

UC6

Avaliação de ID



COMO UTILIZAR ESTE FLIPBOOK?

Este documento é interativo. Ao longo do documento, encontrará ligações para informações adicionais.



- Botão que o leva para o início do documento.

- Sempre que vir **um texto como este**, significa que tem um link externo associado.



ÍNDICE

Clique no menu

➤ **PROCESSOS DE AVALIAÇÃO**

➤ **GARANTIA DE QUALIDADE**

➤ **DESEMPENHO-CHAVE**

➤ **FERRAMENTAS DE AVALIAÇÃO**

➤ **FASE DE VALIDAÇÃO EXTERNA**

➤ **TESTE PILOTO**

➤ **RESULTADOS DO PROJETO**

Resultados de aprendizagem:

- › Definir e aplicar critérios de qualidade para todas as fases de ID;
- › Preparar ferramentas de avaliação que avaliem a qualidade da experiência do formando;
- › Analisar os resultados da avaliação para melhorar e modificar os processos de ID;
- › Compreender o método através do qual os designers instrucionais podem melhorar o material para serem mais eficazes.

The background of the slide features a photograph of three people in a meeting. One person is in the foreground, seen from the back, wearing a light-colored shirt. Two other people are seated at a table in the background, looking towards the camera and smiling. The entire image is covered with a semi-transparent orange filter. A large, solid orange circle is positioned on the right side of the slide. The title text is overlaid on the orange filter.

Processos de Avaliação



Nesta secção, irá:

- Conhecer os tipos de processos de avaliação;
- Compreender as fases em que a avaliação pode ser efectuada.

➤ Avaliação do design instrucional

Existem três tipos de avaliação da concepção pedagógica: Formativa, sumativa e confirmativa.

1 Avaliação Formativa

A avaliação formativa é efectuada **durante o processo de concepção** para fornecer feedback que informa o processo de concepção. Este é um processo iterativo que requer o envolvimento de designers instrucionais, especialistas no assunto, alunos e instrutores.

Os resultados de cada fase de avaliação são comunicados aos conceptores pedagógicos para serem utilizados no processo de melhoria da concepção.

A validação externa pode ser vista como um tipo de avaliação formativa.

2 Avaliação Sumativa

A avaliação sumativa é efectuada no **final do processo de concepção** para determinar se o produto da instrução atinge os resultados pretendidos.

O objectivo de uma avaliação sumativa é avaliar a instrução e/ou os materiais de instrução depois de terem sido finalizados.

Os avaliadores externos para os decisores conduzem ou participam frequentemente na avaliação sumativa.

3 Avaliação Confirmativa

A avaliação confirmativa é efectuada **ao longo do tempo** para determinar os efeitos duradouros da instrução.

A avaliação confirmativa vai além do âmbito da avaliação formativa e sumativa e analisa se o **efeito a longo prazo** da instrução é o que o designer instrucional espera alcançar.

A avaliação confirmativa deve ser efectuada regularmente.





Garantia de Qualidade



Nesta secção, irá:

- Saber mais sobre as vantagens da garantia de qualidade;
- Compreender como implementar a GQ em todas as fases do processo de concepção pedagógica.

➤ **Garantia de Qualidade**

Um dos elementos fundamentais da avaliação é a garantia de qualidade. Os designers pedagógicos podem centrar-se na qualidade em termos de criar uma experiência positiva para os alunos e professores com um programa de curso que esteja alinhado com o objectivo, inclua sequências bem concebidas e seja validado através de avaliação.

A concepção de cursos em linha de qualidade é fundamental para a aprendizagem em linha, porque estabelece uma base sólida para a aprendizagem, sobre a qual a instrução pode assentar ao longo da vida do curso.

Qualquer sistema de garantia de qualidade deve incluir pedagogias que implementem uma aprendizagem activa cuja eficácia seja avaliada pelos resultados da aprendizagem. A melhor forma de garantir a qualidade do seu curso é através da implementação de normas de garantia de qualidade que devem ser cumpridas desde o início do processo de concepção pedagógica.

Os 3 E's da Garantia de Qualidade

Os 3 Es de Garantia de Qualidade podem ser encontrados abaixo. Estes são três conjuntos diferentes de critérios que pode utilizar para testar o conteúdo da sua concepção pedagógica.



Eficácia



Eficiência



Compromisso

Eficácia

Eficaz significa que os objectivos e os resultados desejados foram atingidos.

A eficácia pode ser tida em conta ao longo do processo de concepção através de testes-piloto (que serão discutidos mais adiante) e de uma avaliação contínua.

Eficiência

A eficiência é medida em termos de projectos criados com tempo, orçamento e outras restrições.

A eficiência pode ser tida em conta ao longo de todo o processo através da realização de testes contínuos ao longo das fases de concepção e desenvolvimento, calendarizando a participação dos alunos.

Compromisso

O empenhamento refere-se ao envolvimento dos alunos no material didáctico.

Isto pode ser testado ao longo do processo de concepção, assegurando em cada etapa que existem oportunidades para a contribuição do aluno, a aprendizagem activa e o envolvimento do aluno.

A photograph of a group of people in a meeting, overlaid with a yellow filter. A blue circle is on the right side. The text 'Desempenho-chave' is written in white on a blue background.

Desempenho- chave



Nesta secção, irá:

- Saber mais sobre a importância dos indicadores-chave de desempenho durante a concepção;
- Saber como testar indicadores-chave de desempenho.

➤ Indicadores-chave de Desempenho

Os indicadores-chave de desempenho (KPIs) são medidas quantificáveis que são utilizadas para avaliar o sucesso de uma determinada actividade ou organização. Os designers instrucionais devem ter um conhecimento sólido dos indicadores-chave de desempenho para demonstrar o valor dos materiais que desenvolveram.

Os KPIs são uma excelente forma de os designers acompanharem os progressos e atingirem os objectivos utilizando números concretos. Os KPIs devem estar directamente relacionados com os resultados da aprendizagem e devem ser números que possam ser medidos ou contados objectivamente.

Alguns exemplos de indicadores-chave de

- desempenho: Número de alunos **que utilizam** os materiais;
- Taxas de **retenção** dos alunos que utilizam os materiais;
- Número de alunos **que concluem** o curso;
- **Melhoria** das classificações nos questionários.

Os KPI devem ser **quantificáveis** e devem **medir** directamente o desempenho. Estes objectivos devem estar ligados **ao objectivo global** da actividade ou da organização. Ou seja por isso, os KPIs escolhidos pelos designers instrucionais devem medir o desempenho dos materiais concebidos e não o processo de os conceber.

Veja abaixo o processo utilizado por muitas equipas de desenvolvimento de formação para identificar e medir os KPIs da formação desenvolvida.



Identificar KPIs

Cada tarefa que executa ao longo do processo de concepção pedagógica deve estar alinhada com um KPI mensurável. Estes KPIs devem ser identificados durante a fase de análise.

Identificar e atenuar as variáveis

Demonstrar claramente o valor do material por si só pode ser difícil se não identificar os factores externos que podem influenciar os KPI e afectar o resultado do seu material.

Medir os KPIs antes da formação

Depois de ter decidido quais as métricas que pretende seguir, terá de as medir antes de serem implementadas para comparar com as medições efectuadas posteriormente.

Medir os KPIs após a formação

Depois de o material ter sido implementado, obtenha outra medição dos números para ver como se comparam com as medidas de pré-formação.

The background of the slide is a photograph of several people in a meeting or classroom setting. They are seated around a table, looking at documents and a laptop. The entire image is covered with a semi-transparent orange filter. On the right side, there is a large, solid purple circle. The title text is overlaid on two horizontal purple bars.

Ferramentas de Avaliação



Nesta secção, irá:

- Conhecer os diferentes tipos de ferramentas de avaliação disponíveis;
- Descobrir a variedade de ferramentas de avaliação que pode utilizar.

➤ Ferramentas de Avaliação

Existem dois tipos principais de ferramentas que os designers instrucionais podem utilizar para avaliar: ferramentas quantitativas ou ferramentas qualitativas.

As ferramentas quantitativas são ferramentas que medem a quantidade de algo e, normalmente, utilizam dados numéricos, como o número de pessoas atendidas, os minutos necessários para concluir uma tarefa, etc. Os KPIs são uma forma de ferramentas quantitativas.

As ferramentas qualitativas são ferramentas que medem a qualidade de algo e utilizam normalmente dados não numéricos, como a compreensão do material didáctico, o envolvimento com o curso, etc. A validação externa é uma forma de ferramenta qualitativa.

Há uma variedade de diferentes ferramentas de avaliação que pode implementar no seu processo de avaliação e que lhe permitem acompanhar adequadamente o sucesso dos seus materiais. A utilização de uma mistura permite-lhe acompanhar tanto os resultados estatísticos como os resultados relacionados com o envolvimento e a qualidade.

Tipos de instrumentos de avaliação

QUALITATIVO



OBSERVAÇÃO



ENTREVISTAS



ESTUDOS DE CASO



INQUÉRITOS

QUANTITATIVO



COMPARAÇÃO



ANÁLISE DE
DADOS



TESTES



CONTAGENS





Fase de Validação Externa



Nesta secção, irá:

- Saber mais sobre a validação externa;
- Compreender os diferentes tipos de análise de validação externa.

➤ Validação externa

A validação externa é uma ferramenta importante na avaliação do processo de concepção pedagógica. Esta fase implica obter a opinião de um designer instrucional externo ao projecto para testar os materiais concebidos.

A revisão externa ajuda a **identificar e a eliminar os erros mais óbvios** e a obter feedback sobre a eficácia da instrução. Esta recolha de provas externas ajuda a obter a validade do teste.

Tipos de validação externa

A fase de validação externa pode incluir uma variedade de diferentes tipos de análise, tais como:

- Análise **de compatibilidade**;
- Análise **do utilizador**;
- Análise **da concepção**;
- Análise **da viabilidade**;
- Análise **de conteúdo**.

Esta fase é conduzida com o designer instrucional, os especialistas no assunto e um designer instrucional externo.

As revisões externas validam o material através de testes rigorosos que visam testar a eficácia, a eficiência e o empenhamento do material.





Teste Piloto



Nesta secção, irá:

- Saber mais sobre a importância de testar materiais piloto.

► Teste Piloto

A avaliação piloto, ou teste piloto, pode ajudar a **identificar** precocemente **as falhas** que impedem a recolha e análise de dados objectivos e significativos, poupando tempo, esforço e dinheiro. O teste-piloto do seu material didáctico é uma excelente forma de obter uma nova visão do material antes de este ser apresentado a um grupo mais vasto de alunos.

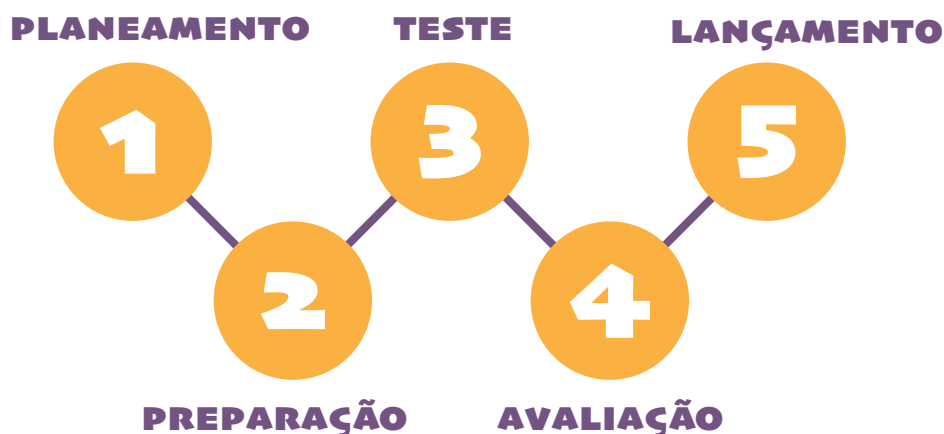
Um **grupo-piloto** é um grupo de indivíduos que testa o material antes de este ser divulgado ao público-alvo geral. É importante que o grupo-piloto tenha características demográficas semelhantes às do público-alvo pretendido, para garantir que o material seja o mais eficaz possível. Vantagens dos testes-piloto:

- Identifica o que correu bem;
- Identifica o que correu mal.

Os testes-piloto

Os testes-piloto são importantes porque ajudam a testar o material ou o projecto antes de ser divulgado a todo o público-alvo. Permite que os designers instrucionais tenham uma ideia de quaisquer potenciais problemas que precisem de ser corrigidos antes da implementação, bem como da eficácia do material. Idealmente, os testes-piloto devem ocorrer durante o processo de desenvolvimento do conteúdo e podem passar por várias rondas antes de o material estar totalmente pronto para ser implementado.

Um teste-piloto segue cinco etapas:



1. Planeamento

O passo inicial envolve o planeamento dos processos de teste a seguir. Todas as actividades de teste devem ser definidas neste plano e serão derivadas apenas deste plano.

2. Preparação

Uma vez finalizado o plano, a preparação tem lugar através da selecção do grupo que realiza os testes, dos dados a recolher, bem como da criação do ambiente de teste.

3. Teste

Depois de concluída a preparação, pode dar-se início ao teste. Este teste é realizado por um grupo seleccionado de utilizadores finais que testam os materiais como o público-alvo o faria.

4. Avaliação

Uma vez concluídos os testes, os utilizadores finais avaliam os materiais. Criam um relatório e enviam os eventuais problemas aos designers, que os corrigem para preparar os materiais para a implementação.

5. Lançamento

A última etapa constitui a disponibilização completa dos materiais ao público-alvo assim que todas as questões tenham sido resolvidas.



Resultados do Projeto



Nesta secção, irá:

- Conhecer os diferentes resultados do processo de avaliação.

➤ Resultados do Projecto

1 Avaliação Repetida

Uma vez concluído o processo de avaliação, pode utilizar os resultados para efectuar melhorias contínuas no material. A repetição dos processos de avaliação ao longo da implementação do material garante a eficácia e a eficiência, mantendo o empenhamento dos alunos.

2 Plano de avaliação

Os resultados do seu processo de avaliação concluído são apresentados sob a forma de um **plano de avaliação** que contém uma síntese dos objectivos gerais e específicos do material, bem como os dados recolhidos para a caracterização da instrução e uma lista dos instrumentos de avaliação utilizados.

3

Resultados globais

Uma vez concluída a fase de avaliação e depois de os materiais terem sido aplicados a todo o público-alvo, é possível estabelecer uma panorâmica dos resultados do material, bem como potenciais novas oportunidades para promover o êxito do material à medida que este é utilizado cada vez mais. Isto permite uma avaliação contínua e a manutenção de taxas de retorno do investimento elevadas.



The background image shows three people in a meeting. One person is in the foreground, seen from the back, wearing a light-colored shirt. Two other people are seated at a table in the background, looking towards the camera. The image is overlaid with a semi-transparent orange filter. A solid blue circle is positioned on the right side of the image.

Conclusão



A avaliação da ID é uma das partes mais importantes do processo de concepção instrucional, uma vez que é o que informa a mudança e garante que o material é eficiente, eficaz e cativante. Definir os padrões de garantia de qualidade a manter, os KPIs a atingir, bem como os processos de avaliação a realizar ao longo do processo de concepção são vitais para manter a eficácia do material.

Conclusões importantes:

- O teste-piloto é uma ótima forma de testar o material antes de ser implementado na sua disciplina;
- Os indicadores-chave de desempenho devem ser mensuráveis e definidos antes do início do processo de concepção, para garantir a obtenção de resultados exequíveis.

Há uma variedade de métodos de avaliação diferentes que podem ser utilizados pelos designers instrucionais para testar os materiais produzidos.





Referências



- Colman, H. (2022, June 26). SCORM 101: What It Is and How to Use It. Explore the eLearning World With Us.
<https://www.ispringsolutions.com/blog/scorm-course>
- Gillis, A. S. (2022, August 30). New Product Development (NPD). SearchCIO.
<https://www.techtarget.com/searchcio/definition/product-development-or-new-product-development-NPD>
- Gutierrez, K. (n.d.). Levels of Interactivity in eLearning: Which one do you need?
<https://www.shiftelearning.com/blog/bid/190140/Levels-of-Interactivity-in-eLearning-Which-one-do-you-need>
- Penfold, S. (2022, July 10). The Best Elearning Authoring Tools, Platforms & Software. Elucidat.
<https://www.elucidat.com/blog/elearning-authoring-tools/>
- Peters, D. (2012, July 24). UX for Learning: Design Guidelines for the Learner Experience. UXmatters.
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/07/ux-for-learning-design-guidelines-for-the-learner-experience.php>
- Quigley, E. (2021, December 14). Video Editing Basics for eLearning. LearnUpon.
<https://www.learnupon.com/blog/video-editing-basics-for-elearning/>
- Wesolko, D. (2018, June 18). Peter Morville's User Experience Honeycomb - Dane Wesolko. Medium.
<https://danewesolko.medium.com/peter-morvilles-user-experience-honeycomb-904c383b6886>





Financiado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676