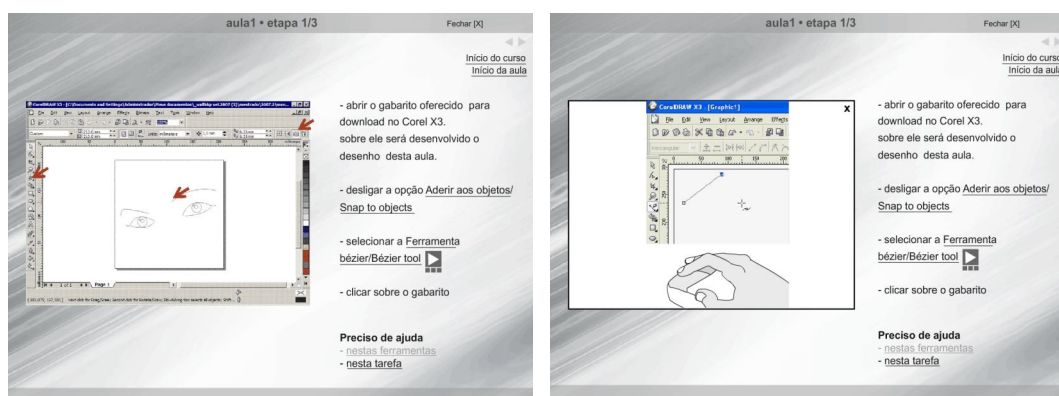


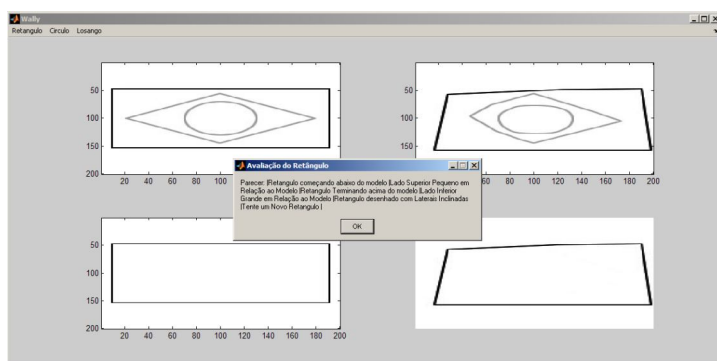
Figura 49 – Navegação e apresentação adaptativas

Após concluir sua tarefa o(a) aluno(a) é orientado(a) a enviar seu desenho para o curso, via internet.



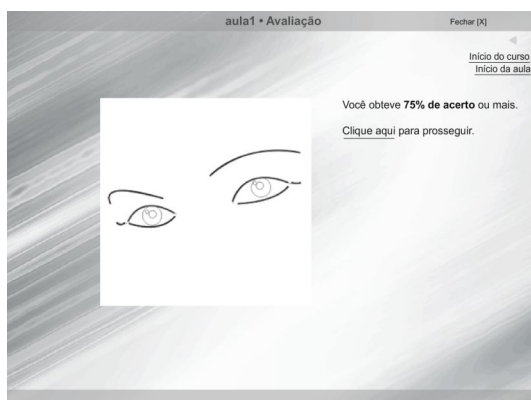
**Figura 50** – Envio de arquivos

Para facilitar o entendimento do sistema de avaliação foi desenvolvido um protótipo, o sistema Wally; o objeto de análise foi um desenho simples - o desenho da bandeira do Brasil.



**Figura 51** – Sistema Wally de avaliação

Após o envio da tarefa o sistema de avaliação analisa o desenho e dá seu parecer: em caso positivo o(a) aluno(a) é promovido à tarefa seguinte;



**Figura 52** – Parecer positivo

caso contrário são oferecidas estratégias de recuperação, como: refazer o curso, obter ajuda adicional (através de lista de perguntas frequentes, chat com alunos ou fórum de discussão dentro do curso).

Caso opte por prosseguir mesmo com pontuação baixa, o(a) aluno(a) recebe o desenho pronto e passa à tarefa seguinte com nota proporcional.

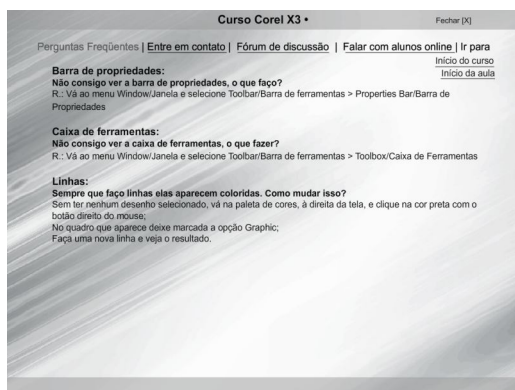


Figura 53 – Lista de perguntas frequentes

## 7.2 Fluxogramas da proposta de curso virtual

Segue-se um fluxograma das tarefas para compreensão do conjunto do processo:

### Tarefa não-adaptativa

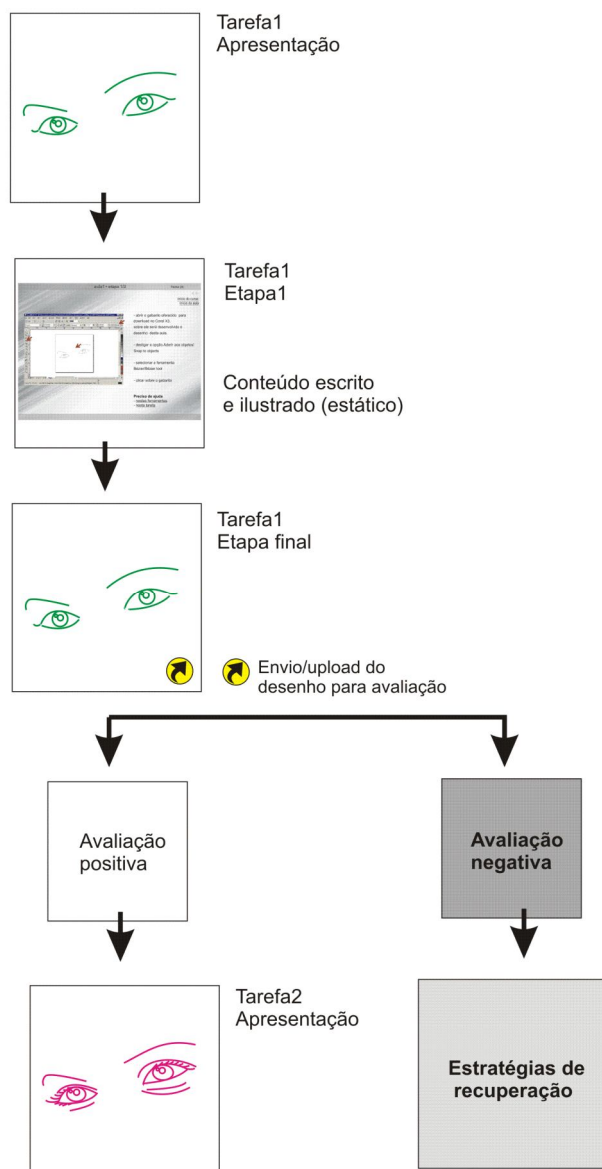


Figura 54 – Curso em versão não adaptativa.

## Tarefa adaptativa

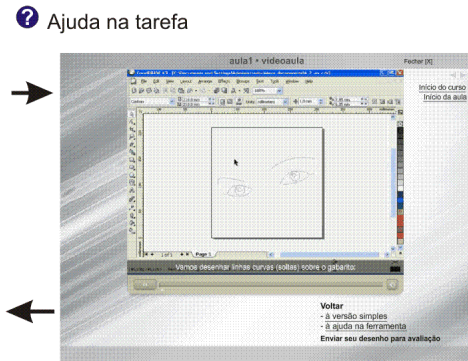
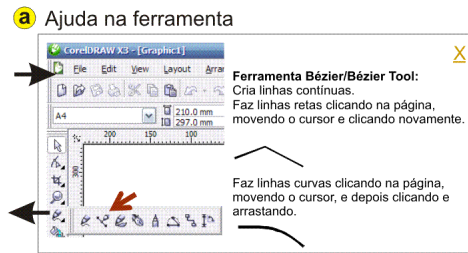
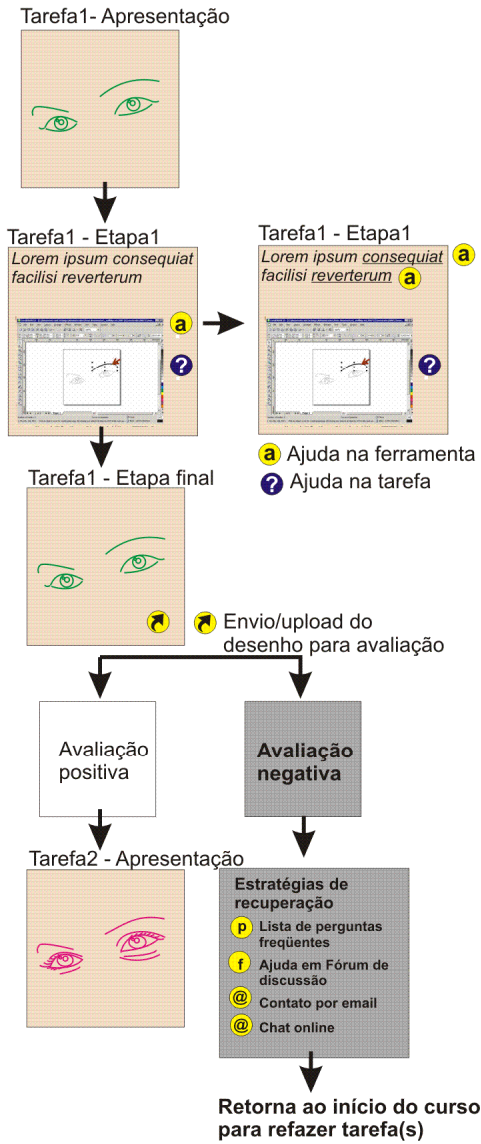


Figura 55 – Curso em versão adaptativa.

## Tarefa adaptativa após avaliação negativa

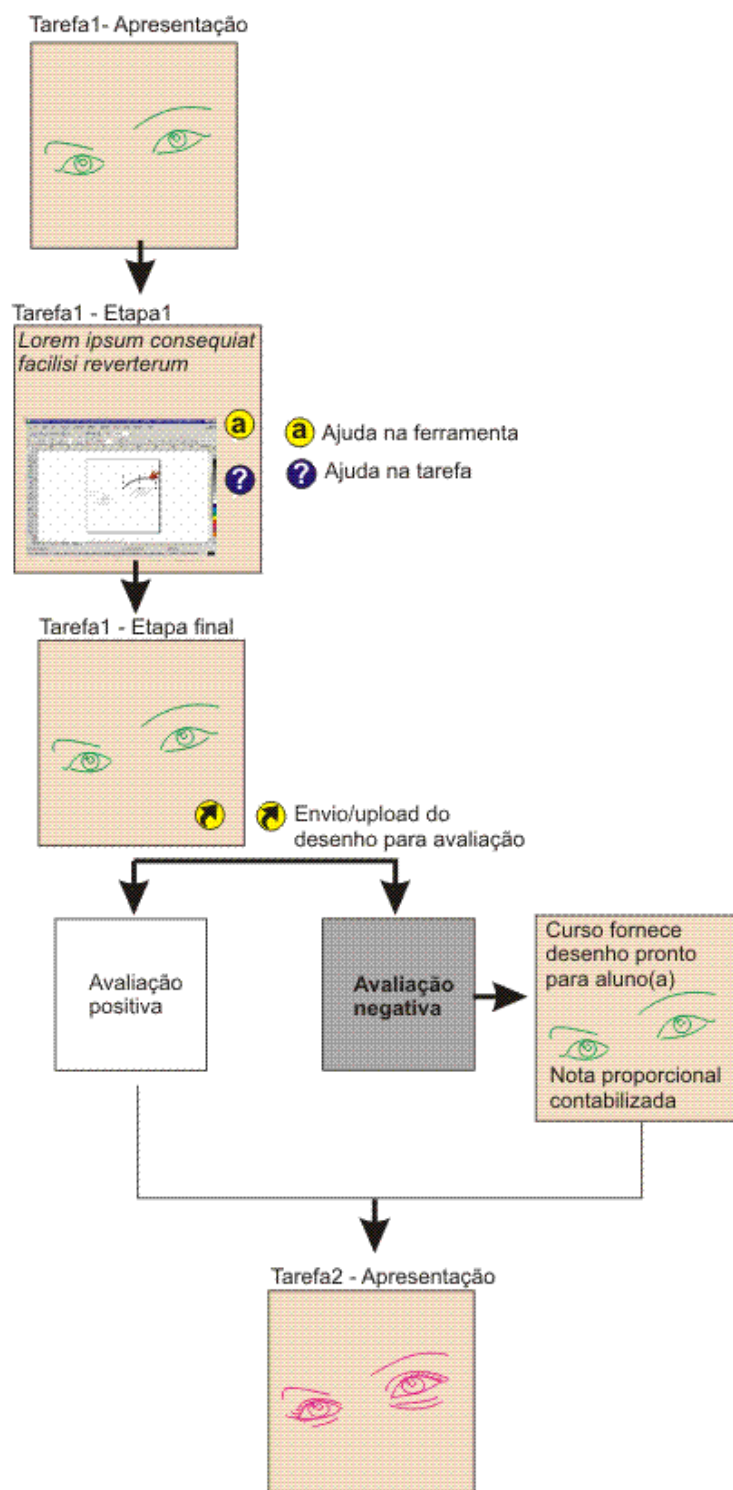


Figura 56 – Curso adaptativo após avaliação negativa.

A seguir, detalhamento da proposta de curso:

### 7.3 Descrição da tarefa

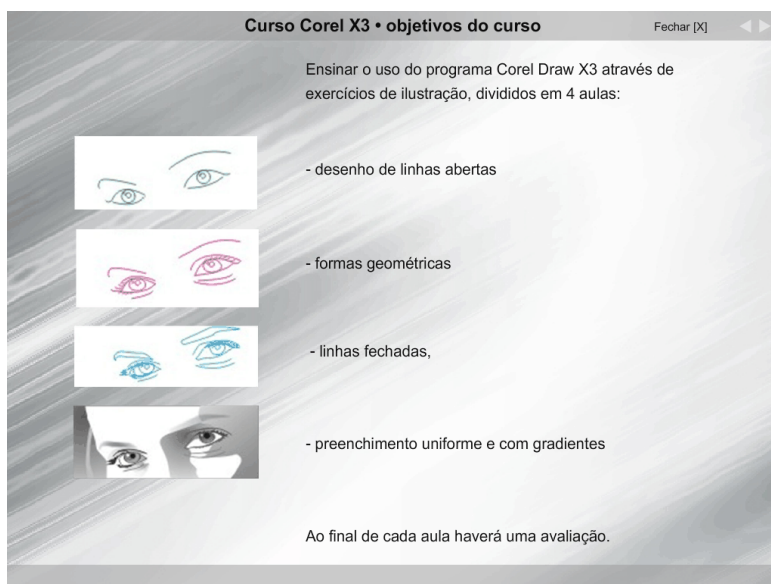


Figura 57 – Tela inicial do curso.

- 1) Tela inicial do curso, onde é apresentado o objetivo das tarefas a serem cumpridas.



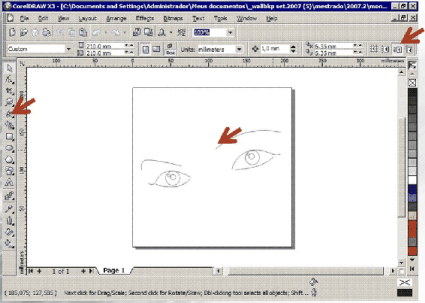
Figura 58 – Gabarito da tarefa.

- 2) Gabarito (imagem) oferecido a partir do qual o aluno irá começar a construir a ilustração.



aula1 • etapa 1/3 Fechar [X]

[Início do curso](#)  
[Início da aula](#)



- abrir o gabarito oferecido para download no Corel X3. sobre ele será desenvolvido o desenho desta aula.
- desligar a opção Aderir aos objetos/ Snap to objects
- selecionar a ferramenta Béziers/Béziers tool
- clicar sobre o gabarito

**Preciso de ajuda**

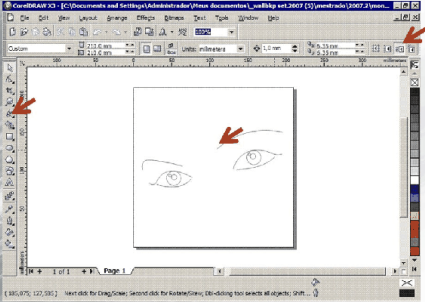
- [nestas ferramentas](#)
- [nesta tarefa](#)


Figura 59 – Tarefa não-adaptada, etapa 1.

3) Primeira etapa da tarefa, com descrição (textual e ilustrada) dos procedimentos a serem desenvolvidos. Observe que há a opção “Preciso de ajuda”, que propõe ao aluno metacognição sobre seu grau de entendimento (como sugere CURA et al, 2005).

aula1 • etapa 1/3 Fechar [X]

[Início do curso](#)  
[Início da aula](#)



- abrir o gabarito oferecido para download no Corel X3. sobre ele será desenvolvido o desenho desta aula.
- desligar a opção Aderir aos objetos/ Snap to objects
- selecionar a Ferramenta [béziers/Béziers tool](#) 
- clicar sobre o gabarito

**Preciso de ajuda**

- [nestas ferramentas](#)
- [nesta tarefa](#)

Figura 60 – Tarefa adaptada, etapa 1.

4) Clicar em “Preciso de ajuda nesta ferramenta” modifica a tela, exibindo hiperlink de ajuda na ferramenta (Ferramenta Béziers), um botão ao lado deste hiperlink (Video).

aula1 • etapa 1/3 Fechar [X]

[Início do curso](#)  
[Início da aula](#)


**Ferramenta Bézier/Bézier tool:**

Se localiza à esquerda da tela, na caixa de ferramentas. De cima para baixo, é o quinto botão. Ao clicar e segurar, a segunda ferramenta.

Cria linhas continuas.

Faz linhas retas clicando na página, movendo o cursor e clicando novamente.

Faz linhas curvas clicando na página, movendo o cursor e depois clicando e arrastando o mouse.

- abrir o gabarito oferecido para download no Corel X3. sobre ele será desenvolvido o desenho desta aula.
- desligar a opção Aderir aos objetos/ Snap to objects
- selecionar a Ferramenta bézier/Bézier tool 
- clicar sobre o gabarito

**Preciso de ajuda**

- [nestas ferramentas](#)
- [nesta tarefa](#)

Figura 61 – Ajuda na ferramenta, texto ilustrado.

5) Clicar no hiperlink “Ferramenta Bézier” exibe uma descrição ilustrada sobre onde está e como funciona a ferramenta Bézier.

aula1 • etapa 1/3 Fechar [X]

[Início do curso](#)  
[Início da aula](#)


**Ferramenta Bézier/Bézier tool:**

Se localiza à esquerda da tela, na caixa de ferramentas. De cima para baixo, é o quinto botão. Ao clicar e segurar, a segunda ferramenta.

Cria linhas continuas.

Faz linhas retas clicando na página, movendo o cursor e clicando novamente.

Faz linhas curvas clicando na página, movendo o cursor e depois clicando e arrastando o mouse.

- abrir o gabarito oferecido para download no Corel X3. sobre ele será desenvolvido o desenho desta aula.
- desligar a opção Aderir aos objetos/ Snap to objects
- selecionar a Ferramenta bézier/Bézier tool 
- clicar sobre o gabarito

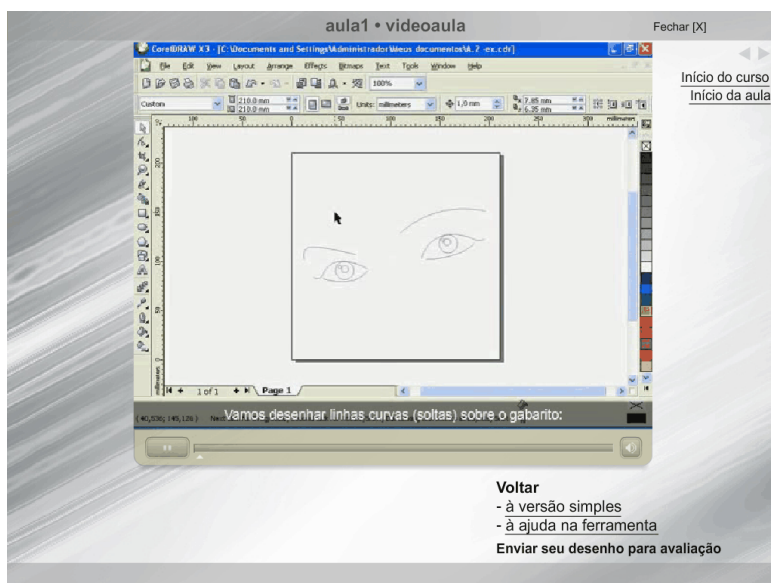
**Preciso de ajuda**

- [nestas ferramentas](#)
- [nesta tarefa](#)

Figura 62 – Ajuda na ferramenta, vídeo.

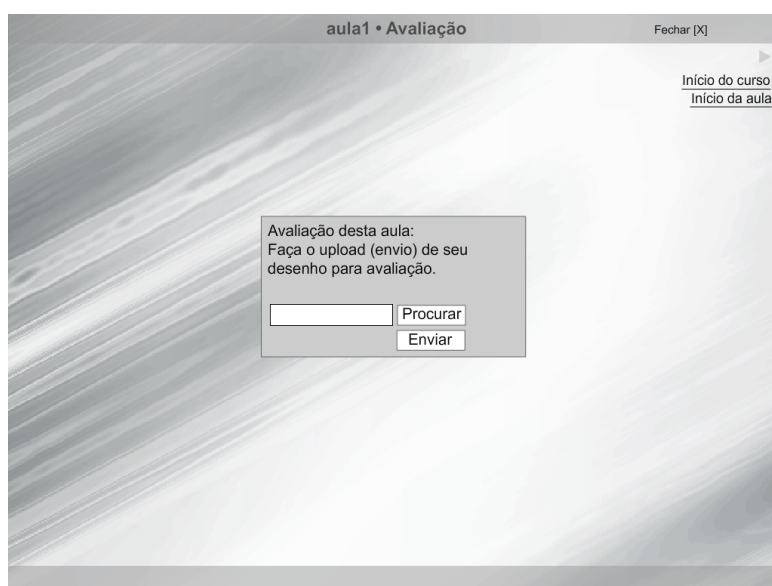
6) Clicar no botão “Vídeo” ao lado de “Ferramenta Bézier” exibe um vídeo descritivo da mesma tarefa. Desta forma considera-se no modelo de ensino múltiplas habilidades ou estilos de aprendizagem dos alunos, como pressupõe escolas de ensino progressistas (Rodrigues, 2000).

Se o aluno clicar no hiperlink “Nesta Tarefa” é exibida uma nova tela, com ajuda na tarefa:



**Figura 63** – Videoaula da tarefa

7) Um vídeo, descritivo da tarefa é exibido para o(a) aluno(a).



**Figura 64** – Tela para envio do desenho e avaliação.

8) Uma vez tendo completado a tarefa, é exibida uma tela para o(a) aluno(a) para que envie o seu desenho (realizado no Corel Draw) para avaliação do curso.

A avaliação pode ser através de um tutor ou professor ou automatizada (via software) como afirma CURA et al, (2005).

Através do professor, o(a) aluno(a) irá receber um email solicitando que acesse o curso através de seu login e senha.

Através do software a resposta será exibida poucos segundos após o envio do desenho.

Em ambos os casos a avaliação pode ser positiva ou negativa.