

# **BLENDED LEARNING NA PRÁTICA: USO DE ATIVIDADES PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES COMO O BMG CANVAS PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

Curitiba/PR Maio/2016

**Elaine Cristina Hobmeir** - Centro Universitário Internacional UNINTER - elaine.h@uninter.com

**Elizeu Barroso Alves** - Centro Universitário Internacional UNINTER - elizeu.a@uninter.com

**Elton Ivan Schneider** - Centro Universitário Internacional UNINTER - elton.s@uninter.com

**Vanessa Estela Kotovicz Rolon** - Centro Universitário Internacional UNINTER - vanessa.ro@uninter.com

**Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)**

**Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS**

**Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR**

## **RESUMO**

*Apresenta-se neste artigo a implementação de ferramentas, tais como o BMG Canvas como meio de viabilidade para o blended learning, aplicado ao EaD, sendo este o objeto de estudo. O trabalho está organizado de forma a explicar a organização curricular na EAD e sua mutação por meio das novas tecnologias, sendo seguida pela proposta do uso do blended learning e um exemplo advindo da prática. O artigo traz como métodos algumas releituras de possibilidades ferramentais para o ensino à distância. Como resultados, este artigo apresenta como o uso do BMG Canvas pode oportunizar que os alunos saiam do conhecimento passivo para o ativo, ou seja, seja capaz de construir um conhecimento interdisciplinar. Discute-se ainda, a construção de um conhecimento efetivo através de processos de ensino e aprendizagem indicados para essa modalidade.*

**Palavras-chave:** educação a distância; blended learning; BMG Canvas

## 1. INTRODUÇÃO

A revolução digital vem transformando o espaço educacional, em especial, os processos de ensino e aprendizagem que ocorriam somente em espaços físicos delimitados, conhecidos como a sala de aula, onde as pessoas interagiam face a face, e o estudante precisava se deslocar até estes lugares, considerados do saber, tais como: bibliotecas, campus, laboratórios, e a salas de aula, para assim aprender (KENSKI, 2012).

Atualmente, as novas tecnologias permitem que professores e estudantes interajam virtualmente. Desta forma, espaços físicos delimitados como a sala de aula presencial, estão sendo substituídos por salas de aulas virtuais interativas, bibliotecas virtuais, salas de chat síncrono, salas de videoconferência e outros ambientes de interação online, situação esta, que caracteriza ambientes de aprendizagem a distância. A ideia principal da aprendizagem a distância está centrada na diferença básica entre a localização de alunos e professores, uma vez que os mesmos, durante todo, ou grande parte do tempo em que aprendem e ensinam, encontram-se em locais distintos, e dependem de algum tipo de tecnologia para a interação entre eles (MOORE; KEARSLEY, 2013).

Desta forma, este artigo busca a construção de possibilidades para a elaboração de uma estrutura curricular que seja condizente com o perfil da EaD, levando em consideração, todas as suas especificidades, bem como, os estudos que se baseiam em blended learning, que visa unir o melhor do ensino presencial com o do EaD, e uma de suas propostas envolve o uso do flipped classroom, ou sala de aula invertida, como possibilidade de metodologia de ensino no EaD.

## 2. EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA E SUA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

Na modalidade de educação à distância - EaD, não importa o lugar onde o aluno esteja, ele tem acesso ao conhecimento que está disponível nas redes. Assim, as tecnologias viabilizam o aparecimento das salas de aula virtuais que permitem maior flexibilidade de temas, contextos e conteúdos de aprendizagem, voltados a uma maior flexibilidade de modos de aprendizagem a todos os alunos em todos os níveis. Assim, temos que a aprendizagem a distância realizada pelos alunos/aprendizes tem ser tornado uma preciosa ferramenta para a democratização do ensino superior no país, chegando onde as salas de aula de ensino presencial não conseguem chegar. Com isso, “um dos pontos essenciais para a constante melhoria dos cursos oferecidos na modalidade de EaD é, sem dúvida, pensar uma organização curricular que seja específica para ela.” (SCHNEIDER et al., 2013, p.69).

Nessa seara, temos o impacto da tecnologia se refletindo de maneira ampliada sobre o conhecimento, exigindo assim uma reflexão sobre o que é o saber e as formas de ensinar e aprender, e principalmente, quais são as práticas utilizadas pelos alunos e construídas pelos docentes. Essa reflexão traz à tona a perspectiva das tecnologias eletrônicas de comunicação e informação, propiciando novas possibilidades didáticas em termos metodológicos. (MOORE; KEARSLEY, 2013).

Exige-se também que as práticas desenvolvidas pelos alunos sejam realizadas de forma mais integrada e permanente, alterando as estruturas e a lógica do conhecimento, buscando novas concepções para as novas abordagens disciplinares, metodologias e perspectivas de ações para os docentes (KENSKI, 2012). Destaca-se ainda nos textos de Kenski (2012, p. 45), a argumentação que:

A apreensão do conhecimento na perspectiva das novas tecnologias eletrônicas de comunicação e informação, ao ser assumida como possibilidade didática, exige que, em termos metodológicos, também se oriente a prática docente com base em uma nova lógica.

Com isso, se faz necessário que na elaboração de uma estrutura curricular que esta seja condizente com o perfil da EaD e suas especificidades.

## 3. PROPOSTAS DO BLENDED LEARNING PARA O USO EM EAD

Muitos pesquisadores debruçam-se sobre o estudo dessa temática, apresentando modelos de como os alunos aprendem no ensino superior, bem como premissas pedagógicas, alçando estruturas de propostas para a organização curricular do EaD. Um desses primeiros modelos é apresentado por Schneider et al. (2013), onde ao revisitar as propostas de Bloom (1956) *apud* Anderson (2001), Bergman e Sams (2012), apresenta uma proposta de lógica de habilidades de pensamento.

Figura 1: Taxonomia de Bloom revisitada



Fonte: Schneider et al. (2013, p.74)

Propostas de cursos baseadas no Blended Learning, ou seja, baseadas no ensino híbrido, podem ser idealizadas em cursos a distância, devido ao uso de ambientes virtuais de aprendizagem, existentes em todas as propostas de cursos de EaD ofertados no Brasil, mas nem sempre presentes no ensino presencial, e a existência de materiais didáticos (livros didáticos, apostilas, materiais didáticos digitais, rotas de aprendizagem, vídeo aulas, entre outros) produzidos especialmente para estes cursos que permitem ao aluno de EaD a aquisição do conhecimento, via atividades de auto estudo, como demonstrados na figura 01.

As habilidades ditas de pensamento inferior, que envolvem atividades de recordação e compreensão de conteúdos, podem ser realizadas pelo aluno diretamente no ambiente virtual de aprendizagem – AVA. Uma vez que o aluno estuda, previamente, os conteúdos das disciplinas na sala de aula virtual, atividades de produção de conhecimento, que envolvem análise e aplicação de conteúdos, podem ser desenvolvidas em atividades presenciais nos polos de apoio presencial exigidos para a EaD, trata-se da conjugação do material didático da EaD sendo utilizado em conjunto com atividades presenciais pelo tutor de polo. O mesmo acontece com atividades de criação de conhecimento, marcadas por atividades avaliação e criação de conhecimento, seja em atividades presenciais ou em processos de criação de conteúdos em ambientes colaborativos, como google docs ou em editores wiki presentes nos AVA.

Desta forma, cria-se o espaço para o uso do flipped classroom em disciplinas de EaD, ou seja, a sala de aula invertida proposta por Bergman e Sams (2012) encontra terreno fértil em EaD, uma vez que o estudo prévio dos conteúdos pode ser realizado no AVA, ao passo que as atividades práticas passam a ser realizadas nos polos de apoio presencial pelo tutor presencial em conjunto com os alunos das disciplinas. Cabe lembrar que o objetivo da sala de aula invertida consiste em gastar a maior parte do tempo de aula em atividades que desenvolvam habilidades de pensamento superior, ou seja, em atividades de produção e criação de conhecimentos, é a prática em sala de aula com o auto estudo realizado previamente pelo aluno no AVA.

Posto isto, é necessária uma estrutura pedagógica que suporte e a instrumentalização para a produção dessa lógica, modelo que podemos verificar na figura 2, onde Schneider et al. (2013) apresentam as premissas para a concepção de tal estrutura.

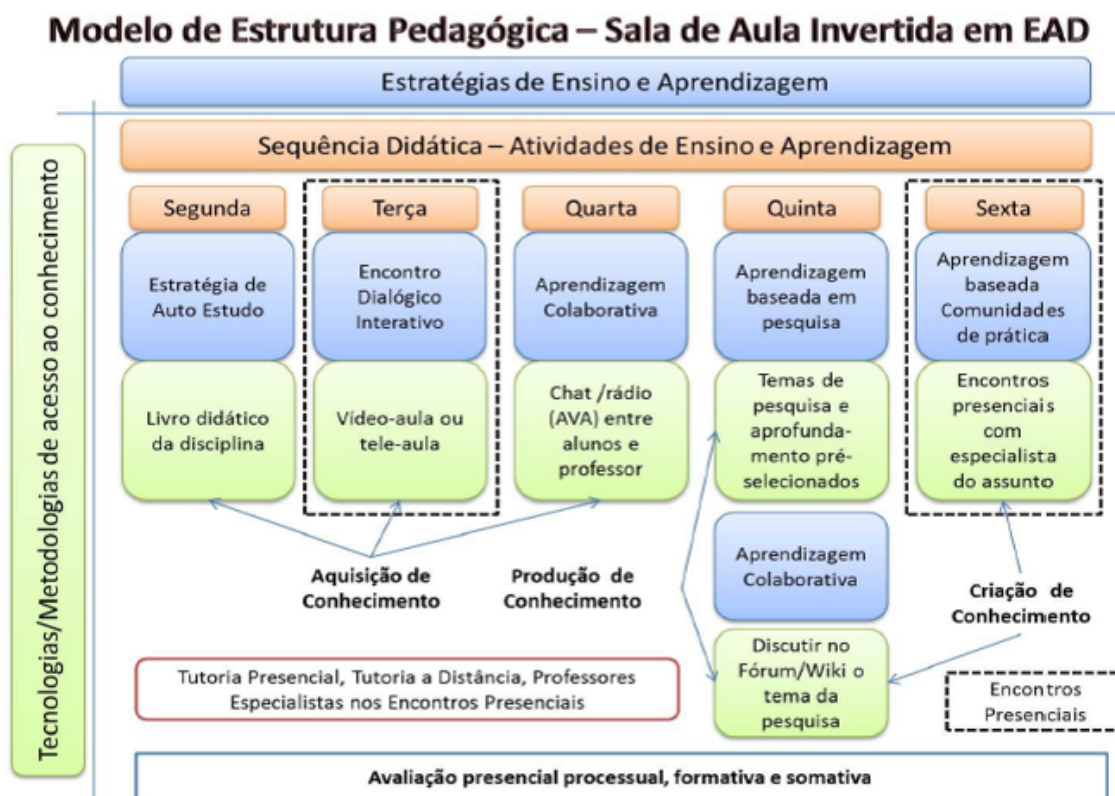
Figura 2: Estrutura pedagógica para o blended learning

| <b>Premissas Pedagógicas da Proposta</b>              |                                                                |                                                  |                                               |                                                                              |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Planejamento da Proposta</b>                       | <b>Diretrizes Curriculares Nacionais</b>                       | <b>EAD na modalidade Blended</b>                 | <b>Atividades Presenciais e a Distância</b>   | <b>Diferentes estratégias de ensino e aprendizagem</b>                       |
| <b>Formas de Acesso ao Conteúdo</b>                   | Livro Didático da Disciplina                                   | Encontros Dialógicos Interativos - presenciais   | Atividades interativas e colaborativas no AVA | Atividades interativas e colaborativas em comunidades de prática presenciais |
| <b>Atividades, formas de Interação e Comunicação</b>  | Auto estudo no livro da disciplina e na aula em vídeo          | Interação no AVA em chats, fóruns, blogs e wikis | Atividades de pesquisa e aprofundamento       | Uso da PBL nas comunidades de prática                                        |
| <b>Uso de Tecnologias da Informação e Comunicação</b> | Aulas em Vídeo, Aulas ao vivo via satélite e aulas presenciais | Livros Didáticos                                 | Objetos de Aprendizagem                       | Ambiente Virtual de Aprendizagem                                             |

Fonte: Schneider et al. (2013, p.77)

Dessa forma, o planejamento da proposta é oriundo das diretrizes curriculares nacionais, onde o aluno tem acesso aos conteúdos em plataformas como o AVA, e em encontros semanais pode realizar atividades de interação e criação de conhecimento, construindo e executando atividades interdisciplinares. Com isso, pode-se chegar a um modelo de estrutural com uma sequência didática de aprendizagem, onde o aluno entende a lógica que vai desde a aquisição do conhecimento até a execução de atividades em conjunto.

Figura 3: Modelo de estrutura pedagógica



Fonte: Schneider et al. (2013, p.79)

Assim, definido o modelo de estrutura pedagógica, a preocupação é na elaboração de atividades à serem realizadas nos encontros presenciais para que os alunos consigam avançar em seu conhecimento cognitivo, indo além de reproduzir conhecimento, ou seja, tenha a capacidade de olhar para problemas e através da inter-relação dos conteúdos em estudo consiga apresentar soluções.

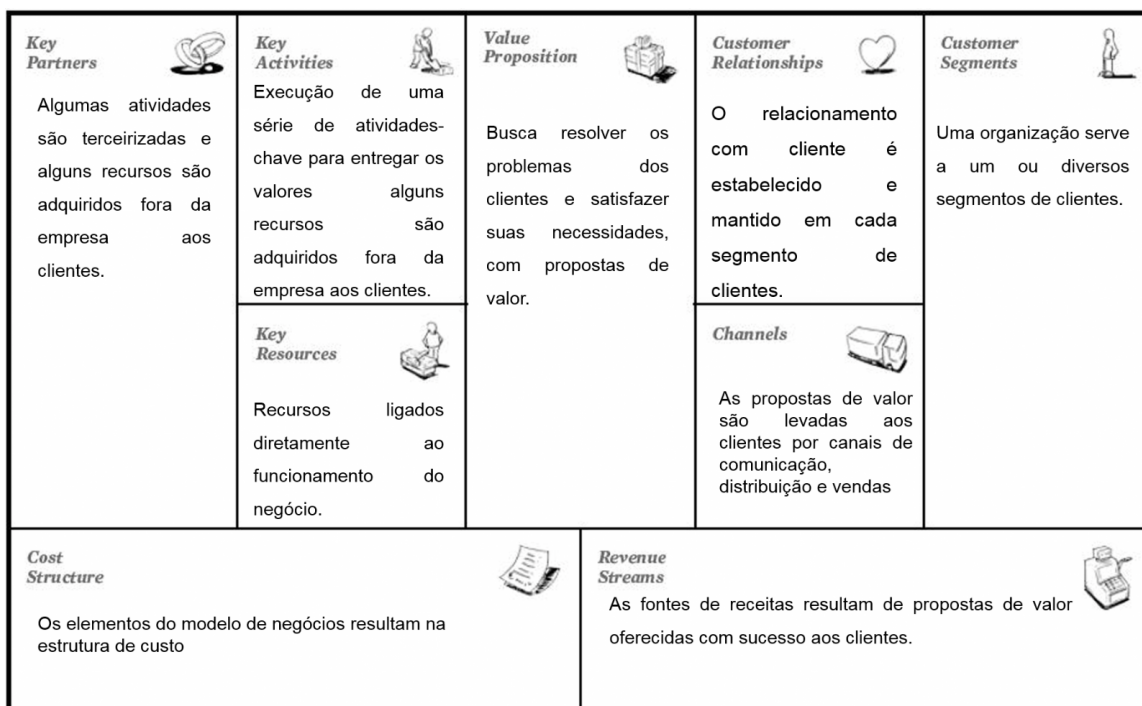
### 3.1 PROPOSTA DE USO DO BMG PARA OPERACIONALIZAR O BLENDED LEARNING

O momento de sala de aula, na lógica da sala de aula invertida, com base no blended learning destina-se ao desenvolvimento de exercícios, projetos e estudos de caso referentes ao material disponibilizado aos alunos. Nesses encontros presenciais há a resolução das questões apresentadas e as discussões acerca do tema abordado. Ademais, cria-se nos alunos a capacidade de formular questionamentos referentes ao material disponibilizado no AVA, os quais poderão direcionar os próximos encontros.

Na atividade Prática Presencial, deve-se aplicar os conceitos de maneira interdisciplinar, na qual o aluno é apresentado às atividades que remetem ao cotidiano organizacional, e é colocado de maneira a resolver problemas do dia-a-dia como se estivessem em posição de controle ou comando.

Uma das possibilidades de atividade é a ferramenta conhecida como Business Model Generation (BMG), tendo sido apresentado através do livro Business Model Generation – Inovação em Modelos de Negócios: um manual para visionários, publicado por Alexander Osterwalder e Yves Pigneur em 2010, e no Brasil em 2011. Tal obra é a apresentação de uma estrutura ferramental que possibilita desenvolver e esboçar modelos de negócios novos ou já existentes, sendo assim um mapa visual que contém nove blocos que juntos, estruturam e explicam o modelo de negócios. Esses nove blocos, segundo Osterwalder e Yves Pigneur (2011, p.16-17) podemos acompanhar na figura 5.

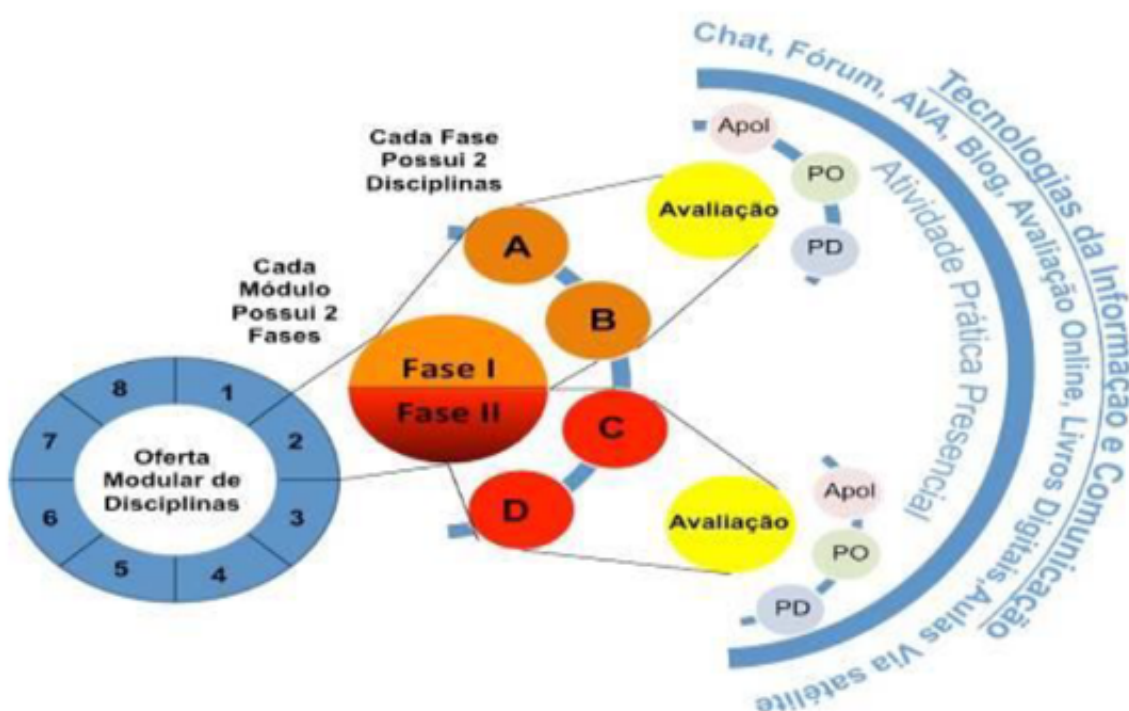
Figura 5: BMG



Fonte: Disponível em: . Acesso em 12 Abr. 2016.

Tal modelo é apropriado, pois consegue agregar e reunir todas as disciplinas contidas em um plano de ensino de um curso de gestão, pois ele perpassa por todas os processos gerenciais esperados de um gestor de negócios: produção, marketing, financeiro, recursos humanos, estratégia, etc. Geralmente as grades curriculares de cursos EaD são divididas em módulos com disciplinas de uma mesma temática ou não, como podemos ver na proposta da figura 5, porém, que ao soma-las em uma atividade prática o aluno é capaz de entender a interdisciplinaridade dos conhecimentos adquirido, e os reuni-los a ponto de alcançar o nível de criação. Dessa forma, pode-se criar atividades práticas em todos os módulos dos cursos.

Figura 5: Representação Gráfica de um Curso EAD com enfoque no Blended Learning



Fonte: Schneider et al. (2014, p.5)

Dessa forma, como o intuito é enxergar a interdisciplinaridades, não se é possível no primeiro módulo, o aluno construir um BMG para demonstrar que conseguiu ir ao nível de criação de conhecimento, dessa forma, nesse primeiro módulo, se faz necessária a criação de uma ideia geral de negócio, que seja, ao mesmo tempo inovadora e sustentável, para isso, deve-se construir uma sequência didática onde o aluno consiga expressar seu conhecimento, mesmo que este seja baseado em seus valores pessoais. Dessa forma, a figura 5 é uma proposta para a elaboração do BMG em um início de curso, sendo assim denominado portfólio BMG.

Figura 6: Portfólio BMG



Fonte: elaborado pelos autores

Dessa forma, o processo se inicia na (i) geração de ideias, onde o aluno individualmente vai buscar até 3 ideias de negócios, onde lhes é indicado o uso do site do SEBRAE, onde nele consta mais de 1.000 ideias de negócios. Após essa etapa, em grupo, os alunos vão (ii) apreciar a ideia, onde se um aluno traz 3 ideias, e o grupo tem 5 alunos, logo, cada grupo terá 15 ideias para analisar. Inicialmente a apreciação ocorre por afinidade, até que os grupos cheguem à 2 (duas) ideias, as quais serão avaliados os pontos positivos, negativos e interessantes, onde por lógica a ideia de negócio a ser escolhida é aquela com maiores pontos positivos e interessantes.

No terceiro momento, os alunos vão (iii) modelar essa ideia dentro do BMG, nos nove blocos já mencionados. Depois de modelar a ideia, os alunos passam a usar várias ferramentas para validar, ampliar e desenvolver novas ideias de negócio, se iniciando por (iv) o mapa mental da ideia do negócio, onde os alunos identificam quais as variáveis ambientais que influenciam o negócio, e fazem (v) uma avaliação da sustentabilidade do negócio sobre o prisma social, econômico e ambiental. O próximo passo é analisar (vi) tendências para esse negócio, com olhar para os pontos positivos, negativos e interessantes. Com isso o aluno já pode construir seu (vii) mapa da empatia que é uma ferramenta fundamental para conhecer melhor o cliente e consequentemente criar valor e relacionamentos fortes.

Uma vez que o aluno mapeou o perfil do cliente que pretende atender, se faz necessário ele voltar para sua ideia e fazer uma (viii) análise SCAMPER, onde ele volta-se a tudo que elaborou e avançou na ideia e identifica o que pode ser Substituído, Combinado, Adaptado/aumentado/arrumado, Modificado, Propõe novos usos, Elimina fatores como tamanho, e por fim, Reorganiza sua ideia de negócio. No final desse processo o aluno conseguiu avançar e já pode considerar que a ideia de negócio foi modificada e ampliada, ou seja, bem diferente da ideia inicial. Com a ideia pronta, é o momento de avaliá-la, e isto é feito através da técnica dos (ix) seis chapéus, onde esta técnica consiste em separar as equipes e dar para cada um um chapéu (função), nessa avaliação, onde o (a) chapéu branco é aquela equipe que apresenta a ideia; (b) chapéu vermelho é aquela equipe que exprime opiniões, intuições e sentimentos; (c) chapéu amarelo que é aquela equipe que aponta apenas os aspectos positivos da ideia; (d) chapéu preto é a equipe que aponta os aspectos críticos para a viabilidade do negócio; (e) chapéu verde é a equipe que acrescenta novas funcionalidades e novas ideias; e por fim, (f) chapéu azul que é a equipe que fará um síntese de toda a avaliação.

Tal proposta de portfólio se resume em organizar um modelo de negócio que sirva como base para as atividades práticas interdisciplinares que serão oriundas após o aluno concluir um módulo de estudo, visto que o aluno só conseguirá criar compondo habilidades e capacidades apreendidas de disciplinas após concluí-las. Assim, nas figuras 7 e 8, podemos ver a continuidade do uso do BMG, com aplicação prática de disciplinas finalizadas. Pegou-se como exemplo, o curso CST Marketing, em um módulo denominado Unidade Temática de Conhecimento (UTA) Gestão e Comunicação, composta pelas disciplinas de (a) Comunicação Organizacional; (b) Sistemas de Informação Gerencial; (c) Comportamento Empreendedor; e (d) Fundamentos de Gestão.

Figura 7: Lógica da interdisciplinaridade da UTA



Fonte: elaborado pelos autores

Ao analisar a figura 7, identificamos que esta UTA tem como objetivo caracterizar as relações entre a organizações, seus clientes e a sociedade, onde por essa lógica se criam e são entregues os valores com base nas atividades principais das organizações e no comportamento empreendedor de seu líder. Dessa forma, faz necessário o entendimento que as organizações são sistemas formados por recursos que devem ser geridos por uma gestão eficaz, com uma comunicação clara e transparente, e usando os suportes tecnológicos como suporte a decisões.

Figura 8: Sequência de uso do Portfólio BMG



Fonte: elaborado pelos autores

Com isso, desejamos que a atividade prática oriunda do BMG é que os alunos consigam integrar os conhecimentos das disciplinas apresentadas no módulo anterior para que consigam criar uma solução para o questionamento norteador, ou seja, possam apresentar uma ou mais resoluções de como as atividades-chave da organização conseguem manter e possibilitar a entrega dos valores aos segmentos de clientes. Essa atividade deverá ser desenvolvida em grupo e os estudantes devem incrementar o trabalho com itens preestabelecidos a cada semana, conforme o calendário e o cronograma disponibilizado no AVA. Ao término do módulo (12 semanas), as equipes já devem apresentar suas soluções. Essa atividade é interativa e desenvolvida em sala de aula, e há o envolvimento de alunos e professor. Para Zabala (1998, p.89), “as relações de que se estabelecem entre os professores, os alunos e os conteúdos de aprendizagem constituem a chave de todo o ensino e definem diferentes papéis dos professores e dos alunos.”

Ademais, essa aplicação prática faz com que os alunos posicionem-se como gestores, diretores ou proprietários de empresas, e identifiquem quais são as ferramentas e conhecimentos necessários para tomadas de decisões efetivas. Sobre a metodologia, o trabalho em grupo é desejável para as trocas de conhecimentos e experiências.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Que a EaD alinhada com as novas tecnologias tem revolucionado o ensino superior no Brasil não nos restam dúvidas, da mesma forma que se faz necessário propor estruturas curriculares que sejam capazes de adaptar-se ao perfil desses alunos, principalmente em práticas de ampliação de conhecimento, onde o aluno possa avançar em seus estudos e ter a oportunidade de em momentos presenciais, baseados em blended learning encontrar as conexão entre teoria e prática sendo capaz de criar novos conhecimentos.

O BMG é uma dessas ferramentas que propicia esse avanço no conhecimento, onde o aluno pode vislumbrar além de um conhecimento prático, um conhecimento interdisciplinar, em uma atividade de criação coletiva com seus pares e tutores de polos que é capaz de verificar o grau de aprendizado no processo educacional, e assim, ser condizente com a organização curricular na busca por formar egressos com base nos perfis esperados.

Por fim, enfatizamos que nosso intuito é contribuir com nossa proposta, essa reflexão acerca da construção de conhecimento através de atividades práticas presenciais interdisciplinares, para o progresso das discussões sobre essa temática.

#### REFERÊNCIAS

ANDERSON, L. W. et. al. **A taxonomy for learning, teaching and assessing**: a revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Nova York: Addison Wesley Longman, 2001. 336 p.

BERGMANN, J. & SAMS, A. Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day, 2012. Washington, DC: International Society for Technology in Education.

BLOOM, B. S. et al. Taxonomy of educational objectives.

New York: David Mckay, 1956. 262 p. (v. 1)

BRASIL. Decreto nº 5.622, de 19 de dezembro de 2005. Disponível em . Acesso em 12 Abr. 2016.

KENSKI, V. M. Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012.

MOORE. Michael G.; KEARSLEY, Greg. Educação a distância: sistemas de aprendizagem on-line. 3. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

OSTEWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. Business Model Generation – Inovação em Modelos de Negócios: um manual para visionários. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.

SCNHEIDER et al. Sala de aula invertida em EAD: uma proposta de Blended Learning. Revista Intersaberes. v.8, n. 16, p. 68-81, 2013.

\_\_\_\_\_. Avaliação da Aprendizagem em Cursos a Distância Ofertados no Formato Blended Learning. In: 20 CIAED - Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, 2014, Curitiba - Pr.

ZABALA, A. A prática educativa. Porto Alegre: Artmed, 1998.