

DESAFIOS E INOVAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DE MATERIAL PARA EAD: O MODELO ADOTADO PELA UNIVERSIDADE DE FORTALEZA.

FORTALEZA/CE Abril/2016

Aandrea Chagas Alves de Almeida - Universidade de Fortaleza - UNIFOR - andrea_chagas@unifor.br

Lana Paula Crivelaro Monteiro de Almeida - Universidade de Fortaleza - UNIFOR - lanapaula@unifor.br

Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)

Categoria: CONTEÚDOS E HABILIDADES

Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

Este trabalho se caracteriza como um relato de experiência desenvolvido pelo Núcleo de Educação a Distância da Universidade de Fortaleza (NEaD), e tem como objetivo apresentar o processo de estruturação e construção de material para modalidade EaD. A experiência de desenvolver materiais no ambiente virtual de aprendizagem exige constante atualização e criatividade para manter a qualidade pedagógica ao processo didático das disciplinas/ curso ofertados, com sugestões midiáticas, utilização de elementos gamificados e busca por diferenciais interativos, a proposta visa contribuir com a colaboração, interação e motivação na modalidade a distância. O desafio de agregar inovação as propostas de construção de materiais virtuais são consideradas de extrema importância para profissionais do NEaD e para professores que atuam na educação a distância pela Universidade de Fortaleza.

Palavras-chave: Educação a Distância; Material Educacional; Design

1 – Introdução

Com a evolução do mercado, das tecnologias e do próprio conhecimento, é necessário buscar novos conceitos e novas práticas para atuar de forma eficaz nas diversas áreas da EaD, visando diferenciais, não com o objetivo de substituir o método presencial com o auxílio de ferramentas e tecnologias em sala de aula, mas objetivando passar conhecimento ao aluno sem ser apenas como mero reprodutor de informações, e sim estimulá-lo como uma parte interativa e colaborativa em todo o processo.

Todos que atuam com educação sabem que desenvolver um material educacional é uma ação que faz parte das atividades cotidianas, afinal são textos, ilustrações, *slides*, exercícios, apostilas, vídeos, *cases* dos mais variados estilos, tipos, formatos e tamanhos. Cada um desses materiais são feitos de acordo com a necessidade do professor e/ou da instituição e muitas vezes são criados com o objetivo apenas de enriquecer as aulas teóricas e práticas.

Nesse sentido o objetivo do trabalho proposto é elucidar como o Núcleo de Educação a Distância da Universidade de Fortaleza tem trabalhado na produção de materiais educacionais a distância, no intuito de auxiliar o professor num melhor desempenho de sua função e conseqüentemente no melhor aprendizado do aluno.

2 – Referencial Teórico

Na última década pudemos presenciar um maior acesso à utilização de computadores, da internet e da web. A introdução de algumas tecnologias facilitou não somente a popularização da Educação a Distância (EaD) como o processo ensino-aprendizagem. Foi com o advento da internet que surgiram os chamados Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA's). Tais ambientes permitem uma interação entre alunos-alunos e alunos-professores de forma síncrona e/ou assíncrona, possibilitando também a disponibilização e acesso de materiais didáticos rapidamente.

O grande desafio dos professores hoje em dia é produzir e oferecer um conteúdo de qualidade, afinal a educação do país necessita de materiais educacionais cada vez mais qualificados para atender a uma demanda cada vez mais exigente, o que na modalidade de educação a distância não é diferente, pelo contrário, muitas vezes o rigor é maior, visto que não existe a presença física do professor constantemente.

De acordo com Maia & Mattar (2007), a Educação a Distância atualmente é praticada nos mais variados setores. Ela é usada na Educação Básica, no Ensino Superior, em universidades abertas, universidades virtuais, treinamentos governamentais, cursos abertos, livres etc., e a cada dia mais adeptos entram nessa modalidade. Além disso, a EaD permite que as fronteiras geográficas não sejam empecilho para este método de ensino.

Então, como podemos trabalhar a qualidade em nossas aulas? Que tipo de materiais educacionais temos produzido? Pensando na modalidade EaD, com seu crescimento significativo, o que seria um conteúdo educacional de qualidade?

A resposta para essas perguntas são vastas, entretanto, para que possamos começar a escrever é necessário ter em mente os vários contextos de produção e uso.

O primeiro passo é desmitificar a ideia de que criar um curso/disciplina EaD é como dar aula presencialmente, ou seja, não é a transposição do material de uma aula presencial para o método a distância. As teorias e os objetos de aprendizagem tradicionais utilizados como suporte às práticas da educação presencial não foram pensados para a produção de materiais em EaD. De acordo com Mattar (2013, p. 30) “[...] Seriam necessárias, portanto, novas estratégias pedagógicas para dar conta da interação, comunicação, produção e aprendizagem em projetos e cursos desenvolvidos em ambientes virtuais”.

Entende-se que essa modalidade de ensino agregou-se à sociedade devido à mudança no

comportamento social dela mesma e as pessoas não foram adaptadas gradativamente a esse modelo, o que exige do professor organizar e direcionar esse material para a melhor tomada de decisão.

Vale ressaltar que a tecnologia por si só também não garante a qualidade e o dinamismo do processo de ensino-aprendizagem, ela faz parte do cotidiano de alunos e fornece uma oportunidade de rever as novas formas de pensar, sentir, agir e interagir com o mundo, podendo servir como instrumento de integração do sujeito com a sociedade, lhe proporcionando uma ampla visão e estímulos, transformando o seu interlocutor de sujeito passivo a um sujeito interativo (SAMPAIO e LEITE, 1999).

Acredita-se que a elaboração dos materiais educacionais deve ser trabalhada numa abordagem interativa, com todas as linguagens envolvidas e requerendo cuidados que possam garantir ação total do aluno. E para que isso tudo seja finalizado com êxito, o processo de construção dos materiais EaD deve ser cuidadosamente pensado.

Filatro (2015) descreve que a escrita precisa ser relevante para a sociedade, se pensarmos nos processos educacionais mais amplos da formação humana, ao mesmo tempo em que precisam ser relacionados às questões da vida cotidiana, permitindo que o aluno construa seus conhecimentos e habilidades nas várias ordens. Devem também contribuir para que eles desenvolvam a capacidade para além da memorização, ou seja, é necessário que o conteúdo estimule a compreensão, objetivando o desenvolvimento da argumentação, da crítica e da solução de problemas.

A partir do momento que conhecemos o nosso público-alvo e sabemos como a evolução das tecnologias está inserida nesse contexto, conseguimos reforçar as tendências dos alunos, escolher atividades mais apropriadas para cada indivíduo e/ou grupo e promover a interação entre participantes.

Criar um conteúdo didático, seja ele um livro impresso ou um objeto de aprendizagem não é a mesma coisa que dar uma aula, proferir uma palestra ou ministrar um curso. A construção dos materiais educacionais para serem aplicados na modalidade EaD precisam ser feitos com toda dedicação, cuidado e estudo, mantendo o diálogo e buscando usar os recursos de interação e comunicação do ambiente virtual de aprendizagem de acordo com a proposta pedagógica estabelecida, pois o conteúdo escrito pelo professor ainda será trabalhado por diversas mãos para que se adeque à modalidade EaD, afinal, os métodos de aprendizagem na educação à distância são baseados na colaboração e interação, e o papel principal do professor como conteudista EaD é saber a importância de planejar atividades interativas e colaborativas que facilitem o processo de aprendizagem do aluno.

[...] a criação precisa ser encarada com base na lógica editorial – em que ganham importância redobrada a organização e o fluxo de informação, o bom emprego da linguagem, o ineditismo representado pela “voz” do autor e o respeito a direitos autorais de terceiros que venham a ser invocados no decorrer do texto (FILATRO, 2015, p. 280).

O objetivo na construção de material para EaD exige que o professor dialogue com seu aluno, tendo em mente como ele assimila esse conteúdo, não de forma meramente reprodutiva, mas sim de forma interpretativa e crítica. O desafio é desenvolver os tópicos do conteúdo utilizando textos, imagens, sons e movimentos, de modo a estabelecer um diálogo efetivo com o público-alvo.

A educação como ato de transmitir, transferir e depositar conhecimentos e os alunos simplesmente recebendo, memorizando, guardando, arquivando e repetindo conteúdos não é o modelo do século atual. A interação é necessária para a concretização da aprendizagem.

Nesse sentido, em todas as situações de ensino-aprendizagem, o planejamento é importante e no EaD ele é essencial, pois todas as situações precisam ter sido pensadas, estudadas e analisadas antes do curso começar, já que todo o planejamento só será válido se for algo útil para o aluno.

Clementino (2015) descreve que esse planejamento é um processo progressivo que se desenvolve em uma sequência dinâmica e em constante construção. Segundo a autora, as etapas necessárias são:

- 1ª – Estudo do contexto em que o curso está inserido;
- 2ª – Seleção e gestão das mídias de acordo com os parâmetros e condições de acesso tecnológico;
- 3ª – Definição dos objetivos gerais e específicos do curso, pois são esses objetivos educacionais que influenciam todas as etapas seguintes, direcionando e definindo os conteúdos e, posteriormente, as estratégias pedagógicas e de avaliação;
- 4ª – Delimitação dos conteúdos, construídos de maneira crítica e dialógica;
- 5ª – Elaboração das estratégias pedagógicas, tendo como referência os objetivos e os conteúdos selecionados;
- 6ª – Seleção dos instrumentos de avaliação da aprendizagem, como um processo educacional estimulado pela reflexão, curiosidade, investigação e criatividade dos alunos (CLEMENTINO, 2015).

E como funciona este processo dentro do contexto da Universidade de Fortaleza (UNIFOR)?

Primeiramente é necessário saber que, além do papel do professor conteudista, existe uma equipe multidisciplinar que congrega designer instrucional, projetistas instrucionais, projetista audiovisual, revisor gramatical, artistas, produtores de audiovisual, programadores de multimídia e designers editoriais, todos capacitados para adaptar as ideias e conceitos criados no material educacional de maneira que o aluno compreenda melhor o conteúdo e se sinta motivado em seus estudos.

3 – Procedimentos Metodológicos: O processo e a construção de materiais educacionais para EaD na Universidade de Fortaleza (UNIFOR)

A equipe de desenvolvimento de projetos do Núcleo de Educação a Distância (NEaD) é responsável por transpor o conteúdo original, desenvolvido pelos professores, para as diversas mídias utilizadas pelo Núcleo, analisando e propondo a melhor forma de disponibilizá-los com base numa estrutura didática, pedagógica e comunicacional.

No entanto, é importante se atentar ao fato de que esse processo é um tanto complexo e exige um tempo considerado necessário a fim de obter êxito ao final do processo. Assim, normalmente o passo a passo para o desenvolvimento dos materiais educacionais a partir da **Confirmação de nova disciplina/curso/projeto** a ser desenvolvido na modalidade EaD no NEaD é o seguinte:

- **Reunião de *brainstorming*** a fim de identificar as necessidades do professor conteudista, entender quem é o público-alvo e demais anseios que possam vir a surgir com o projeto;
- **Recebimento do material completo**, contendo tudo que o projeto contemplará;
- **Análise do conteúdo pela designer instrucional**, verificando objetos de aprendizagem, metodologias e novos formatos que poderão ser utilizados no projeto;
- **Início de roteirização por parte dos projetistas instrucionais**;
- **Revisão gramatical do material**;

- **Análise final pelo projetista instrucional** para verificação das correções realizadas pelo revisor;
- **Envio do material às áreas competentes:** programadores de multimídia, arte, designers editoriais e produtores de audiovisual.

Após passar por todas as etapas citadas acima, as áreas que compõem o desenvolvimento de projetos do NEaD começam a trabalhar concomitantemente, com prazos estipulados, a fim de “dar vida” aos produtos descritos pelo professor conteudista, designer instrucional e projetista instrucional, apoiados por uma ferramenta de gerenciamento de projetos, chamado Trello, no qual toda a equipe tem o acompanhamento diário a respeito do andamento de cada projeto. A Designer Instrucional do setor faz o *check-list* das pendências, acompanhando o desenvolvimento de cada membro da equipe, a fim de garantir a qualidade do material confeccionado e o prazo de entrega final do mesmo.

A construção do material é feita em duas vertentes:

- material completo para mídia impressa: contendo todas as informações e referências essenciais do assunto abordado; e
- material interativo para o Ambiente Unifor Online, que é um ambiente virtual acadêmico/administrativo, que disponibiliza todas as disciplinas, cursos e demais atividades na modalidade EaD.

No decorrer dessas etapas constata-se que a comunicação é um elo de extrema importância, pois as diversas áreas precisam ter um discurso alinhado e diretivo para não haver prejuízos na publicação do material e o professor é peça fundamental, visto que qualquer ausência do professor acarretará em possíveis falhas devido à extensão do processo, em que o maior prejudicado é o aluno.

O professor precisa pensar em instrumentos de comunicação interativa, sejam eles síncronos ou assíncronos, levando em conta os objetivos gerais e específicos, o perfil da instituição e dos alunos.

Na EaD da UNIFOR os instrumentos de comunicação interativa síncronos possíveis de utilizar são: salas de aula virtual; redes sociais; fóruns de discussão; vídeos interativos; e *podcasts* online. Já os instrumentos de comunicação interativa assíncronos possíveis de utilizar são: torpedo; *e-mail*; fóruns de discussão; *blogs*; *wikis*; *podcasts*; *quiz* e exercícios interativos; hipertextos.

Para isso, é necessário ter uma linguagem dialógica permitindo que o aluno possa interagir com o texto, apresentar o que é relevante, pensando nos objetivos da situação de aprendizagem proposta e mantendo uma sequência lógica e interativa.

A partir do momento em que o conteúdo é montado sob essa ótica, o designer instrucional elabora um mapa de atividades com o objetivo de “desenhar” o curso/disciplina, com a proposta de garantir a comunicação objetiva tanto entre as áreas da equipe multidisciplinar como com o aluno, que é o elemento principal do processo.

O mapa de atividades permite uma visão clara da estrutura global do curso e de todas as articulações de suas partes e, a partir daí, consegue auxiliar o professor em diversas situações com o auxílio dos seguintes recursos e/ou ferramentas:

- Recursos multimídia como: animações, avatares, *hiperlinks*, *e-books*, simuladores etc.;

- Recursos de mídia impressa: guias, manuais, estudos de caso, tutoriais, livros impressos etc.;
- Recursos de imagens estáticas como: gráficos, infográficos, mapas, ícones, ilustrações, tabelas, histórias em quadrinhos, *charges*, *cartuns*, avatares, dentre outros;
- Recursos de jogos interativos como: jogos competitivos, colaborativos, educativos; *quiz*, resoluções de situações-problema, uso de elementos da gamificação, dentre outros;
- Recursos audiovisuais como: vídeos e áudios.
 - Vídeos podendo ser: videoaulas; entrevistas, debates, reportagem; *cases*; apresentações de contextos sociais; aplicabilidade da teoria, demonstrações realistas, MOOC's; videoconferência etc.
 - Áudios podendo ser: complementação de informações no AVA; sinais de alerta ao aluno, *podcasts*; simulações de programas de rádio; descrição de ilustrações, dentre outros.
- Recurso de interação como: discussões em redes sociais, eventos estimulando a humanização, fórum de informações.

Vale ressaltar que essas ferramentas devem resultar em objetos de aprendizagem dinâmicos e interativos, com o propósito de desenvolver habilidades e competências, sejam elas básicas ou aplicadas.

A partir de tais contextos, o professor consegue de maneira mais facilitada desenvolver o processo de avaliação, ponto esse de extrema preocupação para os educadores, assunto este que não aprofundaremos neste trabalho, porém é importante salientar que cada instrumento de avaliação deve estar vinculado aos objetivos gerais do curso, à proposta metodológica e aos objetivos específicos que o professor deseja atingir com os alunos.

4 – Considerações Finais

Ser compreendido sem dificuldade é o ideal máximo de quem se comunica e isso se aplica com mais intensidade na escrita. No entanto, escrever bem não equivale a escrever de forma rebuscada. O que é preciso na construção de materiais educacionais é desenvolver uma voz autêntica para o professor conteudista, estabelecendo relações significativas com outros textos e/ou autores.

O grande fascínio da modalidade EaD é a capacidade de vislumbrar o quanto há de conhecimento e de experiência acumulado no processo de ensino-aprendizagem para subsidiar a construção de um diálogo significativo e efetivo entre professores e alunos.

Com a evolução das tecnologias e do próprio conhecimento, mal dominamos uma novidade logo outra aparece e por isso o Ensino a Distância é um mundo de possibilidades que nos permite não apenas abandonar o presencial e deixar tudo a domínio da tecnologia, mas sim adaptar e encaixar ferramentas online que fortaleçam o ensino de modo geral. O importante é o professor ter ciência do seu aprendizado constante, mantendo-se frequentemente atualizado.

5 – Referências Bibliográficas

CLEMENTINO, Adriana. Planejamento Pedagógico para Cursos EAD. In: KENSKI, Vani Moreira (Org.). **Design Instrucional para Cursos On-line**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2015.

FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. **Produção de Conteúdos Educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2015.

MAIA, C.; J. MATTAR. **ABC da EaD: a Educação a Distância hoje**. 1. ed. São Paulo: Pearson, 2007.

MATTAR, João. **Web 2.0 e redes sociais na educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

SAMPAIO, Marisa Narcizo; LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização tecnológica do professor**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.