

MAISSIAT, Jaqueline. *Interconexões entre a Complexidade e o Fazer Docente: Formação Continuada e Tecnologias Digitais em EAD*. Orientadora: Maria Cristina Villanova Biasuz. Coorientadora: Magda Bercht. 2013. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013, Porto Alegre, BR-RS.

**Resumo:**

O presente estudo partiu do interesse de identificar quais são as ações necessárias, em um ambiente virtual de ensino e de aprendizagem, para capacitar um professor de arte a fim de que ele possa ser entendido como um sujeito complexo. Observando a atual sociedade e este aluno digital (homo zappiens) em que se apresenta, o professor contemporâneo tem que atender necessidades, referentes a conteúdo e métodos, que vão além da própria estrutura curricular vigente. O ensino tradicional não consegue, pela sua estrutura linear, abarcar tais elementos de maneira coerente. Encontra-se no paradigma da complexidade, base teórica para desenvolver estes processos, espaço para mudança, e podemos vinculá-la à inovação, criatividade, transdisciplinaridade, flexibilidade. A complexidade, sob o aspecto da formação, indica não simplesmente buscar respostas, mas também perceber os novos desafios que surgem. Um ser-professor aberto a uma perspectiva dialógica na busca de autonomia dentro do seu fazer docente. Para tal, a pesquisa traz o paradigma da complexidade e o sujeito complexo, descritos por Morin e conceitos de Bakhtin fazendo interlocuções com a arte, tecnologia e educação. Considerando o pensamento complexo e o ser professor que nesse mundo transita, este estudo faz referência aos campos: metacognição, resiliência, autonomia, subjetivação, criatividade, transdisciplinaridade, afetividade, cooperação e flexibilidade. A metodologia é de caráter qualitativo, com levantamento bibliográfico e pesquisa-ação. Foi analisado o material produzido através do curso a distância oferecido para professores de arte atuantes na rede pública de ensino, pertencentes à região sul do Brasil (Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Paraná). Pretendeu-se que os resultados obtidos sirvam como aliados dos professores de arte que atuam na educação básica, para que se reconheçam e atuem como sujeitos complexos e enriqueçam suas práticas com o auxílio das tecnologias digitais.

**Palavras-chave:** Formação continuada do professor. Sujeito complexo. Tecnologias digitais. Educação a distância.

---

COSTA, Patrícia da Silva Campelo. *Mineração Textual e Produção de Fanfictions: Processos Desencadeadores de Oportunidades de Letramento no Ensino de Língua Estrangeira*. Orientador: Eliseo Berni Reategui. Coorientadora: Eunice Polonia. 2013. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013, Porto Alegre, BR-RS.

**Resumo:**

Esta tese tem por objetivo investigar como o letramento em língua estrangeira (LE) pode ser apoiado pelo uso de um recurso digital passível de auxiliar os processos de leitura e produção textual. Assim, a presente pesquisa baseia-se nos estudos de Feldman e Sanger (2006) acerca da mineração de textos e nas pesquisas de Black (2007, 2009) sobre a incorporação de um gênero textual característico da internet (*fanfiction*) na aprendizagem de línguas. Através da utilização de um recurso de mineração de texto (Sobek), a partir do qual ocorre a extração dos termos mais recorrentes em um texto, os participantes deste estudo criaram narrativas, em meio digital. Os doze alunos participantes da pesquisa utilizaram a ferramenta Sobek como mediadora da produção de histórias conhecidas como *fanfictions*, nas quais novas tramas são criadas a partir de elementos culturais já reconhecidos na mídia. Os informantes eram seis graduandos em Letras e seis participantes de um curso de extensão, ambos os grupos na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Na tarefa proposta, cada aprendiz leu uma *fanfiction* de sua escolha, publicada na web, e utilizou a ferramenta de mineração para formar grafos com os termos mais recorrentes da história. Durante tal processo, o aluno tinha oportunidade de fazer associações entre as expressões do texto, de modo a formar, na ferramenta Sobek, uma imagem em rede (grafo) que representasse termos recorrentes nesse gênero textual (tais como o uso de tempos verbos no passado e adjetivos para caracterizar personagens e contexto). Posteriormente, esse grafo foi repassado a um colega, que assim iniciou seu processo de composição com base nessa imagem representativa do texto. A partir da análise dos dados, observou-se que a utilização da ferramenta digital deu suporte à produção textual em LE, e sua subsequente prática de letramento, visto que os autores se apoiaram no recurso de mineração para criar suas narrativas *fanfiction*.

**Palavras-chave:** Mineração de texto. *Fanfiction*. Letramento em língua estrangeira.

MACHADO, Letícia Rocha. *Construção de Uma Arquitetura Pedagógica para Cyberseniors: Desvelando o Potencial Inclusivo da Educação a Distância*. Orientadora: Patrícia Alejandra Behar. Coordenador: Johannes Doll. 2013. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013, Porto Alegre, BR-RS.

**Resumo:**

A presente tese versa sobre a Educação a Distância e o desenvolvimento de estratégias pedagógicas, técnicas e metodológicas no intuito de abranger as necessidades biopsicossociais e incluir os idosos em cursos virtuais. Deste modo, o objetivo da presente pesquisa foi construir uma arquitetura pedagógica para a Educação a Distância voltada para *cyberseniors*. Esta necessidade surgiu da perspectiva de uma vida longa para uma grande parte da população, representando novos desafios. Neste contexto, os recursos tecnológicos, assim como a internet representam um canal importante e propício para uma educação permanente. A educação a distância, portanto, pode se tornar uma forma de inclusão social por suas inúmeras possibilidades. Mas com novos paradigmas emergentes, na gerontologia e educação, surge a necessidade de investigar como poderia ser realizado o planejamento de cursos *online* para idosos. Desta forma as arquiteturas pedagógicas, como estruturas organizacionais do planejamento, podem auxiliar na discussão e reflexão sobre o tema. Para atender ao objetivo proposto, o estudo foi realizado em uma abordagem quali-quantitativa, composta por sete etapas de desenvolvimento. Neste almejou-se mapear indicadores para uma arquitetura pedagógica coletados em cursos de extensão para idosos. A coleta de dados foi realizada a partir de observações participantes, entrevistas, questionários e produções tecnológicas dos participantes em ambientes virtuais de aprendizagem. Estes indicadores possibilitaram a construção da arquitetura pedagógica final onde se percebe a necessidade de aspectos gerontoeducacionais, como a resiliência e a reminiscência com os idosos. Com o estudo foi possível perceber que os idosos possuem potencial para aprender através da EAD, o que irá implicar mudanças culturais através de novas aprendizagens.

**Palavras-chave:** Idosos. Educação a Distância. Arquitetura Pedagógica.

---

RODRIGUES, Alessandra Pereira. *Integração de Ambiente Virtual de Aprendizagem com Repositório Digital*. Orientadora: Liane Margarida Rockenbach Tarouco. Coorientador: Sílvio Cesar Cazella. 2013. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013, Porto Alegre, BR-RS.

**Resumo:**

Objetos de Aprendizagem são importantes recursos para ensinar a aprendizagem. Atualmente, importantes questões são facilitar a localização e o acesso à Objetos de Aprendizagem, adequados as necessidades de alunos e professores, pois a dificuldade em realizar esses processos ocasiona a diminuição da frequência de utilização e reutilização dos mesmos em atividades de ensino e aprendizagem. O local adequado para armazenar tais objetos é o Repositório de Objetos de Aprendizagem (ROA). No entanto, seu uso ocorre por meio dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs). A presente proposta de tese tem como objetivo verificar como a integração de um Repositório de Objetos de Aprendizagem a um Ambiente Virtual de Aprendizagem auxiliado por um Agente Recomendador de Objetos de Aprendizagem pode ser realizada e como este conjunto pode apoiar o professor e o aluno na construção e adaptação do plano de ensino e aprendizagem. Essa proposta apresenta o referencial teórico acerca dos Repositórios de Objetos de Aprendizagem e Ambientes Virtuais de Aprendizagem e algumas soluções implementadas na tentativa de integrar esses sistemas. Além disso, propõem um modelo de integração de repositórios a AVAs e um modelo de Agente Recomendador. Para implementar os modelos apresentados é proposto um plano de trabalho que contempla a realização de um estudo de caso com o objetivo de validar a integração desses sistemas. Os sistemas escolhidos para realizar o estudo de caso foram o repositório DSpace e o AVA Moodle. A hipótese principal é que a integração dos sistemas permitirá que os Objetos de Aprendizagem possam ser facilmente agregados pelo professor ao AVA de modo a contribuir no planejamento das unidades de aprendizagem de uma disciplina/curso e permitirá que esses recursos sejam recomendados pelo professor e/ou pelo Agente Recomendador ao aluno em cada uma das unidades de aprendizagem da disciplina/curso. Para validar a integração e a eficácia do Agente Recomendador será realizado um estudo de caso com alunos e professores de uma turma da disciplina de Projeto de Banco de Dados Relacional do Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Pelotas. Diferentemente de outros estudos realizados sobre o tema e relatados aqui nesta proposta, este trabalho tem como foco a integração dos ambientes, com a finalidade tecnológica de verificar a interoperabilidade existente entre eles e como finalidade pedagógica de verificar como esta integração pode auxiliar professores e alunos. Além disso, o trabalho fruto desta proposta trará contribuições importantes para as instituições de ensino que utilizam o DSpace como repositório institucional e o Moodle como AVA Institucional, pois poderão integrá-los obtendo todos os benefícios que esta integração pode oferecer.

**Palavras-chave:** Objetos de Aprendizagem. Repositório de Objetos de Aprendizagem. Ambiente Virtual de Aprendizagem. Agente Recomendador.

BEZ, Marta Rosecler. *Construção de um Modelo para o Uso de Simuladores na Implementação de Métodos Ativos de Aprendizagem nas Escolas de Medicina*. Orientadora: Rosa Maria Vicari. Coorientador: Alexandre Moretto Ribeiro. 2013. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013, Porto Alegre, BR-RS.

**Resumo:**

Este trabalho tem como objetivo propor um modelo para o uso de ferramentas tecnológicas (em especial simuladores de casos clínicos) como mediadoras do processo de implementação de métodos ativos de aprendizagem no ensino de medicina. A metodologia empregada é a pesquisa-ação, onde o pesquisador é membro ativo da ação e, ao mesmo tempo, a partir da realidade observada, busca na pesquisa soluções para os problemas encontrados. Um estudo teórico sobre métodos ativos de aprendizagem, com ênfase em aprendizagem baseada em problemas e problematização, é apresentado no decorrer do trabalho, seguido de uma revisão sistemática sobre o uso de simuladores no ensino de medicina. O modelo proposto é composto de quatro pilares que lhe dão suporte: metodológicos, organizacionais, tecnológicos e estruturantes. Os pilares metodológicos foram obtidos por meio do estudo teórico sobre métodos ativos de aprendizagem. Os pilares organizacionais são provenientes da revisão sistemática. Quanto aos aspectos tecnológicos, esses foram desenvolvidos abarcando simuladores (SIACC e SimDeCS), banco de imagens médicas, banco de dados e plataformas. Os simuladores foram validados em duas oficinas de formação de professores, e os resultados de um questionário aplicado foram analisados, comparando os dois sistemas e demonstrando os aspectos positivos e os que devem ser melhorados para que possam ser utilizados em sala de aula. Os aspectos estruturantes provêm do estudo de diversas plataformas para disponibilizar os simuladores de paciente virtual. O modelo foi concluído e validado em suas partes no decorrer da pesquisa-ação e deverá ser validado na sua completude junto a uma faculdade de Medicina.

**Palavras-chave:** Métodos Ativos de Aprendizagem. Simuladores. Paciente Virtual. Educação Médica. Ciclo de Kolb. Pesquisa-ação. Revisão Sistemática.