

FACULDADE DE TECNOLOGIA SENAC FLORIANÓPOLIS
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

WANIA MARIA DE ALMEIDA PEREIRA

PROJETO DE AÇÃO DE UM CURSO DE CAPACITAÇÃO EM
SOFTWARE LIVRE

FLORIANÓPOLIS

2010

WANIA MARIA DE ALMEIDA PEREIRA

**PROJETO DE AÇÃO DE UM CURSO DE CAPACITAÇÃO EM
SOFTWARE LIVRE**

Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação apresentado à banca examinadora da Faculdade de Tecnologia Senac Florianópolis como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação a Distância.

Orientadora: Prof^ª. MSc. Vilma Ferreira Bueno

FLORIANÓPOLIS

2010

**PROJETO DE AÇÃO DE UM CURSO DE CAPACITAÇÃO EM
SOFTWARE LIVRE**


Por

WANIA MARIA DE ALMEIDA PEREIRA


Trabalho apresentado e aprovado em sua forma final, pelos membros da Banca Examinadora.

Aprovado em 18 de maio de 2010.

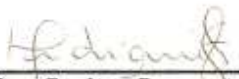
BANCA EXAMINADORA:



Profª. MSc. Vilma Ferreira Bueno - Orientadora
Faculdade de Tecnologia SENAC Florianópolis



Profª. MSc. Patricia França Alborghetti - Examinadora
Faculdade de Tecnologia SENAC Florianópolis



Profª. MSc Lidiane Goedert - Representante Institucional
Faculdade de Tecnologia SENAC Florianópolis

DEDICATÓRIA:

Dedico à minha mãe, que sempre incentivou o aprendizado e, a compartilhá-lo.

AGRADECIMENTOS

À minha família que me apoia em tudo que faço.

A meu marido que incentivou e financiou esse curso maravilhoso.

A meus tutores: Lidiane, Vilma, Ronaldo e Patrícia pela força e a paciência nos momentos difíceis.

Em especial à Ana Paula que foi a maior incentivadora do tema de meu Projeto.

À minha querida orientadora Vilma , que sempre acreditou em meu trabalho.

À todos os meus colegas por terem contribuído com meu crescimento intelectual durante esse longo processo.

E a todos os colaboradores do SENAC que foram tão atenciosos nos momentos em que precisei.

Epígrafe

“Um pouco do conhecimento que age vale mais do que o conhecimento que é ocioso.”

Kahlil Gilbran

RESUMO

Neste trabalho apresenta-se uma proposta para a implantação de um curso de capacitação, na modalidade a distância, para profissionais da educação que tenham que utilizar o sistema operacional Linux e seus aplicativos como ferramentas de apoio à aprendizagem colaborativa. Defende-se a pertinência do tema escolhido para o curso, levando-se em consideração os Projetos de Inclusão Digital do Governo Federal e, da meta da UNESCO que é a inclusão das TICs nas práticas pedagógicas desses profissionais para que ocorra uma mudança significativa na Educação Brasileira. Quem sabe, construindo assim uma comunidade de aprendizagens colaborativas. Descreve-se aqui, todas as fases de construção do curso, desde a metodologia até os possíveis orçamentos.

Palavras-chave: Linux. Inclusão. Aprendizagens.

ABSTRACT

In this work there is a proposition about the implantation of a capitation course, in modality to distance, indicate to professional of education who use the Linux operational system and its applicable like instrument to support the apprenticeship. It maintain the pertinent theme chose to this course, and considering the Digital Inclusion Projects of the Government and the UNESCO's goal that is the inclusion TIC's in pedagogic practices of the professionals and to happen a good changing in Brazilian Education. Who knows so to build a community of apprenticeship. It describing, all the stages for construction this course, from the methodology until the estimate possible.

Key words: Linux, Inclusion, Apprenticeship.

LISTA DE SIGLAS

AVA	– Ambiente Virtual de Aprendizagem
EAD	– Educação a Distância
GB	– Gigabytes
LDB	– Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
LTS	– Longo Tempo de Suporte
MB	– Megabytes
MOODLE	– Modular Object-Oriented Dynamic Learning Enviroment
PDF	– Portable Document Format
RAM	– Random Acess Memory (Memória de Acesso Aleatório)
SC	– Santa Catarina
SENAC	– Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial
SERPRO	– Serviço Federal de Processamento de Dados
TI	– Tecnologia da Informação
TICs	– Tecnologias da Informação e Comunicação
UNESCO	– United Nations Education Scientfic and Cultural Organization

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	POR QUE O SOFTWARE LIVRE?.....	12
1.2	SISTEMA OPERACIONAL LINUX UBUNTU	14
1.3	O PROJETO.....	15
1.4	JUSTIFICATIVA.....	17
1.5	ENTENDENDO A EDUCAÇÃO NA MODALIDADE A DISTÂNCIA	19
2	OBJETIVOS	21
2.1	OBJETIVO GERAL	21
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	21
3	METODOLOGIA.....	22
3.1	CARACTERIZAÇÃO DO CURSO:	23
3.2	CONCEPÇÃO PEDAGÓGICA:	25
3.3	MODELO DE DI.....	26
3.4	ESTRUTURA CURRICULAR	26
3.5	CRONOGRAMA DO CURSO.....	30
3.6	SISTEMA DE TUTORIA.....	31
3.7	SISTEMA DE AVALIAÇÃO.....	31
3.8	EQUIPE MULTIDISCIPLINAR.....	32
3.9	RECURSOS NECESSÁRIOS	32
4	CRONOGRAMA.....	33
5	CUSTOS E FINANCIADORES.....	34
5.1	ORÇAMENTO DO PROJETO.....	34
6	ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO.....	36
7	REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, com a difusão da internet, o movimento pelo Software Livre ganhou espaço mundial. Esse movimento é baseado no princípio de construir e compartilhar o conhecimento através da rede mundial de computadores. Segundo Silveira (2003), o Software Livre representa uma opção pela criação, pela colaboração e pela independência tecnológica e cultural, uma vez que é baseado no princípio do compartilhamento do conhecimento e na solidariedade praticada pela inteligência coletiva conectada na rede mundial de computadores.

Lèvy (1999) salienta que esse ideal da inteligência coletiva passa, evidentemente, pela disponibilização da memória, da imaginação e da experiência, por uma prática banalizada de troca dos conhecimentos, por novas formas de organização e de coordenação flexíveis e em tempo real. Se as novas técnicas de comunicação favorecem o funcionamento dos grupos humanos em inteligência coletiva, devemos repetir que não o determinam automaticamente.

Em uma sociedade que está se interligando, fazendo redes de conhecimento, construindo e ressignificando o saber através da internet não sobra espaço mais para o individualismo na educação. Nossos educadores poderão descobrir que participando de comunidades colaborativas, só tem a ganhar e aprender cada vez mais. A veloz transformação da sociedade nestas últimas décadas exige integrar as novas tecnologias à educação, como parte da “estratégia global de política educativa”, na qual professores seria prioridade (TEDESCO, 2004, p. 11).

Entre tantas inovações tecnológicas, vamos ao encontro do movimento de novos sistemas operacionais livres e gratuitos existentes chamados de sistemas operacionais Linux, que possuem diversas distribuições. Optou-se por uma distribuição intuitiva e de fácil aprendizado que tem por nome Ubuntu, que tem como tradução: “Humanidade para os outros”, ou “Sou o que sou pelo que nós somos”. Atualmente é o sistema mais fácil de usar, aprender e ensinar, segundo a Comunidade Linux. Já vem uma coleção de aplicativos que são voltados para a produtividade, para entretenimento e para a educação. Ele é perfeito para quem quer se libertar da inércia das mentalidades e das culturas, como alertou Lèvy (1999).

Um educador deve estar sempre informado sobre o contexto sócio-histórico e cultural onde sua escola está inserida e, estar sempre aberto a inovações para a garantia de novas aprendizagens em sua comunidade escolar. Moran (2007) faz uma reflexão profunda sobre as

tecnologias utilizadas, como por exemplo, câmeras digitais, computadores, celulares, *palm*s, *ipods*, mp3, entre tantas outras. Ele lembra que no primeiro momento essas tecnologias eram usadas separadamente, mas atualmente são multifuncionais. Nesse caso, lembramos do celular, que tem muitas funções, hoje em dia usadas pedagogicamente. E, o educador deve estar pronto a inserir em suas práticas pedagógicas essas novas tecnologias, seja ela um celular ou um sistema operacional novo.

A imprensa divulga todos os dias dados sobre o aumento do acesso à internet e às novas tecnologias da informação e comunicação no Brasil. E, também se sabe que as políticas públicas são essenciais nesse processo de inclusão digital. Esse aumento é justificado pelos incentivos dos projetos do Governo Federal que tem por meta apoiar e incluir os cidadãos digitalmente na compra de computadores ou notebooks, por exemplo. Além disso, cresce um grande movimento ao combate do analfabetismo digital através de ONGs, empresas privadas, universidades públicas e privadas, divulgando assim a produção e construção do conhecimento.

Moran (2007) reforça que educar com novas tecnologias é um desafio que até agora não foi enfrentado com profundidade. Por enquanto, temos pequenas mudanças. E essas mudanças só poderão acontecer com a democratização do acesso à informação para que a maioria das pessoas saiba operar e resolver problemas utilizando as tecnologias.

No Brasil hoje já temos um grupo de professores que desenvolvem seus projetos utilizando-se da tecnologia da informação e comunicação, mas, na maioria das escolas os educadores ainda estão engatinhando na sua utilização e, quando a usam se faz precariamente. Moran (2007) reforça que os educadores que utilizam as tecnologias, as utilizam somente para ilustrar suas aulas só que, ainda não tem o domínio técnico-pedagógico que possa alicerçar a mudança e a construção de aprendizagens significativas. É de fundamental importância esse domínio para que se possa construir o conhecimento e novos olhares sobre a aprendizagem.

Novas tecnologias não significam mudanças pedagógicas, as mudanças acontecem quando se atinge uma dimensão emancipatória, não nega a história e, tenta fazer avançar o processo de mudança, segundo Amaral (2007).

E, para atingir essa dimensão emancipatória, os educadores precisam de cursos de capacitação que venham ao encontro das suas necessidades e horários. A educação, na modalidade a distância, pode suprir essa necessidade levando esse educador a mergulhar

desde o princípio no uso das tecnologias da informação e comunicação e, assim criando autonomia suficiente para dominá-las técnico-cultural e pedagogicamente.

1.1 POR QUE O SOFTWARE LIVRE?

Para melhor entendimento, deve-se entender o que é um software. Software é o nome dado a qualquer programa de computador. Um programa que realiza funções dentro do sistema operacional. Ele é desenvolvido por programadores que utilizam linguagens de programação para construí-lo. Os sistemas operacionais Microsoft Windows, Linux, Mac OS, os *drives* que controlam o comportamento de alguns hardwares (impressoras, modems, *webcams*, etc) e todos os aplicativos utilizados como processadores de texto, planilhas, navegadores de internet, são exemplos de softwares, dentre tantos outros.

O software pode ser copiado e armazenado em CDs, HDs, *pendrives*, etc. Sua cópia, também, pode ser transportada de um computador para outro desde que estejam conectados em rede.

Os softwares podem ainda ser classificados em:

1. Proprietários: são softwares cujas cópias, redistribuições ou modificações são restritas, por alguma medida legal, pelo seu criador ou distribuidor. Para utilizá-lo deve-se pedir permissão à seu criador, ou pagar para fazê-lo (adquirindo uma licença). São exemplos de software proprietários: Microsoft Windows 7, Adobe Photoshop, Pacote Office 2003.
2. Livres: são quaisquer programas de computadores que possam ser usados, copiados, estudados, modificados e redistribuídos sem restrições. O conceito de Software Livre se opõe ao de Software Proprietário, mas não ao software que é vendido almejando lucro. A maneira usual de distribuição do Software Livre é anexar uma licença de Software Livre e tornar o código fonte disponível.

Sobre optar-se pelo Software Livre, Lima (2008) reforça que levantar e apontar o uso da tecnologia e filosofia dos Softwares Livres ou de Códigos Abertos em contextos educacionais pode contribuir, por um lado para uma maior utilização do mesmo em educação

e por outro lado, para uma reflexão crítica de como a educação brasileira pode avançar incorporando parte da filosofia dos Softwares Livres ou de Código Aberto no sentido de construirmos uma educação mais adequada a Era da Informação.

A comunidade que utiliza softwares livres possui uma maneira ímpar de transmitir o conhecimento. Todos compartilham suas experiências através de fóruns, listas de discussões, mensageiros instantâneos, emails, *blogs*, *migroblogs*, *Wikis* entre tantas outras ferramentas. Esse já é um exemplo que não ficamos dependentes de suportes técnicos pagos, pagar licenças e nos afastamos da pirataria.

Optou-se pelo Software Livre ainda pelos seguintes motivos:

1. Redução de custos: os softwares livres são gratuitos em relação aos softwares proprietários que tem custos elevados de suas licenças;
2. Maior liberdade de personalização e também de regionalização: motivos fundamentais para softwares educativos;
3. Excelente compatibilidade de hardware: o sistema Linux não exige máquinas robustas;
4. Suporte técnico: o suporte comunitário é mais acessível que os suportes fechados ou pagos;
5. Filosofia de liberdade e compartilhamento do conhecimento: vai de encontro à LDB (1996): Art. 2º: A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

1.2 SISTEMA OPERACIONAL LINUX UBUNTU

O sistema operacional Ubuntu é uma distribuição Linux baseada em uma distribuição muito estável chamada Debian (que tem por característica muitos testes antes de ser lançada uma nova próxima versão e, seus programas são instalados graficamente e a um clique). Ubuntu é um sistema operacional de código aberto baseado no Linux. O Linux é um sistema operacional multitarefa que funciona em todos os tipos de computadores existentes.

Seu foco principal são os usuários iniciantes ou com pouca experiência em Linux. Sua interface é clara, intuitiva e objetiva e seus comandos são automáticos e, isso facilita para aqueles que têm certo conhecimento em outros sistemas operacionais.

O sistema tem garantia de atualizações para todos os aplicativos, a cada 18 meses, pela Canonical, que é o grupo que patrocina e investe nessa distribuição e, ainda temos a versão LTS (longo tempo de suporte) com atualizações garantidas por três anos. Nos servidores as atualizações são de cinco anos. Essas atualizações servem para corrigir e trocar a versão dos softwares, sempre quando forem lançadas novas versões.

O Ubuntu já vem com todos os aplicativos necessários, visando à inclusão digital, inclusive com ferramentas de acessibilidade para deficientes visuais, suíte de Produtividade (Open Office), multimídia, navegador de internet (Firefox), mensageiro instantâneo entre tantos outros. O Ubuntu ainda tem três tipos: Desktop (para usuários domésticos), Servidores e Ubuntu Remix (próprio para net books). O foco do curso apresentado será para o Desktop.

O Governo Federal do Brasil, especialmente de 2005 para cá, vem estimulando o uso do software livre, seguindo os passos de vários outros países, como França, México, Índia e Venezuela. A possibilidade de uso de software livre em programas governamentais abre um leque sem precedentes para a Administração Pública, gerando uma economia em larga escala, que ultrapassa os setores que utilizam o Software Livre. Atrelado à decisão do Governo Federal (o que é comum aqui no Brasil), empresas começam a apostar na adoção do Software Livre na gestão de seus negócios, como a Petrobrás, Grupo Pão de Açúcar, Casas Bahia, entre outros. A esfera estadual também investe e estimula o uso de Software Livre. Vemos no Brasil algumas "ilhas de desenvolvimento e aplicação de software livre". No Rio Grande do Sul, na cidade de Porto Alegre, temos um uma rede em sistema Linux para escolas públicas municipais, o "Rede Escolar Linux" (esta solução informatizada é um projeto mexicano). O

Governo Federal estimula o uso do Linux também na área da educação temos o **ProInfo** que “é um projeto que visa promover o uso pedagógico de tecnologias da informação relacionadas a conteúdos educacionais nas escolas públicas de todo o Brasil. Nesse contexto, o **Linux Educacional (LE)** colabora para o atendimento dos propósitos do **ProInfo**, de forma a favorecer o usuário final.” (Fonte : <http://www.softwarelivre.gov.br/>)

Os computadores fornecidos às escolas públicas de todo o país, tem como sistema o Linux Educacional que é uma adaptação do Ubuntu versão 8.04, com todas as ferramentas de produtividade. Sua interface é o **KDE (K Desktop Environment)**, que tem uma semelhança com a interface do Microsoft Windows. O grande passo agora é capacitar os educadores para que façam melhor proveito de todo esses softwares e que percebam que esse aprendizado pode contribuir muito para sua profissão.

1.3 O PROJETO

Sabe-se que a maior parte dos educadores tem uma carga horária extensa e, muitas vezes desejam, mas não conseguem tempo para realizarem cursos de capacitações ou formações.

As chamadas TICs já faz parte da vida de seus alunos e, muitos professores temem o uso dessas tecnologias em suas aulas, muitas vezes pela falta de informação e insegurança, outros a usam de maneira a ilustrar suas aulas expositivas, mas, ainda falta o domínio técnico-pedagógico que lhes permitam a adquirir autonomia de ousar, criar, inovar modificando de maneira colaborativa a aprendizagem de seus alunos.

O projeto de um curso em Software Livre dando ênfase ao uso do sistema operacional Linux e seus aplicativos, tem a intenção de facilitar a esses profissionais a aprendizagem de forma rápida e objetiva, abrindo assim um espaço para criação e a inovação técnico-pedagógica em suas práticas educativas.. Formar pessoas que possam articular seus projetos pedagógicos as TICs e, produzir mudanças de postura de resistência perante o uso das tecnologias de informação e educação já existentes nas escolas. As mudanças significativas

só existirão se formarmos multiplicadores e, nada como um curso na modalidade a distância para fomentar a idéia de que o professor precisa contextualizar a aprendizagem de seus alunos através da superação, do questionamento com seus alunos, de provocações a produção de todos na construção do saber.

O uso de softwares livres já é uma mudança de filosofia de vida, pois quando optamos pelos seus usos estamos nos libertando do controle de empresas que impõe pagamento a tudo o que precisamos e usamos tecnologicamente. A qualidade dos sistemas operacionais Linux nos últimos 15 anos avançou muito e, seus aplicativos também. Principalmente a nível educacional foram desenvolvidos muitos softwares dedicados a todos os níveis (educação infantil, educação fundamental, ensino médio e superior). A maioria dos governos, no mundo todo, estão optando pelo Software Livre inclusive nas escolas e universidades pela sua segurança e estabilidade e, com muita economia.

Organizações sociais e políticas, ações governamentais e outros eventos relacionados que influenciam e/ou estimulam o uso do software livre no Brasil:

1. UNESCO, Conferência Latino-Americana e do Caribe sobre o Desenvolvimento e Uso do Software Livre, em 2005, com objetivo de promover o intercâmbio de experiências na aplicação do software de Código Aberto em benefício do desenvolvimento econômico e social da região.
2. ONU, Sociedade da Informação, em Brasília no final de 2003.
3. Câmara dos Deputados, Brasília, projeto de autoria do deputado Wagner Pinheiro(PT-BA) foi apresentado no Congresso Nacional em 1999. Este obrigava a preferência por Softwares Livres em instituições públicas.
4. Ações do Governo Federal:
 - Decreto de 29 de Outubro de 2003: Institui Comitês Técnicos do Comitê Executivo do Governo Eletrônico e dá outras providências.
 - Diretrizes da Implementação do Software Livre no Governo Federal: Resultado do Planejamento Estratégico do Comitê Técnico de Implementação do Software Livre no Governo Federal, aprovado no dia 02.10.2003. Circular para os Ministérios sobre Software Livre; Circular enviada pelo Ministro Chefe da Casa Civil para todos os Ministros de Estado, recomendando a avaliação da conveniência de se adotar Software Livre.

- DECRETO Nº 5.111 — 19/07/2005: Estabelece diretrizes para o licenciamento de programas de computador de titularidade de entidades da Administração Estadual, e dá outras providências.
- Edital para contratação de Software Livre no Ministério das Comunicações: O Ministério das Comunicações publicou um edital para a contratação de grandes serviços na área de Software Livre.

(Fonte: <http://www.softwarelivre.gov.br/>)

Estamos no momento oportuno de se oferecer um curso de Software Livre, dando ênfase ao uso do sistema Linux e dominar seus aplicativos e transformá-los em ferramentas para a aprendizagem, pois, no Estado de Santa Catarina as escolas públicas em seus laboratórios de informática têm computadores com o sistema operacional Linux, baseado no Ubuntu e, muitos educadores ainda não tiveram acesso a um curso de capacitação que possibilite sequer o uso do laboratório de informática para desenvolver projetos significativos. Os laboratórios em sua grande maioria são usados ainda somente como uma “aula diferente”, sem o conhecimento técnico-pedagógico adequado.

1.4 JUSTIFICATIVA

Atualmente, no Brasil, o Governo Federal tem ampliado a entrada do Software Livre e Sistema Operacional Linux tanto nos setores administrativos como também em projetos de inclusão digital. Projeto Cidadão Conectado, Programa SERPRO de Software Livre, Programa Professor Digital entre outros, são exemplos, que esbarram na falta de preparo de Escolas Preparatórias de Informática e, falta de profissionais especializados em Linux e Software Livre. E, ainda mais as Secretarias de Educação Municipais e Estaduais de nosso Estado estão aos poucos mudando os sistemas operacionais de suas instituições e, conseqüentemente nas escolas para o sistema operacional Linux.

A formação e atuação sólida dos educadores são fundamentais para auxiliar os estudantes na construção do conhecimento. Para que esses profissionais desempenhem suas tarefas com sucesso e segurança, é necessário que eles sejam treinados e bem informados na área de informática.

Um treinamento tornará esses profissionais capazes de desenvolver habilidades técnicas-pedagógicas em suas atividades profissionais, demonstrando segurança e competências para mediar discussões nos fóruns, incentivando os alunos a serem autores de seu próprio conhecimento, participando por meio de provocações e questionamentos. Mas, para isso, esses educadores devem dominar a tecnologia a que são apresentados em seus locais de trabalho e tirar o máximo de vantagem dos aplicativos como ferramentas de aprendizagens. Para tanto eles deverão compreender e utilizar os aplicativos oferecidos em software livre e a Web 2.0¹ (como exemplos, o uso do Google Docs, sites de relacionamento, Google Maps, Twiter).

Na sociedade contemporânea, a velocidade que ocorrem as mudanças é rápida demais, todo educador deve ter a preocupação de como esse fato interfere no modo como ensina e, como influenciará na vida de seus educandos e no contexto em que ele se insere. Segundo Perrenoud (2000, p. 39):

Todo professor que se preocupa com a transferência, com o reinvestimento dos conhecimentos escolares na vida teria interesse em adquirir uma cultura básica do domínio das tecnologias, quaisquer que sejam suas práticas pessoais, do mesmo modo que ela é necessária a qualquer um que pretenda lutar contra o fracasso escolar e exclusão social.

Pelos motivos expostos apresenta-se este projeto de curso na modalidade a distância que visa oferecer subsídios a professores, tutores, ou profissionais que necessitam do treinamento em Software Livre e o Sistema Operacional Ubuntu.

O projeto do curso foi elaborado na modalidade a distância porque o desafio para o público-alvo é a utilização das tecnologias e, experimentando novas formas de interações, esses profissionais já serão estimulados a experimentar, criar novas maneiras de aprender, se comunicar e perder o medo do novo.

Todavia, mudar as formas de aprender dos alunos requer também mudar as formas de ensinar de seus professores. Por isso, a nova cultura da aprendizagem exige um

¹ Segundo Lima (2007) o conceito de Web 2.0 mesmo que não seja consensual podemos citar algumas características como: os usuários produzem o conteúdo; quanto maior o número de usuários melhor o serviço, valorização de conteúdo, integração desses conteúdos, aplicações ricas como o *Google Doc e YouTube*.

novo perfil de aluno e de professor, exige novas funções discentes e docentes, as quais só se tornarão possíveis se houver uma mudança de mentalidade, uma mudança nas concepções profundamente arraigadas de uns e de outros sobre a aprendizagem e o ensino para encarar essa nova cultura da aprendizagem (POZO, 2001, [s.p.]).

Moran (2006) alerta que se precisa de educadores tecnológicos para que eles tragam as melhores soluções para cada situação de aprendizagem, que facilitem a comunicação com os alunos, orientem a confecção de materiais adequados para cada curso, humanizem as tecnologias e as mostrem como meios e não como fins.

Construir uma nova comunidade colaborativa educacional e, multiplicar essa idéia é o que motiva a acreditar na educação e, nesse projeto que tem a pretensão de contribuir com a melhora na qualidade cultural e tecnológica dos participantes do curso.

1.5 ENTENDENDO A EDUCAÇÃO NA MODALIDADE A DISTÂNCIA

A Educação a Distância – Ead - é uma modalidade que tem buscado conciliar o uso das tecnologias ao processo educacional, com o intuito de ampliar a possibilidade de educação (LITWIN, 2001). A realização de cursos de formação profissional (técnico, graduação e pós-graduação) na modalidade de educação a distância vem se consolidando no Brasil como estratégia eficaz para atender a necessidade social da universalização do acesso ao ensino de qualidade.

Segundo Moran (2000), essa modalidade de educação refere-se a um processo de ensino-aprendizagem mediado por tecnologias da informação e da comunicação, onde estudantes e tutores estão separados física, espacial e/ou temporalmente, porém, poderão estar conectados mediante tecnologias, sobretudo as telemáticas, a exemplo da Internet, ou podendo utilizar outros meios, tais como: correio, rádio, televisão, DVD, CD-ROM, telefone, fax entre outras tecnologias semelhantes. Redes, teleconferências, mensagens instantâneas e outras tecnologias colocam o mundo em contato cada vez mais rápido.

O avanço tecnológico fez a educação evoluir cada vez mais tanto na área de ensino como na área de pesquisa. O principal objetivo nas propostas de educação a distância é o de promover uma aprendizagem autônoma. A linguagem utilizada é diferenciada, pois procura dar ênfase a processos pedagógicos autônomos e interativos. Nesse sentido, o papel primordial dos tutores é de manter a motivação, para que os alunos sejam instigados e desafiados à construção da autonomia do próprio conhecimento. Dessa forma, espera-se que o tutor desenvolva estratégias de ensino com foco no aluno, o qual deve se identificar como principal responsável pelo aprendizado. Seguindo esse raciocínio, o ambiente educacional virtual deve, também, promover a criação de situações que estimulem os alunos ao desenvolvimento de atividades que valorizem, além da autonomia, a criatividade e o pensamento reflexivo, como fundamentos básicos para o processo de ensino-aprendizagem.

Para Chaves (1999), “educação e aprendizagem acontecem onde quer que o indivíduo esteja se educando ou aprendendo”. Então quando fazemos Ead estamos fazendo educação de maneira diferenciada, com qualidade, com aprendizagem e com fundamentos sólidos da educação convencional.

A proposta de Ead aproxima mais as pessoas que querem realmente aprender, compartilhar conhecimentos, e conquistar novos saberes com o auxílio de ferramentas norteadoras, estabelecendo uma teia de relações, possibilitando maior aprendizagem.

Segundo Signorelli (2009), educar para a cidadania é ensinar a nunca se permitir ser objeto, mas sim, construtor de seu próprio ser, de sua própria identidade, do seu próprio mundo; educar para a cidadania é mostrar a presença do outro, do rosto que apela por relação, do rosto que apela por verdade, justiça, igualdade e solidariedade; a Ead pode contribuir para a construção da cidadania, pois ela propicia essa construção do conhecimento, conhecimento não só intelectual, mas filosófico, psíquico, social e histórico do homem. Que vem de encontro às perspectivas de se fazer uma Educação de qualidade.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Estruturar um curso na modalidade a distância para a capacitação de profissionais ligados à educação que pretendam utilizar o Software Livre dando ênfase ao Ubuntu Linux e seus aplicativos como ferramentas de apoio às aprendizagens colaborativas.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Constituir parcerias com instituições que enfocam o ensino tecnológico;
- Definir o modelo mais eficaz de gestão através de ferramentas gerenciais;
- Estruturar o suporte tecnológico do curso através do Software Livre;
- Definir a equipe de trabalho através das competências e habilidades impostas pelo curso como domínio de conteúdo, afinidade com a área, talento em educação etc.;
- Levantamento financeiro e buscar crédito para o empreendimento, trazendo uma consultoria de um contador;
- Elaboração do material didático;
- Definir a campanha de Marketing;
- Ações de marketing;
- Definir a certificação.

3 METODOLOGIA

O curso deve preparar o aluno para ter a segurança no uso do sistema operacional e integrar à sua prática educativa o uso de aplicativos como ferramentas para a aprendizagem, para isso deve-se constituir parceria com instituições que já tem essa prática de ensino garantindo assim o acesso a um curso de qualidade.

Deve-se fazer uma pesquisa do perfil dos possíveis participantes. Essa pesquisa será norteadora tanto na estruturação do curso, na confecção do material como também ajudará na campanha de marketing para a divulgação do curso.

A equipe de trabalho deve ser comprometida com o melhor em educação: professores conteudistas, tutores já devem ter experiência na área e, familiarizados com a modalidade de educação a distância. Isso garantirá a qualidade do curso. Além disso, devem-se ter funcionários para o atendimento ao aluno; onde prestarão esclarecimento ao consumidor sobre o curso, formas de pagamento e outros assuntos. O suporte técnico deve ter sólidos conhecimentos em Software Livre, redes e hardware.

A equipe deverá definir o modelo mais eficaz de gestão do curso, com práticas modernas e simples onde todos os envolvidos entenderão seu funcionamento, como por exemplo, a gestão através de um fluxograma gerencial que é de fácil entendimento. Um funcionário novo se adaptará mais rápido à dinâmica da empresa. Essa dinâmica deve estar voltada ao respeito ao consumidor, as leis do código de defesa do consumidor e ao código de proteção ao meio ambiente.

A análise do local mais adequado para a implantação do curso deve levar em conta o fácil acesso aos funcionários envolvidos, maior variedade de empresas que dão suporte ao acesso à internet de alta velocidade, preço de aluguel do imóvel se necessário, etc.

Para a implantação do curso deve-se levar em conta o mercado financeiro. Para não cair em gastos suntuosos e sem planejamento o melhor a fazer é procurar a consultoria de um contador, que fará um estudo do plano de gestão e, apontará os melhores caminhos para a implantação do empreendimento inclusive, os trâmites legais e financeiros.

Pesquisa e elaboração do material didático. Pesquisar autores que relacionam em seu trabalho o Software Livre, a educação a distância e as práticas pedagógicas no ensino

presencial. Pois, não se pode esquecer que o público trabalha no ensino presencial e, deve-se mostrar como relacionar o que se o curso propõe com a sua prática docente.

Programar a Campanha de Marketing: é o ponto principal depois de definidas as etapas anteriores, antes da inauguração do curso deve-se encaminhar uma campanha de marketing com qualidade, pois dela depende o sucesso do curso.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DO CURSO

Esse é um curso de capacitação, com uma carga horária de 40 horas e duração de 12 semanas. Será realizado na modalidade a distância, utilizando a plataforma Moodle e, terá dois momentos presenciais . As turmas deverão ter no máximo 30 alunos.

PÚBLICO ALVO

Profissionais da área de educação que trabalham ou pretendem trabalhar com sistema operacional Linux e seus aplicativos como ferramentas para a aprendizagem.

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Instrumentalizar digitalmente, através de curso de formação na modalidade a distância, profissionais da educação que necessitam utilizar o software livre como o sistema operacional Linux e seus aplicativos como ferramentas de apoio à aprendizagem, levando-os a compreender a importância do domínio de outros sistemas operacionais e, tirar melhor proveito deles, para facilitar seu trabalho e assim uma possível mudança em seus hábitos profissionais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DO CURSO

- Demonstrar o uso do sistema operacional Linux
- Apresentar o pacote BrOffice e suas principais vantagens;
- Resignificar o uso dos principais softwares de multimídia oferecidos pelo Ubuntu (que na sua maioria são multiplataforma) como ferramentas de aprendizagem;
- Utilizar ferramentas da Web 2.0 como apoio à construção de aprendizagens colaborativas.

REQUISITOS NECESSÁRIOS

O participante deve ter acesso à internet, possuir pelo menos uma conta email, ser profissional da educação e ter noções básicas de informática. Não é necessário ter experiência no sistema operacional Linux.

REQUISITOS TÉCNICOS

Os requisitos mínimos exigidos do computador do aluno são:

- Processador Pentium de no mínimo 256 MB de memória RAM e 10 Gb de espaço livre em disco;
- Qualquer sistema operacional (Linux, Windows ou MacOs);
- Dispor de um navegador instalado, Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer ou similar;
- Caixas de som, ou fones de ouvido, instalados;
- Leitor de PDF;
- Acesso à internet.

3.2 CONCEPÇÃO PEDAGÓGICA:

A concepção pedagógica adotada nesse curso é a Andragogia, que é a ciência e a arte da Educação do Adulto. Eduard Lindeman, em "The Meaning of Adult Education" (1926), identificou, pelo menos, cinco pressupostos-chave para a educação de adultos e que mais tarde transformaram-se em suporte de pesquisas. Hoje eles fazem parte dos fundamentos da moderna teoria de aprendizagem de adulto:

1. Adultos são motivados a aprender na medida em que experimentam que suas necessidades e interesses serão satisfeitos. Por isto estes são os pontos mais apropriados para se iniciar a organização das atividades de aprendizagem do adulto.
2. A orientação de aprendizagem do adulto está centrada na vida; por isto as unidades apropriadas para se organizar seu programa de aprendizagem são as situações de vida e não disciplinas.
3. A experiência é a mais rica fonte para o adulto aprender; por isto, o centro da metodologia da educação do adulto é a análise das experiências.
4. Adultos têm uma profunda necessidade de serem autogeridos; por isto, o papel do professor é engajar-se no processo de mútua investigação com os alunos e não apenas transmitir-lhes seu conhecimento e depois avaliá-los.
5. As diferenças individuais entre pessoas crescem com a idade; por isto, a educação de adultos deve considerar as diferenças de estilo, tempo, lugar e ritmo de aprendizagem.

Essa concepção dá ênfase na responsabilidade dos adultos por sua própria aprendizagem; a importância de respeitar os diferentes estilos de aprendizagem; o envolvimento integral da pessoa em seu desenvolvimento; a importância da troca de experiências que deve se dar em um ambiente de confiança e que leva em consideração a necessidade que cada indivíduo tem para a reflexão e construção de sua aprendizagem.

3.3 MODELO DE DI

Contextualizado: com esse modelo pode-se manter uma matriz curricular norteadora, mas com a flexibilidade de modificações, por exemplo, no material escrito, criar outras atividades e interações segundo necessidade da compreensão do público alvo, considerando o contexto. Como sabemos a principal característica da Educação na modalidade a Distância é a mediação tecnológica através das conexões em redes.

Aqui o Design Instrucional, segundo Filatro e Piconez (2004), planeja, prepara, projeta e publicam textos, imagens, gráficos, sons e movimentos, simulações, atividades, tarefas ancoradas em suportes virtuais. As utilizações da TICs são para o apoio da aprendizagem, mas, também servem para direcionar uma nova maneira de planejar o ensino-aprendizagem. Esse planejamento é flexível e permite novos ajustes dependendo do desenvolvimento e da autonomia da turma. Devemos levar em conta, que cada aluno é único e, cada turma tem um contexto diferente. Deve-se analisar as características institucionais e ou regionais, possibilidades de personalização aos estilos e ritmos individuais de aprendizagem, possibilidade de comunicação entre todos os envolvidos no processo entre outros.

3.4 ESTRUTURA CURRICULAR

Ementa:

É um curso de capacitação, com carga horária de 40 h para profissionais da educação que queiram se instrumentalizar digitalmente. O objetivo do curso é proporcionar o desenvolvimento das habilidades associadas à função da aprendizagem e domínio do sistema operacional Linux e obter familiaridade com Softwares Livres (como ferramentas de aprendizagens) e a Web 2.0, desenvolvendo estratégias que favoreçam a interatividade e a produção na área educativa.

<u>Módulos</u>	<u>Unidades</u>	<u>Atividades</u> <u>Presenciais</u>
Módulo 1- Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) – Moodle e ferramentas de comunicação	<p>Unidade1: Conhecendo os Ambientes Virtuais de Aprendizagem</p> <p>Unidade 2: Ferramentas de comunicação.</p> <p>Unidade3: Edição e gerenciamento de atividades no Moodle.</p> <p>Unidade 4: Como utilizar os recursos do Moodle.</p>	<u>Aula</u> <u>Inaugural</u>
<u>Módulo 2 - Introdução: O que é o sistema operacional Linux?</u>	<p>Unidade1: Conceituando o Linux e um sistema operacional.</p> <p>Unidade2: Movimentos de software livre, código aberto e Linux.</p> <p>Unidade3: Por que devo usar o Linux? Vantagens e desvantagens.</p> <p>Unidade 4: Apresentando o Ubuntu.</p> <p>Unidade 5: Configurando o Ubuntu.</p> <p>Unidade 6: Explorando o Ubuntu: desvendando o desktop e compreendendo o vocabulário.</p> <p>Unidade 7: Gerenciando seus arquivos, inserindo um pendrive, imprimindo no Ubuntu.</p> <p>Oficina 1: Instalando o Ubuntu:</p>	

<p><u>Módulo 3</u> – Navegando no internet no Ubuntu</p>	<p>Unidade 1: Conectando-se na Internet</p> <p>Unidade 2: Gerenciamento da rede</p> <p>Unidade 3: Navegando na Web</p> <p>Unidade 4: Outros recursos: email, mensageiros instantâneos e Skype</p>	
<p><u>Módulo 4</u> - Usando o BrOffice (Open Office)</p>	<p>Unidade 1: O que é o BrOffice?</p> <p>Unidade 2: Aprendendo a utilizar o BrOffice Write</p> <p>Unidade 3: BrOffice Impress</p> <p>Unidade 4: BrOffice Calc</p> <p>Oficina 2: Criando com o BrOffice</p>	
<p><u>Módulo 5</u> - Utilizando aplicativos gráficos como recursos educacionais:</p>	<p>Unidade 1: Recursos de Imagem: Gimp e Paint.Net</p> <p>Unidade 2: Recursos de Animação: Stopmotion</p> <p>Unidade 3: Recursos de Áudio: Audacity</p>	
<p><u>Módulo 6:</u> Ferramentas educacionais on line</p>	<p>Unidade 1: O que a Web 2.0 oferece como ferramentas educacionais?</p> <p>Unidade 2: O uso do Blog</p> <p>Unidade 3: Compartilhar e construir o saber através de Wikis</p> <p>Unidade 4: Utilizando o Youtube como aliado em suas aulas.</p> <p>Oficina 3 – Criando animações e posdcast</p>	<p><u>Avaliação Final</u></p>

Para cumprir a carga horária o aluno deverá dedicar-se pelo menos 1 hora diária ao curso.

As atividades a distância, serão mediadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), que será o Moodle. Nele serão oferecidos os materiais didáticos, fóruns, contato com a Tutoria, chats, links, biblioteca virtual, atividades individuais, diários reflexivos, banco de dados entre outros.

Os participantes terão dois encontros presenciais. O primeiro encontro será a aula inaugural, com a acolhida e um coffee-break. Após, haverá esclarecimentos do que é a educação na modalidade a distância. Os alunos aqui terão também uma noção básica de como acessar o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) que no caso desse curso é o Moodle (Modular Object Oriented Learning) e, também receberão uma cópia em CD do sistema operacional Ubuntu e, aprenderão a utilizá-lo como *LiveCD* (o sistema roda direto do *CDROOM*, sem precisar instalá-lo no computador) e, também aprenderão como instalá-lo no computador.

O segundo encontro presencial, o aluno realizará uma prova prática, utilizando o sistema operacional e seus principais aplicativos como ferramentas para a aprendizagem.

As oficinas terão o objetivo de relacionar a teoria à prática.. Essas oficinas serão desenvolvidas em forma de atividades onde o aluno deverá relacionar a teoria às situações reais, como educador. É importante aqui levar em conta a experiência que cada aluno tem. Nessa fase o participante terá que elaborar pequenos projetos pedagógicos com enfoque na disciplina de sua preferência, mas, utilizando os recursos multimídia até então estudados em cada módulo.

CERTIFICAÇÃO: O participante receberá certificação da Instituição de Ensino como Curso de capacitação em "Software Livre: Utilização do Ubuntu Linux e seus aplicativos como ferramentas de aprendizagens colaborativas", com carga horária de 40 horas.

3.5 CRONOGRAMA DO CURSO

Curso De Capacitação: Software Livre: Utilização Do Ubuntu Linux E Seus Aplicativos Como Ferramentas De Aprendizagens Colaborativas			
	Atividades	Participação	Carga horária
1ª semana	Aula Inaugural	Presencial	4 horas
2ª semana	Módulo 1 - Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) – Moodle e ferramentas de comunicação	A distância	4 horas
3ª semana	Módulo 2 - Introdução: O que é o sistema operacional Linux?	A distância	8 horas
4ª semana	Oficina 1 - Instalando o Ubuntu		
5ª semana	Módulo 3 - Navegando no internet no Ubuntu	A distância	4 horas
6ª semana	Módulo 4 - Usando o Br Office (Open Office)	A distância	8 horas
7ª semana			
8ª semana			
9ª semana	Módulo 5 - Utilizando aplicativos gráficos como recursos educacionais: Oficina 3 - Criando animações e posdcast	A distância	4 horas
10ª semana	Módulo 6 - Ferramentas educacionais on line	A distância	4 horas
12ª semana	Avaliação Final.	Presencial	4 horas

3.6 SISTEMA DE TUTORIA

O curso contará com uma equipe de um tutor presencial, um tutor virtual, um coordenador e um profissional de suporte técnico. Os tutores e o coordenador acompanharão o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos de forma personalizada, orientando-o quando necessário. Também serão responsáveis pela avaliação dos alunos e posteriormente a avaliação do curso, levando em consideração os feedbacks enviados pelos alunos.

O coordenador ainda será responsável pela articulação entre os módulos e a orientação técnico-pedagógica durante todo o curso.

O profissional do suporte técnico será responsável pela solução de dúvidas e dificuldades de acesso ao ambiente virtual.

O grau de interação será médio, pois como o curso é de capacitação e com um treinamento tecnológico, deverá ser dinâmico e com interatividade, mas levando em conta o tempo que cada participante dispõe para se dedicar ao curso e, seu ritmo de aprendizagem. De ambas as partes tanto do tutor para as possíveis mediações e, como do aluno que terá que estar sempre fazendo a troca de informações e tirando dúvidas.

O papel do tutor: será de mediador de aprendizagens colaborativas. O tutor deverá fazer a ponte entre os participantes do curso, o ambiente virtual, o processo de aprendizagem e colaboração. Sua presença deverá ser constante mediando, negociando, ajustando e ouvindo para que exerça seu papel fundamental que é aproximar os participantes para que a aprendizagem seja realmente significativa. O tutor ainda tem como missão realinhar as metas e promover a motivação e a interação do grupo. Tutor e participantes serão colegas de comunidade de aprendizagem e o sucesso da aprendizagem dependerá exclusivamente do compromisso e perfil desse tutor.

3.7 SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação será através de atividades, como, participação nos fóruns, atividade reflexiva, chats, oficinas presenciais e online e prova presencial. O aluno será aprovado com média igual e superior a sete e, terá que ter 75% de frequência nas atividades obrigatórias do curso.

3.8 EQUIPE MULTIDISCIPLINAR

Professores conteudistas (designer instrucionais), tutores já devem ter experiência em educação a distância e, familiarizados com o sistema operacional e seus aplicativos. Isso garantirá a qualidade do curso. Além disso, precisaremos de funcionários para o atendimento ao aluno como um Help-Desk; onde prestarão esclarecimento ao consumidor sobre o curso, formas de pagamento e outros assuntos. Também devemos ter um especialista em software e hardware, pois estamos trabalhando com tecnologia e, precisamos de um suporte técnico, um web designer, um profissional para a revisão ortográfica dos materiais escritos.

3.9 RECURSOS NECESSÁRIOS

- Um tutor
- Um web designer
- Um especialista em revisão ortográfica
- Um tecnólogo em TI
- Um coordenador
- Servidor, computadores, acesso à internet em alta velocidade
- Um provedor
- Telefone
- AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem): Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)
- Material Impresso ou em pdf
- CDs do Ubuntu para cada aluno
- Computadores (no mínimo 15)
- Servidor
- Projetor

4. CRONOGRAMA

AÇÕES	PREVISÃO	DATAS A COMBINAR
PLANO FINANCEIRO	5 dias	
PROCURA DE PARCERIA	14 dias	
SELEÇÃO DE PESSOAL	20 dias	
CONTRATAÇÃO DE PESSOAL	5 dias	
DEFINIÇÃO DO TIPO DE GESTÃO	1 semana	
CAMPANHA DE MARKETING	1 mês	
ELABORAÇÃO DO MATERIAL DO CURSO E INSTALAÇÃO DO MOODLE	1 mês	
CRIAÇÃO DO CURSO NO AMBIENTE	1 semana primeiro módulo	
MATRÍCULAS	15 dias	
INÍCIO DO CURSO (AULA INAUGURAL)		

5. CUSTOS E FINANCIADORES

O orçamento foi elaborado levando em consideração que a fonte financiadora seja uma Instituição de Ensino que tenha interesse na compra do curso. O valor total é calculado para todo o curso. Lembrando que o curso terá 80 horas e distribuído em 12 semanas, isto é, três meses.

5.1 ORÇAMENTO DO PROJETO

RECURSOS	QUANTIDADE	CUSTO MENSAL	CUSTO NOS 3 MESES
Tutor (20 horas)	1	R\$ 650,00	R\$ 1.950,00
Coordenador (20horas)	1	R\$ 1.000,00	R\$ 3.000,00
Suporte técnico	1	R\$ 600,00	R\$ 1.800,00
Contador	1	R\$ 200,00	R\$ 200,00
Professor conteudista	1	R\$ 50,00 a hora	R\$ 2.400,00
Web designer	1estagiário	R\$ 500,00	R\$ 1.500,00
Secretária	1 estagiária	R\$ 600,00	R\$ 1.800,00
Cofee break	4 encontros para 30 pessoas no máximo	R\$ 150,00	R\$ 600,00
Marketing	Toda a campanha	R\$ 2.400,00	R\$ 2.400,00
Hospedagem do Moodle	1	R\$ 30,00 ao mês	R\$ 90,00
Banda Larga (15 Megas)	1 assinatura GVT(assinatura para pequenas empresas)	R\$ 119,90	R\$ 359,90
Gastos essenciais (água, luz, telefone, material de limpeza, material de escritório)		R\$ 1.500,00	R\$ 4500,00
CDs Gravados	30	R\$ 10,00	R\$ 300,00
VALOR TOTAL			R\$ 20.899,90

Orçamento se tiver que adquirir o suporte tecnológico:

Recurso	Quantidades	Custo unitário	Custo total
Computadores	15	R\$ 1.100,00	R\$ 16 500,00
Datashow	1	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00
Servidor	1	R\$ 4.300,00	R\$ 4.300,00
Impressora multifuncional a laser	1	R\$ 540,00	R\$ 540,00
Valor total			R\$ 22.840,00

O custo total, previsto para a primeira turma, será de R\$ 43739,90 se, tivermos que adquirir as ferramentas tecnológicas.

6. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

A avaliação deste projeto será embasada pelos seguintes indicadores:

1. Em relação à participação dos alunos:
 - a) Participações em discussões, fóruns, bate-papos, e outras possíveis mídias que propiciem o aprendizado;
 - b) Freqüência de acesso à plataforma;
 - c) Rendimento nos simulados virtuais;
 - d) Índice de aprovação na prova específica.

2. Em relação à gestão e tutoria:
 - a) Pronto atendimento às dúvidas dos alunos;
 - b) Crescimento na aprendizagem dos alunos e suas interações;
 - c) Número de alunos evadidos e, seu possível resgate;
 - d) Apoio a participação dos alunos;
 - e) Biblioteca virtual disponível e sugestão de sites com artigos e materiais complementares;
 - f) Administração dos convênios e parcerias.

3. Em relação ao alcance dos objetivos propostos:
 - a) Ouvidoria, Help-Desk;
 - b) Pesquisa virtual de satisfação;
 - c) *Feedback* enviados por alunos;
 - d) Relatório da tutoria;

- e) Acompanhamento do ambiente virtual e a qualidade do material didático adotado;
- f) Relatos dos alunos quanto a seu próprio aprendizado, ao uso e qualidade do material didático e seu rendimento na prova específica;

Com os dados coletados, e analisados serão formuladas novas estratégias em relação à mudança de material didático, desempenho dos tutores e pessoal técnico-administrativo, curso, etc. para atingirmos a melhoria na qualidade.

7. REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; NOVA, Cristiane. **Educação a distância**: uma nova concepção de aprendizagem e interatividade. São Paulo, Futura, 2003.

BARROS, Daniela Melaré Viera. Educação a distância e as novas demandas ocupacionais. **Educar em Revista** no21, Janeiro a Junho de 2003. Dossiê: Educação a Distância. Fundação Araucária, Curitiba: UFPR. 2003.

CHAVES, Eduardo. **Ensino a distância**: conceitos básicos. Disponível em: <www.engenheiro2001.org./programas/980201a1.htm>. Acesso em: 05 julho de 2007.

_____. **Tecnologia na educação, ensino a distância, e aprendizagens mediadas pela tecnologia**: conceituação básica. Disponível em: <<http://edutec.net/Textos/Self/EDTECH/EAD.htm>>. Acesso em: 15 de abril de 2009.

CURY, Carlos R. Jamil. **Educação e contradição**: elementos metodológicos para uma teoria crítica do fenômeno educativo. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1987.

FILATRO, Andréa. **Design instrucional contextualizado**. São Paulo: Senac, 2010.

Governo Federal. **Computador para todos**. Disponível na Internet em <http://www.computadorparatodos.gov.br/> [Março de 2010].

_____. **Programa de inclusão digital**. Disponível na Internet em <http://www.inclusaodigital.gov.br/inclusao> [Março de 2010].

_____. *Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo)*. Disponível na Internet em <http://www.proinfo.mec.gov.br/>. [Março de 2010]

_____. **Software livre**. Disponível na Internet em <http://www.softwarelivre.gov.br/SwLivre/>. [Março de 2010].

ICT. **Competency standards for teachers**: competency standards modules. Paris: UNESCO, 2008.

_____. **Competency standards for teachers**: implementation guidelines, version 1.0. Paris: UNESCO, 2008a.

_____. **Competency standards for teachers**: policy framework. Paris: UNESCO, 2008b.

LANDIM, Cláudia Maria das Mercês Paes Ferreira. **Educação a distância**: algumas considerações. Rio de Janeiro: [s.n. 1997].

LDB. **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. LEI N°. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. D.O.U. de 23 de dezembro de 1996.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LIMA, Sérgio Ferreira. **Uso de ferramentas livres para apoiar comunidades de aprendizagem em física**. Rio de Janeiro: CEFET, 2008.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2000.

MORAN, José Manuel. **A integração das tecnologias na educação**. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/integracao.htm>. [Abril 2010]

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12. ed. Campinas: Papirus, 2006. P.11-65. Disponível: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/uber.htm#diferentes>. [Abril 2010].

PERRENOT, P. **10 novas competências para ensinar** / trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2000.

POZO, Juan Ignacio. **A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento**. Disponível em http://www.diretoriabarretos.pro.br/patio_online2.htm [abril 2010]

REVISTA NOVA ESCOLA. **Tecnologias da informação**. São Paulo: Abril, Ano XX, no. 185, Setembro de 2005.

SIGNORELLI, Carlos Francisco. **Educar para a cidadania**. Disponível em: www.sefaz.ce.gov.br/Content/aplicacao/internet/programas_campanha/educarparacidadania.pdf
Acesso em: 16 de abril de 2009.

SILVEIRA, S.; C, J. **Software livre e inclusão digital**. Porto Alegre: Conrad, 2003.

SILVEIRA, S.A., CASSINO, J. **Software livre e inclusão digital**. 1. ed. São Paulo: Conrad, 2003.

TEDESCO, Juan Carlos. (Org.). **Educação e novas tecnologias: esperança ou incerteza?** São Paulo: Cortez; Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educacion; Brasília: UNESCO, 2004. 255p.

THOMAS, Keir. **Ubuntu pocket guide and reference** (PDF Edition), version: PDF1.1

Disponível em <http://www.ubuntupocketguide.com> [Março 2010].

VOGT, Carlos. **Sociedade da informação**: inclusão e exclusão. Disponível na Internet em <http://www.comciencia.br/reportagens/socinfo/info17.htm>. [Março de 2010].

FICHA CATALOGRÁFICA

PEREIRA, Wania Maria de Almeida. / **PROJETO DE AÇÃO DE UM CURSO DE CAPACITAÇÃO EM SOFTWARE LIVRE.** Wania Maria de Almeida Pereira – Florianópolis, 2010.

Monografia (Especialização em Educação a Distância) – Faculdade Senac de Florianópolis, 2010.

Bibliografia: f. 38-40

1. Linux 2. Inclusão 3. Aprendizagem (palavras-chave)