



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE MÍDIAS DIGITAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS

DANILO FÉLIX DA SILVA

**DESIGN INSTRUCIONAL: IMPLEMENTAÇÃO DE UM CURSO NO
MOODLECLOUD PARA CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES NO USO DO RPG
(ROLE-PLAYING GAME), ATRELADO AO ENSINO MULTIDISCIPLINAR**

JOÃO PESSOA
2019

DANILO FÉLIX DA SILVA

**DESIGN INSTRUCIONAL: IMPLEMENTAÇÃO DE UM CURSO NO
MOODLECLOUD PARA CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES NO USO DO RPG
(ROLE-PLAYING GAME), ATRELADO AO ENSINO MULTIDISCIPLINAR**

Trabalho de Conclusão de Curso, desenvolvimento de produto, apresentado ao Curso de Comunicação em Mídias Digitais do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do Título de Bacharel.

Orientador: Prof. Me. Hercilio de Medeiros Sousa

JOÃO PESSOA
2019

CATALOGAÇÃO DA PUBLICAÇÃO NA FONTE

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

BIBLIOTECA SETORIAL DO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES (CCHLA)

S586d Silva, Danilo Felix da.

Design instrucional: Implementação de um curso no MoodleCloud para capacitação de professores no uso do RPG (role-playing game), atrelado ao ensino multidisciplinar / Danilo Felix da Silva. - João Pessoa, 2020.

63 f. : il.

Orientação: Hercilio de Medeiros Sousa.
Monografia (Graduação) - UFPB/CCHLA.

1. Design instrucional. 2. EaD. 3. RPG. 4. Educação. 5. MoodleCloud. I. Sousa, Hercilio de Medeiros. II. Título.

UFPB/CCHLA

DANILO FÉLIX DA SILVA

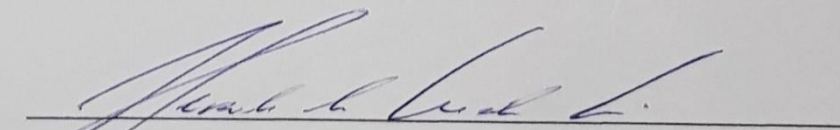
**DESIGN INSTRUCIONAL: IMPLEMENTAÇÃO DE UM CURSO NO
MOODLECLOUD PARA CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES NO USO DO
RPG (ROLE-PLAYING GAME), ATRELADO AO ENSINO
MULTIDISCIPLINAR**

Trabalho de Conclusão de Curso, desenvolvimento de produto, apresentado ao Curso de Comunicação em Mídias Digitais do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do Título de Bacharel.

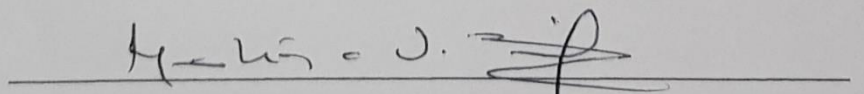
Orientador: Prof. Me. Hercilio de Medeiros Sousa

Aprovado em: 10 / 12 / 2019 Nota: 10

BANCA EXAMINADORA


Prof. Me. Hercilio de Medeiros Sousa (Orientador)


Profa. Drª Signe Dayse Castro de Melo e Silva (Examinador)


Prof. Dr. Lucio Sergio De Oliveira Vilar (Examinador)

Ao Google e YouTube por terem feito o papel que muitos professores com quem tive o desprazer de conviver não foram capazes de fazer. Dedico.

AGRADECIMENTOS

YouTube, obrigado por estar sempre lá com uma videoaula pronta, um tutorial detalhado. Produtores de conteúdo, obrigado. Se não fosse por vocês essa jornada teria sido mais árdua do que foi.

A minha mãe, a pessoa mais importante em minha vida, pensei em você cada momento que tive vontade de desistir, momentos esses que não foram poucos, principalmente naqueles que certos alunos que adoram aparecer, ao fazer uma pergunta, davam uma palestra inteira, e adoravam fazer isso no fim da aula, fazendo a mesma durar mais vinte minutos, que satisfação eu sinto por não ter que olhar para a cara dessas pessoas nunca mais. Obrigado pelo incentivo mãe. Todas as minhas conquistas são para você.

Ao meu amigo de curso Daniel, por sua parceria nas aulas, por me ajudar a suportar uma sala com pessoas tão insuportáveis, pelos almoços no RU, por piadas internas e codinomes que só a gente entende, por momentos incríveis em um ambiente sufocante, sem você não teria sido possível continuar, impossível.

A William, Clara, Andressa, Tarcísio, Wesley, Roberto e Kálio, vocês foram essenciais nesse caminho, obrigado pelo apoio e bons momentos. A George, um amigo de longa data que sempre me apoiou em minhas escolhas acadêmicas e pessoais, um verdadeiro melhor amigo.

Ao professor Hercilio, meu orientador, obrigado pela paciência, apoio e por ter me ajudado nessa última etapa do curso. A professora Signe pela paciência e boa vontade, por toda ajuda desde o primeiro dia de aula, você é única. A professora Yákara, a pessoa mais organizada, verdadeira e justa que conheci, um verdadeiro exemplo de ser humano. Ao professor Lúcio Vilar e sua eterna paixão por Aruanda, que satisfação ter tido você como professor.

A pessoas que não irei citar o nome, incluindo, alguns professores e semiconhecidos de curso. Depois de conhecê-los sei o tipo de pessoa que não devo me tornar, muito menos ter amizade ou qualquer tipo de proximidade. A máxima é verdade, aprendemos até com coisas ruins.

A Cezar pelo incentivo, apoio, amizade e ajuda desde o meu primeiro dia de aula até o último. Por compartilhar a mesma opinião em determinados assuntos relacionados a vida acadêmica. Obrigado por suportar minhas mudanças de humor nesses 4 anos de curso. Obrigado.

“Muitas vezes acho que me falta alguma peça
essencial do quebra-cabeças humano”.

Dexter Morgan

RESUMO

O uso de técnicas de design instrucional na criação de produtos educacionais busca tornar mais fácil o processo de aprendizagem das modalidades do ensino presencial, online e híbrido. Elaborar projetos de design instrucional para cursos mediados pelas tecnologias de informação e comunicação (TICs) é uma das inúmeras possibilidades quando usamos a tecnologia como suporte no campo pedagógico, buscando inovações expressivas na educação. Em 2008 o design instrucional foi incluso na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), do Ministério do Trabalho, o que evidencia a importância de suas técnicas para a constante manutenção do ensino a distância, tornando seu uso essencial no meio pedagógico, criando um ambiente atrativo com aulas mais interessantes e menos monótonas. Diante disso, esse trabalho teve como base o uso de técnicas de design instrucional para a criação de conteúdo educacional, especificamente um curso de formação continuada em ambiente EaD, com o objetivo de atualizar professores, aprimorando seus conhecimentos para que seja possível desempenhar melhor suas competências. O curso é destinado a professores do ensino fundamental I ao ensino médio. Seu objetivo principal é introduzir o uso do Role-playing game (RPG) como ferramenta pedagógica multidisciplinar. Para implementação do produto foi preciso partir de fundamentos teóricos, onde se buscou na obra de Filatro e Cairo (2015), o alicerce para concluir os objetivos traçados. O curso se encaixa na categoria do design instrucional contextualizado e seu processo de elaboração passou por cinco etapas distintas, sendo elas: análise, design, desenvolvimento, implementação e avaliação, o clássico modelo “ADDIE”. Durante a produção da solução educacional, foi desenvolvido um *E-book*, também baseado em técnicas de design instrucional, para ser usado como base de consulta durante o desenrolar do curso. Criar um *E-book* próprio para o tema, o uso do RPG na escola, foi algo necessário visto que existe muito pouco material publicado sobre o tema. Após o conteúdo planejado ser desenvolvido, ele foi implementado em um Ambiente virtual de Aprendizagem (AVA), na plataforma Moodle Cloud, que funciona como um sistema de controle de aprendizado, por meio da plataforma é possível produzir cursos e treinamentos na modalidade online. É evidente que a implementação de uma solução educacional é algo relativamente complexa, mas durante o processo foi constatado que o uso das técnicas provenientes do design instrucional servem para a criação de qualquer produto que venha facilitar o processo de ensino e aprendizagem, podendo ser utilizados em qualquer modalidade de ensino, isto é, presencial, online ou híbrido.

Palavras-chave: Design instrucional, EaD, RPG, Educação, MoodleCloud, Tecnologia.

ABSTRACT

The use of instructional design techniques in the generation of educational products seeks to facilitate the process of learning the speeds of classroom, online and hybrid teaching. Designing instructional design projects for courses mediated by information and communication technologies (ICTs) is one of the first opportunities when using technology as a support in the pedagogical field, seeking innovative innovations in education. In 2008, the instructional design was included in the Brazilian Classification of Occupations (CBO) of the Ministry of Labor, which highlights the importance of its techniques for the constant maintenance of distance education, making its essential use in the pedagogical environment, creating an attractive environment with more interesting and less monotonous classes. This work was based on the use of instructional design techniques for the creation of educational content, specifically a continuing education course in the EaD environment, with the objective of updating teachers, improving their knowledge so that they can better perform their skills. The course is intended for teachers from elementary school I to high school. Its main objective is to introduce the use of Role-playing game (RPG) as a multidisciplinary pedagogical tool. To implement the product it was necessary to start from theoretical foundations, where the work of Filatro and Cairo (2015) was searched, the foundation to complete the objectives outlined. The course fits into the contextualized instructional design category and its elaboration process went through five distinct stages: analysis, design, development, implementation and evaluation, the classic "ADDIE" model. During the production of the educational solution, an E-book was developed, also based on instructional design techniques, to be used as the basis of consultation during the course unfolding. Creating an own e-book for the theme, the use of RPG in school, was necessary because there is very little published material on the topic. After the planned content was developed, it was implemented in a Virtual Learning Environment (AVA), in the Moodle Cloud platform, which functions as a learning control system, through the platform it is possible to produce courses and training in online mode. It is evident that the implementation of an educational solution is relatively complex, but during the process it was found that the use of instructional design techniques are used to create any product that facilitates the teaching and learning process and can be used in any form of teaching, that is, face-to-face, online or hybrid.

Keywords: Instructional design, EaD, RPG, Education, MoodleCloud, Technology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - As fases do design instrucional.....	23
Figura 2 - Etapas desenvolvimento de objetos de aprendizagem.....	30
Figura 3 – Fluxo de atividades e produtos resultantes	40
Figura 4 - Capa do E-book Crônicas brasileiras: o uso do RPG na escola.....	43
Figura 5 - Contracapa do E-book Crônicas brasileiras: o uso do RPG na escola.....	44
Figura 6 - Apresentação do curso no ambiente moodle	51
Figura 7 - Primeira semana do curso	52
Figura 8 - Segunda semana do curso	52
Figura 9 - Terceira semana do curso	53
Figura 10 - Quarta semana do curso.....	53
Figura 11 - Quinta semana do curso.....	54
Figura 12 - Sexta semana do curso.....	54
Figura 13 - Sétima semana do curso.....	55
Figura 14 – Primeira pergunta do questionário de perguntas e respostas	56
Figura 15 - Segunda pergunta do questionário de perguntas e respostas	56

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Papéis dos modelos de design instrucional na fase de desenvolvimento.....	27
Quadro 2 - Relatório de análise do produto desenvolvido	32
Quadro 3 - Conteúdos e atividades do Design instrucional contextualizado	34
Quadro 4 - Planejamento do curso com base em Metamodelo educacional	36
Quadro 5 - Matriz do curso com base em Metamodelo educacional	37
Quadro 6 - Conteúdos educacionais expostos na matriz	39
Quadro 7 - Roteiro do livro	41
Quadro 8 - Roteiro de distribuição dos artigos.....	46
Quadro 9 - Porcentagem de retenção Mnemônica.....	47
Quadro 10 - Roteiro de distribuição dos vídeos	48
Quadro 11 - Roteiro dos processos avaliativos selecionados	49
Quadro 12 - Questionário de avaliação	57

Sumário

1. INTRODUÇÃO	13
1.1. OBJETIVO GERAL	15
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	16
2.1. A TECNOLOGIA COMO ALIADA DA EDUCAÇÃO	16
2.2. EaD	18
2.3. DESIGN INSTRUCIONAL	20
2.3.1 O PROJETISTA INSTRUCIONAL	22
2.4 AS FASES DO DESIGN INSTRUCIONAL	24
2.4.1 FASE 1- IDENTIFICANDO UMA NECESSIDADE EDUCACIONAL	24
2.4.2 FASE 2 - PROJETANDO UMA SOLUÇÃO	25
2.4.3 FASE 3 - DESENVOLVENDO UMA SOLUÇÃO	27
2.4.4 FASE 4 - IMPLEMENTANDO A SOLUÇÃO	27
2.4.5 FASE 5 - AVALIANDO A SOLUÇÃO	28
3. PROCESSO DE DESIGN INSTRUCIONAL DO PRODUTO DESENVOLVIDO	30
3.1. DADOS GERAIS DO CURSO	31
3.2. IDENTIFICANDO A NECESIDADE	31
3.3. PROJETANDO A SOLUÇÃO	36
3.4. Desenvolvimento da solução	39
3.5. E-Book: uma ferramenta de apoio em Mídia Digital	40
3.6. O uso de Artigos Científicos como uma forma de amadurecer conceitos	46
3.7. Os Vídeos e seu potencial de abrir as janelas do mundo no RPG	47
3.8. Processos de avaliação de desempenho e Metodologia de feedback	48
3.9. Implementando a solução	50
3.10 Avaliando a solução	57
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
5. REFERÊNCIAS	59

1. INTRODUÇÃO

Constantino et al. (2003), destaca que refletir sobre o papel do professor e da escola nos dias atuais significa pensar nas contribuições que eles podem oferecer, a fim de se promover um ambiente educativo de qualidade para aqueles sob sua responsabilidade.

De acordo com Pretto (2009), as escolas focadas no ensino tradicional funcionam como máquinas de ensinar, que passam instruções programadas. São projetos de ensino que proliferam em todas as áreas e em todo o país, sem uma transformação fundamental do processo de ensino. É preciso lançar mão de novos recursos para animar uma educação cansada e para que haja mudanças a escola deve criar uma nova postura.

Nascimento (2010), define cursos oferecidos pelo sistema de Educação a Distância (EaD) como sendo uma modalidade de ensino que torna possível a interatividade entre os envolvidos por ambientes de aprendizagem virtual, facilitando a disseminação de informações de maneira rápida de maneira instantânea, a comunicação nessa modalidade pode ser realizada de diversas maneiras.

Para Chaquime e Figueiredo (2013), a EaD é uma modalidade de ensino ágil e que possui uma ampla flexibilidade espaço-temporal, que permite a um grande número de pessoas ter acesso a cursos dos mais diferentes níveis, indo do ensino básico a formações de nível superior e ensino continuado. Uma das maiores vantagens dessa modalidade de ensino é a capacitação do indivíduo sem que ele precise sair de casa ou até mesmo de seu local de trabalho, sendo as propostas de cursos desse tipo uma maneira buscada por órgãos de instancias superiores para democratizar e ampliar o acesso à educação.

A EaD representa uma possibilidade de solução para ultrapassar longas distâncias e diferenças regionais em um país de dimensões continentais como o Brasil... Vislumbrando-se a possibilidade de ampliar espaços para seu desenvolvimento. (DELORS et al, 1998).

Silva (2015), afirma que a EaD vem seguindo o mesmo padrão no que diz respeito as teorias de aprendizagem, utilizando a mesma base que serve como modelo para o ensino tradicional, forma presencial. Mas com o surgimento das TICs e a constante evolução que ocorre no campo tecnológico as mudanças na base de ensino, teorias, forma de aprender e ensinar são inevitáveis.

De acordo com Neto e Hesketh (2009), podemos definir o designer instrucional ou design educacional como o campo teórico onde se realizam os processos de conceituação, concepção, antecipação e planejamento de processos, materias e atividades de aprendizagem a distância. Uma espécie de ponte entre o discurso pedagógico e sua materialização na forma de

produtos educacionais, sejam cursos, aulas, vídeos, apostilas, cartazes, apresentações auxiliadas por computadores, softwares, práticas de laboratório, computadores e etc.

O designer instrucional não tem ainda o status dos demais designers, porém vem ganhando espaço e valorização em boa parte graças ao seu crescente papel da educação a Distância. (NETO e HESKETH, 2009)

Levando em consideração os pontos que foram levantados, surgiu o interesse de implementar um curso em ambiente EaD para capacitação de professores no uso do RPG atrelado ao ensino multidisciplinar. Explorando as possibilidades oferecidas por meio da utilização de técnicas de Design Instrucional para elaboração e aprimoramento do espaço a ser ministrado o curso.

De acordo com Siqueira (2011), RPG é a sigla em inglês para *Role-playing game*, traduzido como jogo de interpretação de papéis, um gênero de jogo em que os jogadores assumem o controle de personagens e criam narrativas colaborativamente. O jogador passa a interpretar o personagem, seguindo a história que vai se desenrolando de acordo com aquilo que o mestre uma espécie de narrador conta. As partidas do jogo se assemelham a um episódio de série, filme ou uma peça de teatro, é como se os jogadores fossem atores e o mestre o diretor. Mas no RPG não existe um enredo que já vem pronto, a história vai sendo desenvolvida de acordo com as ações dos personagens.

Para Fernandes, Silva e Siebra (2016, p.03) “Estudos tem demonstrado que o RPG é um surpreendente instrumento que veio auxiliar no meio educacional, não só para alunos como também para professores, possibilitando inserir o jogo em diferentes níveis multidisciplinares”. Por possuir características tão positivas é possível afirmar que o RPG possui um grande potencial para ser usado como ferramenta pedagógica, despertando nos alunos a reflexão e hábitos que os levem a romper com a cotidianidade.

Silva (2011), considera que a educação formal vem perdendo mais espaço cada vez por não oferecer a certeza do prazer imediato, também aponta que educar do ponto de vista produtor/consumidor é um processo penoso. Os alunos são obrigados a passar de quatro a cinco horas diárias, escrevendo enquanto os professores reproduzem conteúdo pronto. Manter os alunos estimulados é um dos grandes desafios para os professores atualmente e, cada vez mais se torna uma tarefa difícil manter o interesse nas disciplinas ministradas em sala de aula.

Tendo como base o que foi exposto creio que uma maneira de tentar driblar essa falta de interesse é introduzir formas alternativas de motivar os alunos durante a aula, o uso do RPG que pode ser usado como uma ferramenta valiosa para promover prazer, interação e estimular o desejo de conhecer.

O RPG é um jogo interativo e faz os jogadores se envolverem na narrativa e participar ativamente da tomada de decisões e rumo das histórias. Esses foram os motivos que levaram a escolha desse tema para ser ministrado no curso. Com tantas qualidades é inegável que o RPG possui grandes chances de ser aproveitado em sala de aula por professores, fazendo os estudantes se interessarem cada vez mais pelas disciplinas que o usem como uma ferramenta educacional.

1.1. OBJETIVO GERAL

O principal objetivo do trabalho é realizar a implementação de um curso em ambiente EaD, MoodleCloud para capacitação de professores no uso do RPG como ferramenta pedagógica atrelado ao ensino multidisciplinar. Utilizando técnicas de Design instrucional.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Implementar um curso no MoodleCloud
- Criação de conteúdo autoral para ser usado como componente curricular do curso
- Aplicar técnicas de Design instrucional para desenvolvimento do curso
- Possibilitar o uso do RPG como ferramenta pedagógica multidisciplinar
- Disponibilizar o curso

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O Design instrucional é hoje um dos maiores recursos tecnológicos do qual a educação pode lançar mão. Ele tem por principal objetivo facilitar a forma como alunos de cursos EaD interagem com o ambiente de aprendizagem. Nos últimos anos a educação a distância deixou de ser vista com preconceito e galgou novos caminhos até ganhar destaque e importância, tanto política quanto economicamente.

Os primeiros registros de uma experiência EaD, em forma curso de forma aproximada que conhecemos hoje, são datados de 1978 em Boston, nos Estados Unidos, com um curso de taquigrafia (técnica que tem como objetivo melhorar a velocidade da escrita), o curso era ministrado por meio de correspondências semanais. Mas foi com o avanço tecnológico que a educação a distância evoluiu para o modelo atual que conhecemos.

Um dos grandes desafios enfrentados pela educação a distância é o de equilibrar alcance e volume (até onde consegue chegar e quantos alunos é capaz de atingir), sem perder qualidade e mantendo os pontos positivos já conquistados pelo ensino presencial. (NETO, 2012). Aliar essa modalidade de ensino com o uso de novas formas pedagógicas que tornem a tarefa de aprender mais eficiente e prazerosa é algo possível e se faz necessário.

O RPG de mesa tradicional possui um grande potencial para ser usado como ferramenta pedagógica, com algumas adaptações que o levem a um design próprio da sala de aula, buscando criar um ambiente de predisposição a aprendizagem. Por meio do uso desse estilo de jogo é possível despertar o interesse dos discentes por disciplinas que o usem como uma ferramenta educacional. Servindo também como uma forma de melhorar a qualidade da relação entre alunos e professores por meio dos jogos narrativos educacionais.

Para RIBAS (2004), A capacitação de professores de maneira continuada visa essencialmente a atualização dos conhecimentos já adquiridos e aprendizagem de novos, dando-lhes acesso às novas discussões do âmbito educacional. A capacitação estrutura-se especialmente através palestras e cursos que envolvem grandes grupos de professores. Acredita-se que mais do que obter novos conhecimentos, o professor estará desenvolvendo-se e formando-se, inclusive, para a autonomia capaz de habitá-lo a continuar, de maneira independente, a própria formação.

2.1. A TECNOLOGIA COMO ALIADA DA EDUCAÇÃO

Tecnologia e educação podem ser consideradas indissociáveis, se complementando em vários níveis. Atualmente os recursos tecnológicos destinados às inovações pedagógicas são inúmeros, indo muito além de simples salas de informática ou vídeo, impactando de forma assustadora e irreversível a sociedade. Cada vez mais tem se tornado comum o uso da tecnologia como meio para educação, por meio dela a forma de consumo da informação vem se transformando e tem criado inúmeras possibilidades no campo pedagógico, educação e tecnologia se inter-relacionam e influenciam uma na outra.

De acordo com Dantas e Machado (2015), observa-se que o ensino virtual é, hoje, um tema de interesse geral no contexto da educação, pois estamos inseridos numa sociedade globalizada, na qual a tecnologia alcançou um avanço até então nunca visto. Emerge natural e conseqüentemente, a necessidade de lidar, com alguma familiaridade, com as principais ferramentas tecnológicas disponíveis.

Filatro e Cairo (2015), por exemplo, afirma que, a educação virtual se consolida em modalidades diferentes, que vão desde a educação presencial que conta com o apoio de tecnologias até a educação totalmente a distância. O nível de utilização das Tecnologias da informação e comunicação (TICs) depende em grande parte da infraestrutura tecnológica disponível, da capacidade humana em lidar com as tecnologias e também dos objetivos educacionais propostos.

“Além de representarem poderosos recursos de apoio à aprendizagem, a utilização das TICs também fortalece um movimento recente dentro da teoria e prática do design instrucional que propõe a adoção de uma nova forma de planejar o ensino aprendizagem”. (FILATRO e CAIRO, 2015).

De acordo com Litto e Formiga (2017), alunos de curso EaD são capazes de obter os mesmos resultados que os alunos do ensino presencial, mas é preciso atentar que determinadas disciplinas devem ser acompanhadas de perto e requerem uma atenção especial como é o caso da matemática e da física e outras não são adequadas ao ensino a distância como música e idiomas estrangeiros.

Mesmo com inúmeras experiências positivas relacionadas a EaD e sua evolução, alguns ainda resistem à ideia da utilização das ferramentas digitais para o aprendizado, esse preconceito tanto surge daqueles que desconhecem a forma como as TICS auxiliam o ensino EaD permitindo que os estudantes dessa modalidade possam ter acesso a conteúdo de forma rápida em um ambiente interativo e inovador gerado com técnicas de design instrucional.

2.2. EaD

Neto (2012), afirma que inúmeros autores já se propuseram a explicar como surgiu a EaD, identificar seu ponto de início e sempre encontram origens diferentes para o seu nascimento. Esse ponto de início sempre acaba sendo situado em épocas cada vez mais remotas, dependendo das obras consultadas. A grande maioria aponta o século XVII como o ano de seu surgimento, tendo início curso de Taquigrafia que era oferecido para todo o país e possuía seu material das aulas enviado semanalmente pelos correios. Por volta do século XIX a EaD começou a se popularizar em vários países sendo vista como uma solução para o problema comum de pessoas que moravam distante das instituições de ensino e não queriam parar de estudar. Hoje no século XXI ela continua sendo a solução para esse mesmo problema, mas de forma mais poderosa pois a internet mudou a forma do ensino a distância. Para um melhor entendimento podemos dividir a história da EaD em Alguns momentos com pesos significativos por gerações.

O ensino por correspondência que abrange a era do impresso por meio de guias e apostilas, essa é a primeira geração. A segunda seria a geração que envolve materiais audiovisuais, rádio, televisão e vídeo. Tanto a primeira quanto a segunda geração podem ser consideradas com um sistema de ensino voltado a cursos profissionalizantes. Por sua vez a terceira pode ser considerada a dos materiais digitais, proporcionada com o surgimento e a evolução da internet, aperfeiçoamento de material multimídia e o uso das tecnologias de informação e comunicação (TICs). Uma forte mudança acontece nessa geração essa modalidade pois a EaD vai além do ensino profissionalizante, agora envolve todos os níveis de escolaridade, desde o ensino fundamental até a pós-graduação.

O uso da tecnologia educacional no ensino atualmente é cada vez mais nítida, as TICs vêm servindo frequentemente como apoio pedagógico em atividades educativas, sendo introduzida no ambiente escolar por meio de gadgets, softwares, aplicativos e claro por meio da EaD, transformando o modo de ensino. O uso das TICs no ambiente educacional é de fato importante pois quando aplicadas corretamente estimulam o interesse dos alunos pelos conteúdos ministrados em sala. Professores que lançam mão das TICs em seus planos de ensino também são beneficiados pois enriquecem suas aulas, fogem do ensino tradicional engessado e podem aproveitar os inúmeros recursos oferecidos pelo uso da tecnologia aliada a educação.

A evolução da internet proporcionou o rompimento mesmo que de forma virtual da distância entre as pessoas, o que foi um fator importante para o ensino EaD, a comunicação em tempo real se tornou possível assim como compartilhar e receber informações. Essa evolução

gerou uma revolução no ensino EaD, a internet acabou se tornando a principal arma dessa modalidade de ensino, proporcionando ao aluno uma constante conexão com ambiente de ensino virtual, tendo acesso a sua instituição de ensino, colegas de curso, professores e todo material de estudo necessário.

Com a quebra das barreiras geográficas existentes antes, o modelo de educação a distância foi evoluindo até ganhar os moldes que conhecemos atualmente, fazendo uso do meio digital como principal forma de propagar a educação e novas propostas metodológicas, ganhando destaque no universo pedagógico com destaque para o cenário técnico e acadêmico. De acordo com o que foi exposto é preciso definir o significado dos termos educação a distância e educação on-line. Mattar e Maia (2007, p. 45) afirmam que:

Em primeiro lugar, é importante notar que a EaD acabou recebendo denominações diversas em diferentes países, como estudo ou educação por correspondência (Reino Unido); estudo em casa e estudo independente (Estados Unidos); estudos externos (Austrália); telensino ou ensino a distância (França); estudo ou ensino a distância (Alemanha); educação a distância (Espanha); teleducação (Portugal) etc.

Mattar e Maia (2007, p. 6), ao definir a educação a distância lançam mão da seguinte definição: “A EaD é uma modalidade de educação em que professores e alunos estão separados, planejada por instituições e que utiliza diversas tecnologias de comunicação”. Fica claro que a forma que se entende a educação a distância é diversificada e possui variações.

Moran (2002, p. 1) já visualizava a EaD de forma semelhante:

Educação a distância é o processo de ensino aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente. É ensino/aprendizagem onde professores e alunos não estão normalmente juntos, fisicamente, mas podem estar conectados, interligados por tecnologias, principalmente as telemáticas, como a Internet. Mas também podem ser utilizados o correio, o rádio, a televisão, o vídeo, o CD-ROM, o telefone, o fax e tecnologias semelhantes.

O termo educação a distância para alguns autores já é ultrapassado por isso resolveram usar a terminologia educação on-line. É o caso dos autores Holanda, Ribeiro, Pagliuca (2013, p. 407):

Contudo, a educação a distância não mais se caracteriza pela distância, porquanto a virtualidade permite encontros cada vez mais efetivos que favorecem o processo ensino/aprendizagem. É, pois, oportuno adotar o termo educação online para o processo de ensino mediado pelas TICs em ambientes digitais de aprendizagem.

Chegamos à conclusão que o conceito de EaD também vem evoluindo com o tempo e continua em construção, dessa forma não é possível atribuir uma definição única para essa modalidade de ensino. Da mesma forma o termo educação a distância vem sofrendo um processo de adaptação para o termo educação on-line.

2.3. DESIGN INSTRUCIONAL

De acordo com o conhecimento adquirido afirmo com convicção que o termo design instrucional é comumente utilizado para se referir ao conjunto de estratégias aliadas ao uso das TICs que são utilizadas em processos de ensino e aprendizagem. É um importante recurso quando se fala de tecnologia aplicada na educação, uma poderosa arma pedagógica, contribuindo positivamente como uma ponte para mudanças significativas no meio educacional. Como pode ser visto aqui o pensamento é validado e justificado com o dos autores citados. De um modo geral todos acabam chegando no mesmo ponto, que o design instrucional busca facilitar o processo de aprendizagem por parte dos alunos de cursos presenciais apoiados por tecnologias até a educação totalmente a distância.

O Design Instrucional evoluiu como processo ao longo de vários anos e tem sido utilizado com muito sucesso nos anos mais recentes, em diferentes áreas de atuação educacional, com esforços significativos para encontrar os significados e as contribuições de sua aplicação também para setores de EaD em todos os níveis e modalidades de educação, incluindo as escolas públicas. (FILATRO e CAIRO, 2015, P. 05).

Neste contexto também temos Kinski (2015, p.21) que vem concordar com Filatro (2016), ao expor suas ideias em relação ao design instrucional afirmando que:

O design instrucional caracteriza um segmento dentro do amplo leque que envolve a área do conhecimento intitulada tecnologia educacional. Embora a denominação de

design instrucional seja bem antiga e conhecida, o perfil de atuação de seus profissionais mudou radicalmente com a ampliação e o uso intensivo das tecnologias digitais de informação e comunicação no contexto educacional.

Para melhor entender o Design Instrucional é importante ter a compreensão do que seja o Design, conceituar o termo para que se possa entender o seu conceito básico, Fernandes (2015, p.27) em sua obra nos traz a seguinte definição.

Design é o processo de resolução de problemas e necessidades das pessoas, cujo resultado (do Design) é sempre um artefato de uso, mas porque não dizer, também de comunicação, informação, signo. Porque as pessoas fazem uso de produtos, ambientes, roupas, peças gráficas e interfaces gráficas, entre outros. E, todos os artefatos, frutos do Design, também comunicam, criando significados e, muitas vezes, expressam algo sobre seus proprietários, sugerem atitudes.

Também ampliando os saberes relacionados ao design, Azevedo (2017, p.9) afirma que "A palavra design vem do inglês e quer dizer projetar, compor visualmente ou colocar em prática um plano intencional".

Filatro (2007), afirma que o design instrucional em conjunto com as TICs trabalha para deixar para trás o ensino como conhecemos, de padrão engessado, buscando gerar novas experiências, tornando-se uma opção ao padrão de ensino que vem sendo repetido por décadas pois busca trazer algo autêntico para o ramo pedagógico. Defende a aplicação de uma proposta em conjunto de design e TICS como uma nova forma de planejar o ensino e aprendizagem.

Como um campo de estudos, o design instrucional surge da psicologia cognitiva e do behaviorismo, mas podem ser observadas muitas tendências divergentes, do mais intransigente instrucionismo até posições mais interacionistas como as que provém da chamada *Activity Theory de Leontiev*, via vygotsky. Porém, não sendo um campo bem definido, a expressão design instrucional tem sido usada para descrever muitas práticas diferentes, cujo denominador comum é o design de sistemas e aprendizagem, e/ou de práticas, materiais e recursos didáticos. (NETO e HESKETH, 2009, P.64).

Roncarelli et. al. (2010), em sua definição de design instrucional que coincide com as ideias de Filatro, para ela o design instrucional é definido como uma área de conhecimento responsável por propor metodologias e tecnologias que viabilizem e potencializem os processos de ensino e de aprendizagem.

De acordo com Filatro e Cairo (2015), o processo de design instrucional integra em um único produto as dimensões tecnocientífica, pedagógica, comunicacional e tecnológica.

Segundo Silva e Spanhol (2018), o design instrucional também é conhecido como Design Educacional ou gestão de projetos em Tecnologia Educacional, os termos são considerados sinônimos. Para os autores esse termo expressa de modo mais claro a preocupação de ensinar e aprender, traduzindo o objetivo de facilitar o caminho nos processos de aprendizagem, multidisciplinar e colaborativo de processos educacionais com o uso de novas tecnologias. Ao observar essas diferenças, os autores assim definem o designer educacional. Mostrando também que o profissional que atua nessa área deve ser acima de tudo muito responsável e habilidoso.

Valente e Almeida (2007), afirmam que a nomenclatura design educacional é adotada por unir na EaD os processos de ensino e aprendizagem disseminados pelas tecnologias.

Batista (2008), explica o design educacional como uma metodologia que faz uso da tecnologia para gerar um ambiente de aprendizagem colaborativa e que atenda às novas demandas da sociedade da informação e do conhecimento. Ainda de acordo com a autora essa metodologia se apropriou de práticas, teorias e atividades da educação convencional adequando-as à modalidade não presencial. Essa metodologia visa o planejamento de cursos e materiais didáticos em diferentes modalidades, mídias e contextos de aprendizagem, especialmente aqueles realizados por meio de educação a distância.

2.3.1 O PROJETISTA INSTRUCIONAL

Segundo Seleme e Munhoz (2009), o projetista instrucional tem como desafio unir duas áreas tradicionalmente opostas, pedagogia e tecnologia, para ter condições de criar interfaces amigáveis ao usuário e uma divisão racional, lógica e didática dos conteúdos. A atuação do projetista instrucional está diretamente ligada com a aprendizagem intencional do público, levando em conta suas necessidades, os recursos e tempo disponíveis. É preciso planejar.

Planejar é prever a condução de uma situação didática indicada em termos de objetivos a serem alcançados. Para elaborar a apresentação de conteúdos ou a proposição de atividades para uma unidade de estudo, é imprescindível determinar previamente o que se pretende realizar: quais são as diretrizes, as metas, os alvos, ou seja, quais são os objetivos. (FILATRO E CAIRO, 2015, P. 37).

Neves et. al. (2012), afirma que em 2009, a profissão de projetista instrucional foi regulamentada, de acordo com o autor o Ministério do Trabalho e Emprego regulamentou a profissão incluindo a na Classificação Brasileira de Ocupação (CBO), registrada como “designer educacional”. O termo “designer instrucional” aparece como sinônimo.

Seleme e Munhoz (2009), afirma que o projetista instrucional para desenvolver um bom projeto instrucional de curso localiza onde existe uma falha de aprendizagem, onde pretende chegar, e aquilo que o público para o qual destina seu produto necessita... E deve estar atento a todos os pontos que possam contribuir para realização do projeto e também os que podem dificultar. Ao projetista instrucional cabe inúmeras atribuições, por isso ele tem que possuir habilidades em diferentes áreas do conhecimento que transitam entre design, tecnologia e gerenciamento de projetos e avaliações online. A criatividade também se faz necessária sendo uma característica de suma importância para um bom projetista.

As soluções resultantes do processo de design instrucional baseiam-se em um corpo de conhecimentos que oferece orientação explícita sobre como as pessoas aprendem. Entre as ciências que o fundamentam, além do próprio design, estão as ciências humanas, as ciências da administração e as ciências da informação. Assim, o processo de design instrucional integra em um único produto as dimensões tecnocientífica, pedagógica, comunicacional e tecnológica. (FILATRO E CAIRO, 2015, P. 37).

De acordo com Filatro e Cairo (2015), o processo de design instrucional tradicionalmente se constitui de cinco fases, sendo elas: identificar uma necessidade educacional; projetar uma solução; desenvolver a solução; implementar a solução e avaliar a solução, como mostra a figura 1. O projetista tem que buscar criar materiais que facilitem o aprendizado do aluno fugindo dos padrões de ensino tradicional, sempre buscando a adaptação dos materiais que vão ser usadas para uma linguagem mais fácil de ser entendida e processada.

Figura 1 - As fases do design instrucional



Fonte: Produção de conteúdos educacionais, (Filatro e Cairo, 2015)

2.4 AS FASES DO DESIGN INSTRUCIONAL

As fases de projeto de design instrucional são muito importantes por isso é preciso detalhá-las para que se tenha a real noção dos pontos e cuidados que são necessários nesse processo. De forma resumida, podemos afirmar que o profissional da área de design instrucional deve estar apto a criação de materiais que facilitem o processo de educação e aprendizagem.

O desenvolvimento e aplicação de qualquer conteúdo educacional criado de acordo com as técnicas do design instrucional percorre etapas definidas. Existem modelos diversos para a produção desse tipo de conteúdo. Aqui por opção irá ser seguido o modelo proposto por Filatro (2016).

2.4.1 FASE 1- IDENTIFICANDO UMA NECESSIDADE EDUCACIONAL

De acordo com Filatro e Cairo (2015), essa é a etapa inicial onde é preciso realizar uma análise, buscando traçar um modelo daquilo que se pretende produzir. É preciso entender o público-alvo e suas necessidades educacionais, quais os resultados atuais e os esperados, é preciso transformar as necessidades iniciais em objetivos educacionais a serem alcançados, dessa forma é possível oferecer uma solução apropriada para a necessidade educacional existente.

Concordando com Filatro, Silveira et. al. (2011), afirma que na criação de um produto por meio de técnicas de design instrucional é preciso atentar para os critérios básicos que compõem a construção desses materiais, dessa forma é possível elaborá-los de forma contextualizada e não ao acaso, é preciso ter clareza com os objetivos de aprendizagem que se deseja alcançar.

“Um material educacional não deve ser planejado de forma isolada dos processos de ensino e de aprendizagem, mas ser projetado a partir de um objetivo de aprendizagem, que varia conforme o curso, a disciplina e o conteúdo abordado. O planejamento das atividades a distância, em conjunto com o planejamento dos materiais didáticos digitais, é fundamental para o alcance dos objetivos educacionais desejados”.
(SILVEIRA; et. al., 2011, p. 79).

Segundo Filatro e Cairo (2015), pela lógica a fase de análise deve ser idêntica para os três modelos de design instrucional – fixo, aberto ou contextualizado –, escolhendo-se a partir daí qual modelo adotar.

“Isso funciona nos níveis micro (das unidades de estudo) e meso (de cursos ou disciplinas), mas no nível macro (institucional) geralmente já se tem uma ideia prévia de qual modelo de design instrucional adotar, dados os condicionantes relativos ao modelo de produção, como nível de formalização dos processos, infraestrutura disponível e condições de trabalho dos participantes, entre outros”.

(FILATRO e CAIRO, 2015, P. 179).

Filatro e Cairo (2015), descreve os três modelos de design instrucional como caminhos diferentes que o projetista instrucional pode seguir para trabalhar com as realidades e necessidades educacionais com que se depare. Ainda de acordo com Filatro e Cairo (2015), os três modelos citados podem ser detalhados da seguinte forma.

- **Modelo fixo:** Neste modelo o foco está unicamente no produto em si, no planejamento prévio de todo o conteúdo, uma vez que ele é criado a partir do zero e precisa submeter-se a exame criterioso nas diferentes dimensões de qualidade é um desenvolvimento mais processual. Cabe ao projetista atentar para esses detalhes, tudo ocorre independente do fluxo de aprendizado que ocorrerá na aplicação do curso.

- **Modelo aberto:** Neste modelo o foco é a valorização do processo de ensino-aprendizagem, da interação pessoal. O projetista instrucional está mais focado no feedback recebido do público alvo do curso que nos produtos disponibilizados como suporte. O modelo aberto permite a intervenção para que haja modificações e aperfeiçoamentos dos conteúdos e processos enquanto acontece o desenrolar do curso.

- **Modelo contextualizado:** Podemos entender esse modelo como uma junção dos dois modelos citados anteriormente, tanto na fase de concepção como durante a implementação, mecanismos de contextualização e flexibilização. Essa junção permite um domínio maior sobre o resultado esperado para o projeto.

2.4.2 FASE 2 - PROJETANDO UMA SOLUÇÃO

De acordo com Filatro e Cairo (2015), a etapa de projetar uma solução também é conhecida como estruturação ou design, nesse momento é preciso analisar, pensar e organizar o modo que será apresentado o conteúdo proposto. Nessa etapa a atividade de planejamento

educacional tem por objetivo definir os elementos de um protótipo educacional que supram as necessidades educacionais do público-alvo. Entre os elementos de um protótipo podemos citar alguns exemplos: fóruns específicos, chats, exercícios, instrumentos de avaliação, conteúdo proposto, análise do melhor material de estudo que vá se adequar a necessidade do público alvo, seleção de mídias, planejamento de mídias e estruturação de tópicos do curso. Essas decisões de planejamento são devidamente registradas em uma matriz de planejamento.

No design instrucional fixo, a matriz de planejamento é elaborada imediatamente após a fase de análise e norteia o desenvolvimento dos conteúdos fechados, ao passo que, no design instrucional aberto, uma versão da matriz é elaborada antes da implementação a fim de oferecer uma visão geral do programa, do curso ou da unidade de estudo e nortear a organização do ambiente físico ou virtual, mas nada impede que o planejamento inicial seja alterado durante a situação didática. Por sua vez, no design instrucional contextualizado, a matriz é preparada diretamente em ferramentas de planejamento educacional para ser executada automaticamente por sistemas compatíveis, inclusive “pinçando” objetos e atividades de aprendizagem já prontos e disponíveis em repositórios. (FILATRO e CAIRO, 2015, P. 180).

É preciso analisar com cautela aquilo que o público alvo necessita, atentar para a forma como esse público irá receber o produto que está sendo planejado. Pensar e organizar o modo que será apresentado o conteúdo proposto, trabalhando com hipóteses do que possivelmente pode vir a dar errado no caminho, estar preparado. Desse modo convém atentar ao que deixa claro Coutinho e Lopes (2011, p. 1).

Quando aproximamos o campo do design com o da educação, estamos, de certa forma, arquitetando a construção de uma perspectiva social, centrada na formulação de princípios de design (gráfico e informacional) que possam contribuir com as práticas educacionais. Duas vertentes são postas em debate: a primeira, no que concerne à preocupação central do design na solução de problemas referentes aos artefatos mediadores de aprendizagem; a segunda refere-se à sua concepção epistemológica e metodológica, enquanto pensamento, ou seja, conhecimento associado ao processo de formação dos indivíduos.

Isto posto fica claro que o desenvolvimento dos produtos por meio de técnicas do design instrucional nesta etapa, envolvem processos de planejamento, ordenação e concepção que gerem um produto que satisfaçam as necessidades, desejos e restrições específicas do contexto do público alvo.

2.4.3 FASE 3 - DESENVOLVENDO UMA SOLUÇÃO

Filatro e Cairo (2015), afirmam que a etapa de desenvolvimento de uma solução, é o momento que as decisões tomadas nas primeiras fases devem ser concretizadas, saindo do papel para serem colocadas em prática. Aqui se irá reunir e produzir o conteúdo de cada unidade de estudo do produto, e realizar experimentos de aceitação dele, para que o produto final chegue ao público alvo com maior qualidade possível. É a fase que mais consome tempo do projetista instrucional. Os três modelos de design instrucional privilegiam aspectos diferentes nessa etapa. Sendo detalhados da forma que estão distribuídos no quadro 1.

Quadro 1 - Papéis dos modelos de design instrucional na fase de desenvolvimento

Papéis dos modelos de design instrucional na fase de desenvolvimento de uma solução		
Modelo Fixo	Modelo Aberto	Modelo Contextualizado
<ul style="list-style-type: none"> • Privilegia conteúdos fechados • Produtos ricos em mídias • Desenvolvimento de textos explicativos autorais 	<ul style="list-style-type: none"> • Roteiros textuais simples 	<ul style="list-style-type: none"> • Envolve a parametrização fina de propriedades e regras condicionais • Informa ao sistema que caminhos tomar de acordo com definições prévias.

Fonte: Adaptação da obra de Filatro e Cairo (2015)

Aqui os elementos que precisam ser selecionados e criados são desenvolvidos, com o maior grau de proximidade daquilo que foi planejado nas fases anteriores, é o momento de tirar as ideias do papel, colocado as em prática.

2.4.4 FASE 4 - IMPLEMENTANDO A SOLUÇÃO

De acordo com Filatro e Cairo (2015), uma análise minuciosa deve ser feita durante essa fase para saber se tudo está de acordo com aquilo que foi planejado durante o desenvolvimento do produto é interessante já ter em mente nesse ponto o modo como o produto será disponibilizado para o público alvo, uma maneira de realizar essa etapa é através de um ambiente AVA.

Se a produção é o momento da verdade de um projeto, a fase de implementação é a prova de fogo, pois é nela que ocorre a ação educacional propriamente dita. Ou seja, são aplicadas – e, conseqüentemente, colocadas em teste – as decisões de

planejamento e os conteúdos educacionais produzidos para apoiar a aprendizagem. (FILATRO e CAIRO, 2015, P. 182)

Ainda de acordo com Filatro e Cairo (2015), dependendo do modelo de design instrucional adotado essa fase pode ser mais ou menos interativa, existindo mais interação no modelo aberto que no fixo. No modelo contextualizado pode existir em maior ou menor grau a interação.

De acordo com Ávila (2016), o ambiente AVA apresenta um conjunto de TICs, permitindo assim a criação de cursos acessíveis por meio da internet. A plataforma Moodle determina as funcionalidades desse ambiente virtual de aprendizagem.

Moodle é um acrônimo de *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. Que traduzindo significa: Ambiente de Aprendizagem Dinâmico Orientado a Objeto. É uma plataforma de código aberto voltada ao gerenciamento do processo de aprendizagem, também conhecido como LMS, que permite organizar e administrar treinamentos em grande escala em um ambiente virtual de aprendizagem. Sendo flexível, robusto e escalonável, com possibilidade de instalação em Windows, Mac, Linux e executado em PHP. (Ávila, 2016, P. 02)

De acordo com Follmann (2015), esse processo criativo deve passar por avaliações contínuas buscando a melhoria e correções do produto. Aquilo que foi planejado e produzido deve passar por testes rigorosos que garantam sua qualidade antes de ser disponibilizado evitando assim erros que podem ser corrigidos.

2.4.5 FASE 5 - AVALIANDO A SOLUÇÃO

Segundo Filatro e Cairo (2015), a etapa de avaliação, é onde irá se analisar se os objetivos do processo de aprendizagem foram atingidos. A autora enumera dois pontos que precisam ser avaliados. O primeiro é a efetividade da proposta de design instrucional, a qualidade dos conteúdos educacionais produzidos e segunda está relacionada com a aprendizagem dos alunos em si. É necessário avaliar com um olhar crítico e verificar se é preciso alguma ação complementar e principalmente como citado anteriormente se as metas almeçadas foram alcançadas.

A avaliação da qualidade dos conteúdos produzidos varia de acordo com o modelo de design instrucional adotado. No modelo fixo, o foco está totalmente direcionado ao produto em si, uma vez que ele é criado a partir do zero e precisa submeter-se a exame criterioso nas diferentes dimensões de qualidade aqui apontadas. O modelo

aberto valoriza mais o processo de ensino-aprendizagem que os produtos disponibilizados para apoiá-lo. O design instrucional contextualizado, por sua vez, avalia continuamente tanto os produtos armazenados em um repositório quanto as atividades de aprendizagem e de suporte às quais eles estão atrelados em uma unidade de aprendizagem. (FILATRO e CAIRO, 2015, P. 182).

É preciso analisar o produto que foi criado para garantir a sua qualidade final, certificando-se dessa forma que os objetivos traçados foram alcançados e acima de tudo que é possível consolidar a aprendizagem por meio dos conteúdos elaborados, causando a reflexão do público alvo. Essa avaliação de qualidade pode envolver instrumentos variados para obtenção de resultados satisfatórios, a escolha varia de acordo com os objetivos educacionais.

De acordo com Vital e Guerra (2017), para que um produto educacional possa gerar a reflexão é preciso buscar ações pedagógicas que sejam capazes de superar a descontextualização dos conteúdos, a centralidade do papel docente e o desinteresse dos alunos.

3. PROCESSO DE DESIGN INSTRUCIONAL DO PRODUTO DESENVOLVIDO

O produto educacional desenvolvido foi um curso implementado em ambiente Moodle, especificamente no MoodleCloud, com o objetivo de tornar os professores aptos no uso do RPG, atrelando o jogo ao ensino multidisciplinar. O MoodleCloud foi o ambiente escolhido para implementação do curso por ser uma ferramenta de qualidade, segura, que oferece facilidade na criação de ambientes de aprendizagem, permitindo a personalização dos mesmos e ainda oferece a opção de serviço gratuito, sendo uma das melhores escolhas quando o assunto é ensino EaD.

A metodologia usada para implementação do curso no MoodleCloud foi inteiramente baseada no processo cíclico e contínuo exposto por Filatro e Cairo (2015), no livro “Produção de conteúdos educacionais”. O processo se divide em cinco etapas essenciais no desenvolvimento de objetos de aprendizagem. A sequência de desenvolvimento pode ser observada na imagem 2.

Figura 2 - Etapas desenvolvimento de objetos de aprendizagem



Fonte: eduCapes¹, (2019)

De acordo com Santos et al, (2010), quando se usa técnicas de design instrucional para construção de um curso online, o trabalho ganha um novo significado, pois é uma atividade que requer atenção, responsabilidade e disciplina. É importante dizer que a dimensão do design como processo ganha destaque, uma vez que os profissionais ligados a um projeto desse nível precisam pensar, analisar e desenvolver estratégias didáticas com o objetivo de escolher

¹ Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/206305>. Acesso em maio. 2019.

atividades, recursos, ferramentas, ambientes virtuais, softwares ou aplicativos educacionais e, de maneira decisiva, a avaliação dos processos de ensino e de aprendizagem.

3.1. DADOS GERAIS DO CURSO

RPG Educacional: O uso do RPG na escola é um curso de formação continuada com o objetivo de atualizar professores, aprimorando seus conhecimentos para que seja possível desempenhar melhor suas competências. É um processo de aprimoramento. O curso é destinado a professores do ensino fundamental I ao ensino médio. Seu objetivo principal é introduzir o uso do RPG como ferramenta pedagógica multidisciplinar.

Tratasse de um curso livre, e não emite títulos, mas apenas certificados de conclusão não necessariamente reconhecidos pelo Ministério da Educação (MEC). As avaliações serão realizadas ao longo do curso, contabilizando 7 atividades.

O curso é oferecido totalmente na modalidade EaD, por meio da plataforma MoodleCloud, com carga horária de 60 horas, dividido em 7 unidades. Cada módulo do curso é liberado semanalmente, tendo a duração de 7 semanas.

O curso será oferecido de forma gratuita, no máximo a 50 alunos pois é o limite ofertado pelo MoodleCloud em sua forma gratuita. O curso não dependerá de parcerias com instituições de ensino, bastando apenas o interesse do docente pelo mesmo. A estrutura de recursos humanos envolvidos no projeto é formada por um projetista instrucional atuando também como conteudista e revisor textual. O curso também contará com tutores na proporção de 1 para cada 50 alunos. Todo o atendimento acontece de forma online, por meio de: e-mail interno, fóruns de dúvidas, chats agendados e e-mail pessoal fora do curso.

3.2. IDENTIFICANDO A NECESIDADE

O desinteresse dos alunos nas aulas é algo a muito debatido e enfrentado por docentes de várias áreas, existem diversos motivos para essa falta de interesse que abate os estudantes. Mas é preciso citar um dos principais, se não o principal problema, o sistema engessado de ensino que se perpetuou com o tempo.

Dentre todas as dificuldades pelas quais passa a educação no Brasil, destaca-se, atualmente, um grande desinteresse por parte de muitos alunos, por qualquer atividade escolar. Frequentam as aulas por obrigação, sem, contudo, participar das atividades

básicas. Ficam apáticos diante de qualquer iniciativa dos professores, que se confessam frustrados por não conseguirem atingir totalmente seus objetivos. (PEZZINI e SZYMANSKI, 2008, p.01).

Este não é um problema exclusivamente brasileiro, mas sim enfrentado por professores de todo o mundo. De fato, existe a necessidade dos professores se conectarem com os estudantes, ajudando e estimulando a criatividade para que possam alcançar o seu potencial. Escolas desinteressantes, presas a fórmulas de ensino antigas e ineficientes, acabam por afugentar os alunos.

Nesta etapa é preciso realizar um relatório de análise contextual com o objetivo de especificar os elementos que são imprescindíveis para a verificação completa do contexto e das necessidades do público alvo no processo de implementação do objeto proposto. É importante frisar que a necessidade de aprendizagem não é suprida apenas com a oferta do conteúdo pretendido, por mais bem elaborado que seja o resultado final obtido. Filatro e Cairo (2015), afirmam que “A aprendizagem só se efetiva quando há interação entre quem aprende e os conteúdos que se pretende ensinar, mesmo que indiretamente, por diálogo didático simulado”.

Filatro e Cairo (2015), apontam que essa etapa se debruça sobre quatro blocos de interesse: a identificação de necessidades de aprendizagem, a caracterização do público-alvo, o levantamento de potencialidades e restrições institucionais. O relatório de análise do produto desenvolvido se encontra no quadro 2.

Quadro 2 - Relatório de análise do produto desenvolvido

Foco	Itens analisados
Dados sobre o projeto	○ Título: Relatório do produto educacional desenvolvido
	○ Responsável: Danilo Félix da Silva
	○ Data: 30/07/2019
	○ Versão: 1.0
Identificação de necessidades de aprendizagem	○ Quais são as demandas de aprendizagem? Atualizar professores por meio de formação continuada, introduzindo o uso do RPG como ferramenta pedagógica multidisciplinar.
	○ Por que a produção do conteúdo é necessária? Para reciclar professores dando a oportunidade de utilizar novas técnicas em sala de aula, conectando professores com os estudantes.
	○ No que ela se diferencia de outros conteúdos já produzidos (tanto interna quanto externamente)?

	<p>O curso oferece flexibilidade, dando ao aluno a opção de fazer seu horário de estudo. Também oferece uma interface moderna e acessível a todos. Conta com a montar grupos e chats, além videoconferência com o instrutor e o arquivamento da mesma para consultas futuras.</p> <p>○ Por que a produção deve ser feita neste momento, neste local, em determinado formato?</p> <p>Se faz necessário que seja feito nesse momento porque aborda um tema atual que pode ser percebido em várias salas de aula. O MoodleCloud oferece as ferramentas necessárias e além do mais é uma plataforma muito intuitiva, ideal para desenvolvimento das atividades. O formato foi escolhido por oferecer flexibilidade aos cursistas.</p>
Caracterização do público alvo	<p>○ Quais são os conhecimentos dos alunos a respeito das necessidades de aprendizagem identificadas?</p> <p>Acredito que a maioria dos professores que enfrenta esse problema em seu ambiente de ensino, procuram formas de contorná-lo.</p> <p>○ O que os alunos já sabem e o que precisam/querem saber?</p> <p>A grande maioria não conhece a fundo o estilo de jogo RPG, eles precisam entender o objetivo do jogo, seu sistema e como colocar em prática aliando ao ensino multidisciplinar.</p> <p>○ Quais aspectos demográficos, psicológicos e culturais dos alunos precisam ser considerados no desenvolvimento de conteúdo?</p> <p>O curso futuramente será aberto para todo o Brasil, com limite de 50 alunos, mas nas primeiras 5 turmas será disponibilizado apenas para professores do estado da Paraíba. Deve ser considerado a realidade cultural local.</p> <p>○ Quais são os estilos de aprendizagem do público a ser atingido? Como eles serão atendidos pelos conteúdos produzidos?</p> <p>A teoria Kolb será a utilizada como estilo de aprendizagem, este conceito parte da ideia de que os adultos possuem diferentes estilos de aprendizagem. No curso será trabalhado conteúdos diversos buscando a melhor fixação.</p>
Levantamento de potencialidades e restrições institucionais	<p>○ Quantos e quais profissionais estão disponíveis para a produção de conteúdo? Em que regime de trabalho?</p> <p>Um profissional, concluinte do curso de Mídias Digitais. Carga horária 40 horas semanais.</p> <p>○ Quais são as restrições técnicas para a produção e/ou utilização dos conteúdos?</p> <p>Sem restrições técnicas</p>

	<p>○ Quais são as limitações orçamentárias?</p> <p>Não possui limitações orçamentais pois o ambiente onde é desenvolvida e disponibilizado o produto é grátis.</p>
	<p>○ Quais são os prazos críticos para a entrega dos conteúdos?</p> <p>Entre Agosto e Dezembro de 2019.</p>
	<p>○ Além da política de direitos autorais, há questões legais envolvidas?</p> <p>Não existem questões legais envolvidas.</p>
	<p>○ Quais questões culturais e experiências institucionais influenciam as concepções sobre ensino e aprendizagem?</p> <p>Currículo de ensino engessado que acaba por tirar a autonomia das escolas.</p>
Encaminhamento à solução	<p>○ Em linhas gerais, que tipo de conteúdo é recomendado para atender às necessidades identificadas, para o público-alvo caracterizado e dentro das potencialidades e restrições levantadas?</p> <p>O conteúdo recomendado é um curso EAD destinado a professores, uma formação continuada. Com rico material de apoio dentro do estilo de aprendizagem abordado.</p>

Fonte: Adaptação da obra de Filatro e Cairo (2015)

O relatório de análise contextual da fase de análise busca conhecer com mais profundidade o público-alvo, gerando informações precisas para o início do desenvolvimento do produto educacional em questão. Uma vez que o projetista identificou as necessidades de aprendizagem, caracterizou o público-alvo e fez o levantamento de potencialidades e restrições institucionais é possível classificar o Design Instrucional quanto a sua abrangência em Meso e Micro. O produto é classificado no Modelo de Design educacional contextualizado pelas características distintas, de acordo com os conteúdos educacionais e as atividades de aprendizagem inerentes a esse estilo de design.

Quadro 3 - Conteúdos e atividades do Design instrucional contextualizado

Design instrucional contextualizado	
Conteúdos educacionais	Atividades de aprendizagem

<ul style="list-style-type: none"> ○ Próprios ou de terceiros ○ Produzidos para necessidades específicas de aprendizagem, provenientes de outras situações (didáticas ou não) ou gerados durante a implementação ○ Em diferentes formatos, linguagens e mídias ○ Dispostos na forma de unidades de aprendizagem modulares, organizadas de modo sequencial ou não sequencial ○ Compatíveis ou não com padrões interoperáveis ○ Em geral, disponíveis para acesso em repositórios específicos a partir de buscas baseadas em metadados 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Interação com conteúdos, ferramentas e pessoas ○ Realização de atividades fechadas ou abertas, individuais ou coletivas ○ Acompanhamento de percurso personalizado, individual e/ou coletivo, pré-programado e disparado automaticamente ○ Retroalimentação da proposta original por meio da coleta de dados de acesso, participação e avaliação
--	---

Fonte: Adaptação da obra de Filatro e Cairo (2015)

Agora já é possível entender o projeto que será desenhado pois a fase de análise foi concluída. A audiência do curso foi identificada e logo em seguida foi realizado o diagnóstico das necessidades do público, assim como os objetivos de aprendizagem. Também foram definidas as opções tecnológicas de entrega do produto e suas considerações pedagógicas. A criação de um curso a distância com o objetivo de introduzir o uso do RPG como ferramenta pedagógica multidisciplinar busca atualizar professores, aprimorando seus conhecimentos para que seja possível desempenhar melhor suas competências, criando uma conexão com os alunos.

Para Meirelles (2018), esse tipo de prática ganha força por transformar a aula em um jogo. Colocando em prática a gamificação² na educação. O fato do RPG possuir inúmeros diálogos ajuda a desenvolver a história, tal prática aos olhos dos alunos é algo divertido, uma vez que o docente os oferece uma nova forma de aprender, se divertindo.

² A gamificação pode ser definida como o uso de técnicas utilizadas em games que são aplicadas a outros processos, não relacionados ao contexto convencional dos jogos. Gerando um ambiente de aprendizagem permeado por desafios, entretenimento e prazer.

3.3. PROJETANDO A SOLUÇÃO

A etapa em que se projeta a solução, também é conhecida como fase de Design. Nesse ponto foram determinadas as estratégias que serão aplicadas para solucionar o problema instrucional verificado, as mídias e as tecnologias que vão atender à instrução em sua conjuntura. O método de ensino e aprendizagem será a distância, EaD. O conteúdo será sequenciado, disponibilizado semanalmente em unidades. Nesta etapa também foi formulado o projeto gerencial do curso, contendo o cronograma e a matriz do projeto.

De acordo com o que foi exposto por Filatro e Cairo (2015), é possível usar um Metamodelo educacional como base para montar o planejamento do objeto instrucional, no nosso caso o curso, seguindo um esquema determinado. O planejamento do curso seguindo esse padrão pode ser observado no quadro 4. De acordo com esse esquema o planejamento da matriz segue a lógica onde o projetista instrucional propõe atividades para os aprendentes e esses por sua vez exercem um papel de aprendizagem ao interagir com o conteúdo, ferramentas e outras pessoas, tendo em mente um objetivo claro de aprendizagem. A matriz do curso seguindo o padrão de Metamodelo educacional pode ser observado no quadro 5.

Quadro 4 - Planejamento do curso com base em Metamodelo educacional

CONTEÚDOS	CALENDÁRIO	ATIVIDADES	AÇÕES
SEMANA DE ACOLHIMENTO	SEMANA 01	Atividade: Fórum de discussão	Interagir no fórum
APRESENTANDO O RPG DE MESA	SEMANA 02	Atividade: Fórum de discussão e de dúvidas	Interagir no fórum
MATERIAL NECESSÁRIO PARA JOGAR RPG	SEMANA 02	Atividade: Fórum de discussão e de dúvidas	Interagir no fórum
RPG E A EDUCAÇÃO, ETAPAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO RPG	SEMANA 03	Atividade: Fórum de discussão e de dúvidas	Interagir no fórum
MESTRANDO RPG	SEMANA 04	Atividade avaliativa –Produção textual	Interagir no fórum
UTILIZANDO O RPG EM SALA PARA ESTIMULAR A CRIATIVIDADE, CAPACIDADE ESTRATÉGICA E O TRABALHO EM EQUIPE	SEMANA 05	Atividade: Questionário de perguntas e respostas	Entregar a atividade dentro do prazo
CRIANDO FICHAS E PERSONAGENS	SEMANA 06	Atividade: Fórum de discussão e de dúvidas	Interagir no fórum
AVENTURA PRONTA	SEMANA 06		
ATIVIDADE AVALIATIVA	SEMANA 07	Atividade: Entrega de uma proposta de aventura utilizando o RPG como ferramenta multidisciplinar.	Entregar a atividade dentro do prazo

Fonte: Elaboração própria, 2019

Quadro 5 - Matriz do curso com base em Metamodelo educacional

	CONTEÚDOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	MATERIAIS	ATIVIDADES TEÓRICAS	ATIVIDADES PRÁTICAS
UNIDADES	01. SEMANA DE ACOLHIMENTO	Fazer uma apresentação pessoal no fórum	Vídeo: Uma aventura de RPG https://youtu.be/1N1_S3M0lik		Atividade: Fórum de apresentação
UNIDADE I	02. APRESENTANDO O RPG DE MESA	OBJETIVO: Explicar o sistema de RPG (Role-playing game) para iniciantes, definir o estilo de game. Introdução ao RPG básico, explicação sobre o que é o jogo, como jogar, personagens, fichas e aventura. RPG na sala de aula.	Leitura: Capítulo I do livro da disciplina, da página 06 a 13 Vídeo 01: Apresentando RPG para iniciantes https://www.youtube.com/watch?v=_40AeS28KQ Artigo: http://rpgnaescola.com.br/data/documents/Artigo-RBPEC.pdf		Atividade: Fórum de discussão
	03. MATERIAL NECESSÁRIO PARA JOGAR RPG	OBJETIVO: Apresentar o material que é usado em uma aventura de RPG	Leitura: Capítulo I do livro da disciplina, página 14 a 16 Vídeo 02: O Que Preciso Para Jogar RPG? https://www.youtube.com/watch?v=AKsp73SGo78 Artigo: Tipos de dados de RPG https://rpgnext.com.br/acessorio-de-jogo/dados-para-rpg/		Atividade: Fórum de discussão e de dúvidas
	04. RPG E A EDUCAÇÃO, ETAPAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO RPG	OBJETIVO: Explicar o RPG como recurso didático e passar para os alunos dicas e sugestões do que é preciso para desenvolver uma partida de RPG	Leitura: Capítulo II do livro da disciplina, página 20 a 28 Artigo: http://www.uel.br/evontos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSI%20E%20IMAGINACAO%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf Vídeo: RPG e Educação https://www.youtube.com/watch?v=fZKaeS9MjA4		Atividade avaliativa – De acordo com o material visto até agora no decorrer do curso, refletir e produzir um texto de no mínimo 200 palavras, analisando as formas que o RPG pode ajudar na educação.

	05. 'MESTRANDO RPG	OBJETIVO: Passar para os alunos dicas, sugestões, do que é preciso para começar a mestrar, além de matérias relacionados ao RPG educacional. Apresentar manual 3D&T usado em jogos tradicionais de RPG. Um guia básico de como começar	Leitura: Capítulo I do livro da disciplina, da página 17 a 19 Vídeo: O Que Preciso Para Mestrar RPG? https://www.youtube.com/watch?v=YoZ2ZcoRNA Material: Manual 3D&T Alpha http://www.bibliotecafica.com/2013/10/3d-alpha-manual-revisado.html Vídeo: RPG na escola: como jogar https://www.youtube.com/watch?v=GWGdu3cJIE0 Vídeo: Jogando RPG em sala de aula https://www.youtube.com/watch?v=aUOMOWHceZ8		Atividade avaliativa – Questionário de perguntas e respostas
UNIDADE II	06. UTILIZANDO O RPG EM SALA PARA ESTIMULAR A CRIATIVIDADE, CAPACIDADE ESTRATÉGICA E O TRABALHO EM EQUIPE.	OBJETIVO: Mostrar casos em que o RPG foi utilizado com êxito em sala de aula. Estimular os alunos com casos exitosos e mostrar alternativas de uso em sala.	Leitura: Capítulo III do livro da disciplina Vídeo: RPG na sala de aula, com Thiago Azevedo e Paulo Gallina — Em Contexto https://www.youtube.com/watch?v=g6sxQtApY0M Artigo: ROLE PLAYING GAME (RPG) E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: Construindo uma história em conjunto http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?view=000390544		Atividade: Fórum de discussão e de dúvidas
	07. CRIANDO FICHAS E PERSONAGENS	OBJETIVO: Mostrar o jogo na prática. Criando; personagens, fichas e o enredo da campanha baseado no suplemento Crônicas Brasileiras – Quinta República	Leitura: Capítulo IV e V do livro da disciplina Vídeo: Como usar aventuras prontas no RPG https://www.youtube.com/watch?v=D5kNeApHwKM		Atividade: Entrega de uma proposta de aventura utilizando o RPG como ferramenta multidisciplinar. Envolvendo no mínimo duas disciplinas.
UNIDADE III	AVENTURA PRONTA	OBJETIVO: Apresentar uma aventura pronta que pode ser usada da forma que está ou ter o roteiro adaptado, personagens alterados, eventos incluídos ou excluídos. Vantagens e desvantagens de aventuras prontas.	Leitura: Capítulo VI do livro da disciplina Vídeo: Como usar aventuras prontas no RPG https://www.youtube.com/watch?v=D5kNeApHwKM		

Fonte: Elaboração própria, 2019

De acordo Filatro e Cairo (2015, p. 254) Na educação “O planejamento remete a ações previamente organizadas para responder aos desafios de aprendizagem, estabelecendo antecipadamente caminhos que norteiam a execução, o acompanhamento e a avaliação do processo educacional”. Nessa etapa de planejamento é preciso buscar maneiras de manter o aluno interessado e engajado com o conteúdo produzido. No quadro 6 podemos verificar com detalhe os conteúdos educacionais que estão expostos na matriz.

Quadro 6 - Conteúdos educacionais expostos na matriz

Linguagem	Solução	Exemplo
Hipertexto	E-book ³ Artigo científico	Crônicas brasileiras: o uso do RPG na escola Tipos de dados de RPG
Vídeo	Vídeo aulas	Como usar aventuras prontas no RPG
Imagens	Ilustração	Ficha de personagem
Multimídia	Simulação	Aprendendo a jogar

Fonte: Adaptação da obra de Filatro e Cairo (2015)

O uso de vídeos foi um dos recursos utilizado por ser um conteúdo educacional didático e que gera mais engajamento por parte dos alunos, deixando o curso mais atrativo. Será a base do curso uma metodologia ativa de aprendizagem, ensino híbrido, mesclando recursos audiovisuais com a leitura do livro base do curso e complementar por meio de artigos.

Para Moreira (2006), o uso de conteúdos educacionais desperta a motivação e interesse dos alunos, dessa forma é possível tornar uma aula interessante, fazendo uso de recursos pedagógico, para propagar um conteúdo relevante. Qualidades essenciais em um curso na modalidade EaD, pois, torna o processo de aprendizagem útil e produtivo.

3.4. Desenvolvimento da solução

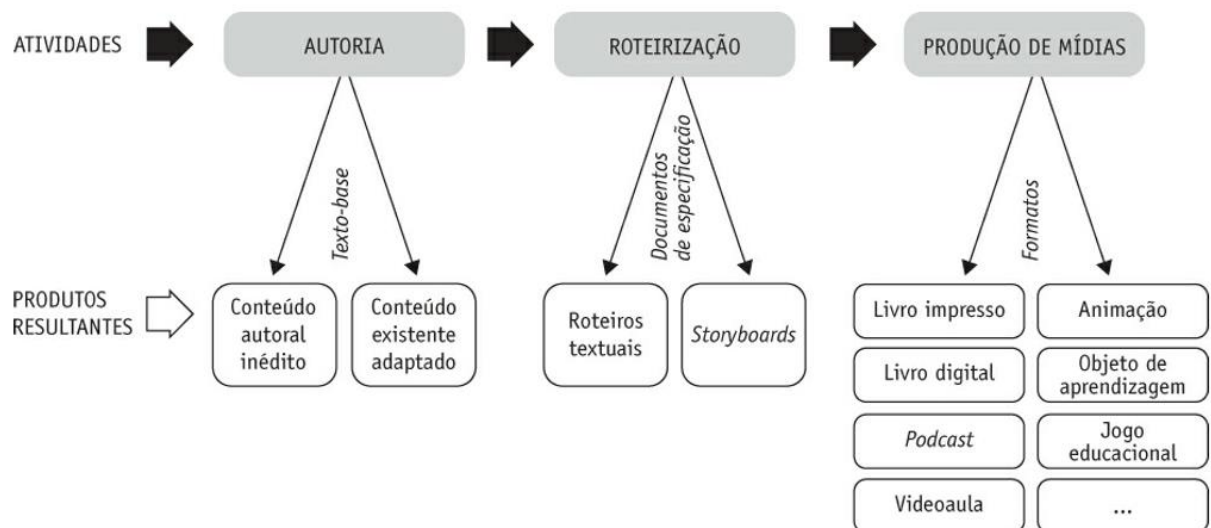
Na fase de desenvolvimento da solução, foram criadas as atividades, conteúdos e materiais didáticos do treinamento. Buscando implementar toda a concepção pedagógica para garantir uma aprendizagem eficaz. Envolvendo a criação de todos os materiais didáticos necessários para sua execução. Nessa etapa foi decidido como os conteúdos educacionais vão

³ Livro digital. Pode ser distribuído sob a forma de arquivo eletrônico, comercializado ou oferecido gratuitamente. É acessado por meio de dispositivos específicos de leitura e até mesmo computadores, smartphones ou tablets.

ser usados para que possam garantir o engajamento dos alunos, criando um ambiente de aprendizagem mais criativo com aulas interessantes e instigantes. Neste momento também foram criados e estabelecidos os métodos e processos de avaliação de desempenho bem como a metodologia de feedback.

Na imagem 3 pode ser observado um fluxo de atividades e produtos resultantes. É indicado que durante a produção do conteúdo seja seguido esse contexto de roteirização pois ele faz o meio de campo entre a autoria e a produção de mídias, partindo da ideia inicial de que a análise contextual e o planejamento educacional foram realizados com antecedência. “A roteirização equivale à transformação do texto-base elaborado pelo autor, ou de um conteúdo preexistente, em uma espécie de guia de produção de mídia” (Filatro, 2016).

Figura 3 – Fluxo de atividades e produtos resultantes



Fonte: Produção de conteúdos educacionais, (Filatro e Cairo, 2015)

3.5. E-Book: uma ferramenta de apoio em Mídia Digital

Durante a produção da solução instrucional, foi desenvolvido um livro digital, também baseado em técnicas de design instrucional com conteúdo inerente ao curso. O uso do E-book tem como objetivo ajudar os alunos a aprenderem dentro de um ambiente seguro, o que é o RPG e seu uso como ferramenta pedagógica. Criar um e-book específico para o tema foi algo necessário visto que existe muito pouco material publicado sobre o tema.

O conteúdo que existe, relacionado ao assunto, mesmo trazendo a proposta de explicar o RPG e o seu sistema de regras de forma simples ao invés disso acaba complicando

ainda mais. Crônicas brasileiras: o uso do RPG na escola se torna diferente por explicar aquilo que tem que explicar de forma simples e rápida além de citar casos reais onde técnicas de RPG foram usadas em sala de aula com êxito. O E-book foi publicado pela editora IESP com ISBN: 978-85-5597-103-7 e se encontra disponível para download na biblioteca virtual da IESP. O roteiro no qual se baseia a proposta do livro pode ser conferido no quadro 7 e foi a primeira etapa do processo de criação.

Quadro 7 - Roteiro do livro

Página	Conteúdo	Recursos	Interatividade
1	Capa	Texto e ilustração	
2	Folha de rosto	Texto	
3	Ficha editorial	Texto e ilustração	
4	Ficha catalográfica	Texto	
5	Sumário	Texto	Direcionamento automaticamente para a página.
6	Capítulo 1	Texto e tela de fundo amarelo	
7 a 19	Apresentando o RPG de mesa	Texto	
20	Capítulo 2	Texto e tela de fundo amarelo	
21 a 28	RPG e a educação	Texto	
29	Capítulo 3	Texto e tela de fundo amarelo	
30 a 44	Experiências na escola	Texto	
45	Capítulo 4	Texto e tela de fundo amarelo	
46 a 78	Crônicas brasileiras	Texto	
79	Capítulo 5	Texto e tela de fundo amarelo	
80 a 85	Sistema de regras	Texto	
86	Capítulo 6	Texto e tela de fundo amarelo	
87 a 102	Aventuras prontas	Texto	
103	Ficha de personagem	Imagem	
104	Glossário	Texto	
106	Referência bibliográfica		

Fonte: Elaboração própria (2019)

A segunda etapa foi a elaboração das ilustrações da capa, folhas presentes em cada início de capítulo e contracapa. A capa e contracapa, figuras 4 e 5, têm cores vivas onde predomina a cor amarela. Heller (2012), afirma que o amarelo é apontado como uma cor intensa, que transmite a sensação de ação e também consegue estimular aqueles que ficam na presença deste tom. Essa cor também está relacionada ao otimismo e energia. Outros efeitos benéficos que também são atribuídos a cor amarela são a capacidade de manter o foco e o estímulo do intelecto das pessoas, motivo pelo qual se optou por essa cor. Os objetos que compõem a imagem da capa e contracapa remetem a materiais escolares, o conjunto de cores da capa são as que predominam na bandeira do Brasil, as estrelas que se espalham pela capa são um total de vinte e sete e correspondem aos vinte e seis estados brasileiros e distrito federal. As folhas de início de cada capítulo possuem cor amarela.

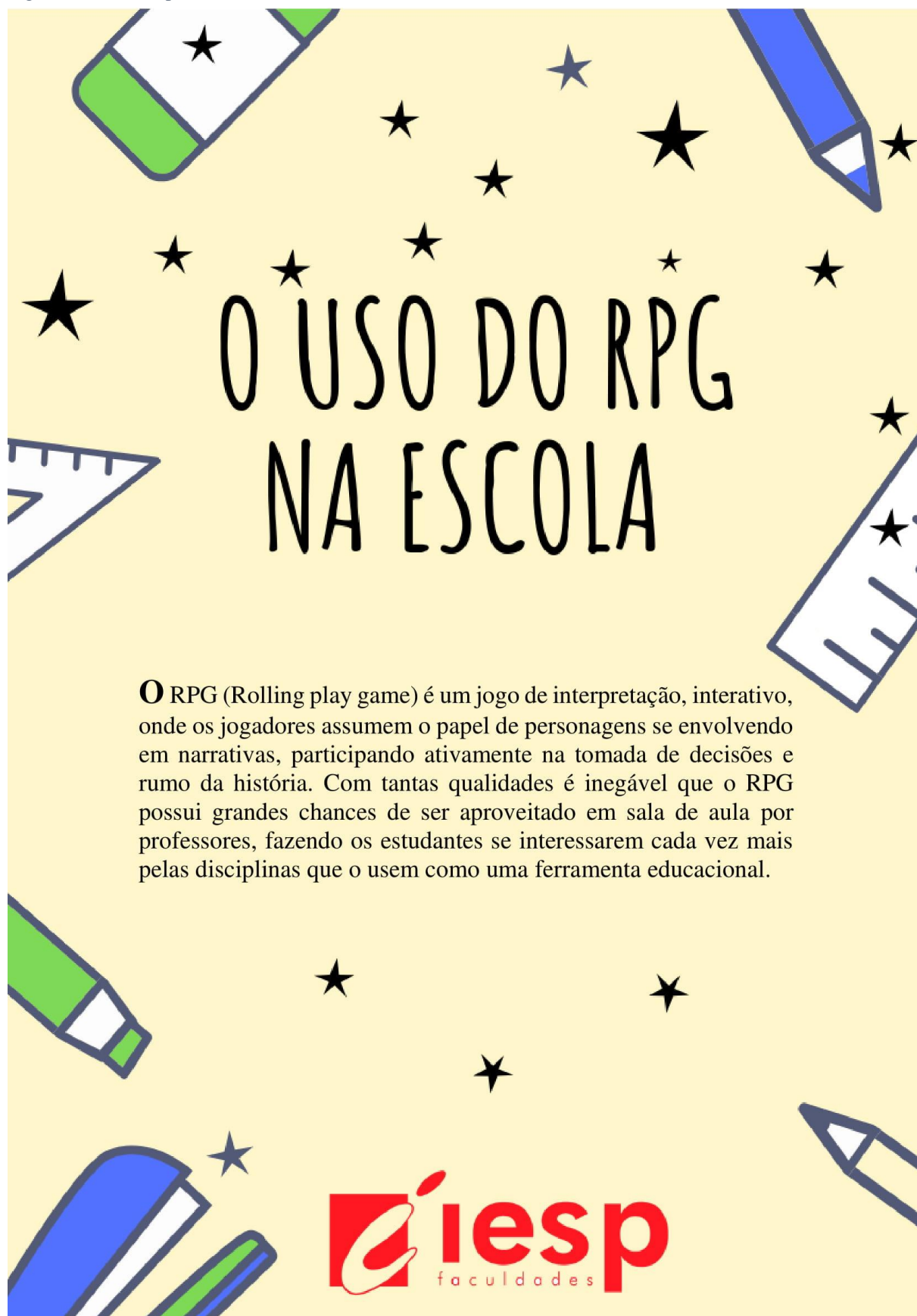
Indo na mesma direção do pensamento de Heller (2012), Miguel (2009, p. 149,150) afirma que “Muitos especialistas atribuem as cores a capacidade de influenciar o estado psíquico de seus pacientes... De acordo com experiências controladas e cuidadosos estudos estatísticos realizados no século XX, a influência das cores no comportamento e bem-estar dos indivíduos parece ser real”. A escolha das cores foi baseada no significado que carregam e os sentimentos que são trazidos por elas. O resultado pode ser conferido nas imagens 4, 5 e 6.

Figura 4 - Capa do E-book Crônicas brasileiras: o uso do RPG na escola




Elaboração própria (2019)

Figura 5 - Contracapa do E-book Crônicas brasileiras: o uso do RPG na escola



Elaboração própria (2019)

Imagem 6 – Folha inicial do Capítulo I do E-book

A rectangular area with a solid yellow background. In the center, the text "CAPÍTULO I" is written in a large, black, hand-drawn font. Below it, the text "APRESENTANDO O RPG" is written in a smaller, black, hand-drawn font.

CAPÍTULO I

APRESENTANDO O RPG

3.6. O uso de Artigos Científicos como uma forma de amadurecer conceitos

De acordo com Lopes (2009, p.49), "O artigo científico tem como objetivo a apresentação de uma investigação científica em revistas específicas, periódicos especializados ou eventos". Os artigos científicos são ferramentas importantes para auxiliar a aprendizagem, por possuírem uma abordagem mais ampla de um tema específico. Durante o planejamento do curso foram analisados alguns artigos, no fim foram selecionados 4 e distribuídos de acordo com os capítulos com os quais possuem relação.

A opção por publicações científicas se deu com o intuito de fazer o público alvo do curso compreender, de forma mais aprofundada, a importância do uso do RPG como ferramenta pedagógica, criando um comportamento crítico e reflexivo sobre o tema. No quadro 8 pode ser visto o roteiro de distribuição dos artigos nas unidades.

Quadro 8 - Roteiro de distribuição dos artigos

Unidade	Artigo	Objetivo
1	O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver diferentes simultaneamente atividades	Introdução ao RPG básico, explicação sobre o que é o jogo. Uso do RPG na sala de aula.
1	Dados para RPG: quais os tipos e onde encontrar?	Familiarizar o cursista com o material que é usado em uma aventura de RPG
1	Ensino e imaginação: o uso do RPG como ferramenta didática no ensino de história	Explicar o RPG como recurso didático
2	Role Playing Game (RPG) e Educação Física Escolar: Construindo uma história em conjunto	Estimular os alunos com casos exitosos e mostrar alternativas de uso em sala

Fonte: Elaboração própria (2019)

Com o uso de artigos é possível discutir os conceitos presentes no texto, reestruturando as concepções dos cursistas a respeito do tema estudado. Por meio da investigação científica é possível entender como foram usadas estratégias didáticas no uso do RPG como ferramenta pedagógica e os resultados obtidos por docentes que se valeram de estratégias desse tipo. Dessa forma o uso desse tipo de conteúdo educacional ajuda o cursista a interagir criticamente com o tema abordado no curso.

3.7. Os Vídeos e seu potencial de abrir as janelas do mundo no RPG

Com o intuito de melhorar a forma como o público-alvo do curso aprende e estimulá-los tornando as aulas mais dinâmicas, além da utilização de um livro base e artigos científicos, o curso também irá contar com o uso de vídeos como conteúdo educacional. O uso desse artifício em conjunto com os outros conteúdos educacionais busca estimular os alunos por meio de diversas fontes, tornando mais fácil a compreensão dos conceitos abordados durante o curso, fazendo uso da mídia como possibilidade pedagógica.

Ferrés (1996), considera os vídeos destinados à educação um recurso midiático poderoso que pode conter diversos elementos dependendo da forma como o vídeo for montado e o seu destino final. Os elementos presentes em um vídeo podem ser sonoros, textuais ou visual, pela capacidade de agrupar todos esses elementos o vídeo acaba sendo uma forma excelente de estímulo para retenção mnemônica⁴.

Quadro 9 - Porcentagem de retenção Mnemônica

Porcentagem de retenção Mnemônica	
Como aprendemos	Dados memorizados
1% Por meio do paladar	10% do que leem
1,5% Por meio do tato	20% do que ouvem
3,5% Por meio do olfato	30% do que veem
11% Por meio da audição	50% do que veem e ouvem
83% Por meio da visão	79% do que dizem e discutem
	90% do que dizem e depois realizam

Fonte: Adaptação, Ferrés 1996

O uso do conteúdo educacional no formato de vídeo abrange, de acordo com o quadro porcentagem de retenção mnemônica, a maior parte dos estímulos necessários para o aprendizado se concretizar. O uso de vídeos em um curso EaD é de extrema importância, quando usado de forma correta. É importante salientar que o uso de vídeos longos e maçantes deve ser evitado, eles tendem a ser menos vistos ou deixados de lado totalmente. O uso desse recurso em demasia também deve ser evitado. No quadro 10 pode ser visto o roteiro de distribuição dos vídeos durante as semanas.

⁴ Mnemônico é um conjunto de técnicas utilizadas para auxiliar o processo de memorização.

Quadro 10 - Roteiro de distribuição dos vídeos

Semana	Vídeo	Objetivo
1	Uma aventura de RPG	
2	Apresentando RPG para iniciantes	Introdução ao RPG básico, explicação sobre o que é o jogo. Uso do RPG na sala de aula.
3	O Que Preciso Para Jogar RPG?	Familiarizar o cursista com o material que é usado em uma aventura de RPG
4	RPG e Educação	Explicar o RPG como recurso didático
5	O Que Preciso Para Mestrar RPG?	Dicas e sugestões do que é preciso para começar a mestrar e materiais
5	RPG na escola: como jogar	Aborda maneiras de utilizar o jogo na escola
5	Jogando RPG em sala de aula	Mostrar o desenrolar de uma partida de RPG, sistema adaptado para o uso do jogo em escolas.
6	RPG na sala de aula, com Thiago Azevedo e Paulo Gallina — Em Contexto	Dicas de como utilizar o RPG na preparação de aulas.
7	Como usar aventuras prontas no RPG	Dicas e sugestões do tema

Fonte: Elaboração própria (2019)

O vídeo é um recurso educacional didático que tem a capacidade de gerar um alto grau de engajamento. Quando utilizado de forma correta sob mediação de um professor ou tutor no ambiente de aprendizagem EaD.

3.8 Processos de avaliação de desempenho e Metodologia de feedback

Para medir o conhecimento adquirido ou não pelo aluno, foram selecionados processos de avaliação de desempenho específicos, que se encaixem no perfil do público-alvo. Pessoas que procuram um curso a distância possuem um perfil próprio e é preciso levar em consideração o tempo e ritmo individual dos cursistas, esses elementos devem ser respeitados e trabalhados, já que cada indivíduo possui seu padrão de desenvolvimento próprio que devem ser levados em consideração durante o desenrolar do curso. Mesmo com o ensino EaD tendo seu alicerce nas tecnologias de comunicação, não existe uma garantia de aprendizagem e formação das pessoas envolvidas. Por isso se faz necessária as avaliações que funcionam como um ponto de referência para avaliar o quanto o curso foi eficiente no que se propôs.

Luckesi (2002), afirma que é de suma importância atentar para o planejamento da escolha dos processos avaliativos, já que é por meio deles que será possível realizar os diagnósticos precisos que irão possibilitar as tomadas de decisões que irão gerar mudanças que, por sua vez, influenciarão em melhores resultados. No quadro 11 é possível observar o roteiro dos processos avaliativos selecionados para o curso.

Quadro 11 - Roteiro dos processos avaliativos selecionados

Processos avaliativo	Objetivo
Debates em fóruns	Visando estimular o raciocínio crítico do aluno
Produção textual	Com o intuito de gerar novos conhecimentos
Questionário de perguntas e respostas	Com o intuito de gerar novos conhecimentos

Fonte: Elaboração própria (2019)

De acordo com Cunha (2006), a linguagem é a forma predominante pela qual a comunicação é representada em um ambiente de aprendizagem EaD, sendo a principal forma de se interagir nesse meio. O Feedback refere-se ao ato de retornar à alguma pessoa ou grupo de pessoas, mensagens contendo orientações que podem ser positivas ou negativas, relacionadas a atitudes que vão desde um trabalho executado ou algo feito por iniciativa própria. O Feedback é uma ação importante pois contribui para o desenvolvimento pessoal, vindo a gerar mudanças positivas no indivíduo, quando feito de forma correta em tempo hábil e com qualidade atua como aspecto motivacional para o aluno além de promover a interação entre e tutor-aprendiz humanizando assim o ensino virtual.

Pelo que foi exposto, se torna evidente que a prática do feedback é um requisito essencial em um curso EaD. No curso projetado a ação de feedback foi algo pensando com cuidado e algumas decisões tomadas. A partir da interação por parte do aluno o feedback será oferecido em até 24 horas quando se tratar de interação por meio de fóruns ou mensagens privada. O Feedback para atividades concluídas se dará em 72 horas, contando da data final do prazo de envio. Também foi pensada em uma área de feedback exclusiva onde os alunos podem no final do curso registrar suas impressões a respeito do curso e oferecer um feedback pessoal para os organizadores a respeito de suas impressões a respeito do curso, pontos fortes e fracos e tudo aquilo que desejarem e achem conveniente falar.

3.9. Implementando a solução

Nesta etapa foi estabelecida a plataforma que será utilizada para apresentação de conteúdo do objeto instrucional, foi onde o corpo do curso foi tomando forma, sendo modelado. Decisões foram tomadas para apresentar da melhor maneira o conteúdo. RPG Educacional: O uso do RPG na escola, tratasse de um curso livre, implementado na plataforma MoodleCloud, com carga horária de 60 horas, dividido em 7 unidades e módulos liberados semanalmente.

O Moodle é uma plataforma *open source*⁵ de aprendizado à distância, conhecido também como ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Esse ambiente funciona como um sistema de controle de aprendizado, por meio da plataforma é possível produzir cursos e treinamentos na modalidade online. Para criar um ambiente de aprendizado Moodle, é necessário baixar um software de instalação e instalar o mesmo em um servidor web, alguns usuários julgam o procedimento um tanto quanto complicado, pensando nisso em meados de 2015, o moodle disponibilizou uma nova ferramenta chamada MoodleCloud.

O Moodle é um software fácil de usar. Sua concepção leva em consideração a possibilidade de que as pessoas possam utilizá-lo mesmo sem conhecimentos de programação ou web design. No entanto configurar cursos no ambiente requer planejamento adequado e cuidados especiais em relação à estruturação hipertextual e ao design educacional. (SILVA, 2015, p. 52)

O MoodleCloud foi pensando como uma alternativa para quem não possui conhecimento aprofundado com o sistema padrão do Moodle, mas gostaria de ter a experiência de trabalhar com essa ferramenta, ele torna o trabalho rápido e fácil para quem opta por seu uso. Essa versão conta com até cinco pacotes de uso diferentes, eles oferecem vantagens como: quantidade maior de usuários que podem fazer parte do curso como aluno, maior armazenamento de dados em nuvem, temas, plug-ins e tempo de armazenamento de curso criado na plataforma.

O plano escolhido para implementação do curso foi o gratuito, que possui limitações, mas atende perfeitamente os objetivos aos quais o projeto se destina. O resultado do conteúdo na plataforma é apresentado nas figuras: 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 e 13.

⁵ Software de código aberto, possui o código fonte disponibilizado e licenciado como livre, sendo permitido a todos o direito de estudar, modificar e distribuir o software de graça para qualquer um e para qualquer finalidade.

Figura 6 - Apresentação do curso no ambiente moodle


Conhecendo melhor nosso curso...


Caros Alunos,


Esse é o espaço destinado para conversarmos diretamente. Aqui estaremos comunicando e discutindo os assuntos relativos ao nosso curso, e sua participação é fundamental! Sintam-se à vontade para contribuir com sugestões, melhorias ou qualquer outro ponto que nos auxiliem a oferecer um curso de melhor qualidade a todos!


Abraços,

Coordenação do curso


 **Por onde começar**

 **Avisos**


 **Notícias e avisos**

 **Tira dúvidas**

Neste chat vocês poderão tirar dúvidas em geral e trocar idéias e experiências.

 **Assuntos gerais do curso**

Fique informado sobre os assuntos gerais do curso

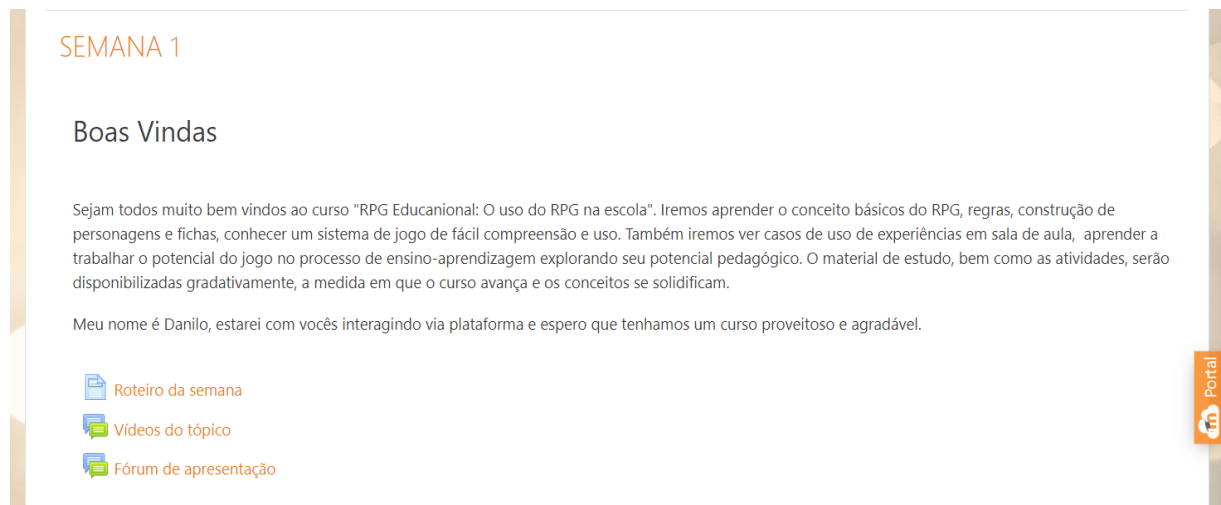
 **Livro da disciplina**

CRÔNICAS BRASILEIRAS O USO DO RPG NA ESCOLA

Fonte: Elaboração própria (2019)

A figura 6 mostra a apresentação do curso, onde é dada as boas-vindas aos alunos e eles têm informações detalhadas de como tudo irá funcionar. Esse módulo introdutório possui os itens selecionáveis: por onde começar; avisos; tira dúvidas; assuntos gerais do curso; livro da disciplina. É um módulo onde o aluno sempre vai poder retornar para se informar e tirar dúvidas se assim achar necessário. O item por onde começar informa os passos introdutórios que o aluno deve realizar, no item avisos é onde os coordenadores irão colocar os avisos em geral relacionados ao curso, o item tira dúvidas funciona como um chat onde os alunos podem trocar experiências e ideias em geral, o item de assuntos gerais do curso é onde os alunos irão ficar informados a respeito dos demais assuntos que forem relacionados ao curso, o último item é o livro da disciplina que está disponível para download.

Figura 7 - Primeira semana do curso






SEMANA 1

Boas Vindas

Sejam todos muito bem vindos ao curso "RPG Educacional: O uso do RPG na escola". Iremos aprender o conceito básicos do RPG, regras, construção de personagens e fichas, conhecer um sistema de jogo de fácil compreensão e uso. Também iremos ver casos de uso de experiências em sala de aula, aprender a trabalhar o potencial do jogo no processo de ensino-aprendizagem explorando seu potencial pedagógico. O material de estudo, bem como as atividades, serão disponibilizadas gradativamente, a medida em que o curso avança e os conceitos se solidificam.

Meu nome é Danilo, estarei com vocês interagindo via plataforma e espero que tenhamos um curso proveitoso e agradável.

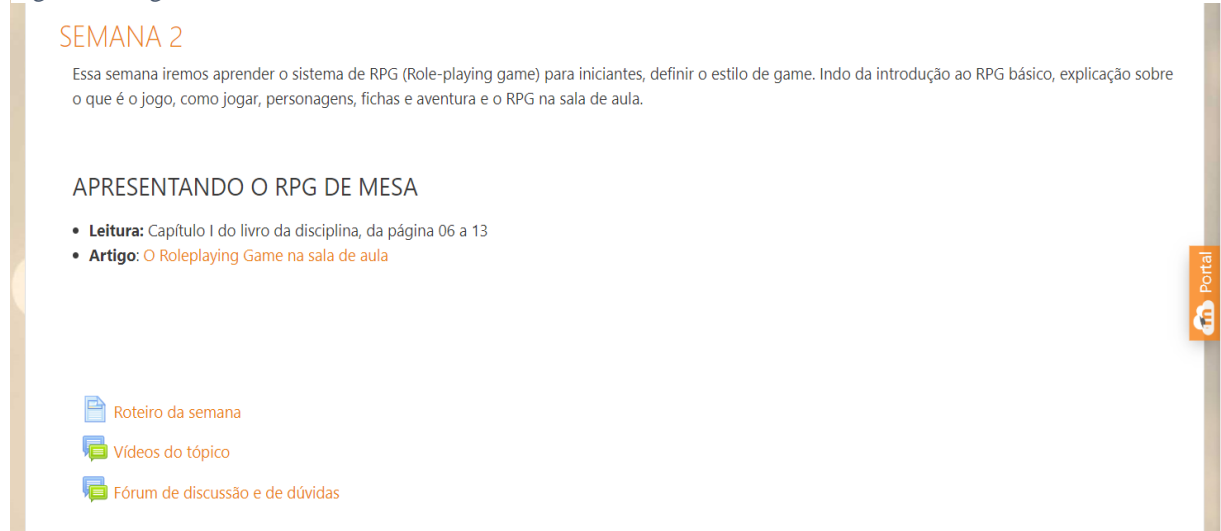
-  Roteiro da semana
-  Vídeos do tópico
-  Fórum de apresentação

Portal

Fonte: Elaboração própria (2019)

Na figura 7 temos a primeira semana de curso, possui um texto introdutório a respeito do que será aprendido no decorrer da semana e os itens selecionáveis: roteiro da semana; vídeos do tópico; fórum de apresentação. O item roteiro enumera o que deve ser feito durante a semana, no item vídeos do tópico estão as mídias em vídeo relacionadas com o assunto da semana, o item fórum de apresentação é onde os alunos devem se apresentar.

Figura 8 - Segunda semana do curso





SEMANA 2

Essa semana iremos aprender o sistema de RPG (Role-playing game) para iniciantes, definir o estilo de game. Indo da introdução ao RPG básico, explicação sobre o que é o jogo, como jogar, personagens, fichas e aventura e o RPG na sala de aula.

APRESENTANDO O RPG DE MESA

- **Leitura:** Capítulo I do livro da disciplina, da página 06 a 13
- **Artigo:** O Roleplaying Game na sala de aula

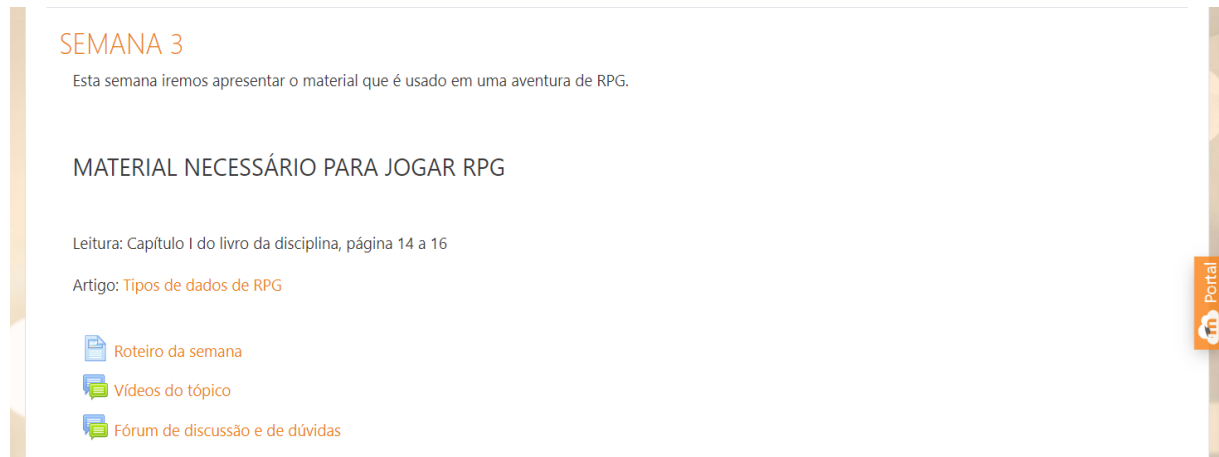
-  Roteiro da semana
-  Vídeos do tópico
-  Fórum de discussão e de dúvidas

Portal

Fonte: Elaboração própria (2019)

Na figura 8 temos a segunda semana de curso, possui um texto introdutório a respeito do que será aprendido no decorrer da semana, indicação de leitura do livro da disciplina e artigo. Também possui os itens selecionáveis: roteiro da semana; vídeos do tópico; fórum de discussão e de dúvidas. Cada semana de curso possui um fórum de discussão específico.

Figura 9 - Terceira semana do curso



SEMANA 3

Esta semana iremos apresentar o material que é usado em uma aventura de RPG.

MATERIAL NECESSÁRIO PARA JOGAR RPG

Leitura: Capítulo I do livro da disciplina, página 14 a 16

Artigo: Tipos de dados de RPG

Roteiro da semana

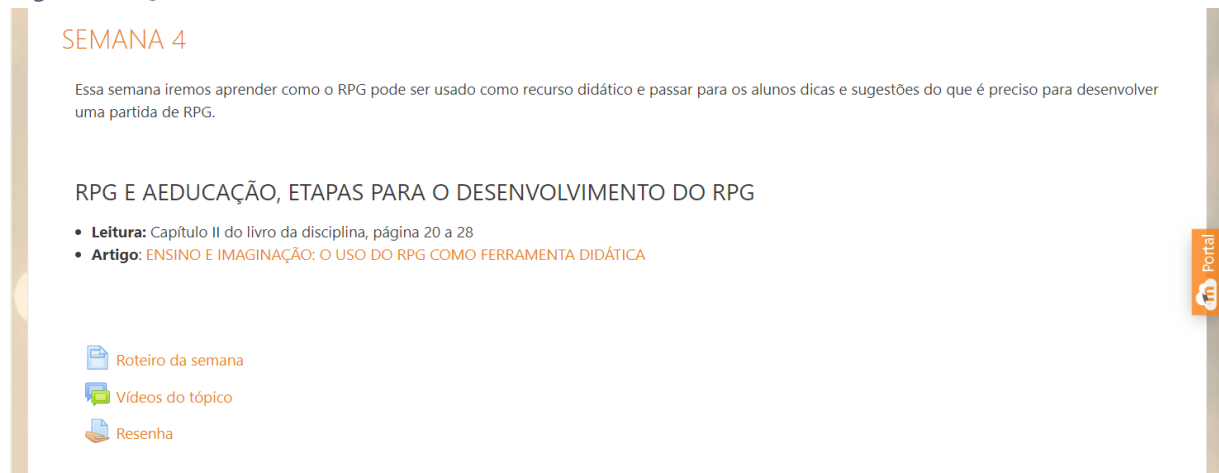
Vídeos do tópico

Fórum de discussão e de dúvidas

Fonte: Elaboração própria (2019)

Na figura 9 temos a terceira semana de curso, possui um texto introdutório a respeito do que será aprendido no decorrer da semana, indicação de leitura do livro da disciplina e um artigo. Também possui os itens selecionáveis: roteiro da semana; vídeos do tópico; fórum de discussão e de dúvidas. Cada semana de curso possui um fórum de discussão específico.

Figura 10 - Quarta semana do curso



SEMANA 4

Essa semana iremos aprender como o RPG pode ser usado como recurso didático e passar para os alunos dicas e sugestões do que é preciso para desenvolver uma partida de RPG.

RPG E AEDUCAÇÃO, ETAPAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO RPG

- **Leitura:** Capítulo II do livro da disciplina, página 20 a 28
- **Artigo:** ENSINO E IMAGINAÇÃO: O USO DO RPG COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

Roteiro da semana

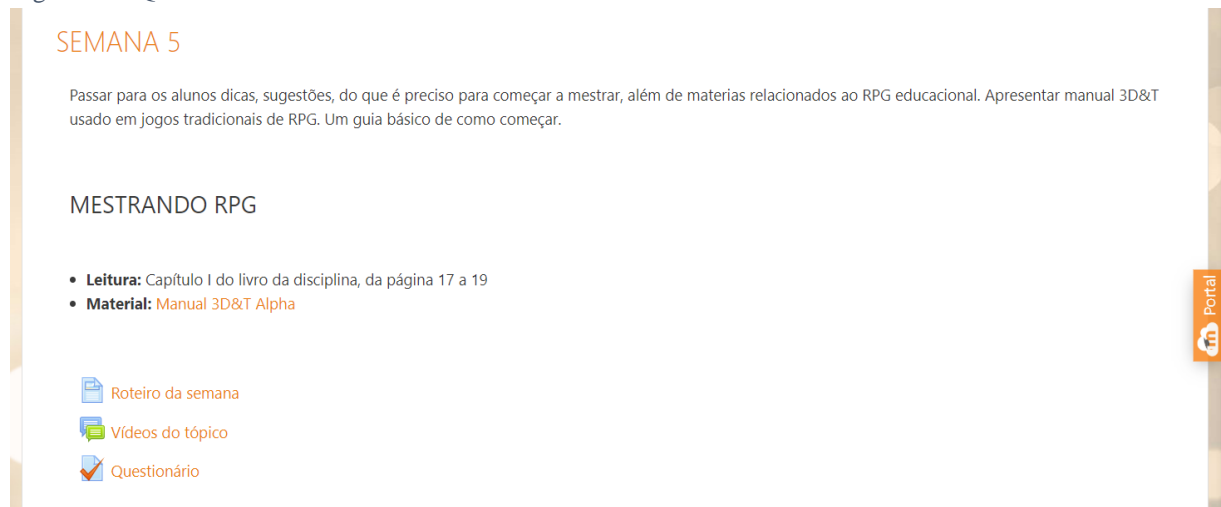
Vídeos do tópico

Resenha

Fonte: Elaboração própria (2019)

Na figura 10 temos a quarta semana de curso, possui um texto introdutório a respeito do que será aprendido no decorrer da semana, indicação de leitura do livro da disciplina e artigo. Também possui os itens selecionáveis: roteiro da semana; vídeos do tópico; resenha. A resenha é a primeira atividade avaliativa do curso. A semana 10 não possui um fórum de discussão e dúvidas, mas as mesmas, se houverem, podem ser tiradas diretamente com a coordenação do curso.

Figura 11 - Quinta semana do curso






SEMANA 5

Passar para os alunos dicas, sugestões, do que é preciso para começar a mestrar, além de materiais relacionados ao RPG educacional. Apresentar manual 3D&T usado em jogos tradicionais de RPG. Um guia básico de como começar.

MESTRANDO RPG

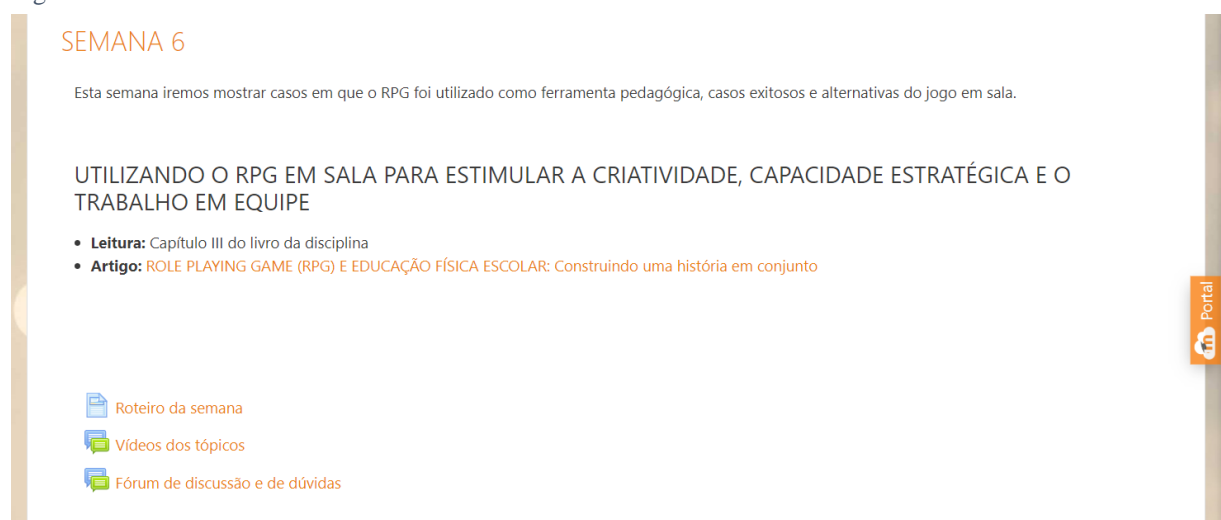
- **Leitura:** Capítulo I do livro da disciplina, da página 17 a 19
- **Material:** Manual 3D&T Alpha

 Roteiro da semana
 Vídeos do tópico
 Questionário

Fonte: Elaboração própria (2019)

Na figura 11 temos a quinta semana de curso, possui um texto introdutório a respeito do que será aprendido no decorrer da semana, indicação de leitura do livro da disciplina e um manual de RPG tradicional para leitura. Também possui os itens selecionáveis: roteiro da semana; vídeos do tópico; questionário. O questionário é a segunda atividade avaliativa do curso. A semana 11 não possui um fórum de discussão e dúvidas, mas as mesmas, se houverem, podem ser tiradas diretamente com a coordenação do curso.

Figura 12 - Sexta semana do curso






SEMANA 6

Esta semana iremos mostrar casos em que o RPG foi utilizado como ferramenta pedagógica, casos exitosos e alternativas do jogo em sala.

UTILIZANDO O RPG EM SALA PARA ESTIMULAR A CRIATIVIDADE, CAPACIDADE ESTRATÉGICA E O TRABALHO EM EQUIPE

- **Leitura:** Capítulo III do livro da disciplina
- **Artigo:** ROLE PLAYING GAME (RPG) E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: Construindo uma história em conjunto

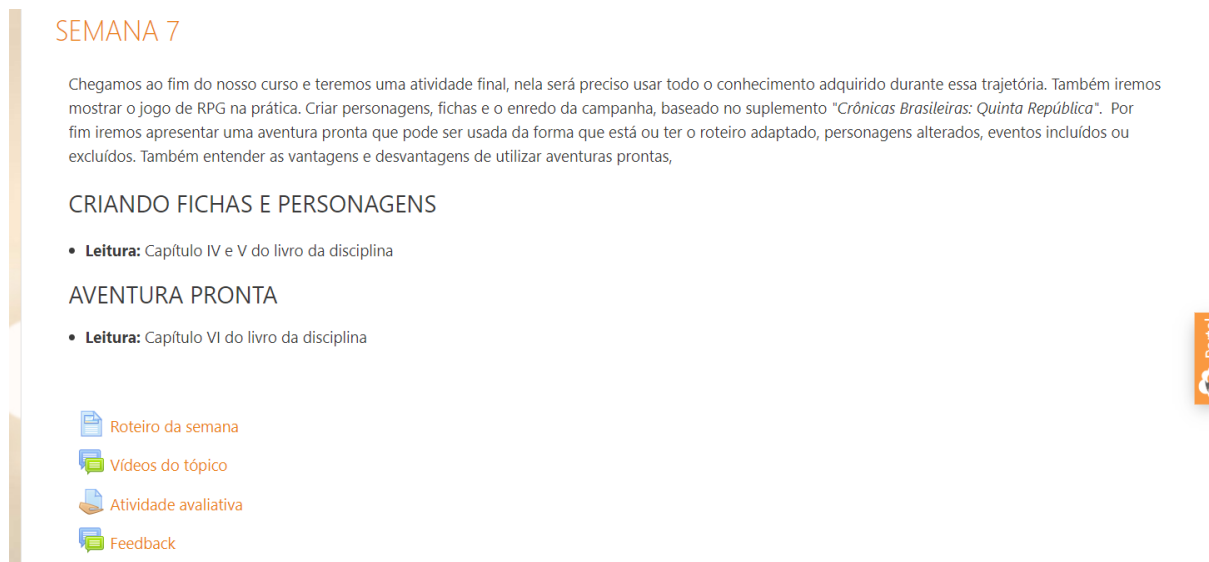
 Roteiro da semana
 Vídeos dos tópicos
 Fórum de discussão e de dúvidas

Fonte: Elaboração própria (2019)

Na figura 12 temos a sexta semana de curso, possui um texto introdutório a respeito do que será aprendido no decorrer da semana, indicação de leitura do livro da disciplina e artigo.

Também possui os itens selecionáveis: roteiro da semana; vídeos do tópico; fórum de discussão e de dúvidas.

Figura 13 - Sétima semana do curso



Fonte: Elaboração própria (2019)

Na figura 13 temos a sétima semana de curso, possui um texto introdutório a respeito do que será aprendido no decorrer da semana, indicação de leitura do livro da disciplina e artigo. Também possui os itens selecionáveis: roteiro da semana; vídeos do tópico; atividade avaliativa; feedback. A atividade avaliativa é a terceira nota do curso. A semana 10 não possui um fórum de discussão e dúvidas, mas as mesmas, se houverem, podem ser tiradas diretamente com a coordenação do curso.

Uma das atividades avaliativas do curso é um questionário de perguntas e respostas, aplicado na quinta semana do curso. O intuito da atividade é verificar o que os alunos estão entendendo, absolvendo no decorrer do curso. Sendo assim o questionário oferece informações valiosas sobre o grau de aprendizagem dos cursistas. O feedback da avaliação servi para o aluno saber o quanto está conseguindo entender o assunto abordado e em que pontos ele deve se empenhar mais.

Com o uso do questionário é possível ter noção do grau de avanço dos alunos no estudo do conteúdo disponibilizado na sala de aula virtual e, além disso, mantém os cursistas envolvidos com os temas abordados. As imagens das primeiras questões do questionário podem ser verificadas nas figuras 14 e 15.

Figura 14 – Primeira pergunta do questionário de perguntas e respostas

Questão **1**

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

🚩 Marcar questão

⚙️ Editar questão

Defina RPG e seu uso.

↴

i ▼

B

I

☰

☷

🔗

🔄

🖼️

Fonte: Elaboração própria (2019)

Figura 15 - Segunda pergunta do questionário de perguntas e respostas

Questão **2**

Ainda não respondida

Vale 3,00 ponto(s).

🚩 Marcar questão

⚙️ Editar questão

Para que serve o livro de regras em uma partida de RPG?

↴

i ▼

B

I

☰

☷

🔗

🔄

🖼️

Fonte: Elaboração própria (2019)

A versão gratuita do MoodleCloud oferece a personalização dos elementos gráficos e a criação de inúmeras atividades, um limite total de 50 usuários, espaço em disco de 200 Mb, temas e plugins nativos do Moodle. Para a ideia proposta o pacote gratuito ofereceu as ferramentas mesárias para implementação final do curso⁶.

3.10 Avaliando a solução

A última fase tem como objetivo avaliar a eficiência do objeto instrucional implementado. Por conta de fatores como tempo e público disponível não é possível concluir a etapa de análise, mas como alternativa criamos um questionário que será futuramente aplicado junto a um grupo de pessoas com o perfil do público-alvo. O questionário que irá ser utilizado pode ser observado no quadro 12.

Quadro 12 - Questionário de avaliação

Questionário		Muito fraco	Fraco	Regular	Bom	Muito Bom
01	Qualidade de Ensino					
02	Conteúdo do curso					
03	Volume de tarefas					
04	Volume de leitura					
05	Material instrucional					
06	Feedback recebido					
07	Relacionamento interpessoal					
08	Vídeos apresentados					
09	Fórum					
10	Chat					

Fonte: Elaboração própria (2019)

A avaliação irá medir 10 itens em níveis que vão de muito fraco a muito bom. O resultado da futura a avaliação irá servir de comparativo, com ele se torna possível equiparar os objetivos traçados durante a concepção do curso, na fase de identificação da necessidade instrucional e o resultado alcançado, de acordo com essa análise será possível traçar novos caminhos, repensar objetivos e procedimentos, ou manter o curso exatamente como está.

⁶ Disponível em: < <https://educrpg.moodlecloud.com> >

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O design instrucional é sem sombra de dúvidas um dos maiores recursos quando se fala de tecnologia atrelada a educação. Atuar como projetista instrucional é um grande desafio. Não é uma tarefa fácil conceber um produto educacional partindo da etapa inicial de análise até a etapa final de avaliação, se faz necessário a intervenção de um profissional competente, que esteja por dentro de todas as técnicas necessárias para conclusão do trabalho.

Durante o desenvolvimento do produto se fez necessário o uso de um conjunto de técnicas, métodos e recursos do design instrucional, da mesma forma no desenvolvimento dos produtos autorais e nas adaptações de produtos de terceiros. O planejamento, baseado nas etapas de desenvolvimento de objetos de aprendizagem foram de suma importância para obter êxito na conclusão do objeto proposto.

Com base nas técnicas de design instrucional foi implementado um curso na modalidade a distância, na plataforma MoodleCloud, apresentando o RPG como uma estratégia pedagógica, introduzindo-o durante as aulas e o utilizando como metodologia e recurso tecnológico no ensino multidisciplinar. Voltado para a capacitação de professores que pretendem promover o aprendizado através do jogo interativo.

A escolha do referencial didático que embasou a estruturação das aulas, material de apoio e criação das atividades presentes no curso foi feita pensando no que é mais efetivo para o ambiente EaD, foi preciso alinhar todo o conteúdo ao planejamento do curso. Para isso alguns critérios foram levados em consideração. O conteúdo deveria estar ajustado ao nível dos alunos e desenvolver a análise crítica estimulado o entendimento. Nesse ponto foi tomada a decisão de criar o material autoral, E-book, que fosse de fácil entendimento e tivesse as características desejadas, já que as publicações a respeito do tema que existem acabam complicando o entendimento do jogo ao invés de esclarecer.

É importante ter em mente que avaliar os resultados obtidos no decorrer do curso é algo constante e vai acontecendo durante todo o desenrolar do curso. Pensando nisso no último módulo do curso foi criado um fórum de feedback que irá servir como avaliação somativa. O feedback está ligado ao ato de informar e interagir que são fatores de extrema importância em cursos EaD.

É preciso frisar que por falta de tempo não foi possível aplicar o produto criado, mas é algo que planejo realizar futuramente, já que o curso possui potencial de gerar resultados positivos no campo educacional.

5. REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Wilton. **O que é design**. São Paulo: Brasiliense, 2017.

ÁVILA, Geraldo de Azevedo. **Manual Operacional AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem)**. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/1741594-Manual-operacional-ava-ambiente-virtual-de-aprendizagem.html/>> Acesso em: 20 de abril de 2019.

ALVES, Leonardo Meirelles. **Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional**. Santa Catarina: Clube dos Autores, 2018.

BERNARDO, Miguel Luís. **Histórias da luz e das cores**: 2. ed. Porto: UP editoriais, 2009.

BATISTA, Márcia Luiza França da Silva. **Design instrucional: uma abordagem do design gráfico para o desenvolvimento de ferramentas de suporte à Educação a Distância**. Tese (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista - Bauru. São Paulo. 2008.

CONSTANTINO, E. P. et al. **Um olhar da Psicologia sobre a educação: diagnóstico e intervenção na infância e na adolescência**. São Paulo: Arte de Ciência, 2003.

CHAQUIME, Luciane Penteado; FIGUEIREDO, Ana Paula Silva. **O papel do designer instrucional na elaboração de cursos de educação a distância: exercitando conhecimentos e relatando a experiência**. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/2124068-O-papel-do-designer-instrucional-na-elaboracao-de-cursos-de-educacao-a-distancia-exercitando-conhecimentos-e-relatando-a-experiencia.html>> Acesso em: 24 de abril de 2019.

COUTINHO, Solange Galvão; LOPES, Maria Teresa. **Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro**. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/236681984_Design_para_educacao_uma_possivel_contribuicao_para_o_ensino_fundamental_brasileiro>. Acesso em: 23 de maio de 2019.

CUNHA, A. L. **Interação verbal em fóruns de discussão: a língua escrita em atividades colaborativas**. Disponível em <<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/415200753049PM.pdf>>. Acesso em 10 junho 2019.

DANTAS, Lúcio Gomes; MACHADO, Michelle Jordão. **Tecnologias e educação: Perspectivas para gestão, conhecimento e prática docente**: 2. ed. São Paulo: FTD, 2015.

FERNANDES, Alessandro Marcelino; SILVA, Danielle Rousy Dias da; SIEBRA, Clauriton de Albuquerque. **Modelo de apoio para desenvolvimento de objetos de aprendizagem utilizando técnicas de RPG**. Disponível em <<http://www.abed.org.br/congresso2016/trabalhos/126.pdf>>. Acesso: 21 de maio de 2019.

RIBAS, Mariná Holzmann. Formação de professores: **Escolas, práticas e saberes**. Ponta Grossa: UEPG, 2004.

FERNANDES, Fabiane Rodrigues. **Design de Informação: base para a disciplina no curso de Design**. São Paulo: CreateSpace, 2015.

FILATRO, Andrea Cristina; PICONEZ, Stela. **Planejamento, design, implementação e avaliação de programas de educação on-line**. Disponível em: <http://www.escoladegestao.pr.gov.br/arquivos/File/material_didatico_EaD/andrea_filatro_apostila.pdf>. Acesso: 24 abril de 2019.

FILATRO, Andrea; CAIRO Sabrina. **Produção de conteúdos educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2015.

FILATRO, Andrea Cristina. **Design instrucional contextualizado: articulação teoria e prática no processo de ensino-aprendizagem on-line**. Disponível em <<http://www.abed.org.br/congresso2004/por/pdf/049-TC-B2.pdf>> Acesso em: 24 de abril de 2019.

FOLLMANN, Giselle Blasius. **Proposta de modelo para o planejamento de projetos em design: uma contribuição para o ensino do design no brasil**. Tese (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná. Curitiba. 2015.

FERRÉS, Joan. **Vídeo e Educação**. 2a ed., Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: GG Brasil, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. **Design instrucional para cursos on-line**. São Paulo: Senac, 2015.

LITTO, Fredric Michael; FORMIGA Marcos. **Educação à Distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson, 2009.

LOPES, Jorge. **O fazer do trabalho científico em ciências sociais aplicadas**: 2. ed. Pernambuco: Editora UFPE, 2009.

MAIA, C; MATTAR, J. A, B, C da EaD. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

MORAN, José. **O que é educação a distância**. ECA, 2002. Disponível em <<http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/dist.pdf>>. Acesso: 21 de maio de 2019.

MOREIRA, Alberto da Silva. **Cultura midiática e educação infantil**. Educ.Soc. Campinas, vol. 24, nº85, 2003.

NASCIMENTO, Flávia Cristina Brito. **A importância da EaD na formação de bibliotecários: Uma visão da relação ensinantes e aprendentes**. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) - Universidade Federal da Paraíba. Paraíba, p. 13. 2010.

NETO, Antônio Simão; HESKETH, Camile Gonçalves. **Didática e Design Instrucional**. Curitiba: IESDE, 2009.

NETO, Antônio Simão. **Cenários e modalidade de EAD**. Curitiba: IESDE, 2012.

NEVES, Neves. et al. **Design educacional construtivista: o papel do design como planejamento na educação a distância**. Disponível em <http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/Trabalhos/145-932-1-ED.pdf?fbclid=IwAR1anA5KatVVHnF_IFUF1DdiqPeviZboQxSE-iP3K9s-XNtn9IWLUE9vbRo>. Acesso: 23 maio de 2019.

PRETTO, N. **Uma Escola sem/com Futuro, Educação e Multimídia**: 7. ed. São Paulo: Papirus, 2001.

PEZZINI, Clenilda Cazarin; SZYMANSKI, Maria Lidia Sica. **Falta de desejo de aprender: causas e consequências.** Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/853-2.pdf>> acesso em: 29 de maio de 2019.

RONCARELLI, Dóris; MOTTER, Rose Maria Belim; OBREGON, Rosane De Fatima Antunes; CATAPAN, Araci Hack; CYBIS, Alice. **Desafios e perspectivas do design instrucional: contexto sócio-técnico, saberes e abordagens pedagógicas.** Disponível em: <http://cac-php.unioeste.br/eventos/iisnel/CD_IISnell/pages/simposios/simposio%2005/DESAFIOS%20E%20PERSPECTIVAS%20DO%20DESIGN%20INSTRUCIONAL%20CONTEXTO%20SOCIOTECNICO%20SABERES%20E%20ABORDAGENS%20PEDAGOGICAS.pdf>. Acesso em: 22 de maio de 2019.

SILVA, Robson Santos da. **Ambientes virtuais e multiplataformas online na EaD.** São Paulo: Novatec, 2015.

SILVA, César Augusto Alves. **Além dos muros da escola: as causas do desinteresse, da indisciplina e da violência dos alunos.** São Paulo: Papirus, 2011.

SIQUEIRA, Cristiano Serodio. **Por dentro do RPG.** Rio de Janeiro: Editora Clube dos autores, 2011.

SILVEIRA, Sidnei Renato; CANDOTTI, Clarissa Tarragô; FALKEMBACH, Gilse Morgental; GELLER, Marlise. **Aplicação de Aspectos de Design Instrucional na Elaboração de Materiais Didáticos Digitais para Educação a Distância.** Revista D: design, educação, sociedade e sustentabilidade. v. 3, n. 1, p. 71-90, 2011. Disponível em: <[https://seer.uniritter.edu.br/index.php?journal=revistadesign&page=article&op=viewFile&path\[\]=416&path\[\]=258](https://seer.uniritter.edu.br/index.php?journal=revistadesign&page=article&op=viewFile&path[]=416&path[]=258)> Acesso em: 22 de maio de 2019.

SILVA, Andreza Regina Lopes da; SPANHOL, Fernando José. **Design Educacional para Gestão de Mídias do Conhecimento.** São Paulo: Paco Editorial, 2018.

SELEME, Roberto Bohlen; MUNHOZ, Antonio Siemsen. **O projeto instrucional em EaD.** Disponível em <<http://www.abed.org.br/congresso2009/CD/trabalhos/1252009180458.pdf>>. Acesso: 24 abril 2019.

SANTOS, E. M et al. **Avaliação de cursos online: uma análise sob perspectiva do design didático**. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2010/cd/252010134122.pdf>>. Acesso em: 25 de maio de 2019.

SILVA, Robson Santos da. **Moodle 3 para gestores, autores e tutores: Educação na Era Digital**. São Paulo: Novatec, 2016.

UCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da Aprendizagem mais uma vez. Revista ABC Education**. Ano 6, n. 46, Jul. 2005, p. 36-37 _____. Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Formação de educadores a distância e integração de mídias**. São Paulo: Avercamp, 2007.

VITAL, Abigail; GUERRA, Andreia. **Produtos educacionais elaborados no Mestrado Profissional em Ensino: uma reflexão sobre a distância entre a pesquisa e a prática docente**. Disponível em <<http://www.abrapecnet.org.br/enpec/xi-enpec/anais/resumos/R0230-1.pdf>> Acesso: 23 de maio de 2019.