

FORMAÇÃO DE EQUIPES MULTIDISCIPLINARES NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: ESTRATÉGIAS PARA A APROPRIAÇÃO TECNOLÓGICA E A OTIMIZAÇÃO DE PROCESSOS

*TRAINING MULTIDISCIPLINARY TEAMS IN DISTANCE EDUCATION:
STRATEGIES FOR TECHNOLOGICAL APPROPRIATION AND PROCESS
OPTIMIZATION*

Regiani Coser Cravo - UNIVERSIDADE SENAI CIMATEC

Rodolfo Bello Exler - UNIVERSIDADE SENAI CIMATEC

Jéssica Sousa dos Santos - UNIVERSIDADE SENAI CIMATEC

Jaqueline Sampaio Schramm Mota - UNIVERSIDADE SENAI CIMATEC

Marcelle Rose da Silva Minho - UNIVERSIDADE SENAI CIMATEC

<regicoser@outlook.com>, <rbexler@gmail.com>, <jessica.sousa@fieb.org.br>,
<jaqueline.schramm@fieb.org.br> , <marcelle@fieb.org.br>

Resumo. Este artigo apresenta os resultados do projeto "Bate-papo Tecnologias Dialogadas", cuja finalidade foi promover a capacitação de uma equipe multidisciplinar atuante na Educação a Distância (EAD) de uma instituição de ensino privada. Para tanto, foram realizadas reflexões teóricas e práticas acerca da aplicação de ferramentas tecnológicas nesse contexto educacional. O percurso metodológico incluiu seis encontros temáticos, nos quais foram comprovadas ferramentas de Inteligência Artificial (IA) com potencial para subsidiar os processos de desenvolvimento e mediação de cursos da modalidade EAD. Organizados em grupos focais, os participantes investigaram as aplicações práticas dessas tecnologias, evidenciando as possibilidades de personalização do ensino e a automação de tarefas pedagógicas e operacionais. Os resultados indicam que a integração estratégica de tecnologias de IA pode potencializar o desenvolvimento e a mediação de cursos na EAD, desde que pautada em critérios de planejamento, contextualização e ética, fatores indispensáveis para a promoção da inovação. Essa implementação pode otimizar processos educacionais, reduzir a carga de trabalho docente e ampliar a acessibilidade para diferentes perfis de estudantes.

Palavras-chave: tecnologias educacionais; inteligência artificial; planejamento pedagógico; mediação online.

Abstract. This article presents the results of the project "Dialogized Technologies Chat", whose purpose was to promote the training of a multidisciplinary team working in Distance Education (EAD) at a private educational institution. To this end, theoretical and practical reflections were carried out on the application of technological tools in this educational context. The methodological path included six thematic meetings, in which Artificial Intelligence (AI) tools with the potential to support the development and mediation processes of distance learning courses were proven. Organized into focus groups, participants investigated the practical applications of these technologies, highlighting the possibilities for personalizing teaching and automating pedagogical and operational tasks. The results indicate that the strategic integration of AI technologies can enhance the development and mediation of distance learning courses, as long as it is based on planning, contextualization and ethics criteria, essential factors for promoting innovation. This implementation can optimize educational processes, reduce teaching workload and expand accessibility for different student profiles.

Keywords: educational technologies; artificial intelligence; pedagogical planning; online mediation.

1 Introdução

A Educação a Distância (EAD) se consolidou como uma modalidade educacional no mundo contemporâneo, possibilitando o acesso à educação em diferentes contextos sociais, culturais e geográficos. Com características que incluem flexibilidade, autonomia do estudante e uso intensivo de tecnologias, a EAD tornou-se uma resposta às demandas por formação continuada e democratização do conhecimento, sendo seu crescimento impulsionado pela expansão da internet, o avanço de dispositivos digitais e o desenvolvimento de ferramentas que facilitam a interação entre professores e estudantes. De acordo com o Censo EAD (2024, p. 19), no período de 2019 a 2022, “os dados revelam que a maioria dos cursos teve grande quantidade de ingressantes: 36% dos cursos tiveram entre 301 e 400” - destes, 30% se formaram no ano esperado.

Nesse contexto, as tecnologias digitais da comunicação e informação (TDIC) contribuem para mediar o processo de ensino e aprendizagem na EAD. Por meio de sua utilização pode-se efetivar e agilizar aspectos relacionados à comunicação, assim como fortalecer ações educativas no âmbito formativo. Desde ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) até ferramentas de inteligência artificial (IA), ampliam as possibilidades pedagógicas, permitindo personalização do ensino, automação de tarefas administrativas e criação de experiências educacionais mais dinâmicas e interativas. Para isso, faz-se necessário apropriar-se efetivamente de artefatos tecnológicos para subsidiar o processo de ensino, como computador, *smartphone*, entre outros (Cravo et al., 2023).

Para que essas tecnologias sejam utilizadas em benefício do processo de ensino e aprendizagem na EAD, torna-se indispensável que as equipes que atuam nessa modalidade de ensino estejam constantemente atualizadas quanto às inovações tecnológicas, de modo a compreenderem as múltiplas potencialidades de cada ferramenta e, simultaneamente, identificarem recursos capazes de otimizar o trabalho pedagógico e os demais processos envolvidos. Sendo compostas por profissionais de diferentes áreas, as equipes multidisciplinares precisam estar devidamente habilitadas para superar os desafios contínuos de ordem técnica e tecnológica que permeiam a EAD. Essa preparação amplia o repertório técnico dos integrantes e promove o desenvolvimento de uma cultura de inovação para a integração das tecnologias no ambiente educacional (Bento, 2017; Silva et al., 2019; Bezerra et al., 2024).

O investimento no aprimoramento profissional dos colaboradores que atuam na EAD, realizado por meio de momentos formativos e de oportunidades de aprendizagem planejadas para explorar as aplicações práticas das tecnologias, destaca-se como uma proposta para que esses recursos sejam utilizados de forma estratégica, criativa e relacionada às demandas educacionais contemporâneas. Nesse contexto, a formação contínua dessas equipes multidisciplinares está vinculada à própria evolução da modalidade de EAD, exigindo uma preparação que potencialize suas habilidades técnicas e possibilite a integração com os processos de interação e interatividade que caracterizam esse ensino (Medeiros, 2024; Bezerra et al., 2024).

O uso de IA na área de Educação tem ganhado destaque na contemporaneidade, consequentemente na EAD, seja para fornecer *feedback* automatizado, recomendar conteúdos baseados no perfil do estudante ou criar materiais personalizados. Essas tecnologias, quando efetivamente empregadas, otimizam os processos educacionais e desafiam educadores e gestores a repensarem práticas pedagógicas, a fim de maximizar o potencial das ferramentas tecnológicas sem comprometer aspectos éticos e humanos da educação. Assim, a integração estratégica dessas soluções tecnológicas surge como um dos grandes desafios e oportunidades para a evolução da EAD no século XXI.

Nesse contexto, o projeto “Bate-Papo Tecnologias Dialogadas” foi concebido com a intenção de promover reflexões e práticas sobre o uso de ferramentas tecnológicas no planejamento, desenvolvimento e mediação na Educação a Distância (EAD), com o objetivo de qualificar a equipe para atuar com as tecnologias que suportam os recursos educacionais e a mediação pedagógica, assim como compreender a intencionalidade que fundamenta a produção desses materiais.

Em atenção a essa discussão, questiona-se: como as reflexões teóricas e práticas sobre o uso de ferramentas tecnológicas, promovidas por iniciativas colaborativas, podem contribuir para o fortalecimento das práticas profissionais em equipes multidisciplinares? A partir desse recorte, o presente estudo tem como objetivo descrever a realização de um evento formativo para equipes multidisciplinares atuantes na EAD.

2 Apropriação de Inteligência Artificial por equipes multidisciplinares na EAD

No cenário contemporâneo, caracterizado pela globalização, pelo avanço acelerado das tecnologias e pelas relações sociais cada vez mais complexas que influenciam diretamente as dinâmicas organizacionais, as competências e habilidades dos profissionais se destacam como elementos essenciais para a sustentabilidade e êxito das instituições. Isso exige que a qualificação, a capacitação e o aperfeiçoamento profissional sejam vinculados a ações pedagógicas estrategicamente planejadas e alinhadas aos objetivos institucionais, promovendo o desenvolvimento contínuo dos colaboradores, possibilitando que desempenhem suas funções com maior eficiência, qualidade e engajamento, além de contribuírem de forma significativa para o fortalecimento das estruturas institucionais e para a constante inovação das práticas organizacionais (Madruga, 2017; Chiavenato, 2020).

A concepção e a oferta de cursos na modalidade de Educação a Distância requerem uma abordagem estruturada e colaborativa, fundamentando-se na atuação integrada de uma equipe multidisciplinar composta por especialistas de diversas áreas, como pedagogia, tecnologia educacional e gestão acadêmica. Essa equipe visa colaborar para a elaboração de cursos capazes de atender às demandas específicas da EAD, assegurando que as diretrizes pedagógicas, tecnológicas e operacionais sejam integradas de forma coesa e complementar. A interdisciplinaridade emerge, nesse contexto, como um pilar que busca permitir a garantia de qualidade e inovação nos processos educacionais, e a criação de experiências de aprendizagem significativas (Silva *et al.*, 2020; Bezerra *et al.*, 2024).

Por ser composta por profissionais de diversas áreas do conhecimento, uma equipe multidisciplinar promove a integração de diferentes perspectivas, englobando a proposição de estratégias criativas, o acompanhamento sistemático de processos e a reavaliação contínua de práticas didático-pedagógicas. Paralelamente, contribuem de maneira significativa para a adoção e disseminação de tecnologias emergentes, metodologias pedagógicas avançadas e recursos digitais inovadores, fomentando uma abordagem educacional que privilegia a interatividade, a acessibilidade e a personalização (Santos, 2024; Bezerra *et al.*, 2024).

Nesse contexto, uma ferramenta que pode subsidiar a modernização e a potencialização do processo de desenvolvimento e mediação pedagógica - conduzido por uma equipe multidisciplinar

que atua na EAD - é a tabela periódica de aplicativos e ferramentas (Figura 1), desenvolvida por Brito (2023) e disponível na Plataforma Anísio Teixeira¹.

Figura 1 - Tabela periódica de aplicativos e ferramentas para educadores



Fonte: Brito (2023).

Inspirada no conceito da tabela periódica química, essa ferramenta (Figura 1) organiza aplicativos, sites e softwares em seis categorias principais: Programação e Desenvolvimento; Produção Audiovisual e Fotografia; Ferramentas de Inteligência Artificial; Produtividade e Gestão; Ferramentas de Design; Jogos. Cada um está vinculado a um ícone que, ao ser clicado, direciona o usuário para a respectiva plataforma. O diferencial dessa iniciativa é a incorporação de ferramentas modernas e intuitivas, acessíveis de forma gratuita, com foco especial nas tecnologias de Inteligência Artificial.

Entre essas categorias, a de Ferramentas de Inteligência Artificial (Quadro 1) será o foco intencional desta pesquisa. Isso se justifica pela relevância crescente da IA no campo educacional, especialmente no que se refere ao aprimoramento das práticas de ensino e à personalização do aprendizado. A inserção de ferramentas de IA no contexto educacional possibilita o desenvolvimento de soluções que ampliam a autonomia dos estudantes, promovendo a personalização da aprendizagem e garantindo meios eficientes de monitorar o desempenho e as necessidades dos estudantes.

¹ Disponível em: <http://pat.educacao.ba.gov.br/recursos-educacionais/conteudo/exibir/18898>. Acesso em: 12 set. 2023.

FORMAÇÃO DE EQUIPES MULTIDISCIPLINARES NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: ESTRATÉGIAS PARA A APROPRIAÇÃO TECNOLÓGICA E A OTIMIZAÇÃO DE PROCESSOS

Quadro 1 - Ferramentas de IA

Ferramentas de IA	Descrição
ChatGPT	Modelo de linguagem baseado em IA generativa, especializado em entender e gerar respostas textuais de forma natural e contextualizada. É usado para suporte ao cliente, redação de conteúdo, tutoriais, criação de roteiros e apoio no ensino.
Skybox AI	Ferramenta voltada para a criação automática de ambientes 3D e cenários digitais. Seu foco está na geração de mundos virtuais para jogos, filmes e experiências de realidade virtual ou aumentada, facilitando a criação de paisagens desenvolvidas e imersivas.
Música FX	Aplicativo que subsidia a criação e edição de efeitos sonoros e trilhas musicais personalizadas. É usado principalmente em produções audiovisuais, vídeos, jogos e <i>podcasts</i> , permitindo a criação de sons únicos.
Tome APP	Ferramenta de IA focada na criação automática de apresentações interativas. Gera slides com textos, imagens e layouts prontos, otimizando o ritmo de produção de apresentações de impacto para o ensino, o trabalho e a pesquisa.
Midjourney	Plataforma de geração de arte e imagens a partir de regulamentos textuais. Usado por artistas, <i>designers</i> e criadores de conteúdo, o Midjourney cria ilustrações realistas, abstratas ou conceituais, sendo aplicado em <i>marketing</i> , publicidade e <i>design</i> gráfico.
Consensus	Seu foco é facilitar o acesso a evidências científicas confiáveis e atualizadas, especialmente em áreas como saúde, ciências sociais e educação. O Consenso permite que os usuários façam perguntas em linguagem natural, retornando resumos de artigos relevantes, ou que otimizem a revisão da literatura e o processo de tomada de decisões baseadas em evidências.
Dream	Ferramenta de criação de arte visual baseada em IA, que transforma a regulamentação textual em imagens artísticas e ilustrações criativas. É utilizado por artistas, <i>designers</i> e criadores de conteúdo para produzir obras visuais únicas e personalizadas, com aplicações em <i>design</i> gráfico, publicidade e produção audiovisual.
Caktus AI	Voltada para a personalização do aprendizado, com foco na geração de conteúdos educacionais sob demanda, como redações, resumos e respostas automáticas a perguntas acadêmicas. É utilizado por estudantes e educadores para melhorar o processo de ensino-aprendizagem, permitindo a criação de materiais de estudo personalizados e adaptados ao nível de conhecimento do usuário.
Runway	Permite a criação de vídeos, a remoção de fundos e a aplicação de efeitos especiais com maior rapidez e precisão. É utilizado por criadores de conteúdo, cineastas e produtores audiovisuais para simplificar a edição de vídeos e aumentar a eficiência na pós-produção.
Murf AI	Cria narrações de voz sintéticas e realistas. Com foco na geração de vozes humanas naturais e personalizadas, é usado em vídeos, audiolivros, <i>podcasts</i> , apresentações corporativas e conteúdos de <i>e-learning</i> . A ferramenta permite a personalização de tom, entonação e idioma da voz, oferecendo soluções acessíveis e eficientes para produções que desabilitam narrações de alta qualidade.
Rows	Ferramenta de planilhas inteligentes que utiliza IA para automatizar análises de dados, relatórios e processos de integração de dados. Com foco na criação de <i>dashboards</i> interativos e colaborativos, permite que equipes de negócios, <i>marketing</i> e finanças gerem relatórios dinâmicos sem a necessidade de habilidades avançadas de programação.
Versy	Ferramenta de IA externa para a criação de narrativas interativas e histórias personalizadas. O foco do Versy é permitir a criação de experiências imersivas para jogos, <i>marketing</i> , educação e produção de conteúdo interativo.

Fonte: autores (2024).

Ao considerar o recorte apresentado, as Ferramentas de Inteligência Artificial (Quadro 1) possuem focos diferentes e complementares, evidenciando possibilidades que a IA oferece ao campo educacional. Cada ferramenta contribui de forma específica para o aprimoramento das práticas de uma equipe multidisciplinar. Uma análise comparativa permite identificar que ChatGPT e o Caktus AI destacam-se pelo suporte na personalização do aprendizado, oferecendo respostas automáticas, redações e resumos que podem ser adaptados ao nível de conhecimento dos estudantes. Já plataformas como o Tome APP facilitam a criação de apresentações educacionais, otimizando o ritmo de produção de conteúdos didáticos.

Outras ferramentas, como Consenso e Rows, voltam-se para o suporte à pesquisa científica e à análise de dados, proporcionando maior agilidade na revisão da literatura e na organização de informações complexas. No campo do *design* e da produção de conteúdo visual, Midjourne, Dream e Skybox AI permitem a criação de ilustrações, cenários 3D e conteúdos imersivos, o que enriquece as práticas pedagógicas com elementos visuais mais atraentes e engajadores. Runway, Música FX e Murf AI destacam-se na produção audiovisual, permitindo a edição de vídeos e a criação de narrações de voz sintéticas e realistas, facilitando a elaboração de videoaulas, tutoriais e outros conteúdos multimídia.

Por fim, a ferramenta Versy possibilita a criação de narrativas interativas e personalizadas, promovendo a introspecção dos estudantes em experiências educacionais inovadoras e dinâmicas. Todas essas soluções evidenciam como a IA pode transformar as práticas de uma equipe multidisciplinar no contexto da educação, oferecendo caminhos para a personalização do ensino, a autonomia dos estudantes e a modernização dos conteúdos curriculares.

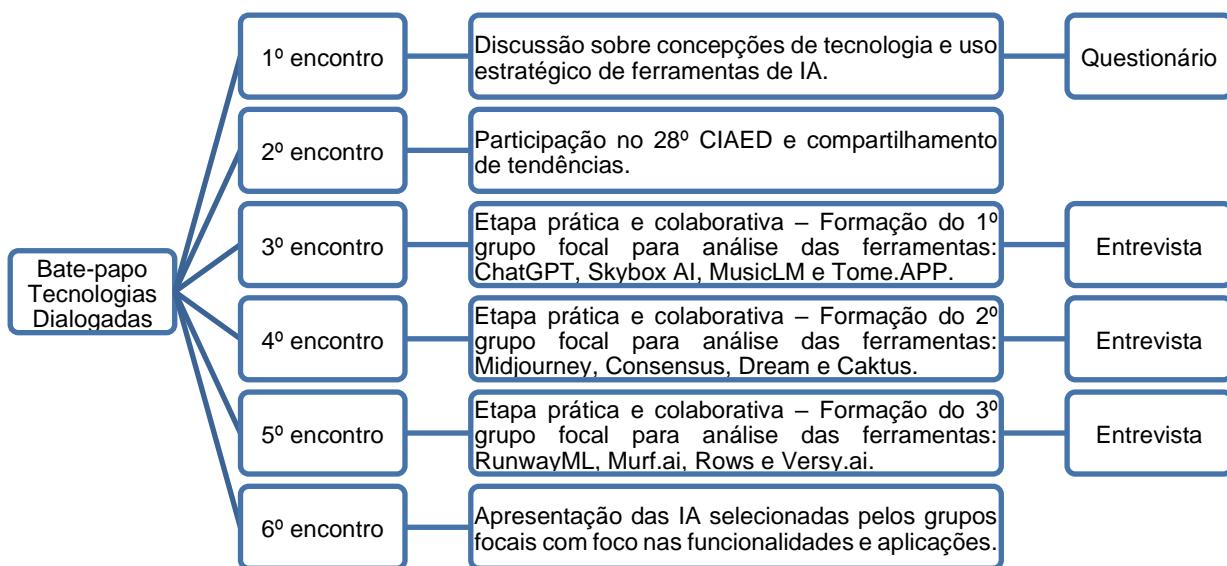
3 Metodologia

A pesquisa envolveu uma abordagem qualitativa. De acordo com Gerhardt e Silveira (2009, p. 32), a “pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”. Nesse contexto, foi desenvolvido o projeto Bate-papo Tecnologias Dialogadas, liderado por quatro pessoas.

Os tipos de técnicas de coleta de dados adotados foram questionário e entrevista. Para Gerhardt (2009, p. 69; 72), o questionário “é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito pelo informante, sem a presença do pesquisador”. Enquanto a entrevista “constitui uma técnica alternativa para se coletarem dados não documentados sobre determinado tema. É uma técnica de interação social, [...] em que uma das partes busca obter dados, e a outra se apresenta como fonte de informação.”. Diante disso, para preservar a identidade dos sujeitos entrevistados, estes serão nomeados nesta pesquisa como sujeitos B, P e C.

A intervenção no *lócus* permitiu realizar seis encontros presenciais com a participação de 23 sujeitos que compõem a equipe de desenvolvimento e operação de cursos EAD da instituição de ensino privada. Neste processo, foram realizados seis encontros presenciais (Figura 2) realizados entre agosto e dezembro de 2023, planejados para discutir conceitos-chave, explorar tendências tecnológicas e avaliar ferramentas de inteligência artificial.

Figura 2 - Temáticas do Bate-papo Tecnologias Dialogadas



Fonte: autores, 2024.

Inicialmente foi realizada uma discussão conceitual acerca das tecnologias digitais e apropriação de inteligências artificiais. De forma sequenciada, articulou-se a atuação de dois integrantes da equipe que experienciou a participação no Congresso de Internacional de Educação a Distância ocorrido em 2023, que compartilharam discussões atuais e articuladas com a temática introdutória. Posteriormente, criados 03 grupos focais para estudo relacionado. De acordo com DALL'AGNOL et al. (2012, p. 188), os grupos focais são:

[...] dispositivos de pesquisas nos quais o pesquisador tem como objetivo coletar informações sobre um tema específico, a partir do diálogo e do debate entre pessoas que fazem parte de suas investigações, reunidas num mesmo local e durante um certo período de tempo.

Os grupos focais debateram sobre aplicativos de inteligência artificial que poderiam subsidiar o processo de planejamento, desenvolvimento e mediação de cursos EAD, utilizando como referência as IA sugeridas na tabela periódica de aplicativos apresentada nesta pesquisa. A seleção das ferramentas foi feita com base na relevância, usabilidade e potencial abrangência no contexto educacional.

A culminância desse trabalho foi a apresentação dos resultados dos estudos realizados nos grupos focais, evidenciando como cada ferramenta pode ser integrada às práticas pedagógicas e operacionais da Educação a Distância.

4 Discussão e resultados

Marcando o início das atividades do projeto, o primeiro encontro buscou desenvolver uma abordagem reflexiva sobre as diversas concepções de tecnologia e suas influências nos fluxos que estruturam as atividades diárias da equipe. As discussões foram direcionadas para identificar as possibilidades de uso estratégico de ferramentas de Inteligência Artificial (IA) em etapas específicas dos processos educacionais, com vistas à otimização das práticas e ao fortalecimento da inovação no contexto institucional. Durante o encontro, os participantes, organizados por área de atuação - Design Educacional, Design Visual, Audiovisual, Programação, Mediação Pedagógica - mapearam e organizaram os fluxos de seus processos, analisando as demandas e especificidades de suas

funções. Como parte desta análise colaborativa, cada grupo identificou em seus respectivos processos as lacunas potenciais para a aplicação da IA, destacando onde essas ferramentas poderiam trazer maior impacto em termos de eficiência, automação ou suporte à tomada de decisão.

Ao final do encontro, foi realizada uma pesquisa junto a todos os participantes, via questionário online, para compreender as perspectivas dos participantes sobre as ferramentas tecnológicas na Educação a Distância. Os resultados revelaram que as atividades realizadas os motivaram a aprofundar suas pesquisas sobre o tema, evidenciado pelos percentuais: 74% dos participantes concordaram totalmente e 16% concordaram parcialmente. Esses dados destacam o êxito das abordagens reflexivas e práticas do evento, que incentivaram a exploração de novas possibilidades estratégicas, assim como despertaram nos participantes o interesse em compreender mais sobre o potencial transformador das tecnologias, especialmente da Inteligência Artificial no contexto da educação.

Para fortalecer os conhecimentos acerca das ferramentas tecnológicas disponíveis e explorar novas soluções para aprimorar as práticas institucionais, o segundo encontro teve como foco o compartilhamento de aprendizados obtidos no 28º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância. Nesse encontro, dois participantes compartilharam a experiência vivenciada neste evento, que ofereceu um panorama atualizado sobre a área, com recortes obtidos a partir de palestras, mesas-redondas, apresentações de trabalhos científicos e visitas a estandes de expositores. Este compartilhamento de ideias buscou divulgar o conhecimento sobre tecnologias recentes e discutir como integrá-las às práticas institucionais. As reflexões abordaram temas como personalização do ensino, novas possibilidades de interação em ambientes virtuais de aprendizagem e as implicações éticas do uso de Inteligência Artificial na educação.

De forma geral, os terceiro, quarto e quinto encontros representaram uma etapa prática e colaborativa do projeto, especificamente pela formação de grupos focais compostos por profissionais de diferentes áreas da equipe. Essa composição interdisciplinar buscou análises diversificadas das ferramentas de Inteligência Artificial (IA), promovendo uma compreensão contextualizada sobre suas potencialidades e limitações no âmbito educacional. Esses encontros tiveram como referência a Tabela Periódica de Aplicativos para Educação, desenvolvida pelo Instituto Anísio Teixeira, que sistematiza uma gama de aplicativos educacionais, categorizando-os com base em suas funcionalidades e recursos. A tabela serviu como base para as discussões e análises realizadas pelos grupos, permitindo uma abordagem estruturada e fundamentada na avaliação das ferramentas tecnológicas e sua aplicabilidade nos processos educacionais da instituição.

No terceiro encontro, o primeiro grupo focal - composto por Designers Educacionais, Designers Visuais e Produtores de Audiovisual - dedicou-se à análise das ferramentas ChatGPT, Skybox AI, MusicLM e Tome.APP. Após uma discussão sobre as funcionalidades e potencialidades de cada tecnologia, o grupo optou por aprofundar o uso do Tome.APP em uma atividade prática, destacando suas múltiplas aplicações no contexto educacional. Essa escolha foi fundamentada no reconhecimento do Tome.APP como uma ferramenta para a criação de apresentações interativas, permitindo a integração de elementos visuais e textuais de maneira dinâmica e atrativa. Além disso, os participantes enfatizaram seu papel como um recurso estratégico para o planejamento pedagógico, especialmente em cenários que demandam flexibilidade e abordagens inovadoras.

A experiência prática realizada durante o encontro demonstrou como o Tome.APP pode ser utilizado para apoiar o design de materiais educacionais, também para estimular a criatividade e promover a personalização do conteúdo de acordo com os objetivos e necessidades específicas de diferentes

FORMAÇÃO DE EQUIPES MULTIDISCIPLINARES NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: ESTRATÉGIAS PARA A APROPRIAÇÃO TECNOLÓGICA E A OTIMIZAÇÃO DE PROCESSOS

públicos. Nesse contexto, a liderança do grupo focal um foi entrevistada e apresentou a seguinte análise, destacando a eficiência e a usabilidade da plataforma no processo de criação de materiais educacionais:

"Em uma simulação, o processo de conversão foi rápido, e a plataforma demonstrou ser bastante intuitiva. Esses aspectos despertaram nosso interesse em incorporar o Tome como uma ferramenta para os nossos docentes utilizarem no processo de criação de slides. Com ela, o docente poderia aproveitar o tempo destinado à confecção dos slides para se concentrar em outros aspectos de sua aula, como inovação e interatividade com o conteúdo" (Sujeito B).

Durante o quarto encontro, o foco das atividades esteve direcionado à análise das ferramentas Midjourney, Consensus, Dream e Caktus, com o objetivo de explorar suas funcionalidades e avaliar suas aplicações práticas no contexto educacional. Esse segundo grupo focal, formado por mediadoras pedagógicas, designers educacionais e designers visuais, realizou uma análise das possibilidades oferecidas por essas tecnologias, considerando aspectos como a eficiência, a usabilidade e o potencial de impacto em processos de ensino-aprendizagem.

Após a avaliação, o grupo optou por aprofundar o uso da ferramenta Caktus em uma atividade prática, justificando a escolha por sua capacidade de criar conteúdos interativos, aliando criatividade e inovação a uma interface intuitiva e de alta usabilidade. A Caktus foi destacada como uma ferramenta para o desenvolvimento de experiências educacionais mais envolventes, permitindo aos profissionais integrarem elementos interativos que promovem o engajamento dos estudantes. Além disso, o grupo ressaltou que a simplicidade na navegação e na criação de conteúdos na plataforma contribui significativamente para a adoção da ferramenta por equipes multidisciplinares com diferentes níveis de familiaridade tecnológica.

Diante disso, a liderança do grupo focal dois foi entrevistada e apresentou uma análise, destacando a relevância da ferramenta para a criação de experiências educacionais mais interativas e acessíveis a equipes com diferentes níveis de domínio tecnológico:

"A escolha da aplicação Caktus AI se deu por ser uma ferramenta que apresenta uma possibilidade no auxílio contínuo no estudo dos alunos, isso se dá por ela conter 65 ferramentas internas que permeiam o cotidiano educacional dos estudantes. Sua principal função é a de auxiliar nos estudos e escrita de documentos, auxiliando na produtividade dos discentes e até dos docentes. Ela não se limita somente à escrita, ajudando com problemas matemáticos e linguagem de programação, atuando como uma espécie de tutor em certos casos. Por fim, ela proporciona dados que ajudam na compreensão do avanço acadêmico individual e geral, podendo promover mudanças na forma de ensino" (Sujeito P).

No quinto encontro, o grupo focal dedicou-se à análise das ferramentas RunwayML, Murf.ai, Rows e Versy.ai. A abordagem sistemática incluiu a avaliação de critérios como acessibilidade, flexibilidade, inovação e capacidade de atender às demandas específicas dos processos de ensino-aprendizagem. Após a análise, o grupo optou por priorizar o uso do Murf.ai em uma atividade prática, sendo essa decisão fundamentada no potencial da ferramenta para a criação de narrativas multimodais, uma característica que a torna particularmente adequada para potencializar conteúdos educacionais e apresentações institucionais. A capacidade do Murf.ai de integrar elementos de voz sintetizada, sincronização de texto e áudio, além de seu suporte a múltiplos idiomas e tonalidades, foi destacada como um diferencial que pode promover experiências imersivas e engajadoras para diversos públicos. O grupo também ressaltou sua usabilidade intuitiva, que facilita a adoção por

profissionais de diferentes áreas e níveis de familiaridade com tecnologias avançadas. Acerca dessa discussão, a liderança do grupo focal três foi entrevistada e apresentou a seguinte análise, destacando o processo de escolha da ferramenta:

"Embora um dos integrantes do grupo tenha entendido que o Versy.ai poderia subsidiar a realização de atividades como a transcrição de atas, a discussão entre os envolvidos chegou à escolha colaborativa do Murf.ai por entendermos que essa ferramenta seria utilizada em mais situações dentro do contexto de trabalho" (Sujeito C).

O sexto e último encontro representou o encerramento do projeto, consolidando os aprendizados e resultados alcançados ao longo das etapas anteriores. Durante esse momento, cada grupo apresentou as ferramentas exploradas nos encontros precedentes, destacando suas funcionalidades, discutindo as aplicações práticas apresentadas e compartilhando os resultados das atividades realizadas. Essas apresentações possibilitaram o compartilhamento de experiências e perspectivas, ampliando a compreensão sobre as potencialidades das tecnologias testadas; assim como uma reflexão crítica e sistematizada sobre os impactos dessas tecnologias no contexto educacional, com perspectivas para futuras implementações estratégicas e inovações na área de desenvolvimento e oferta de cursos EAD do *lócus* pesquisado.

A avaliação final realizada com os participantes evidenciou um consenso absoluto quanto à qualidade e relevância das atividades desenvolvidas ao longo do projeto, indicando alto nível de satisfação e alinhamento com os objetivos propostos. Todos os sujeitos concordaram que a apresentação inicial da proposta foi pertinente, enquanto as explicações detalhadas sobre os aplicativos e ferramentas exploradas durante os encontros foram consideradas claras, acessíveis e bem fundamentadas. Ademais, a diversidade e a utilidade das tecnologias apresentadas atenderam às expectativas, refletindo um alinhamento consistente e estratégico com as práticas adotadas no *lócus* e as demandas institucionais.

A troca de experiências profissionais entre os participantes, por sua vez, foi reconhecida como um dos pontos mais enriquecedores do projeto realizado, contribuindo significativamente para o desenvolvimento individual e coletivo dos envolvidos. Por fim, as discussões aprofundadas e as trocas de ideias sobre a integração de ferramentas tecnológicas no âmbito das atividades do setor foram vistas como indispensáveis para a criação de soluções inovadoras e para a melhoria contínua dos processos de trabalho, consolidando o projeto como uma iniciativa efetiva para o desenvolvimento de equipes que atuam no desenvolvimento e operação da educação a distância.

5 Considerações finais

A integração de ferramentas de IA, como ChatGPT, Caktus AI e Murf AI, possibilita uma abordagem mais ágil e personalizada do ensino, além de contribuir para a automação de tarefas operacionais e de apoio à aprendizagem. As análises realizadas pelos grupos focais discutiram que a articulação de competências diversas dentro da equipe promove uma visão ampla e crítica sobre as potencialidades e os desafios pela adoção de novas tecnologias no contexto educacional. Assim, a multidisciplinaridade se reafirma como elemento potencial para a inovação e a melhoria contínua dos processos de ensino na modalidade EAD.

Os seis encontros do projeto Bate-papo Tecnologias Dialogadas revelaram o potencial da integração de tecnologias, especialmente ferramentas de inteligência artificial, no desenvolvimento e mediação de cursos EAD. A metodologia adotada proporcionou uma abordagem colaborativa e reflexiva, valorizando tanto as contribuições individuais quanto coletivas. Além disso, por meio dos

FORMAÇÃO DE EQUIPES MULTIDISCIPLINARES NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: ESTRATÉGIAS PARA A APROPRIAÇÃO TECNOLÓGICA E A OTIMIZAÇÃO DE PROCESSOS

grupos focais os participantes puderam identificar e testar soluções práticas para desafios reais enfrentados no desenvolvimento de cursos a distância. As estratégias discutidas foram aplicadas a situações concretas, como a automatização de *feedbacks* a estudantes, o aprimoramento de materiais multimídia e a otimização da comunicação entre diferentes setores da equipe multidisciplinar.

Outro aspecto relevante desta pesquisa foi a utilização da Tabela Periódica de Aplicativos para Educadores, que serviu como ferramenta de referência e apoio na análise das soluções de IA. Essa abordagem facilitou a identificação de ferramentas com potencial de impacto nas práticas pedagógicas e operacionais. As discussões e os testes práticos realizados pelos grupos focais reforçaram a necessidade de avaliar continuamente o uso dessas tecnologias, considerando a usabilidade, assim como questões éticas, de acessibilidade e de impacto na aprendizagem. Nesse sentido, as ferramentas comprovadas demonstraram que a IA pode subsidiar o desenvolvimento de estratégias educacionais mais dinâmicas e efetivas.

Por fim, a experiência de colaboração e coaprendizagem vivenciada ao longo dos encontros do Bate-papo Tecnologias Dialogadas contribuiu para o desenvolvimento profissional dos participantes, ampliando suas competências no uso de IA e fortalecendo a cultura de inovação na instituição de ensino. O engajamento das equipes e as reflexões promovidas pelo projeto apontam para a necessidade de continuidade dessas iniciativas, com vistas à atualização constante frente ao avanço das tecnologias emergentes. O legado deixado por esta pesquisa reside na possibilidade de replicar essa proposta de formação em outras instituições, contribuindo para as composições de uma cultura educacional mais flexível, inovadora e centrada na apropriação de tecnologias emergentes no contexto da EAD.

Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. **Censo EAD.Br 2023:** Relatório Analítico da Aprendizagem a Distância no Brasil. (Org.) ABED – Associação Brasileira de Educação a Distância. Curitiba: Intersaberes, 2024.

BENTO, Dalvaci. **A produção do material didático para ead.** São Paulo, SP: Cengage, 2017.

BEZERRA, E. T.; CELESTINO, E. M.; FONSECA, J. R. M. da; LIMA, I. F. dos S.; LISBOA, A. de O. C.; CRUZ, A. G. D. F. da; LE GOUEFF, E. A. A. S.; CAITANO, T. F.; GRACIANO, M. A. C.; GONÇALVES, S. A. B.; VIEIRA, A. J. F.; FREITAS, R. G. Inteligência artificial nos cursos à distância: vantagens, vantagens e desafios na transformação do ensino. Cuadernos de Educación y Desarrollo, v. 9, e5564, 17 conjuntos. 2024. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/5564>. Acesso em: 14 mar. 2025.

BRITO, A. M. S. **Tabela periódica de Aplicativos e Ferramentas para Educadores.** 2023. Disponível em: <http://pat.educacao.ba.gov.br/recursos-educacionais/conteudo/exibir/18898>. Acesso em: 12 set. 2023.

CHIAVENATO, Idalberto. **Recursos Humanos:** O Capital Humano das Organizações. 11. ed. São Paulo: Atlas, 2020.

CRAVO, R. C.; MINHO, M. R. S.; PINHEIRO, M. T. F.; NONATO, E. R. S. Apropriações das tecnologias digitais na prática docente após ensino remoto emergencial: Uma análise de

Anais do 30º CIAED - Congresso Internacional ABED de Educação a Distância – 2025

emergência de conceitos. **Revista Portuguesa de Educação**, 37(1), e24007. 2023.
<http://doi.org/10.21814/rpe.31164>.

DALL'AGNOL, C. M.; MAGALHÃES, A. M. M.; MANO, G. C. M.; OLSCHOWSKY, A.; SILVA, F. P. **A noção de tarefa nos grupos focais**. Ver. Gaúcha Enferm. 33. Porto Alegre, 2012.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

MADRUGA, R. **Treinamento e desenvolvimento com foco em educação corporativa**. São Paulo: Editora Saraiva, 2017.

MEDEIROS, J. D. C. **A formação das equipes multidisciplinares como elemento estratégico da gestão de EAD**. [S. I.], p.14,2024. Disponível em: <https://submissao-esud.ufms.br/home/article/view/154>. Acesso em: 6 dez. 2024.

SANTOS, G. G. **A institucionalização da equipe multidisciplinar como estratégia de gestão sustentável para Educação a Distância**. ESUD, [S. I.], p. 13, 2024. Disponível em: <https://submissao-esud.ufms.br/home/article/view/58>. Acesso em: 29 nov. 2024.

SILVA, A. R. L.; DIANA, J. B.; SPANHOL, F. J. **Diretrizes para concepção de cursos em EAD**. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância. São Paulo, SP, v. 18, n. 1. 2020. Disponível em: <https://abed.emnuvens.com.br/RBAAD/article/view/320>. Acesso em: 29 nov. 2024.

SILVA, J.; BORGES, V.; KNAUT, M.; SANTOS, C. **As contribuições da equipe multidisciplinar na capacitação dos professores para a produção de material didático para o ensino híbrido**. In: Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, 25º, 2019, Poços de Caldas. Anais.