



PROFEPT
INSTITUTO FEDERAL

PROTÓTIPO DE
APLICATIVO
PARA AVALIAÇÃO
DA APRENDIZAGEM

Autores

Joelma Alves de Oliveira
Thiago Soares de Oliveira

Colaborador

Hugo Reis Rocha

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

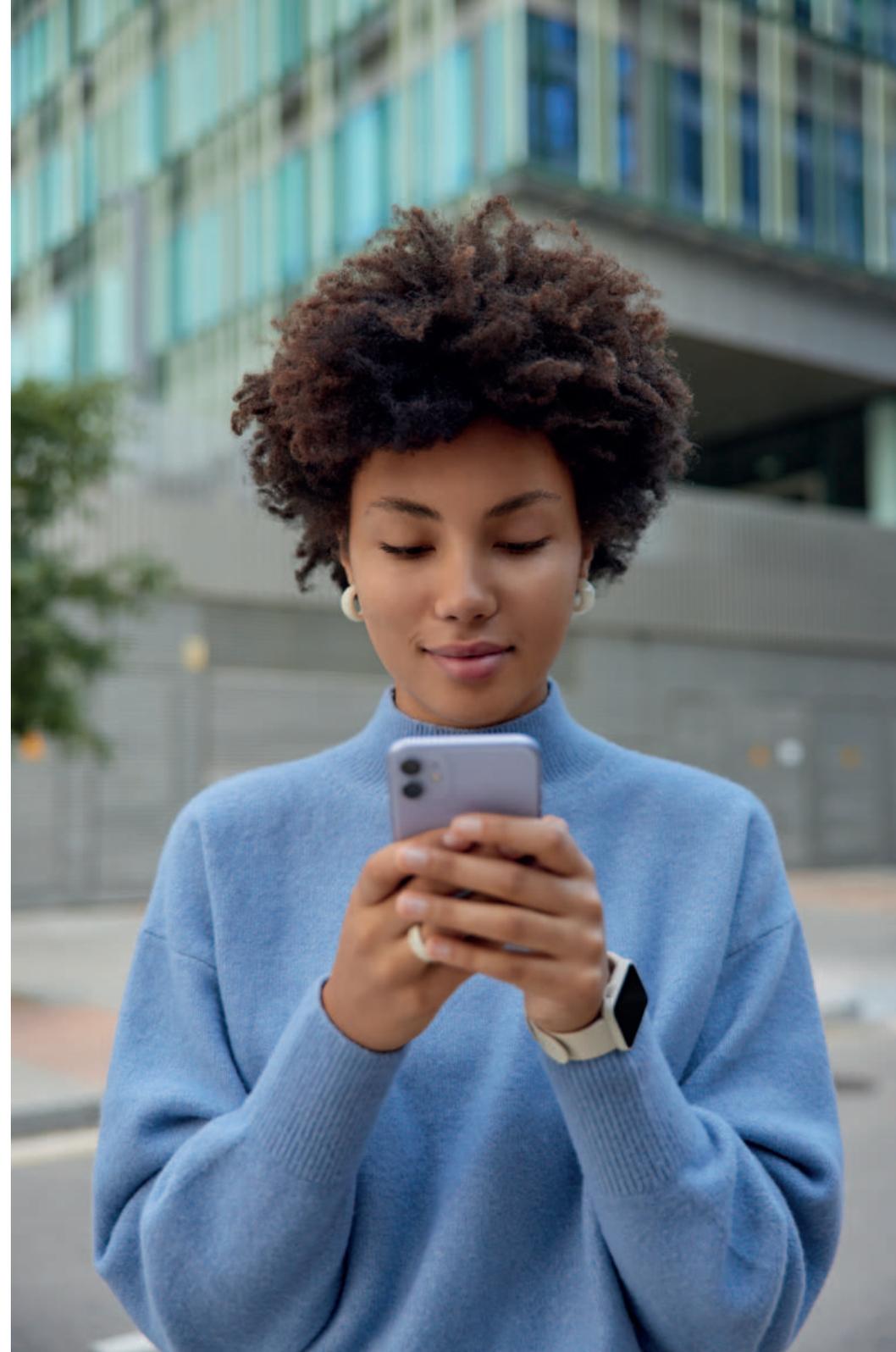
048p Oliveira, Joelma Alves de, 1981-
Protótipo de aplicativo para avaliação da aprendizagem / Joelma Alves de Oliveira, Thiago Soares de Oliveira. — Macaé, RJ, 2024.
18 f. : il. color.

Produto educacional proveniente da dissertação intitulada: Sistema de avaliação da aprendizagem em design gráfico: o desafio do processo avaliativo em áreas criativas (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Macaé, RJ, 2024.
Inclui referências.

1. Aprendizagem – Avaliação – Manuais, guias, etc.. 2. Ensino profissional. 3. Design gráfico – Estudo e ensino. 4. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense. 5. Prática de ensino. I. Oliveira, Thiago Soares de, 1986-. orient. II. Título.

CDD 371.26 (23. ed.)

Bibliotecária-Documentalista | Verônica Gonçalves Borges Nogueires | CRB-7/ 5702



SUMÁRIO

Apresentação.....	03
Descrição do Produto.....	04
Conhecendo o Produto.....	05
Perfil Docente.....	06
Perfil Discente.....	13
Referências.....	18

APRESENTAÇÃO

Este manual é direcionado aos usuários interessados neste recurso educativo, que se materializa na forma de um protótipo de aplicativo desenvolvido no âmbito de uma pesquisa de mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (Profept) no Instituto Federal Fluminense, focando especificamente na avaliação da aprendizagem em um curso voltado para a criatividade. O aplicativo tem como metas principais auxiliar educadores em suas práticas avaliativas e assegurar que os estudantes possam consultar facilmente informações sobre seu progresso e resultados acadêmicos.

O desenvolvimento do aplicativo foi baseado pelas diretrizes apontadas tanto por docentes quanto por discentes envolvidos na pesquisa. Além de suas funcionalidades primárias, a ferramenta é projetada para promover uma comunicação eficiente entre professores e alunos, fornecer feedback construtivo e possibilitar um acompanhamento contínuo do desenvolvimento estudantil. Com esses objetivos, espera-se que o aplicativo contribua significativamente para a melhoria dos processos de ensino e aprendizagem.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

A concepção deste aplicativo, categorizado no campo do Design como um MVP (Produto Minimamente Viável), foi realizada com o intuito de validar suas funções e avaliar seu potencial para efetuar transformações substanciais no processo de avaliação da aprendizagem junto aos participantes do estudo.

O design do aplicativo foi desenvolvido com foco nas necessidades dos usuários. Como se trata de um protótipo, as prioridades foram estabelecidas nas funcionalidades-chave, usabilidade e experiência do usuário (UX), sem entrar em detalhes técnicos de programação, tais como escolha da linguagem de programação, codificação, lógica de processamento de dados, ou integração com servidores e bancos de dados. Além disso, o escopo deste estágio não englobou a criação de uma identidade visual ou nome específico para a ferramenta.

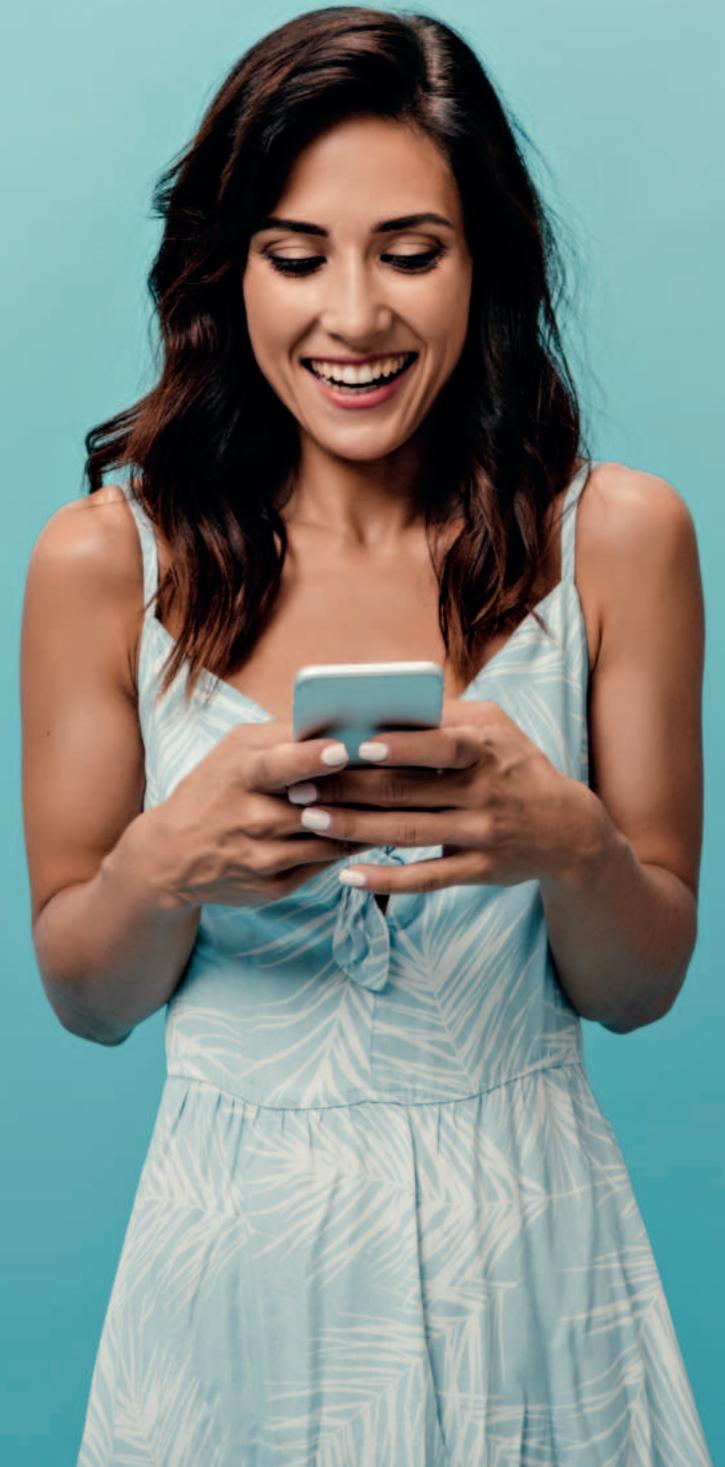
Para a materialização do protótipo, optou-se pelo uso do Figma, uma plataforma que permite o desenvolvimento de mockups interativos de interfaces. Esta ferramenta viabiliza a construção de uma simulação próxima à experiência do usuário final, conectando diversas telas e definindo transições animadas, o que permite um teste aprofundado das funcionalidades e usabilidade do design proposto antes de sua execução final.

CONHECENDO O PRODUTO

A interface de um aplicativo deve facilitar o manuseio das funções disponibilizadas pela ferramenta, além de proporcionar um elevado nível de usabilidade digital. Esta usabilidade, conforme descrito por Stickdorn (2014), tem uma relação intrínseca com a maneira pela qual a interação é sequenciada, frequentemente em termos de design do diálogo entre o serviço (online) e o usuário. Com base nessa premissa, foram realizados múltiplos estudos para mapear os fluxos de informação dentro do aplicativo, com o objetivo de otimizar a experiência do usuário ao navegar pelas diversas funcionalidades e garantir uma interação intuitiva e eficiente. Este processo envolve a análise detalhada de como os usuários acessam e utilizam as diversas funcionalidades, buscando sempre simplificar e tornar mais agradável a jornada do usuário dentro do aplicativo.

Reconhecendo que o protótipo em questão se destina a dois grupos distintos de usuários – professores e estudantes –, procederemos com a apresentação detalhada das interfaces projetadas para cada um desses públicos.

PROTÓTIPO DE APLICATIVO
PERFIL DOCENTE



INTERFACE: PERFIL DOCENTE

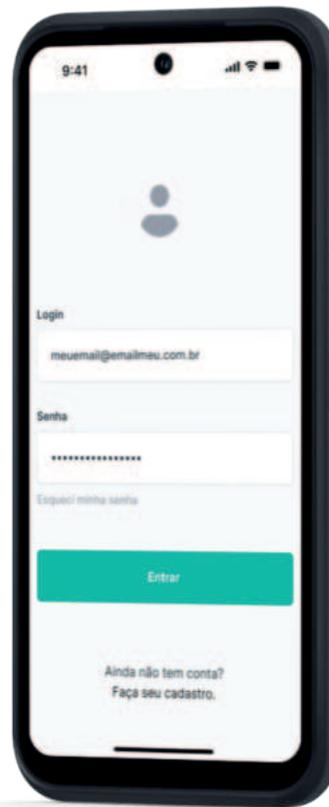
INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

Tela 1 - O aplicativo inicia com uma tela de LOGIN para registro dos dados dos usuários.

Tela 2 - Ao acessar o aplicativo, o usuário visualiza inicialmente a tela que mostra o núcleo de projeto específico onde o professor está lecionando alguma disciplina.

Tela 3 - Em sequência, encontram-se funções importantes, tais como: verificar as "entregas", que se referem às atividades realizadas pelos alunos; atividades avaliativas em andamento, que ainda estão sendo avaliadas; atividades concluídas, que já foram avaliadas; os alunos matriculados na disciplina; e o cadastro de uma nova entrega, ou seja, uma nova atividade avaliativa.

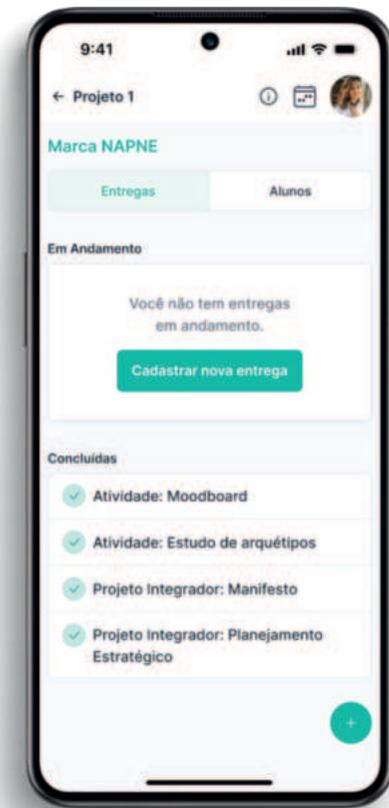
Tela 1 - Login



Tela 2 - Projetos



Tela 3 - Cadastro Atividades



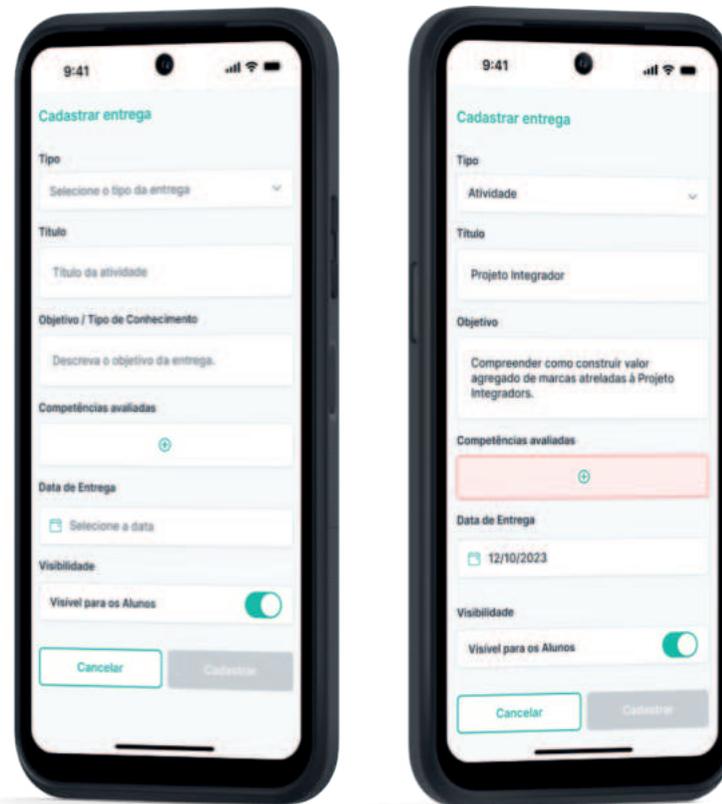
INTERFACE: PERFIL DOCENTE

INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

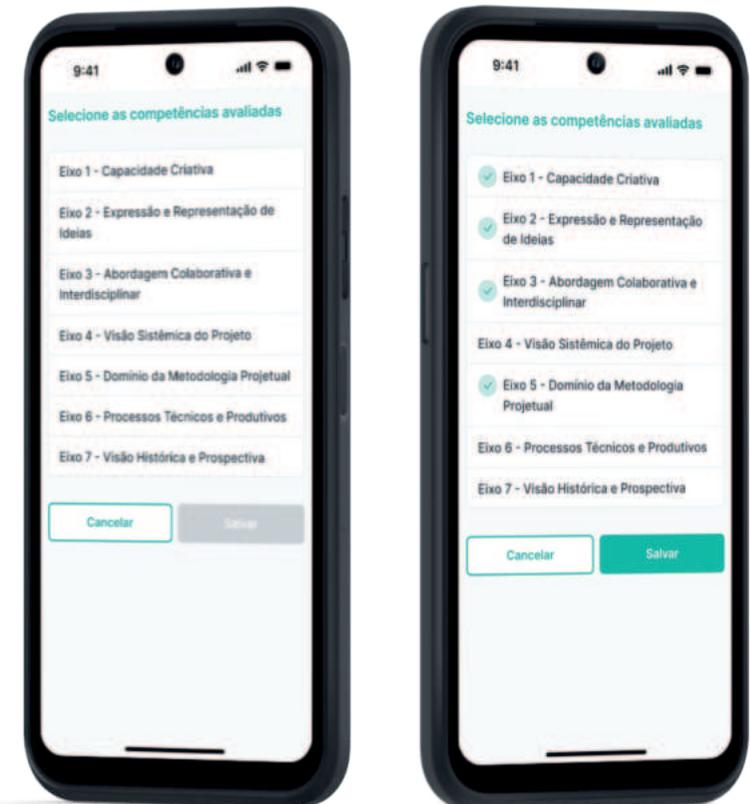
Tela 4 - Ao clicar no botão para "cadastrar uma nova entrega", o usuário deve preencher informações como o tipo de atividade (coletiva ou individual), os objetivos educacionais, e os tipos de conhecimentos envolvidos (cognitivo, psicomotor e atitudinal). Também é necessário registrar a data de entrega das atividades e escolher as competências a ser avaliadas.

Tela 5 e 6 - O usuário deve selecionar as competências a serem avaliadas na atividade proposta, com a opção de escolher um único eixo ou todos os eixos disponíveis. Assim, clicar no botão para "salvar" para concluir a ação

Telas 4 e 5 - Cadastro de Nova Atividades



Tela 6 e 7 - Seleção de Competências



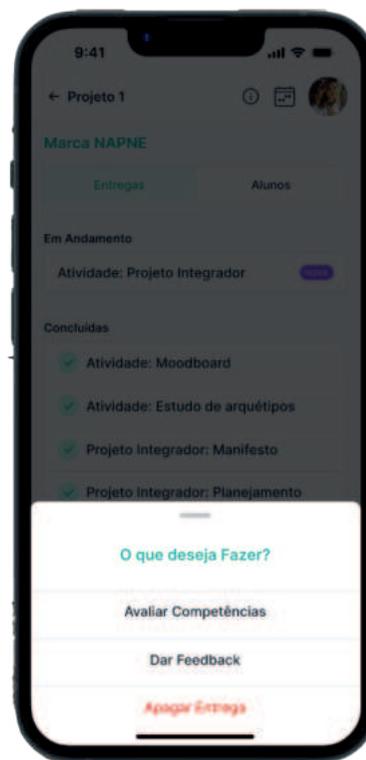
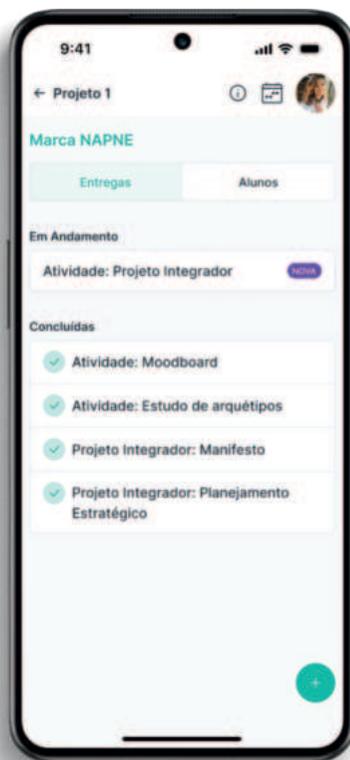
INTERFACE: PERFIL DOCENTE

INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

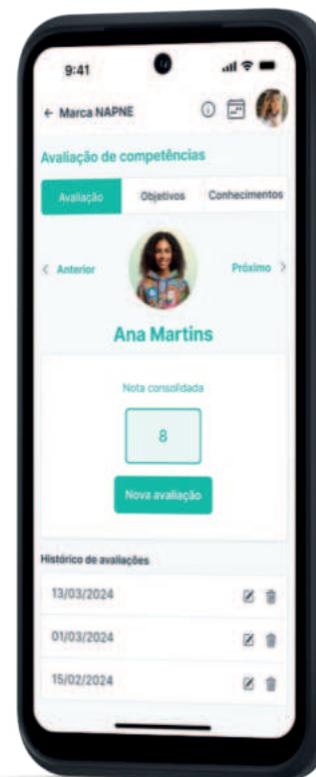
Tela 8 e 9 - Após registrar uma nova atividade avaliativa, esta será destacada na seção "atividade em andamento". Ao selecionar esta opção, uma janela será exibida perguntando ao usuário qual ação deseja realizar. As opções disponíveis são: "avaliar competências", "dar feedback" ou "apagar entrega".

Tela 10 e 11 - Ao optar por "avaliar competências", a próxima tela exibe o nome do primeiro aluno a ser avaliado e permite navegar para os nomes do "estudante anterior e posterior" na lista, organizada em ordem alfabética. Ao clicar em "nova avaliação", a tela seguinte apresenta campos para inserir as notas de cada competência que foi selecionada pelo professor durante o cadastro da atividade.

Telas 8 e 9 - Cadastro de Nova Atividades



Telas 10 e 11 - Seleção de Competências



INTERFACE: PERFIL DOCENTE

INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

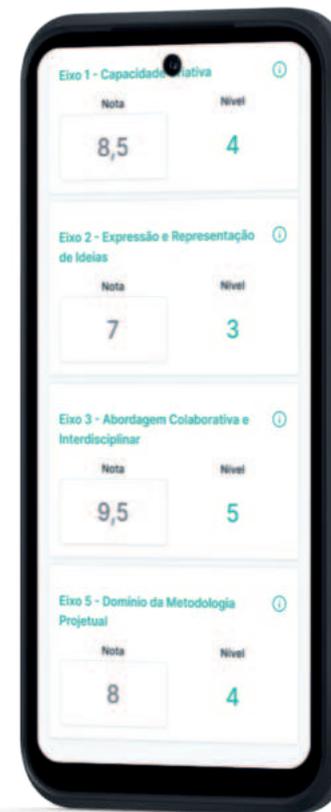
Tela 12 e 13 - Assim que o usuário digita a nota no campo da respectiva competência, já é indicado o nível de desempenho que o estudante se encontra naquele eixo. Ao cadastrar as notas correspondentes a cada conjunto de competências selecionado na atividade avaliativa, o usuário deverá clicar no botão "lançar notas" ou "cancelar o lançamento", para fazer algum ajuste, por exemplo.

Tela 14 - Ao confirmar a ação de lançamento de notas, a tela em sequência já retorna à página do aluno que está sendo avaliado novamente e a atividade avaliativa em questão já aparece no histórico de avaliações. Nesta página poderá ser conferido os objetivos educacionais e tipos de conhecimentos que a atividade irá abranger.

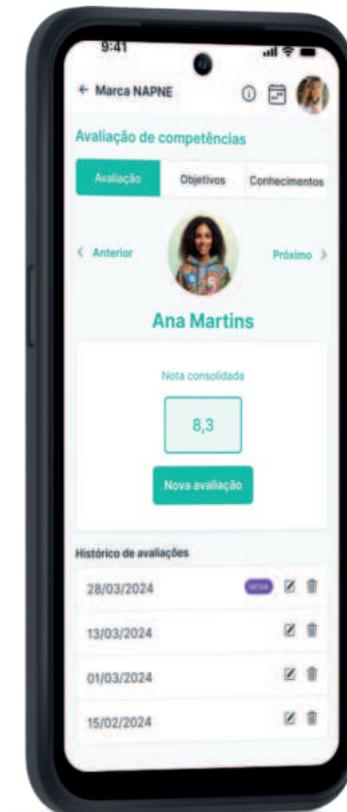
Tela 12 - Processo de Avaliação



Tela 13 - Processo de Avaliação



Tela 14 - Processo de Avaliação



INTERFACE: PERFIL DOCENTE

INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

Tela 15 - Para dar feedbacks nas atividades avaliativas, o usuário precisa retornar à página de cadastro das atividades, selecionar a atividade específica e, na janela de opções, clicar em "dar feedbacks".

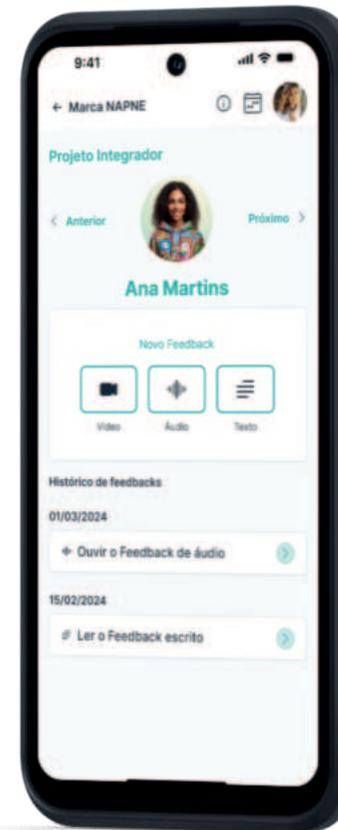
Tela 16 - A página seguinte disponibilizará a lista dos alunos cadastrados, em ordem alfabética, dos quais o professor deve selecionar e abaixo e fazer a escolha da forma de registrar o feedback, sendo possível através de vídeo, áudio ou texto. Nesta página também é possível verificar o histórico dos feedbacks enviados ao referido aluno.

Tela 17 - No exemplo ao lado, apresenta a simulação de um vídeo de feedback sendo gravado pelo usuário.

Tela 15 - Envio de Feedback



Tela 16 - Envio de Feedback



Tela 17 - Envio de Feedback



INTERFACE: PERFIL DOCENTE

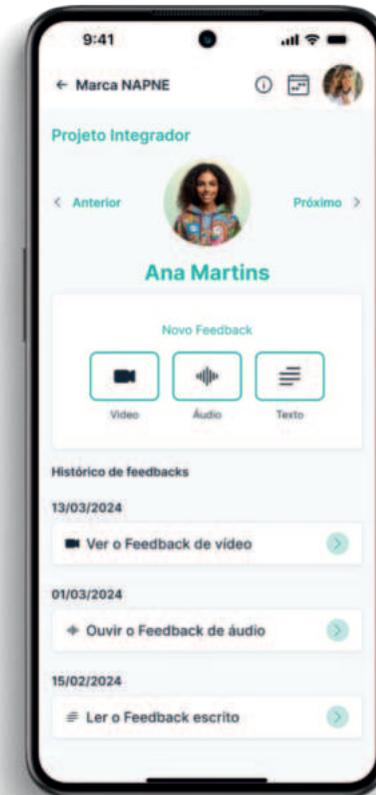
INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

Tela 18 e 19 - Ao final do registro, seja ele vídeo, áudio ou texto o feedback pode ser cancelado ou enviado ao estudante. Em caso de envio, a informação já aparece imediatamente no espaço de históricos de feedbacks, correspondente a cada estudante, e pode ser conferida sempre que necessário.

Tela 18 - Envio de Feedback



Tela 19 - Envio de Feedback



PROTÓTIPO DE APLICATIVO

PERFIL DISCENTE



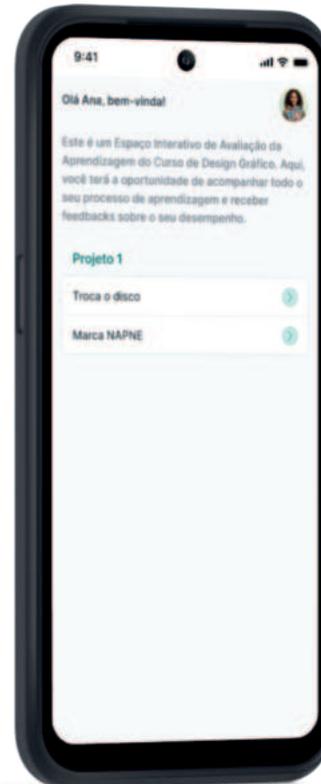
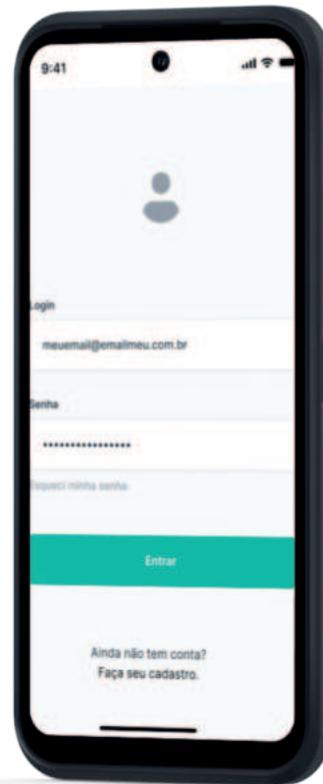
INTERFACE: PERFIL DISCENTE

INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

Tela 1 e 2 - Os estudantes acessam o aplicativo cadastrando suas informações pessoais. Após fazerem o login, eles são direcionados a uma página que apresenta os projetos nos quais estão matriculados. Clicando em cada projeto, podem consultar os resultados alcançados ao longo do processo de aprendizagem.

Tela 3 e 4 - Ao selecionar um projeto, a página subsequente exibe a nota consolidada até a última avaliação feita pelo professor. Os alunos também podem acessar informações como o objetivo educacional e os tipos de conhecimentos exigidos na avaliação

Telas 1 e 2 - Login e Projetos Cadastrados



Telas 3 e 4 - Informes sobre Notas

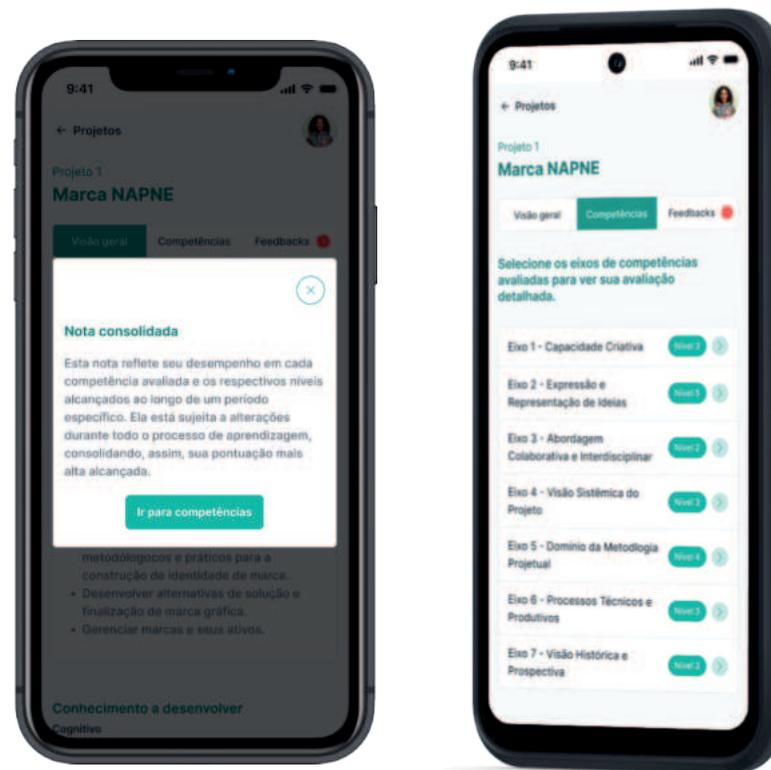


INTERFACE: PERFIL DISCENTE

INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

Tela 5 e 6 - Ao clicar na nota destacada, os estudantes veem um quadro informativo que explica que essa nota reflete o desempenho em cada competência avaliada em um período específico. Além disso, esclarece que as notas podem mudar conforme novas avaliações são realizadas ao longo do processo de ensino e aprendizagem. Já ao clicar em “competências”, o estudante terá acesso a todas as competências avaliadas em cada projeto, bem como o nível de desempenho obtido em cada uma delas.

Telas 5 e 6 - Informes sobre Notas e Competências

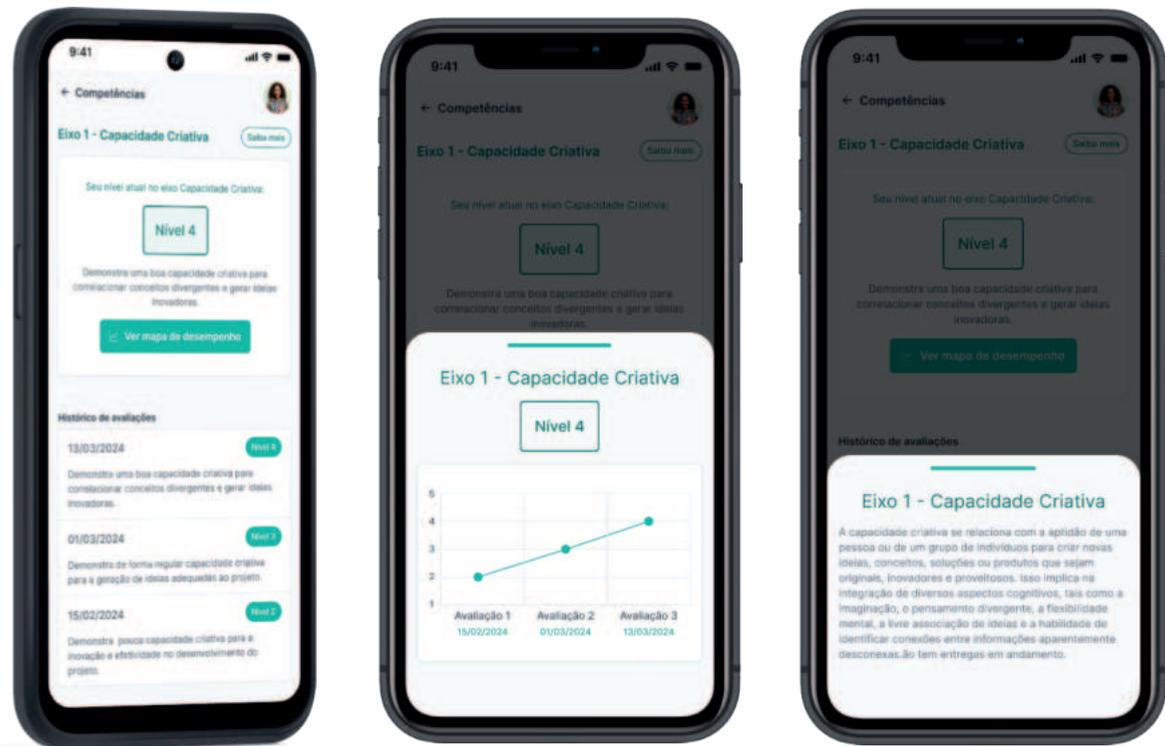


INTERFACE: PERFIL DISCENTE

INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

Tela 7, 8 e 9 - Ao selecionar um eixo de competência, o estudante pode acessar informações detalhadas como o nível de desempenho e o significado desse nível em termos de critérios avaliativos. A página também mostra o histórico das últimas avaliações e inclui um gráfico para visualizar a evolução no eixo selecionado. Para esclarecer dúvidas sobre a definição dos eixos de competências avaliados, há um botão "saiba mais" que oferece explicações detalhadas sobre as definições sobre cada eixo de competências.

Telas 7, 8 e 9 - Informes sobre Notas e Competências

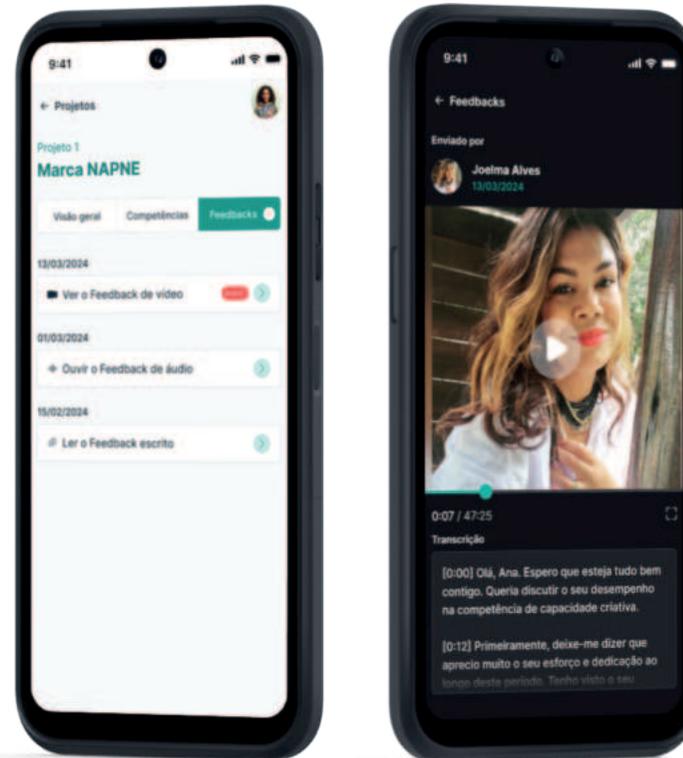


INTERFACE: PERFIL DISCENTE

INSTRUÇÕES DE MANUSEIO

Tela 10 e 11 - Por fim, os estudantes podem acessar todos os feedbacks fornecidos pelos professores, disponíveis em formatos de vídeo, áudio ou texto.

Telas 10 e 11 - Consulta de feedbacks



REFERÊNCIAS

- MATTEONI, Romulo Miyazawa. **Formação em design: diálogo entre política e educação do designer**. 300 f. 2014. Tese (Doutorado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2014.
Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=24059@1>.
Acessado em: 2o set. 2023
- NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- ROCHA, Hugo Reis. **Paradigm shift in Design Education: contributions for a new design competencies framework to foster strategic innovations, sustainable solutions and social change**. 276 f. 2021.
Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação, Universidade Europeia, [s. l.], 2021. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/39275>. Acesso em: 10 nov. 2022.
- STICKDORN, Marc. **Isto é design thinking de serviços**. Porto Alegre: Bookman, 2014.