

# **“Produzindo cursos virtuais: aliando o olhar com o saber pedagógico”**

R. F. Brasil<sup>1</sup> e R. G. Norte

Laboratório de Ciências Naturais – Instituto Federal do Rio Grande do Norte [brasil@ifrn.edu.br](mailto:brasil@ifrn.edu.br)  
- [norte@ifrn.edu.br](mailto:norte@ifrn.edu.br)

Irene de Azevedo Chaves

*Designer* Instrucional Bolsista da Fundação Parque Tecnológico de Itaipu - PTI  
Especialista em Educação a Distância, em *Design* Instrucional para EaD Virtual, *Designer* Educacional  
no Centro de Formação e Aperfeiçoamento do INSS [irene.ms.ead@gmail.com](mailto:irene.ms.ead@gmail.com)

Virgínia Guimarães Silva Farias

Especialista em Educação Continuada e a Distância, Especialista em Linguística, *Designer* Educacional  
do Centro de Formação e Aperfeiçoamento do INSS.

[virginiagfarias@gmail.com](mailto:virginiagfarias@gmail.com)

## **Tema: Desafios da formação em EaD**

### **1 – Justificativa**

As relações entre a escrita e o digital são complexas e merecem nosso estudo, principalmente quando falamos do uso das tecnologias de informação e comunicação - TICs. Ainda que o computador permita editar fragmentos de som, imagem e texto, aparentemente separados, estes estão unidos no momento de passar um conteúdo, por exemplo, durante a exibição de uma aula virtual. Essa mistura ou sincronidade entre as três formas, sonoro, visual e verbal não pode ser ignorada, nem relevada,

como sugere Caramella et al (2009 p.202). E é sobre essa sintonia que trataremos no presente minicurso.

Até pouco tempo atrás, produzir cursos era concebido apenas como um processo de preparação de material impresso. Na sociedade da informação em que se insere a educação à distância, o material impresso passou a ser um coadjuvante nesse processo. E sua transposição para o virtual requer algo mais do que a simples inserção do conteúdo em telas e posteriormente no ambiente virtual de aprendizagem.

A criação de cursos virtuais demanda um sujeito que saiba trabalhar o visual aliado à ação dialética e pedagógica da educação. Por isso, deve ser objetivo de *designers* e demais educadores da área de EaD produzir cursos agradáveis, com conteúdo visuais pedagógicos de fácil compreensão, com uso de ferramentas de fácil manuseio e que atenda ao processo de inclusão social e educacional. Deve-se considerar ainda, os alunos e seus mais variados estilos de aprendizagem que requerem, individualmente, uma forma de motivação, além da necessidade de desenvolvimento das suas potencialidades, por meio de layouts mais efetivos.

Diante desse cenário, nasceu a necessidade de buscar recursos de programação visual que promovessem a construção do conhecimento, que para Moran (2009, p.19) é assim contextualizado:

“A construção do conhecimento, a partir do processamento multimídico, é mais “livre”, menos rígida, com conexões mais abertas, que passam pelo sensorial, pelo emocional e pela organização do racional; uma organização provisória, que se modifica com facilidade, que cria convergências e divergências instantâneas, que precisa de processamento múltiplo instantâneo e de resposta imediata”.

Sobre a questão visual, Duarte (2010, p.25 e 26) nos alerta para o uso dos *softwares* “simplesmente como contêineres para ideias e recursos e não o meio para gerá-las” e ainda, que devemos criar ideias e não apenas slides. Esta afirmativa vem de encontro ao proposto na presente oficina, que é despertar o aluno para o olhar do visual aliado aos objetivos educacionais.

Porém, aliar o encanto visual com os objetivos educacionais não é uma tarefa tão simples como parece, visto que depende de fatores como a participação de profissionais devidamente qualificados e uma proposta educacional consistente.

Assim, o minicurso proposto tem como objetivo subsidiar, a partir de informações técnicas e pedagógicas, *designers*, autores, professores, assim como o público em geral para o uso correto dos princípios de *design*, favorecendo a criação de *layouts* mais atrativos, visando facilitar a compreensão e democratização das informações sem prejuízo do conteúdo. Como diferencial, são apresentados conceitos de comunicação visual que embora normalmente aplicados à mídia impressa, trazem para o virtual, benefícios visualmente mais agradáveis.

Segundo Parra (2002, p.80), “a presença do microcomputador ou televisão educativa ao lado do antigo quadro-negro não altera, no essencial, a alma da sala de aula que continua sendo um momento excepcional de interação entre o professor e o aluno”. Partindo dessa afirmativa, pretende-se com o presente minicurso, subsidiar o aluno de conhecimento tanto pedagógico quanto visual de modo que o material instrucional produzido tenha na sua “alma” a interação tão necessária na educação à distância. E reforçando ainda o conceito do construtivismo, espera-se também que favoreça a construção coletiva do conhecimento, por meio de trocas entre alunoXaluno, alunoXconteúdo, alunoXprofessor.

Finalmente, e que, após a aplicação das técnicas sugeridas, o resultado seja um produto educacional que satisfaça o sensorial e o cognitivo ao mesmo tempo, e parafraseando a culinária, poderíamos dizer que o aluno possa “comer com os olhos”.

### **1.1 - Objetivo Geral**

- Capacitar *designers*, autores, professores e público em geral para pensar e produzir cursos virtuais pedagogicamente mais atrativos de acordo com os princípios do *design* e desta forma, aprimorar suas expertises.

### **1.2 - Objetivos Específicos**

- Conhecer os quatro princípios do *design* propostos por Robin Willians: alinhamento, proximidade, repetição e contraste;

- Conhecer critérios quanto o uso da cor e da tipologia em cursos virtuais;
- Refletir sobre a importância do *layout* aprazível;
- Conhecer a aplicação de elementos visuais, fundo, cor, texto e imagens para o desenho de telas.

## 2. Metodologia

A metodologia de trabalho tem por objetivo promover o espírito de descoberta, desenvolver habilidades e competências, despertar o senso crítico do aluno, tornando-se ser de sua aprendizagem. Fundamenta-se na concepção interacionista que defende a linguagem como forma de ação e interação e, também, baseada na concepção sócio construtivista de ensino.

Considerando a restrição da carga horária, o conteúdo será repassado por aula expositiva, com *slides* contendo teoria e exemplos, de modo que o aluno possa absorver os conceitos e compará-los na prática. A dinâmica metodológica envolverá o intercâmbio de ideias em sala de aula, o estímulo à investigação noutras fontes, o desenvolvimento do senso crítico e a expansão do conhecimento.

## 3. Programação

Tema	Duração
Abertura	05 minutos
Dinâmica de interação da equipe	10 minutos
Os quatro princípios do <i>design</i>	50 minutos
Tipologia e fonte	45 minutos

Avaliação do dia e encerramento	10 minutos
Intervalo	
Elementos visuais	45 minutos
Imagem e acessibilidade	60 minutos
Avaliação do minicurso e encerramento	15 minutos

#### 4. Conteúdo Programático

1. Os quatro princípios do *design*: proximidade, alinhamento, repetição e contraste.
2. Tipologia como recurso para aulas interativas.
3. Utilizando elementos visuais: fundo, cor, texto e imagens.
4. Imagem e acessibilidade em cursos virtuais.

#### 5. Material Didático

- *Slides*
- *Exercícios impressos*

##### 5.1 Recursos Físicos:

- 30 cadeiras

##### 5.2 Recursos Tecnológicos:

- 01 computador com acesso a internet
- 01 projetor multimídia

## 7. Bibliografia Básica

CARAMELLA, Elaine. **Mídia**: multiplicação e convergências. Organizadores Elaine Caramella... [et al]. - São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

DUARTE, Nancy. Slide:Ology. Tradução: Marcelo Madeira e Guilherme Laurito Summa. São Paulo: Universo dos Livros, 2010.

MORAN, J. M. Novas Tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2009.

NELIO, Parra. Caminhos do ensino. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

SILVA, Robson santos da. Objetos de aprendizagem para educação à distância. São Paulo: Novatec, 2011.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**: Princípios de design e tipografia para iniciantes. Tradução: Bárbara Menezes. 4ª ed. São Paulo: Callis Ed., 2013.