

OS MATERIAIS DIDÁTICOS DE CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO: O CENÁRIO DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Adriana Aparecida de Lima Terçariol (Universidade do Oeste Paulista/UNOESTE - adrianalima@unoeste.br)

Ana Lucia Farão Carneiro de Siqueira (Universidade do Oeste Paulista/UNOESTE - anasiqueira@unoeste.br)

Dayene Miralha de Carvalho Sano (Universidade do Oeste Paulista/UNOESTE - dayene@unoeste.br)

Fernanda Sutkus de Oliveira Mello (Universidade do Oeste Paulista/UNOESTE - fernanda_mello@unoeste.br)

Marcelo Vinícius Creres Rosa (Universidade do Oeste Paulista/UNOESTE - marcelorosa@unoeste.br)

Mario Augusto Pazoti (Universidade do Oeste Paulista/UNOESTE - mario@unoeste.br)

Sonia Sanae Sato (Universidade do Oeste Paulista/UNOESTE - sonia@unoeste.br)

Valdecir Cahoni Rodrigues (Universidade do Oeste Paulista/UNOESTE - cahoni@unoeste.br)

Grupo Temático 4. Inovação em Educação e Tecnologias Digitais.

Subgrupo 4.1. Multidispositivos tecnológicos e múltiplas mídias para educação: custos, desenvolvimento e aplicações.

Resumo:

Este artigo tem como finalidade descrever e analisar os diferentes materiais didáticos adotados nos cursos de pós-graduação da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste). Para tanto, como procedimentos metodológicos, optou-se por apresentar exemplos dos materiais adotados nesses cursos. A partir disso, caracterizou-se cada um deles, enfatizando suas potencialidades e possíveis articulações com os demais recursos envolvidos nos cursos. Para o desenvolvimento desta análise, tomou-se como referencial teórico os estudos realizados por Neder e Possari (2009), Sartori e Roesler (2005), Moran e Arantes (2011), entre outros. Como principal resultado foi possível identificar o quanto é importante o reconhecimento de um dos materiais como eixo norteador e articulador com os demais materiais didáticos, como por exemplo, a aula web, procedimento este adotado pela instituição em questão. Acredita-se que esta dinâmica facilita o percurso do aluno no curso e pode favorecer a sua aprendizagem de forma mais efetiva.

Palavras-chave: Tecnologias de Informação e Comunicação; Educação a Distância; Materiais Didáticos; Pós-Graduação.

Abstract:

This paper aims to describe and analyze the different educational materials used in postgraduate courses at the University of São Paulo Western (Unoeste). For that, as instruments, we chose to present examples of adopted materials in these courses. From this, it was characterized each of them, emphasizing their potential and possible links with other resources involved in the courses. To develop this analysis, it was taken as theoretical reference the studies developed by Neder and Possari (2009), Sartori and Roesler (2005), Moran and Arantes (2011) among others. As main results from this analysis it was possible to identify how significant is the use of a material as a guideline and their articulation with other educational material, such as a web class, a procedure adopted by this institution. It is believed that this dynamic facilitates students' progress in the course and enable their learning more effectively.

Keywords: Information technology and Communication; Learning Distance; Teaching Materials; Lato sensu postgraduate course.

1. Introdução

Falar de Educação a Distância (EaD) no Brasil implica em enfrentar desafios, estigmas e preconceitos das mais variadas formas, pois ainda persiste a utopia de que o ensino presencial poderá responder às inúmeras questões decorrentes da exclusão social como, por exemplo, o analfabetismo funcional e digital¹. No entanto é importante ressaltar que a tecnologia se apresenta como um meio no cenário da educação a distância atual. Nessa perspectiva apenas o uso da tecnologia não é suficiente para o sucesso da aprendizagem do aluno virtual, uma vez que se torna necessário nesse processo se considerar outros elementos, dentre eles: a presença constante do tutor na mediação do processo ensino-aprendizagem; o planejamento de atividades colaborativas que possibilitem a interação sem a limitação proporcionada pela distância física; bem como a elaboração de materiais didáticos interativos e dinâmicos.

Nesse sentido, a EaD pode acontecer de diferentes maneiras, dentre as quais se pode classificá-las, de acordo com Moran (2007 apud VALENTE; MORAN; ARANTES, 2011), em três abordagens, as quais se distinguem, principalmente, em relação ao grau de interação que há entre os participantes. São elas: *broadcast*, virtualização da sala de aula e o “estar junto virtual”. Dentre as três vale destacar a abordagem “estar junto virtual”, que permite várias interações no sentido de acompanhar e assessorar o aluno a fim de entender o que ele faz e, assim, propor desafios que o auxiliem a atribuir significado ao que ele está desenvolvendo. Essa abordagem permite a troca, o questionamento, a interação e a vivência de um processo coletivo de construção de conhecimentos, via interação professor-alunos e alunos-alunos.

A abordagem do estar junto virtual apresenta características próprias de educação a distância, contribuindo para uma aprendizagem que também pode ser explicada por intermédio de uma espiral. O ponto central é que essa aprendizagem está fundamentada na reflexão sobre a própria atividade que o aprendiz realiza no seu contexto de vida ou ambiente de trabalho (VALENTE, 2005, p. 85).

De acordo com Guarezi (2009),

os conceitos de EAD mantêm em comum a separação física entre o professor e o aluno, e a existência de tecnologias para mediar a comunicação e o processo de ensino aprendizagem. A evolução do conceito se dá no que se refere aos processos de comunicação, pois a EAD cada vez mais, passa a possuir maiores possibilidades tecnológicas para efetivar a interação entre os pares para aprendizagem. (GUAREZI, 2009, p. 20).

A evolução da EaD acompanha a evolução das tecnologias de comunicação, as quais dão-lhe suporte, entretanto, ainda é necessário apresentar a preocupação de diversos educadores que afirmam, como Demo (2007, p. 90), que a evolução tecnológica não significa necessariamente evolução pedagógica: “sempre é possível usar a tecnologia mais avançada para continuar fazendo as mesmas velharias, em particular o velho instrucionismo”.

¹ “Analfabeto funcional é a denominação dada à pessoa que, mesmo com a capacidade de decodificar minimamente as letras, geralmente frases, sentenças e textos curtos; e os números, não desenvolve a habilidade de interpretação de textos e de fazer as operações matemáticas”. Fonte: <http://sandrablogead.blogspot.com.br/2009/03/editar-analfabetismo-funcional-e.html>. Acesso em: 01 jun. 2014.

Assim, a função essencial da EaD é proporcionar ao aluno a autoaprendizagem, transformando-o em protagonista de sua própria formação, tendo como objetivos principais: permitir ao aluno realizar estudos sem os requisitos de espaço e tempo; oferecer ao aluno a possibilidade de compartilhar estudo e trabalho; garantir o acesso à educação para uma população ampla e geograficamente dispersa e efetivada em seu próprio meio cultural; oferecer às pessoas que não tiveram a chance de completar seus estudos uma graduação e melhoria profissional; diminuir os custos e ampliar a oferta de formação; desenvolver um sistema educacional inovador, com enfoque tecnológico e mesma qualidade dos ambientes presenciais; utilizar diversos meios impressos e audiovisuais, com enfoque didático, favorecendo o acesso a informações pertinentes ao curso e a aquisição de novos conhecimentos.

Diante deste cenário, este artigo apresenta como finalidade descrever e analisar os diferentes materiais didáticos adotados nos cursos de pós-graduação da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste), bem como explicitar suas especificidades para a articulação, complementação e viabilização dos conteúdos abordados nas disciplinas ofertadas dos respectivos cursos. Para tanto, como procedimentos metodológicos para o desencadeamento da análise dos recursos apresentados neste relato de experiência, optou-se por apresentar exemplos dos materiais didáticos adotados nos cursos de pós-graduação da instituição, com destaque para a aula web, a qual é considerada o eixo norteador do processo de aprendizagem, uma vez que assume um papel relevante durante o percurso do aluno na disciplina. A partir disso, caracterizou-se cada um desses materiais, enfatizando suas potencialidades e possíveis articulações com os demais recursos, envolvidos no curso.

2. Os materiais didáticos no cenário da educação a distância

A modalidade de educação a distância, mediada pela articulação de diferentes tecnologias, pode favorecer o processo de ensino-aprendizagem. A cada dia ampliam-se os estudos a respeito das implicações pedagógicas dessa modalidade de ensino, que vem crescendo no espaço acadêmico e corporativo como uma oportunidade de atualização e formação profissional em diversas áreas de conhecimento.

Segundo Santos (2002),

as tecnologias digitais vêm superando e transformando os modos e processos de produção e socialização de uma variada gama de saberes. [...] Os novos suportes digitais permitem que as informações sejam manipuladas de forma extremamente rápida e flexível envolvendo praticamente todas as áreas do conhecimento sistematizado bem como todo cotidiano nas suas multifacetadas relações. (SANTOS 2002, p. 114).

Para a educação a distância, a concepção pedagógica a ser adotada deve privilegiar a interação e a aprendizagem colaborativa, englobando, assim, os aspectos da afetividade e da motivação, que são bases para a produção do material didático.

Espera-se assim que, os materiais didáticos desenvolvidos para o cenário da EaD possam propiciar processos interativos, conforme destaca o autor. Para que isso aconteça é necessário que o professor/autor elabore um material didático que provoque reflexões e discussões acerca de problemáticas a serem solucionadas de maneira colaborativa. A presença da dialogicidade também é essencial na concepção do material didático, pois na ausência física do professor, essa linguagem favorece a motivação e também a afetividade.

Para uma aprendizagem eficaz na modalidade de educação a distância é necessário um ambiente que combine algumas representações do conhecimento como textos, vídeos, animações e imagens.

O material didático normalmente é distribuído em múltiplos meios: material didático impresso; audiocassete; rádio; televisão; videofita; multimídia; hipermídia; teleconferências; videoconferências; webconferências, entre outros. Pode ser considerado como um dos elementos essenciais no processo de ensino- presencial aprendizagem, podendo incidir de forma direta na qualidade do processo educativo, não.

Na instituição em questão, além da preocupação com a construção do conhecimento por meio das atividades reflexivas e da atuação ativa dos tutores, uma das preocupações está voltada para a elaboração de materiais didáticos interativos, que despertem o interesse do aluno virtual na busca do conhecimento. Nesse contexto o material didático assume um papel importante nos cursos de pós-graduação em EaD ofertados pela instituição.

Neder (2003) diz que a educação a distância é uma modalidade de ensino que exige um processo de discussão permanente entre os sujeitos envolvidos. Nessa modalidade, apesar da distância física, o diálogo deve existir em todos os momentos e o material didático é um dos instrumentos que possibilita esse diálogo. Para tanto, o material deve ser pensado e concebido dentro de um projeto pedagógico e de uma proposta curricular definida.

Na EaD é preciso trabalhar com a convergência de mídias, de tal forma que uma mídia complementa a outra, porém nunca substituindo outra mídia. O material deve ser disponibilizado em uma mídia que seja adequada ao conteúdo e à clientela a qual se destina, além de mobilizar o aluno de forma a torná-lo sujeito do processo de ensino-aprendizagem, um sujeito ativo, participativo e colaborativo.

Segundo Sartori e Roesler (2005), um material didático é autossuficiente quando apresenta as orientações necessárias para que os alunos desenvolvam suas atividades e interajam com colegas e tutores. Ruiz e Cordero (1997) destacam as preocupações que devem existir na elaboração de material didático para a EaD, considerando, principalmente, a dialogicidade dos textos e a utilização de elementos audiovisuais que favoreçam o processo de ensino-aprendizagem. De acordo com os autores, outro aspecto a ser considerado é a importância do contexto na elaboração de material didático para a modalidade a distância.

Diante do exposto, é possível compreender a importância do material didático na educação a distância e a necessidade de se utilizar recursos tecnológicos variados como: jogos, simuladores, vídeos, infográficos entre outros. Tais recursos, além de atenderem aos diferentes estilos de aprendizagem, chamam a atenção dos alunos e são eficientes na elucidação dos conteúdos, pois, além de deixá-los mais ilustrativos, permitem a compreensão dos objetos de estudo por meio da interação.

A partir desses fundamentos, os cursos de pós-graduação da Instituição de Ensino Superior (IES) em questão, utilizam como material didático: aula web, livro-texto, videoaula, jogos educacionais e animações. Nos próximos tópicos deste artigo são apresentadas e analisadas cada uma dessas mídias.

2.1. Aula web

As aulas web são utilizadas como norteadoras do estudo a ser realizado pelo aluno. É utilizada uma linguagem dialógica, com o intuito de acolher o aluno e proporcionar-lhe o sentimento de “estar junto virtual”. Para a elaboração de uma aula web é necessário o seu

planejamento e sua construção com base em um modelo de aula pré-definido. Após a diagramação e revisão, a aula web é disponibilizada aos alunos no ambiente virtual de aprendizagem.

A aula web é o contato inicial que o aluno tem com os estudos nessa modalidade, para tanto, o planejamento das aulas e a inserção de recursos interativos e colaborativos é uma realidade na instituição. Cada aula web é planejada de forma que incorpore leituras do livro-texto, videoaulas, atividades avaliativas e de fixação. No caso das atividades de fixação, são construídos jogos e animações digitais. Por ser considerado o eixo norteador do processo de aprendizagem, esse recurso se destaca dos demais, assumindo um papel relevante durante o percurso do aluno na disciplina. Além disso, a aula web se torna um elo entre os demais tipos de materiais didáticos produzidos. Vale ressaltar que esses materiais são elaborados de maneira que se complementem e não sejam apenas diferentes formatos para a apresentação de um mesmo conteúdo.

Nas Figuras 1 e 2 são mostrados exemplos das interfaces das aulas web de algumas disciplinas dos cursos de Pós-graduação da IES em questão.

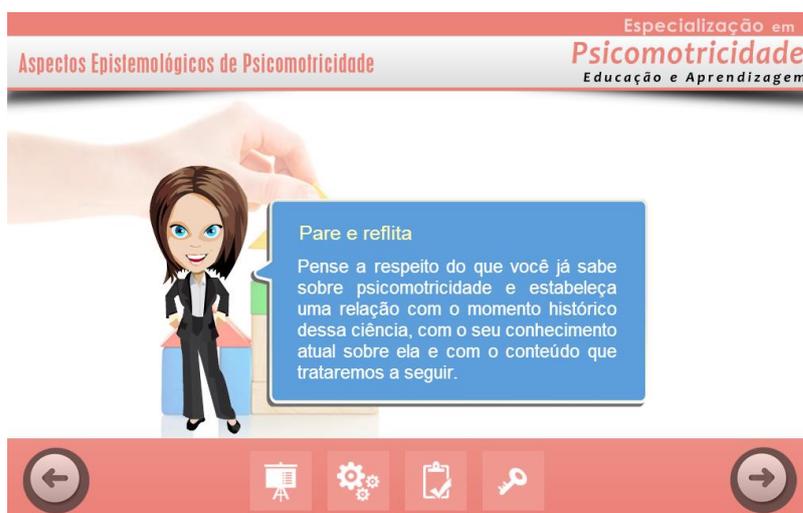


Figura 1. Aula web do Curso de Especialização em Psicomotricidade.
Fonte: Autoria própria.

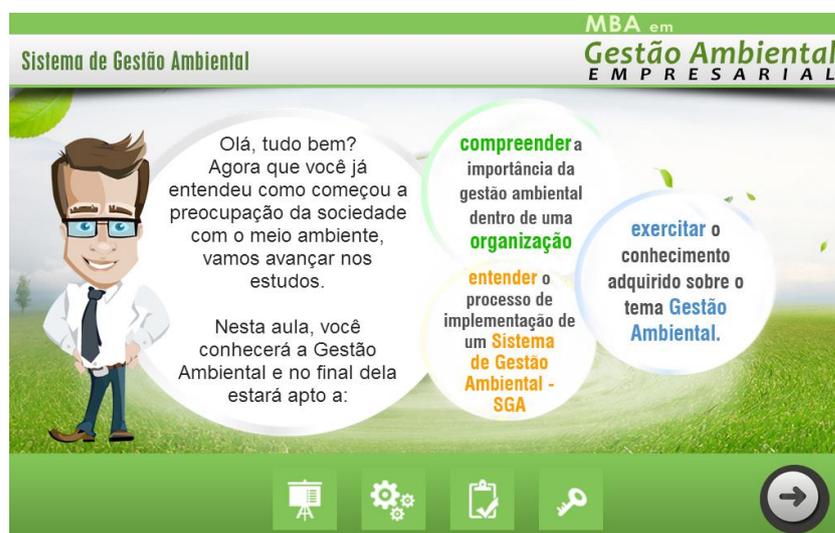


Figura 2. Aula web do MBA em Gestão Ambiental e Empresarial.

Fonte: Autoria própria.

É necessário lembrar que para cada curso é utilizado um personagem, com o intuito de simular o diálogo entre professor e aluno, diminuindo assim a sensação de distanciamento. Além dessa, aproximação que as aulas web promovem, conforme mencionado, anteriormente, elas se constituem o eixo norteador do conteúdo da aula, por meio dela o aluno será estimulado a se direcionar, por meio de hiperlinks, aos demais materiais adotados na disciplina, com o propósito de se apropriar de leituras do livro-texto, bem como, assistir a uma videoaula, realizar as atividades avaliativas, bem como para desenvolver as atividades de fixação (jogos e animações).

É importante ressaltar que as aulas web assumem um papel fundamental na proposta metodológica adotada nos cursos de pós-graduação ofertados na modalidade a distância, auxiliando ao aluno na busca das diferentes informações proporcionadas no curso e, conseqüentemente, no aprofundamento do conteúdo destinado à disciplina em desenvolvimento. Desse modo, acredita-se que novos conhecimentos sejam construídos, uma vez que todo esse processo é interativo e mediado pelos professores tutores.

A seguir são caracterizados os demais recursos didáticos utilizados nos cursos, de forma articulada às aulas web, são eles: livro-texto, videoaula, jogos educacionais e animações (atividades de fixação).

2.2. Livro-texto

O livro-texto contempla o conteúdo curricular e está em sintonia com a abordagem pedagógica que dá sustentação ao curso, seguindo os objetivos e os estilos de aprendizagem necessários para uma aprendizagem significativa.

A construção destes materiais considera, de forma geral, os seguintes critérios: apresentação dos objetivos de cada material produzido; linguagem clara; informação apresentada por meio de uma redação simples, objetiva e direta; ao longo dos textos apresentados, as sugestões tem o intuito de ajudar o aluno no desenvolvimento da leitura, chamando atenção para aspectos específicos do texto ou ideias consideradas relevantes para seu estudo; convites para o diálogo, troca de opiniões e perguntas que instiguem a reflexão; oportunidade de reflexão do aluno quanto à sua experiência pessoal e/ou profissional, estimulando, assim, o repensar de suas práticas. (TERÇARIOL, GARA e MANDAJI, 2011, p.07).

Nessa perspectiva, o livro-texto é construído com base no projeto pedagógico do curso, considerando as especificidades da EaD, assim como a ideia de que tal recurso é uma oportunidade de diálogo entre o professor especialista no conteúdo, o aluno e o professor-tutor. Os livros-textos produzidos na IES contêm três partes: pré-textual, textual e pós-textual.

A parte pré-textual é composta por: capa, sumário, minicurriculo, prefácio ou apresentação, conforme mostrado na Figura 3.

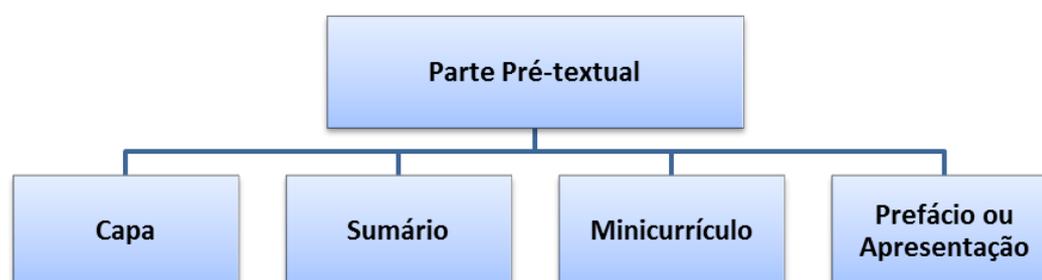


Figura 3. Elementos da parte pré-textual do livro-texto.

Fonte: Autoria própria.

Na capa é apresentado o título, o nome dos autores, editora e ano. O sumário contém os capítulos e subcapítulos, bem como suas respectivas páginas. No minicurriculo dos autores é dado enfoque a formação, experiência acadêmica e profissional, em especial, às informações que lhe ofereceram condições para desenvolver o conteúdo sobre o tema. No prefácio ou apresentação, o autor redige um texto com o objetivo de despertar no aluno o interesse pela disciplina, no qual se apresentam também os objetivos gerais, a importância dos conteúdos a serem trabalhados e, por fim, o esquema dos conteúdos presentes em cada capítulo.

A parte textual corresponde aos capítulos do livro, que serão divididos de acordo com a carga horária da disciplina. Cada capítulo deverá conter obrigatoriamente: introdução, conteúdo, resumo, atividades de autoestudo, glossário e referências, conforme indicado na Figura 4.

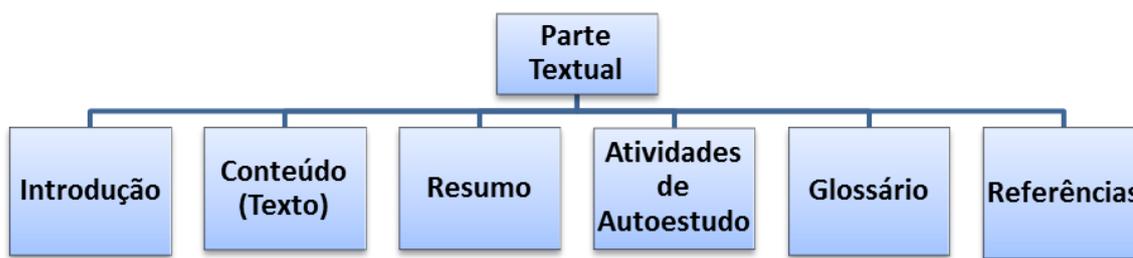


Figura 4. Elementos da parte textual do livro-texto.

Fonte: Autoria própria.

A introdução contém sinteticamente o que será trabalhado naquela unidade didática (capítulo), escrita de forma contextualizada e dialógica, com linguagem clara e concisa. Nessa etapa é realizada a articulação entre os conteúdos trabalhados em cada capítulo, o que já foi abordado e será visto. O conteúdo do referido capítulo deve ser organizado em seções. O texto deve ser dialógico, claro e conciso, mas também deve preservar o teor científico, com referências que assegurem os conceitos apresentados. Em meio às seções deverão ser inseridas interlocuções que possibilitem o enriquecimento do material e uma dinâmica na leitura. Ao final do conteúdo, deve se elaborado um resumo, que permita destacar os pontos chaves referentes aos assuntos abordados. Também, no final de cada capítulo, devem ser inseridas atividades que englobem o assunto apresentado e que auxiliem o aluno na apreensão do conteúdo apresentado.

Para definir termos poucos conhecidos ou de modo que facilite a compreensão de certos conceitos, é recomendado o uso de um glossário cujas definições devem ser inseridas no decorrer do texto, assim que determinado termo for mencionado pela primeira vez. Além disso, as referências bibliográficas que deram sustentação ao texto deverão ser indicadas ao final, seguindo as normas da ABNT.

Ainda na parte textual, destaca-se o uso das interlocuções utilizadas no decorrer do livro-texto. Aconselha-se a fazer uso de interlocuções com o intuito de facilitar a compreensão do aluno quanto ao conteúdo abordado. Indicar (de forma textual) no corpo do texto, sinalizadas por ícones padronizados inseridos pela equipe de diagramação. Desse modo, devem ser utilizados na construção desses conteúdos explicativos aspectos como

objetividade e clareza. As interlocuções que são utilizadas no livro-texto estão relacionadas a seguir:

- Parada para Reflexão – chamada que solicita ao aluno refletir sobre o tema abordado.
- Parada Obrigatória – observações importantes para o aprofundamento do assunto em questão.
- Saiba Mais – interlocução que a aquisição de novos conhecimentos.
- Importante, Atenção ou Lembre-se – momentos de chamadas para o aluno se atentar para algum assunto ou recordar algo.
- Sintetize – é usada quando, após a exposição de um conteúdo, o autor solicita ao aluno a elaboração de uma síntese sobre o tema abordado, conforme sua compreensão.
- Dicas – espaço no qual o autor apresenta outras fontes que abordam a questão.
- Ampliando o Conhecimento ou Pesquisar – chamadas que estimulam a busca e o aprofundamento do tema.
- Atividades de Aprendizagem – são relacionadas aos objetivos propostos para o capítulo em questão. Cada capítulo deve ter, em média, cinco questões (objetivas ou abertas).

A parte pós-textual compreende os referenciais de respostas, apêndices e anexos, como mostrado na Figura 05.

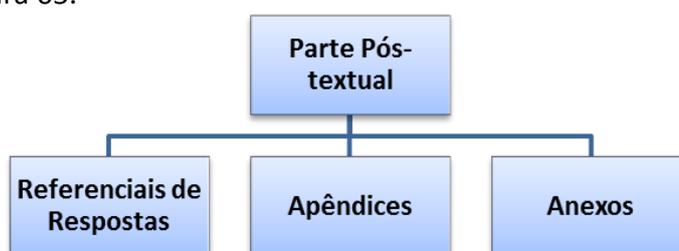


Figura 5. Elementos pós-textuais do livro-texto.

Fonte: Autoria própria.

A seguir, na Figura 6, é mostrado um exemplo da capa e sumário de um livro-texto utilizado nos cursos de pós-graduação da IES analisada.

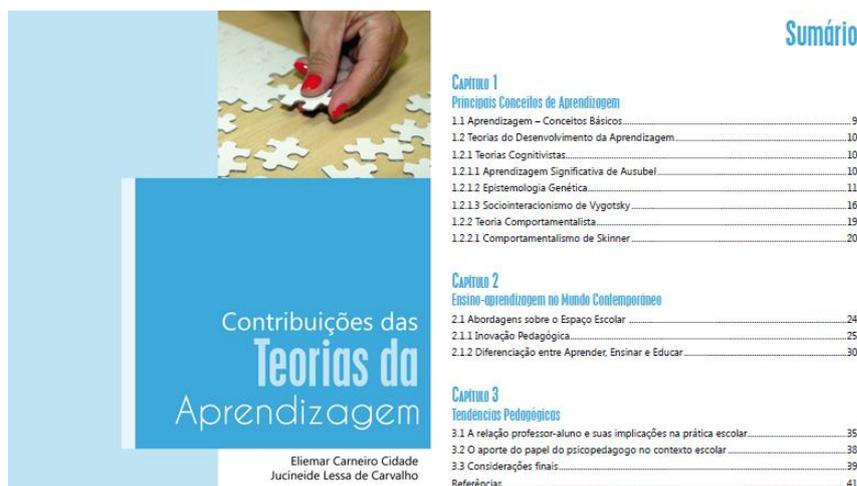


Figura 6. Capa e sumário do livro-texto do Curso de Especialização em Psicopedagogia Institucional.

Fonte: Autoria própria.

Em resumo, o livro-texto adotado na EaD da Unoeste, especialmente, nos cursos de pós-graduação é composto pelos itens mencionados, seguindo a estrutura dos livros convencionais, mas assumindo um papel fundamental, uma vez que propõe um diálogo entre os autores e leitores. No livro-texto são tratados os principais conceitos abordados em cada uma das disciplinas que compõem os cursos de pós-graduação ofertados nessa modalidade. O diálogo é enriquecido, muitas vezes, com leituras complementares e paradas para reflexão, que favorecem a ampliação dos assuntos tratados, condições de melhor compreensão de determinados conceitos, bem como a utilização de interlocuções, que são chamadas do autor, a fim de estimular a busca, o aprofundamento dos temas abordados e manter a dialogicidade e interação com o aluno. Vale lembrar que, o livro-texto está atrelado à aula web (eixo norteador do processo de aprendizagem), por meio de uma interlocução, o que estimula e facilita o percurso de estudo do aluno.

2.3. Videoaula

A videoaula é um estilo de aula a distância e se refere às aulas elaboradas para serem transmitidas, por meio da Internet. Segundo Dallacosta (2004),

a videoaula quando bem planejada, consegue fazer com que os alunos participem ativamente, muitas vezes procurando certo conteúdo que os professores tem dificuldade de encontrar devido às diversidades e acessibilidade de fontes de informações em nossa sociedade (DALLACOSTA et al., 2004, p.1).

A videoaula é considerada um excelente recurso audiovisual utilizado para atingir objetivos da aprendizagem, e pode ser oferecida em diferentes formatos: gravadas em estúdio; cenários reais; documentários; entrevistas; mesa redonda; entre outros. De acordo com Sartori e Roesler (2005), os diversos formatos possíveis de videoaula são decididos, antes mesmo da gravação, pela equipe de produção, analisando sempre os objetivos de aprendizagem, o conteúdo que será abordado, condições técnicas e o tempo disponível.

Vargas, Rocha e Freire (2007) afirmam que a produção de vídeos digitais voltados para a aprendizagem aponta para diversos benefícios educacionais, como o desenvolvimento do pensamento crítico, a promoção da expressão e da comunicação, o favorecimento de uma visão interdisciplinar, a integração de diferentes capacidades e inteligências e a valorização do trabalho em grupo.

A estratégia de videoaula adotada pela instituição é em formato de roteiro, no qual o autor desenvolve um conceito referente à referida aula. O roteiro elaborado pelo autor deve atender ao objetivo proposto para a aula. Para a construção de uma videoaula são definidas duas etapas: pré-produção e pós-produção. Na pré-produção o roteiro é revisado, estruturado e adequado à linguagem dialógica pela equipe de produção de material. A gravação ocorre em um estúdio de gravação da própria IES utilizando *chroma key*². Após a

² *Chroma key* é uma técnica que consiste na anulação de uma cor padrão (geralmente, verde) em vídeos em que se deseja substituir o cenário de fundo por alguma outra imagem.

gravação, o vídeo é tratado e a figura do professor é combinada com elementos visuais, utilizados para ilustrar as explicações da aula. Nas Figuras 7 e 8 são apresentados exemplos das interfaces das videoaulas de cursos da IES em questão.

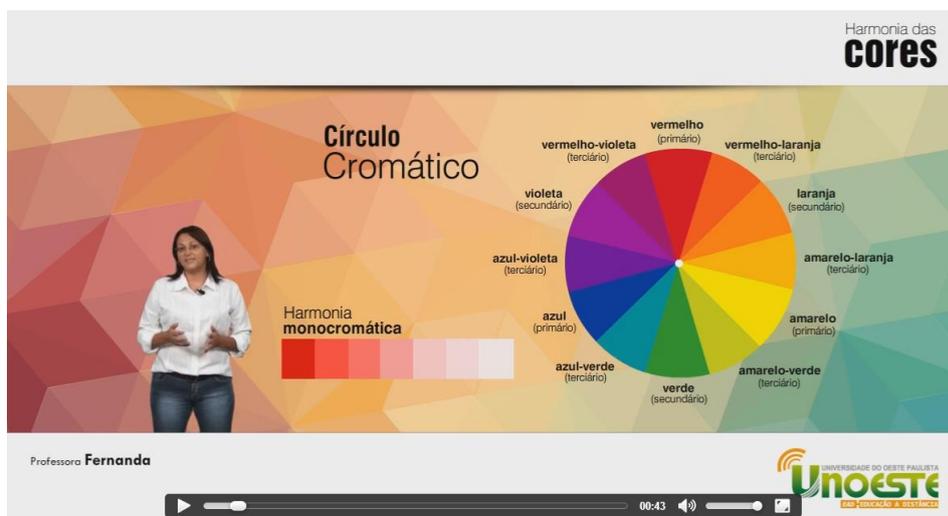


Figura 7. Videoaula do Curso de Especialização em Mídias Digitais Interativas.
Fonte: Autoria própria.



Figura 8. Videoaula do MBA em Gestão de Pessoas e Comportamento Organizacional.
Fonte: Autoria própria.

Como já pontuado, é importante resgatar que a videoaula de uma disciplina também é atrelada à aula web. Sendo assim, o seu acesso se torna mais contextualizado, uma vez

que o convite para esse recurso, por parte do aluno, ocorre no sentido de instigá-lo a compreender melhor um determinado conceito ou conteúdo em discussão.

2.4. Jogos educacionais

Constata-se que, com o crescimento da EaD nos últimos anos, intensificou-se o uso de jogos educacionais como recursos de aprendizagem nas mais diversas áreas do conhecimento. O uso do jogo educativo, torna-se importante para a utilização de elementos lúdicos e interativos que estimulam a aprendizagem, otimizando os processos de ensino-aprendizagem realizados virtualmente. Estudos realizados por Mattar (2010); Carniello, Rodrigues e Moraes (2010), valorizam e defendem a utilização dos jogos, especialmente, os eletrônicos, em processos de ensino-aprendizagem.

as principais habilidades desenvolvidas pelos *gamers*, que não são poucas nem superficiais, são: facilidade para trabalhar em grupo; capacidade de aprender de forma rápida; iniciativa, atitude e criatividade; capacidade de resolução problemas e tomada de decisões mesmo com pouca informação disponível; raciocínio e processamento de informações mais velozes; processamento paralelo, não linear [...]; capacidade de acesso randômico às informações, e não passo a passo; preferência do visual ao textual; facilidade em aprender jogando; não veem diferença entre as fronteiras de jogo, trabalho e estudo; alimentam um sentimento positivo em relação à tecnologia e a conectividade (MATTAR, 2010; PRENSKY, 2006 *apud* CARNIELLO, RODRIGUES e MORAES, 2010, p. 09).

Nos cursos oferecidos na modalidade a distância da Unoeste, os jogos são utilizados como atividades de fixação e se apresentam sempre ao final de uma aula web. Eles têm como objetivo estimular a revisão e reflexão do conteúdo abordado na aula e também proporcionar momentos de descontração. Os jogos educacionais podem estimular o interesse do aluno de forma prazerosa, atraente e sem pressão. A criatividade, a imaginação, a interação e o aspecto lúdico, presentes nos jogos, auxiliam na fixação do conteúdo trabalhado (MATTAR, 2010).

Nas Figuras 9 e 10 são apresentadas as interfaces de alguns jogos utilizados nos cursos de pós-graduação da instituição retratada.



Figura 9. Jogo dos obstáculos utilizado no MBA em Marketing.

Fonte: Autoria própria.

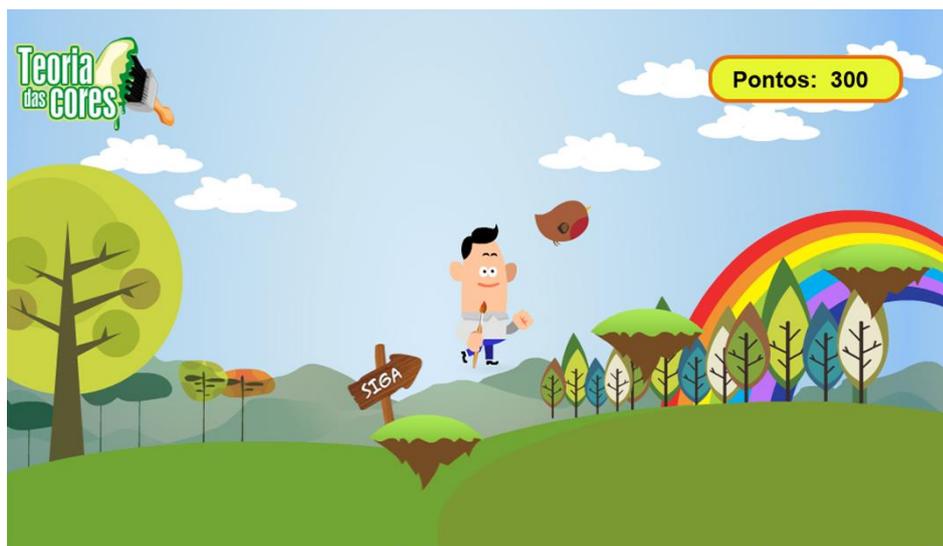


Figura 10. Jogo Teoria das Cores, utilizado no Curso de Especialização em Mídias Digitais Interativas.

Fonte: Autoria própria.

Vale lembrar que, os jogos educacionais são desenvolvidos juntamente ao professor/autor, que elabora o roteiro e os caminhos da aprendizagem que o jogo deverá seguir. Todos os jogos são norteados pelos objetivos educacionais delineados para os referidos cursos.

2.5. Animações

Outro tipo de material didático que é utilizado nos cursos de pós-graduação da instituição em questão são as animações.

Elas são projetos hipermediáticos que utilizam uma linguagem multimodal, combinando áudio, textos e imagens, tornando-se atividades atraentes para os alunos e recursos que auxiliam no processo de aprendizagem. A linguagem multimodal é aquela que integra som, imagem, texto e animação e apresenta muitas vantagens ao contexto educativo, principalmente na EaD. De acordo com Peixoto e Lêdo (2009), a multimodalidade também se apresenta como uma característica importante no meio virtual, uma vez que esta reflete uma maior integração entre as semioses (som, imagem e linguagem verbal), causando um maior estímulo no usuário/estudante, que se impressiona com a riqueza de recursos em um só ambiente. Nas Figuras 11 e 12 são mostradas as interfaces de algumas animações utilizadas nos cursos de pós-graduação da IES.

1
2



Figura 11. Infográfico animado utilizado no MBA em Gestão Ambiental e Empresarial.

Fonte: Autoria própria.

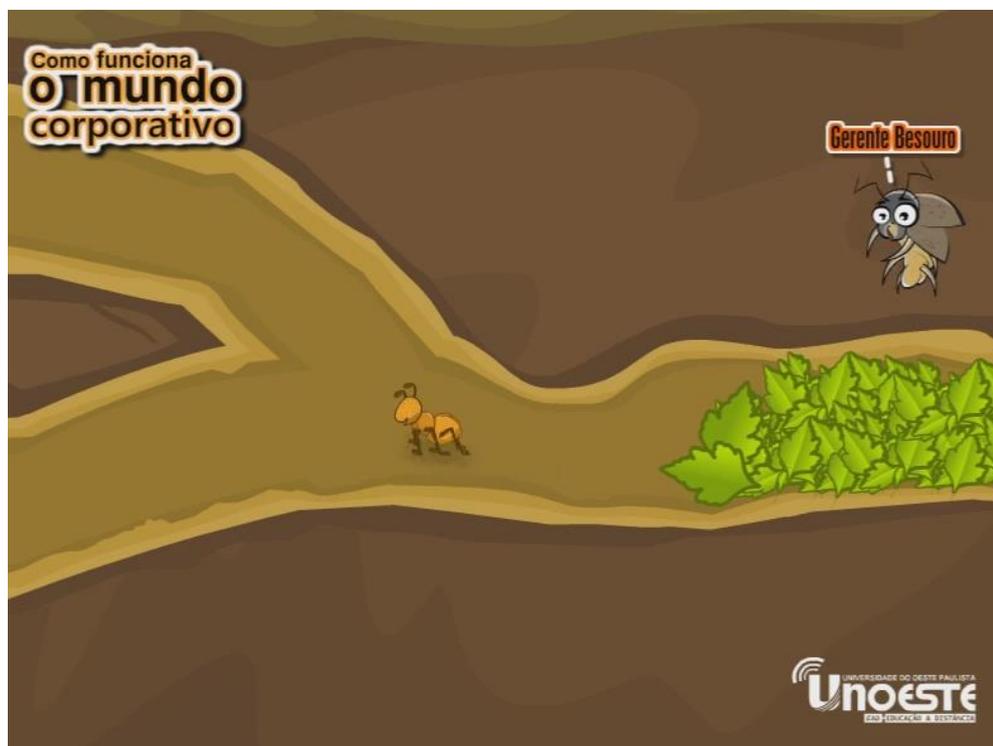


Figura 12. Animação Como funciona o mundo corporativo utilizado no MBA em Gestão de Pessoas e Comportamento Organizacional.

Fonte: Autoria própria.

Em uma sociedade tecnológica, as linguagens interativas aplicadas à educação permitem ampliar as diferentes formas de abordar e entender diversos assuntos, proporcionando assim a aquisição de conhecimentos, competências e habilidades. Nos cursos de pós-graduação aqui retratados, as animações são utilizadas como atividades de

fixação, assim como os jogos, dentro do contexto de uma aula web, como mencionado anteriormente, seguindo os objetivos de aprendizagem. Além disso, as animações desenvolvidas são reutilizadas com fins didáticos, uma vez que podem representar “determinados fenômenos ou contextos da realidade vinculados aos conteúdos programáticos explorados” (OLIVEIRA e SILVA et al. 2012, p. 36).

Para a elaboração das animações, a equipe de produção de material didático conta com a atuação permanente do professor/autor de maneira que ele possa garantir a coerência entre os objetivos traçados e a animação desenvolvida, com o propósito de garantir, assim, o aprendizado efetivo dos alunos, por meio desse recurso.

Considerações Finais

A utilização dos materiais didáticos de forma diversificada e integrada na educação a distância proporciona uma formação de qualidade e favorece a aprendizagem significativa. Nesse contexto, tais materiais passam a se configurar em um dos principais pilares de sustentação dos cursos na modalidade a distância. Passam a não serem vistos somente como um produto, mas como instrumento de convergência e de articulação dos recursos e meios. Para tanto, os materiais didáticos na EaD devem viabilizar a reflexão, o desenvolvimento da autonomia e a construção do conhecimento, estimulando, ainda, a interação aluno-aluno, aluno-tutor, aluno-professor.

Os materiais apresentados neste artigo são complementares e articulados entre si, com o intuito de oferecer maior facilidade de entendimento por parte do aluno sobre o conteúdo abordado, bem como favorecer a reflexão e, conseqüentemente, uma participação mais ativa no curso. No entanto, ao tratar do tema material didático, torna-se de extrema necessidade pensar que ele integra um planejamento mais amplo, que, por sua vez, integra um projeto educativo. Neste projeto deve-se pressupor, de forma coerente, uma concepção de educação, indicação do público-alvo, os objetivos a serem alcançados, entre outros elementos que contribuem para o desenho e o desenvolvimento dos materiais didáticos a serem implementados no curso.

Esta análise também evidenciou a importância de se considerar um dos materiais didáticos como eixo norteador do processo de aprendizagem, no caso da experiência relatada neste artigo, as aulas web assumem esse papel, uma vez que são apresentadas como recurso que se articula com os demais. Em relação à articulação dos materiais didáticos e o reconhecimento de um dos materiais como eixo norteador, acredita-se que esse procedimento facilita o percurso do aluno no curso, podendo favorecer a sua aprendizagem, de forma mais contextualizada e significativa.

Enfim, a instituição, cada vez mais preocupada com a organização de cursos na modalidade a distância que promovam ambientes educativos favoráveis à aprendizagem do aluno, busca inovar com a oferta de materiais didáticos diferenciados e interativos que possam propiciar a reflexão e o diálogo entre os sujeitos envolvidos no processo, por diferentes meios que se complementam.

Referências

CARNIELLO, L. B. C.; RODRIGUES, B. M. A. G.; MORAES, M. G.. **A relação entre os nativos digitais, jogos eletrônicos e aprendizagem.** Disponível em:

<<http://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Luciana-Barbosa-Carniello&Barbara-Alcantara-Gratao&Moema-Gomes-Moraes.pdf>> Acesso em: 02 jul. 2014.

DALLACOSTA, A.; TAROUCO, L. M. R.; DUTRA, R. L. de S. **A Utilização da Indexação de Vídeos com MPEG-7 e sua Aplicação na Educação.** RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 2, p. 1-10, 2004. Disponível em:

<<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/mar2004/artigos/35-aulizacao.pdf>> Acesso em: 04 Março 2014.

DEMO, P. **Formação permanente e tecnologias educacionais.** Petrópolis: Vozes, 2006.

GUAREZI, R. C. M.; MATOS, M. M. **Educação a distância sem segredos.** Curitiba: Ibpex, 2009.

MATTAR, J. **Games em Educação:** como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

NEDER L. **Curso de Extensão em Elaboração de Material Didático Impresso.** Ceará. Universidade Estadual do Ceará, 2003 (Notícia). Disponível em: <<http://www.necad.uece.br/tudoaler/noticias/noticia4.htm>> - Acesso em: 01 jun. 2014.

PEIXOTO, T. S. & LÊDO, A. C. **Gêneros digitais:** possibilidades de interação no Orkut. III Encontro Nacional sobre Hipertexto. Belo Horizonte, MG – 29 a 31 de outubro de 2009.

POSSARI, L. H. V.; NEDER, M. L. C. **Material Didático para a EaD:** processo de produção. Cuiabá: EdUFM, 2009. Disponível em: <http://www.uab.ufmt.br/uab/images/livros_download/material_didatico_para_ead_proceso_de_producao.pdf> Acesso em: 01 jun. 2014.

RUIZ, T. B.; CORDERO, J. M. **Guia para el diseño, elaboración y evaluación de material escrito.** Brasília/ Madrid: UnB/ Uned, 1997. Apostila para o Curso de Especialização em Educação Continuada e à Distância da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, 1997/1998.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização:** do pensamento único à consciência universal. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SARTORI, A.; ROESLER, J.. **Educação Superior a Distância:** gestão a aprendizagem e da produção de materiais didáticos impressos e on-line. Tubarão: Unisul, 2005.

OLIVEIRA E SILVA, F. et al. Objetos de aprendizagem no contexto educacional: o filme e a animação. **Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia.** Universidade Tecnológica Federal do Paraná Câmpus Medianeira. Volume 01 - Número 05 – 2012. Disponível em: <<http://revista.md.utfpr.edu.br/sis/index.php/IT/article/viewFile/123/pdf>> - Acesso em: 03 jul. 2014.

TERÇARIOL, A. A. L; GARA, E. B. M; MANDAJI, M. **O design instrucional de materiais impressos para EAD:** da construção à reconstrução. 2011. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2011/cd/97.pdf>> - Acesso em: 15 abr. 2014.

VARGAS, A.; ROCHA, H. V.; FREIRE, F. M. P. **Promídia**: produção de vídeos digitais no contexto educacional. *Novas Tecnologias Na Educação*, Porto Alegre, v. 5, n. 2, dez. 2007. Semestral. Disponível em:

<<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo10/artigos/1bAriel.pdf>>. Acesso em: 30 abr. 2014.

VALENTE, J. A.; MORAN, J. M.; ARANTES, V. A (orgs.). **Educação a distância**: pontos e contrapontos. São Paulo: Summus, 2011.

VALENTE, J. A. O “Estar Junto Virtual” como uma Abordagem de Educação a distância: sua gênese e aplicação na formação de educadores reflexivos. In: MENEZES, C. S.; VALENTE, J. A; BUSTAMANTE, S. B. V. (orgs.) **Educação a Distância**: prática e formação do profissional reflexivo. São Paulo: Avercamp, 2009. p. 37-64.