

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBÁ**

**RODOLFO DA SILVA AVELINO**

***DESIGN* INSTRUCIONAL DO “CURSO VIRTUAL  
CULTURA DIGITAL”**

Bragança – SP  
2012

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBÁ**

**RODOLFO DA SILVA AVELINO**

***DESIGN* INSTRUCIONAL DO “CURSO VIRTUAL  
CULTURA DIGITAL”**

Monografia submetida à banca examinadora do curso de pós-graduação *lato sensu* em *Design* Instrucional para EaD Virtual como requisito para obtenção do título de Especialista em *Design* Instrucional.

**Orientador(a):** Prof. Dr. Wlamir Carlos De Oliveira.

Bragança – SP  
2012

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBÁ**

**RODOLFO DA SILVA AVELINO**

***DESIGN INSTRUCIONAL DO “CURSO VIRTUAL CULTURA  
DIGITAL”***

Monografia aprovada por banca examinadora em ..... de ..... de 2012.

**Banca Examinadora:**

Prof. Dr. Wlamir Carlos De Oliveira

Prof. (Nome do Examinador 2)

Prof. (Nome do Examinador 3)

Bragança – SP  
2012

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a minha esposa Kelly Aparecida Brandão Avelino, aos meus filhos Pedro Henrique Brandão Avelino e Mariana Brandão Avelino, por serem compreensíveis nos momentos de ausência, falta de paciência e do monopólio dos recursos tecnológicos de nossa residência. Aos meus pais José Avelino e Vilma Natália da Silva Avelino, por me proporcionarem uma educação cidadã e para a vida. E por fim meus irmãos Luciana, Andreia e Felipe Avelino por sempre apoiarem minhas atividades profissionais e pessoais.

## **AGRADECIMENTOS**

Infelizmente não conseguirei registrar neste documento todas as pessoas que direta ou indiretamente participaram deste importante passo formativo de minha vida. Agradeço meus companheiros do Coletivo Digital, ativistas e militantes pelas questões do Software Livre, Inclusão e Cultura Digital, Beá Tibiriça, Wilken Sanches, Raul Luiz, Thiago Esperandio, Felipe Cabral e Zildete. Aos meus colegas professores da Universidade Cidade de São Paulo, aos colegas de turma do polo Bragança por contribuírem nas discussões e momentos presenciais da formação e ao meu orientador Prof. Dr. Wlamir Carlos De Oliveira, pela orientação e apoio no momento de dificuldade da minha formação.

As novas tecnologias permitem que o conhecimento adquirido pela humanidade, sob forma de ciência, obras de arte, música, filmes e outras manifestações da economia criativa, seja universalmente acessível, a custos virtualmente nulos.

**Ladislau Dowbor**

## RESUMO

Pirataria, compartilhamento de arquivos, Software Livre e propriedade intelectual são temas recorrentes quando o assunto é internet. Como utilizar e explorar as ferramentas em rede sem entrar em conflito com leis que pressionam cada vez mais este ambiente virtual? Com o objetivo de discutir este novo modo de compartilhar e produzir cultura, este trabalho apresenta o curso virtual Cultura Digital, que busca capacitar agentes de inclusão digital já atuantes no programa federal Telecentros.Br, além de promover ambiente favorável para as discussões destas temas. Busca, ainda, apresentar os conceitos fundamentais e os debates contemporâneos acerca da cultura digital, sobretudo no que tange ao incentivo, à discussão e a troca de experiências entre os alunos, proporcionando um ambiente para o aprofundamento teórico em relação aos temas de compartilhamento em rede, propriedade intelectual e Software Livre. Considerando as características das plataformas de Educação a Distância e a crescente adoção desta modalidade, principalmente por sua flexibilidade e seu potencial em alcançar regiões remotas de nosso território, este projeto será oferecido no Ambiente Virtual de Aprendizagem Teleduc, com a proposta de oferecer uma formação com atividades diferenciadas, estimulando a reflexão sobre os desafios que a sociedade da informação traz para o nosso cotidiano. Ao final do curso espera-se que os alunos compreendam os principais temas do curso, bem como serem disseminadores em suas comunidades.

**Palavras-chave:** *Design* Instrucional. Cultura Digital. Educação a Distância.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>Storyboard</i> da Aula 3.....	33
Figura 2 – <i>Storyboard</i> da Aula 3.....	34
Figura 3 – <i>Storyboard</i> da Aula 3.....	35
Figura 4 – <i>Storyboard</i> da Aula 3.....	36
Figura 5 – <i>Storyboard</i> da Aula 3.....	37
Figura 6 – <i>Storyboard</i> da Aula 3.....	38
Figura 7 – <i>Storyboard</i> da Aula 3.....	39
Figura 8 – Detalhes das Atividades teóricas.....	41
Figura 9 – Detalhes Atividade em Grupo.....	42
Figura 10 – Detalhes Atividade individual.....	43

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Cronograma das Atividades para Implantação do Curso virtual Cultura Digital.....	20
Quadro 2 - Composição do custo total do curso.....	21
Quadro 3 - Mapa de Atividades.....	24
Quadro 4 - Matriz de <i>Design</i> Instrucional da atividade 3.....	29
Quadro 5 - Matriz de <i>Design</i> Instrucional da atividade 18.....	30
Quadro 6: Dados atividades práticas.....	42

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TIC – Tecnologia da Informação e Comunicação.....	12
EaD – Ensino a Distância.....	13
DI – <i>Design</i> Instrucional.....	15
P2P – <i>Peer-to-Peer</i> .....	16
PDF – Portable Document Format.....	44

## SUMÁRIO

<b>Introdução.....</b>	<b>12</b>
<b>1Apresentação do Curso e do DESIGN Instrucional.....</b>	<b>16</b>
1.1Dados Gerais do Projeto.....	16
1.2DADOS ESPECÍFICOS DO PROJETO.....	17
1.3Recursos de Design Instrucional virtual do curso.....	22
<b>2ANÁLISE DO DESIGN INSTRUCIONAL DO CURSO.....</b>	<b>40</b>
2.1PLANEJAMENTO.....	40
2.2RECURSOS DE DESIGN.....	44
2.3DIFERENCIAIS E RISCOS.....	46
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>48</b>
<b>Referências.....</b>	<b>50</b>

## INTRODUÇÃO

O mundo vem passando por uma série de transformações que vão desde as mudanças no processo produtivo, da geração de riquezas cada vez mais valorizando os bens imateriais, sobretudo a valorização conhecimento, passando pelas novas configurações no cenário político e econômico mundial. Boa parte destas transformações foram impulsionadas nas últimas décadas pela evolução e a massificação do uso das TIC. Segundo o Livro Verde (2000) publicado pelo Ministério da Ciência e Tecnologia, a adaptação as TIC nos permite viver na Sociedade da Informação, uma nova era em que a informação flui a velocidades e em quantidades há apenas poucos anos inimagináveis, assumindo valores sociais e econômicos fundamentais.

Por outro lado, a educação no Brasil ainda demonstra sinais de resistência a estas transformações e ainda possui uma estrutura rígida a mudanças e sua organização ainda é comparada à séculos atrás. Já o Professor, componente ativo dentro desta organização, não é estimulado, tão pouco motivado a propor um novo ambiente de aprendizagem que promova uma aprendizagem significativa. Segundo Francisco Imbernón “o professor ou a professora não deveria ser um técnico que desenvolve ou implementa inovações prescritas, mas deveria converter-se em um profissional que deve participar ativa e criticamente no verdadeiro processo de inovação e mudança”. Imbernón (2004, p.23).

Dentro deste contexto “desenvolvimento tecnológico” e a “flexibilização da educação”, o cenário nacional a partir do decreto nº 5.622 de 19 de dezembro de 2005, vem vivenciando uma crescente expansão de cursos a distância por meio do uso das TIC. O decreto 5.622, define a educação a distância como modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos.

Desta maneira, abrem-se novas possibilidades da utilização da TIC no processo educativo, ampliando seus espaços para além dos pré-estabelecidos em escolas e centros educacionais. Segundo Filatro (2008), “esta é uma forma de

aprender e ensinar distinta do modelo presencial, no qual a maioria de nós foi educada”.

De acordo com Corrêa

É importante lembrar que a EaD se instituiu no cenário internacional com base no princípio da democratização da educação, surgindo para responder a uma série de necessidades educacionais, principalmente, a formação de um público cuja escolarização fora interrompida, público esse disperso geograficamente e impossibilitado de se deslocar para os centros de formação. Corrêa (2007, p.10)

No Brasil, segundo Mattar (2011), num primeiro momento o Ensino a Distância no Brasil segue um movimento internacional por meio dos cursos por correspondência. Em um segundo estágio com surgimento de novas mídias são explorados o rádio e a televisão. Entretanto, no atual momento a internet é incorporada e intensamente explorada nesta modalidade, sobretudo por permitir a utilização de diversos tipos de mídias (som, vídeo, jogos, chats, fóruns, entre outros), a interatividade e proporcionar atividades síncronas e assíncronas com os alunos.

Para Mattar (2011), o desenvolvimento das TIC, permitiu também surgir riquíssimas experiências de aprendizagem sem que haja o planejamento das instituições de ensino, como a participação em listas de discussões, o acesso a vídeos em redes sociais, bem como outras atividades em rede.

Contudo, todas as oportunidades oferecidas pelas TIC, ainda esbarram em aspectos de infraestrutura, como o acesso aos computadores e sobretudo a internet. Após uma década de investimentos e incentivos fiscais para fomentar a compra de computadores de mesa ou portáteis, no Brasil segundo a pesquisa TIC Domicílios e Usuários 2011, estes equipamentos estão presentes em 45% das residências brasileiras e 47% da população brasileira nunca acessou a internet. Silveira ressalta

O distanciamento da sociedade informacional alimenta a exclusão e impede que nossa sociedade se prepare massivamente para os desafios cada vez maiores do mercado de trabalho e da inserção

minimamente competitiva no atual cenário de mundialização. Silveira (2001,p.42) .

Neste sentido políticas públicas como o Telecentros.Br, que disponibiliza treinamento e acesso às TIC em comunidades com baixo índice de desenvolvimento humano (IDH), e o Plano Nacional de Banda Larga surgem como propostas para minimizar a exclusão dos indivíduos às TIC.

No cenário nacional o EaD é intensamente explorado na oferta de cursos corporativos, cursos de graduação e pós-graduação. Em pesquisa realizada em 2011 com alunos de instituições de ensino pública e privada do ensino fundamental e médio, o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br -TIC Educação 2011), constatou que 94% dos alunos nunca participaram de cursos a distância.

Diante das facilidades e oportunidades oferecidas pela a internet surgem também questões recorrentes como os aspectos legais e de propriedade intelectual na produção de conteúdos, no compartilhamento de arquivos, sobretudo multimídia e as licenças de utilização de *softwares*. Com o objetivo de discutir este novo modo de compartilhar e produzir cultura, este trabalho apresenta o curso virtual Cultura Digital que busca capacitar agentes de inclusão digital e promover um ambiente favorável para estas questões.

Conscientes das características das plataformas de Educação a Distância e a crescente adoção desta modalidade por meio da internet nos últimos anos, esta monografia apresenta o *design* instrucional do curso virtual Cultura Digital, destinado neste primeiro piloto a agentes de inclusão digital do programa Telecentros.Br.

Toda formação será oferecida no Ambiente Virtual de Aprendizagem Teleduc, com a proposta de promover novas formas de ensinar e aprender na era digital, estimulando a reflexão sobre os desafios que a sociedade do conhecimento traz para o nosso cotidiano. Na formulação do curso foram considerados os diferentes tipos de aprendizagem, contemplando em seu conteúdo atividades que motivem a interação entre os alunos e os tutores. Todo o processo formativo será acompanhado por meio de avaliações formativas e seu gerenciamento será contínuo visando a melhoria de todos os processos.

Esta monografia foi desenvolvida seguindo as diretrizes apresentadas no Programa Nacional de Apoio à Inclusão Digital Telecentros.BR e a sua organização segue desta forma: o capítulo 1 apresenta o *design* instrucional do curso virtual Cultura Digital, abordando os recursos desenvolvidos para o projeto: Mapa de Atividades, Matriz de DI e *Storyboard*. A seguir é analisada a metodologia e a teoria pedagógica empregada no curso e os recursos de *design* instrucional utilizados para o curso. Por fim, os diferenciais e riscos do projeto são abordados, destacando suas potencialidades e fragilidades. Para concluir, no último tópico são apresentadas as considerações finais com a apresentação dos resultados práticos, os limites do projeto, bem com sugestões para o seu aprimoramento.

# 1 APRESENTAÇÃO DO CURSO E DO *DESIGN* INSTRUCIONAL

## 1.1 DADOS GERAIS DO PROJETO

A disseminação dos métodos de produção e reprodução digital de conteúdos deu origem a uma ampla rede de compartilhamento e colaboração. São exemplos, as redes P2P (*peer-to-peer*) de compartilhamento de música e vídeo e as redes de colaboração como as de desenvolvimento de software livre e artigos enciclopédicos. Mas o mesmo período que viu a digitalização da cultura, também viu a ampliação da duração e do escopo das leis de propriedade intelectual. Neste contexto o curso virtual Cultura Digital tem o objetivo de apresentar os conceitos fundamentais e os debates contemporâneos relativos à cultura digital.

O Curso virtual Cultura digital faz parte do Programa Nacional de Apoio à Inclusão Digital e é uma ação do Governo Federal de apoio à implantação de novos espaços de inclusão digital e o fortalecimento dos que já estão em funcionamento em todo o território.

Neste programa são disponibilizados recursos para a compra de equipamentos de informática, serviços de conexão em banda larga à internet, assim como parte dos recursos humanos necessários para a execução do curso.

O curso será realizado por meio do convênio nº111/2012 firmado entre a Faculdade Zion e o Ministério das Comunicações, representada por sua secretaria de Inclusão Digital. O convênio tem a duração de 18 meses, podendo ser prorrogado pelo mesmo prazo. O curso será oferecido na sede da Faculdade Zion, localizada na rua barra funda nº 1.117, Barra Funda, São Paulo.

A Faculdade Zion tem 12 anos de existência e possui apenas um campus, em um prédio de 7 andares, 60 (sessenta) salas de aula e 15 (quinze) laboratórios de informática, com 30 computadores cada um, toda a infraestrutura foi planejada para o atendimento de pessoas com necessidades especiais. Seu corpo docente é formado por mais de 90 (noventa) professores entre doutores, mestres e especialistas com grande experiência no mercado. A Faculdade Zion oferece aos seus mais de 4.000 (quatro mil) alunos diversos cursos de graduação,

especialização e extensão, nas áreas de humanas, biológicas e exatas, sendo que já fazem uso da modalidade EaD para alguns cursos e disciplinas.

A instituição também já possui um Núcleo de Educação a Distância (Nead) responsável em desenvolver os cursos oferecidos pela instituição. O núcleo é formado por profissionais altamente qualificados e com as competências necessárias para exercerem as atividades necessárias para o desenvolvimento do curso virtual Cultura Digital. A equipe do Nead é composta por um Web Design, um Analista de suporte técnico, um Técnico de áudio e vídeo, um Design Instrucional, um revisor, um Analista Programador Web, um Coordenador pedagógico e dois professores das áreas de humanas e exatas que dão suporte aos 5 (cinco) tutores.

O suporte tecnológico, bem como o material didático digital, a produção vídeos, *podcast*, textos e animações, poderão ser desenvolvidos pelos profissionais que atuam no Núcleo. A equipe dispõe de formação e experiência profissional que atendem às competências necessárias para o desenvolvimento do curso virtual Cultura Digital.

Além dos recursos educacionais que serão oferecidos por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), a Faculdade Zion disponibiliza aos seus alunos uma biblioteca com mais de 10.000 títulos, laboratórios de informática e salas de aula equipadas com recursos multimídia, onde também será realizada a aula inaugural do curso virtual Cultura Digital.

Para que as discussões propostas no curso possam atingir seus objetivos e atender um número maior de alunos jovens e adultos, ele será oferecido gratuitamente para os agentes de inclusão digital do programa federal Telecentros.Br, a serem indicados pelo próprio Ministério das Comunicações.

## **1.2 DADOS ESPECÍFICOS DO PROJETO**

O desenvolvimento industrial e tecnológico possibilitou que a produção e reprodução digital de conteúdos multimídia pudesse ser realizado por computadores pessoais, colaborando para a criação de uma ampla rede de compartilhamento. Já a digitalização de bens culturais, sobretudo a forma de distribuição e

compartilhamento destes, possibilitou o surgimento de uma nova cultura de consumo e troca de conteúdos multimídia.

Circular e interagir com as novas mídias digitais, e se apropriar das novas formas de se relacionar com a sociedade e buscar novas oportunidades, devem ser habilidades essenciais para qualquer indivíduo. Segundo a pesquisa TIC Domicílios 2011, realiza pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), 51 % dos usuários de internet brasileiros fazem download de músicas, já 33% fazem download de filmes (<http://cetic.br/usuarios/tic/2011-total-brasil/>, acesso em 10/6/2012) .

Mas ao mesmo tempo em que cresce o consumo de músicas e vídeos pela a internet, cresce também as propostas e as leis de propriedade intelectual e de comportamento na internet, como a SOPA (*Stop Online Piracy Act*), PIPA (*PROTECT IP Act*) e CISPA (*Cyber Intelligence Sharing and Protection Act*), ampliando os meios legais onde os detentores de direitos autorais possam combater com maior rigor o tráfego online.

O curso virtual Cultura Digital busca compreender o conflito entre a produção e compartilhamento de arquivos multimídia e os aspectos legais que os pressionam. O seu objetivo é apresentar os conceitos fundamentais e os debates contemporâneos relativos à Cultura Digital.

O seu conteúdo foi desenvolvido considerando as questões legais e de propriedade intelectual na criação, reprodução e compartilhamento de arquivos no formato digital, e nos aspectos tecnológicos abordando os aplicativos desenvolvidos de forma colaborativa em rede, os Softwares Livres.

O curso será realizado por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Teleduc, sendo que a única participação presencial do aluno será na aula inaugural, onde as informações sobre o ambiente e dúvidas relacionados a dinâmica e objetivos do curso serão esclarecidas. O curso é composto por atividades síncronas e assíncronas individuais e coletivas com produções de textos, apresentações, pesquisas, vídeos e fóruns de discussão que buscam atender os diversos estilos de aprendizagem.

Os alunos serão acompanhados por tutores que terão um prazo de até 24 horas para responder as dúvidas e perguntas realizadas por meio da ferramenta de correio eletrônico disponível no AVA.

O curso é destinado a agentes de inclusão digital interessados em discutir as novas formas em se compartilhar e armazenar conteúdos multimídia em formato digital. As inscrições serão gerenciadas e encaminhadas pela a equipe do Ministério das Comunicações. Com relação aos pré requisitos, o aluno deve ter acesso a um computador pessoal com conexão a internet, reconhecer os periféricos básicos de um computador, bem como já possuir algum tipo de contato com redes sociais, navegar e realizar pesquisas na internet e saber operar editores de textos, apresentação eletrônica e planilhas.

O critério de avaliação não foi pensado isoladamente no processo de formação do aluno, restrita a quantificação da aprendizagem após o término do curso, mas sim é um processo contínuo. O planejamento, objetivos e metas de avaliação estão definidos e disponíveis para sua consulta, em todas as fases do curso. Todo o processo de avaliação será realizado por meio do AVA.

O convênio para a execução do curso prevê recursos para a compra de equipamentos de informática, serviços de conexão em banda larga à internet, assim como parte dos recursos humanos necessários para a execução do curso. O plano de trabalho contempla 18 meses de projeto e está prevista a formação de 6 turmas de 30 alunos cada, o seu cronograma de execução é apresentado no quadro1. O detalhamento dos custos está descritos no quadro 2.

Quadro 1 - Cronograma das Atividades para Implantação do Curso virtual Cultura Digital

Atividades	SEMANAS																						
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
<b>Fase 1 - Análise</b>																							
Identificação das necessidades de aprendizagem e do público-alvo	■	■	■																				
<b>Fase 2 – Design</b>																							
Desenvolvimento do mapa de atividades			■	■	■	■	■	■	■														
Desenvolvimento da matriz de <i>design</i> instrucional					■	■	■	■	■	■	■												
Elaboração do <i>storyboard</i>							■	■	■	■	■	■											
<b>Fase 3 – Desenvolvimento</b>																							
Produção do material didático					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■							
Adaptação dos recursos para o ambiente virtual						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■							
<b>Fase 4 – Implementação</b>																							
Disponibilização das unidades de aprendizagem													■	■	■	■	■	■	■	■			
Oferecimento do curso														■	■	■	■	■	■	■			
<b>Fase 5 – Avaliação</b>																							
Avaliação da efetividade do curso														■	■	■	■	■	■	■			

Quadro 2 - Composição do custo total do curso

<b>INSTITUIÇÃO: Faculdade Zion</b>				
<b>CURSO: Virtual Cultura Digital</b>				
<b>RESPONSÁVEL: Rodolfo Avelino</b>			<b>NÚMERO DE VAGAS:</b>	
<b>CARGA HORÁRIA TOTAL: 40 horas/curso</b>			<b>DURAÇÃO TOTAL: 40 horas</b>	
<b>ITEM</b>		<b>QUANT.</b>	<b>VALOR UNITÁRIO</b>	<b>VALOR FINAL</b>
<b>Design / Desenvolvimento</b>	Designer Instrucional (18 meses)	1	4.000,00	72.000,00
	Professor Conteudista (18 meses)	1	1.800,00	32.400,00
	Web designer (12 meses)	1	1.500,00	18.000,00
	Ilustrador (6 meses)	1	1.200,00	7.200,00
	Roteirista (6 meses)	1	1.200,00	7.200,00
	Revisor (12 meses)	1	1.000,00	12.000,00
	Produtor de Mídias (6 meses)	1	1.000,00	6.000,00
<b>Implementação</b>	Tutor (16 meses)	1	900,00	14.400,00
	Suporte TI (18 meses)	1	1.200,00	21.600,00
	Capacitação equipe	1	2.400,00	2.400,00
<b>Infraestrutura de TI</b>	Servidor / Hospedagem (18 meses)	1	800,00	14.400,00
	Computador	5	1.500,00	7.500,00
	Software / Licença (software livre)	0	0	0
	Equipamentos de Comunicação	1	2.000,00	2.000,00
	Impressora	1	450,00	450,00
<b>Gestão / Administração</b>	Administrador (18 meses)	1	4.000,00	72.000,00
	Coordenador EaD ( 18 meses)	1	2.000,00	36.000,00
	Coordenador Pedagógico (18 meses)	1	1.800,00	32.400,00
	Secretária (18 meses)	1	1.000,00	18.000,00
<b>Despesas de Funcionamento</b>	Material de Escritório	6	180,00	900,00
	Certificados	180	2,00	360,00
	Telefone	1	80,00	1.440,00
	Energia Elétrica	1	80,00	1.440,00
	Água	1	50,00	900,00
	Correio	1	20,00	360,00
	Serviço de Limpeza	1	400,00	7.200,00
	Internet Banda Larga	1	180,00	3.240,00
<b>CUSTO TOTAL:</b>				<b>391.790,00</b>

### 1.3 RECURSOS DE *DESIGN* INSTRUCIONAL VIRTUAL DO CURSO

O planejamento do percurso formativo, bem como a elaboração das dinâmicas presentes no curso virtual Cultura Digital foram desenvolvidas pelo *Designer* Instrucional. Considerando a utilização de recursos eletrônicos para a criação de soluções educacionais, o *Designer* Instrucional (DI) deve relacionar a teoria de aprendizagem com a prática educacional e pedagógica. Este profissional deve construir um ambiente que contemple os mais diversos estilos de aprendizagem para que a formação atinja os seus objetivos pedagógicos.

Diante das diretrizes do curso virtual Cultura Digital, o DI propõe um conjunto de métodos, técnicas e recursos pedagógicos que irão possibilitar a consolidação de um ambiente interativo, amigável, de fácil navegação e com recursos de comunicação sempre priorizados.

O DI teve um papel fundamental no planejamento e no desenvolvimento do curso virtual Cultura Digital. Nesta construção, foi considerado os diferentes tipos de aprendizagem, propondo em seus conteúdos atividades que motivem a interação entre alunos e tutores. Assim, todo o processo formativo será acompanhado por meio de avaliações e contínuo gerenciamento visando a melhoria destes.

Neste item serão apresentados alguns recursos de Design Instrucional que permitem visualizar de uma forma geral as estratégias que serão adotadas no curso em sua fase de planejamento, até a sua fase de execução, onde será permitido um acompanhamento e avaliação da performance de todo processo formativo.

Estes recursos permitirão que toda a equipe envolvida na elaboração do curso visualizem as referências comuns acerca dos objetivos e das atividades desenvolvidas na formação. A seguir será apresentada uma breve descrição acerca dos principais recursos utilizados neste projeto.

#### **Mapa de Atividades**

O mapa de atividades, é o instrumento que permite o planejamento e o detalhamento de todas as atividades que compõe um curso, sejam elas teóricas ou práticas. O seu principal objetivo é ser uma ferramenta de gestão do curso, sobretudo na elaboração e descrição de cada atividade formativa. Por meio dele é possível realizar análises a respeito da quantidade de atividades propostas no curso, permitindo o DI garantir que os diversos estilos de aprendizagem sejam contemplados.

As atividades práticas e teóricas estão descritas no documento buscando garantir que os objetivos específicos das unidades sejam alcançados, conforme é apresentado no Quadro 3.

Quadro 3 - Mapa de Atividades

Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA): TelEduc					
Aula/ Semana (período)	Unidade (Tema principal)	Sub-unidades (Sub-temas)	Objetivos específicos	Atividades teóricas e recursos/ferramentas de EaD	Atividades práticas e recursos/ferramentas de EaD
<b>Aula 1</b> 6 h 4 dias	Ambientação	- Introdução a Educação a Distância - Características entre curso presencial, semi presencial e EAD	- <b>Compreender</b> as diferenças entre os modelos de cursos;  - <b>Reconhecer</b> o ambiente virtual de aprendizagem.	<b>Atividade 1: Vídeo Educação a distância</b> O aluno realizará o acesso ao vídeo com comentários sobre Cultura Digital. <b>Ferramenta:</b> Material de apoio <b>Recurso:</b> Vídeo Educação a Distância <a href="http://www.youtube.com/watch?v=bxK9KtF4Dvk">http://www.youtube.com/watch?v=bxK9KtF4Dvk</a>	<b>Atividade 2: Elaborar o Perfil</b> <b>Ferramenta:</b> Perfil <b>Avaliativa:</b> Não <b>Duração:</b> 1 dia  <b>Atividade 3: Disponibilizar o perfil. Utilizar a ferramenta perfil elaborando o texto e colocando a foto</b> <b>Ferramenta:</b> Perfil <b>Avaliativa:</b> Não <b>Duração:</b> 1 dias
<b>Aula 2</b> 7 h 7 dias	Software Livre	- Introdução;  - Movimento Software Livre;  - Liberdade para criar, usar e transformar.	- <b>Definir</b> o que é Software Livre;  - <b>Interpretar</b> o ecossistema dos Softwares Livre;  - <b>Refletir</b> sobre a importância do Software Livre frente à Cultura Digital.	<b>Atividade 4: Software Livre (Viabilidade, Qualidade e Liberdade).</b> Realizar atividade de leitura a partir do material de apoio disponibilizado no AVA. <b>Ferramenta:</b> Material de apoio <b>Recurso:</b> Arquivo PDF Software_Livre_reduzido.pdf  <b>Atividade 5: Movimento Software Livre</b> Realizar atividade de leitura a partir do hipertexto disponibilizado no AVA. <b>Ferramenta:</b> Material de Apoio <b>Recurso:</b> Hipertexto ( <a href="http://www.aslgo.org.br/movimento-sl.html">http://www.aslgo.org.br/movimento-sl.html</a> )	<b>Atividade 7: Fórum de Discussão: “Por que utilizar Software Livre?”</b> <b>Ferramenta:</b> Fóruns de discussão <b>Avaliativa:</b> Não <b>Duração:</b> 5 dias  <b>Atividade 8: Palavra Cruzada da Cultura Digital</b> A partir da leitura realizada do texto disponibilizado na atividade 4 ( <b>Software Livre Viabilidade, Qualidade e Liberdade</b> ), resolver a palavra cruzada desta atividade <b>Ferramenta:</b> Atividades <b>Avaliativa:</b> não <b>Duração:</b> 1 dias

Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA): TelEduc					
Aula/ Semana (período)	Unidade (Tema principal)	Sub-unidades (Sub-temas)	Objetivos específicos	Atividades teóricas e recursos/ferramentas de EaD	Atividades práticas e recursos/ferramentas de EaD
<b>Aula 3</b> 6 h <b>6 dias</b>	Software Livre	- Sistemas e Aplicativos Livres;		<b>Atividade 6: Sistemas e Aplicativos Livres</b> Realizar atividade de leitura a partir do material de apoio disponibilizado no AVA. <b>Ferramenta:</b> Material de apoio <b>Recurso:</b> Arquivo PDF (sistemas e aplicativos livres.pdf)	<b>Atividade 9: Pesquisando programas aplicativos.</b> Pesquisar e elaborar, a partir de suas impressões, uma tabela comparativa entre programas aplicativos livres e proprietários de sua livre escolha. <b>Ferramenta:</b> Portfólio <b>Avaliativa:</b> Sim <b>Valor:10</b> <b>Duração: 5 dias</b>
<b>Aula 4</b> 7 h <b>7 dias</b>	Cultura Digital	- Introdução; - Licenciamento; - Cultura Digital.	- <b>Discutir e analisar</b> o conceito de Cultura Digital e suas formas de licenciamento.  - <b>Compreender</b> os conceitos de cultura digital	<b>Atividade 10: Conhecendo Cultura Digital.</b> Realizar atividade de leitura a partir do material de apoio disponibilizado no AVA. <b>Ferramenta:</b> Material de apoio <b>Recurso:</b> Arquivo PDF (entrevista_juca.pdf)  <b>Atividade 13: Licenças Livres e a Creative Commons</b> Realizar atividade de leitura a partir do material de apoio disponibilizado no AVA. <b>Ferramenta:</b> Material de apoio <b>Recurso:</b> Arquivo PDF (Licenças Livres e a Creative Commons.pdf)  <b>Atividade 14: Vídeo Conheça a Licença Creative Commons</b> O aluno realizará o acesso ao	<b>Atividade 15: Pesquisando tipos de Licenças Livres.</b> <b>Ferramenta:</b> Portfólio <b>Avaliativa:</b> Sim <b>Valor:</b> 10 <b>Duração:3 dias</b>  <b>Atividade 16: Fórum de Discussão: “O que você entende por Cultura Digital?”</b> <b>Ferramenta:</b> Fóruns de discussão <b>Avaliativa:</b> Sim <b>Valor:</b> 10 <b>Duração:3 dias</b>

Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA): TelEduc					
Aula/ Semana (período)	Unidade (Tema principal)	Sub-unidades (Sub-temas)	Objetivos específicos	Atividades teóricas e recursos/ferramentas de EaD	Atividades práticas e recursos/ferramentas de EaD
				<p>vídeo sobre o conceito da Licença Creative Commons.  <b>Ferramenta:</b> Atividades  <b>Recurso:</b> Vídeo Creative Commons  <a href="http://www.youtube.com/watch?v=izSOrOmxRgE">http://www.youtube.com/watch?v=izSOrOmxRgE</a></p>	
<b>Aula 5</b> 6 h 6 dias	Cultura Digital	- Cibercultura.	- <b>Discutir e analisar</b> o conceito de Cibercultura Digital.	<p><b>Atividade 11: Vídeo Cultura Digital</b>  O aluno realizará o acesso ao vídeo com comentários sobre Cultura Digital.  <b>Ferramenta:</b> Atividades  <b>Recurso:</b> Vídeo Cultura Digital  <a href="http://www.youtube.com/watch?v=2tLXZJ6SC28">http://www.youtube.com/watch?v=2tLXZJ6SC28</a></p> <p><b>Atividade 12: Cibercultura</b>  O aluno realizará o acesso ao vídeo com comentários e definição sobre Cibercultura.  <b>Ferramenta:</b> Atividades  <b>Recurso:</b> Vídeo “O que é Cibercultura”  (<a href="http://www.youtube.com/watch?v=eqJG9xmb0KE">http://www.youtube.com/watch?v=eqJG9xmb0KE</a>)</p>	<p><b>Atividade 17: Formar grupos</b>  Nesta atividade serão criados grupos de três alunos.  <b>Ferramenta:</b> Grupos  <b>Avaliativa:</b> Não  <b>Duração:</b> 2 dias</p> <p><b>Atividade 18: Atividade em Grupo: “O que entendemos por Cultura Digital</b>  Nesta atividade os componentes do grupo terão acesso aos conceitos elaborados pelos demais alunos desenvolvida na Atividade 9. O grupo deverá construir um resumo dos conceitos concernentes ao tema.  <b>Ferramenta:</b> Portfólio em grupo  <b>Avaliativa:</b> Sim  <b>Recurso:</b> arquivo.doc  <b>Valor:</b> 10  <b>Duração:</b> 3 dias</p>

Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA): TelEduc					
Aula/ Semana (período)	Unidade (Tema principal)	Sub-unidades (Sub-temas)	Objetivos específicos	Atividades teóricas e recursos/ferramentas de EaD	Atividades práticas e recursos/ferramentas de EaD
<b>Aula 6</b> 6 h <b>5 dias</b>	Compartilhamento	- Blogs;  - Sites de compartilhamento.	- <b>Pesquisar</b> repositórios de multimídia colaborativos;  - <b>Reconhecer</b> a diferença entre Blog e Website.	<b>Atividade 19: Identificando Ferramentas de compartilhamento de conteúdo.</b> Realizar atividade de leitura a partir do hipertexto disponibilizado no AVA. <b>Ferramenta:</b> Material de Apoio <b>Recurso:</b> Hipertexto <a href="http://ead.telecentros.br.com/mod/resource/view.php?id=3530">http://ead.telecentros.br.com/mod/resource/view.php?id=3530</a>  <b>Atividade 20: Blog</b> Realizar atividade de leitura a partir do material de apoio disponibilizado no AVA. <b>Ferramenta:</b> material de apoio <b>Recurso:</b> Arquivo pdf (blog.pdf)  <b>Atividade 21: Sites de Compartilhamento</b> Realizar atividade de leitura a partir do material de apoio disponibilizado no AVA. <b>Ferramenta:</b> material de apoio <b>Recurso:</b> Arquivo pdf (Sites de Compartilhamento.pdf)	<b>Atividade 22: Trabalho em grupo: “Compartilhando conteúdos na internet”.</b> Esta atividade prevê que os alunos, organizados em grupo (o mesmo formado na Atividade 8), deverão compartilhar suas tabelas comparativas entre programas aplicativos Livres e proprietários, elaboradas, a partir da atividade número 3, e produzir uma nova tabela que contenha todas as comparações realizadas individualmente. <b>Ferramenta:</b> Portfólio em grupo <b>Recurso :</b> arquivo.ppt <b>Avaliativa:</b> Sim <b>Valor: 10</b> <b>Duração:</b> 4 dias  <b>Atividade 23: Campo minado</b> <b>Ferramenta:</b> Exercício <b>Recurso :</b> Atividades <b>Avaliativa:</b> não <b>Valor: 10</b> <b>Duração:</b> 1 dias
<b>Aula 7</b> 2 h <b>2 dias</b>	Avaliação Curso				<b>Atividade 24: Exercício para aferição de conteúdo trabalhado</b> <b>Ferramenta:</b> Exercício <b>Recurso :</b> Questões - contendo

Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA): TelEduc					
Aula/ Semana (período)	Unidade (Tema principal)	Sub-unidades (Sub-temas)	Objetivos específicos	Atividades teóricas e recursos/ferramentas de EaD	Atividades práticas e recursos/ferramentas de EaD
					<p>diversas estratégias -( dissertativas, verdadeiro ou falso e múltipla escolha).  <b>Avaliativa:</b> Sim  <b>Valor:</b> 10  <b>Duração:</b>2 dias</p> <p><b>Atividade :</b> Questionário de avaliação do curso  <b>Ferramenta:</b> Exercício  <b>Recurso :</b> Questões ( dissertativas e múltipla escolha).  <b>Avaliativa:</b> não  <b>Duração:</b>2 dias</p>

## Matriz de Design Instrucional

A matriz de design instrucional é uma ferramenta que contém o detalhamento sobre uma atividade do Mapa de Atividades. Descreve os objetivos de cada atividade, definindo seus critérios de avaliação, conteúdos, tipo de interação entre alunos, ferramentas utilizadas no AVA, bem como as expectativas dos resultados desenvolvidos nestas.

O Quadro 4 apresenta o detalhamento de uma atividade individual (Atividade 3) dentro da aula nº 1. Já o Quadro 5 descreve uma atividade em grupo (Atividade 18) que será desenvolvida na aula nº 5.

Quadro 4 - Matriz de *Design* Instrucional da atividade 3

Ambiente virtual de aprendizagem: TelEduc		Curso/disciplina: Cultura Digital <i>Designer Instrucional: Rodolfo Avelino</i>
Identificação da Atividade	Detalhamento da Atividade	
<b>Atividade 3</b>	<p><b>Descrição / proposta da dinâmica: “Disponibilizar o perfil. Utilizar a ferramenta perfil elaborando o texto e colocando a foto”</b> No primeiro contato com o curso é importante que seus colegas conheçam um pouco mais sobre você. Também gostaríamos de saber quais suas expectativas em relação ao conteúdo do curso. Acesse a ferramenta <b>perfil</b> e preencha os campos buscando atender os seguintes pontos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presente, escrevendo um pouco sobre seu currículo, lazer e sua foto;</li> <li>• Coloque suas expectativas quanto ao curso;</li> <li>• Coloque seus contatos nas redes sociais;</li> <li>• Busque conhecer os outros colegas de curso acessando na ferramenta portfólio os seus perfis.</li> </ul>	
	<p><b>Objetivo(s):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação do aluno;</li> <li>• Levantar as expectativas do aluno ao curso;</li> <li>• Aumentar a afetividade entre os alunos;</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumentar a interatividade entre os alunos.</li> </ul>		
<b>Cr�terios / avalia�o:</b> atividade n�o avaliativa, espera-se que o aluno siga as orienta�es da atividade.		
<b>Tipo de intera�o:</b> individual	<b>Prazo:</b> 1 dia	<b>Ferramenta(s):</b> Perfil
<b>Conte�do(s) de apoio e complementar(es):</b> as orienta�es est�o descritas na atividade.		
<b>Produ�o dos alunos / avalia�o:</b> Espera-se que o aluno preencha seu perfil pessoal com um pouco de seu hist�rico pessoal e profissional e suas expectativas com rela�o ao curso.		
<b>Feedback:</b> ser� dado em at� 72 horas caso o aluno n�o preencha o seu perfil.		

Quadro 5 - Matriz de *Design* Instrucional da atividade 18

<b>Ambiente virtual de aprendizagem:</b> TelEduc	<b>Curso/disciplina:</b> Virtual Cultura Digital <b>Designer Instrucional:</b> Rodolfo Avelino
<b>Identifica�o da Atividade</b>	<b>Detalhamento da Atividade</b>
<b>Atividade 18</b>	<p><b>Descri�o / proposta da din�mica:</b> “Atividade em Grupo: “O que entendemos por Cultura Digital”</p> <p>Nesta atividade os alunos se organizar�o em grupos de tr�s componentes e dever�o acessar as s�nteses elaboradas pelos demais alunos desenvolvida na Atividade 16 (F�rum de Discuss�o: “O que voc� entende por Cultura Digital?”). O grupo dever� construir um resumo dos conceitos concernentes ao tema.</p> <p><b>Objetivo(s):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporcionar aos participantes um momento de reflex�o acerca do tema Cultura Digital;</li> <li>• Avaliar a capacidade de s�ntese em grupo;</li> <li>• Aumentar a afetividade entre os alunos;</li> <li>• Aumentar o autoconhecimento individual;</li> <li>• Aumentar a interatividade entre os alunos.</li> </ul>

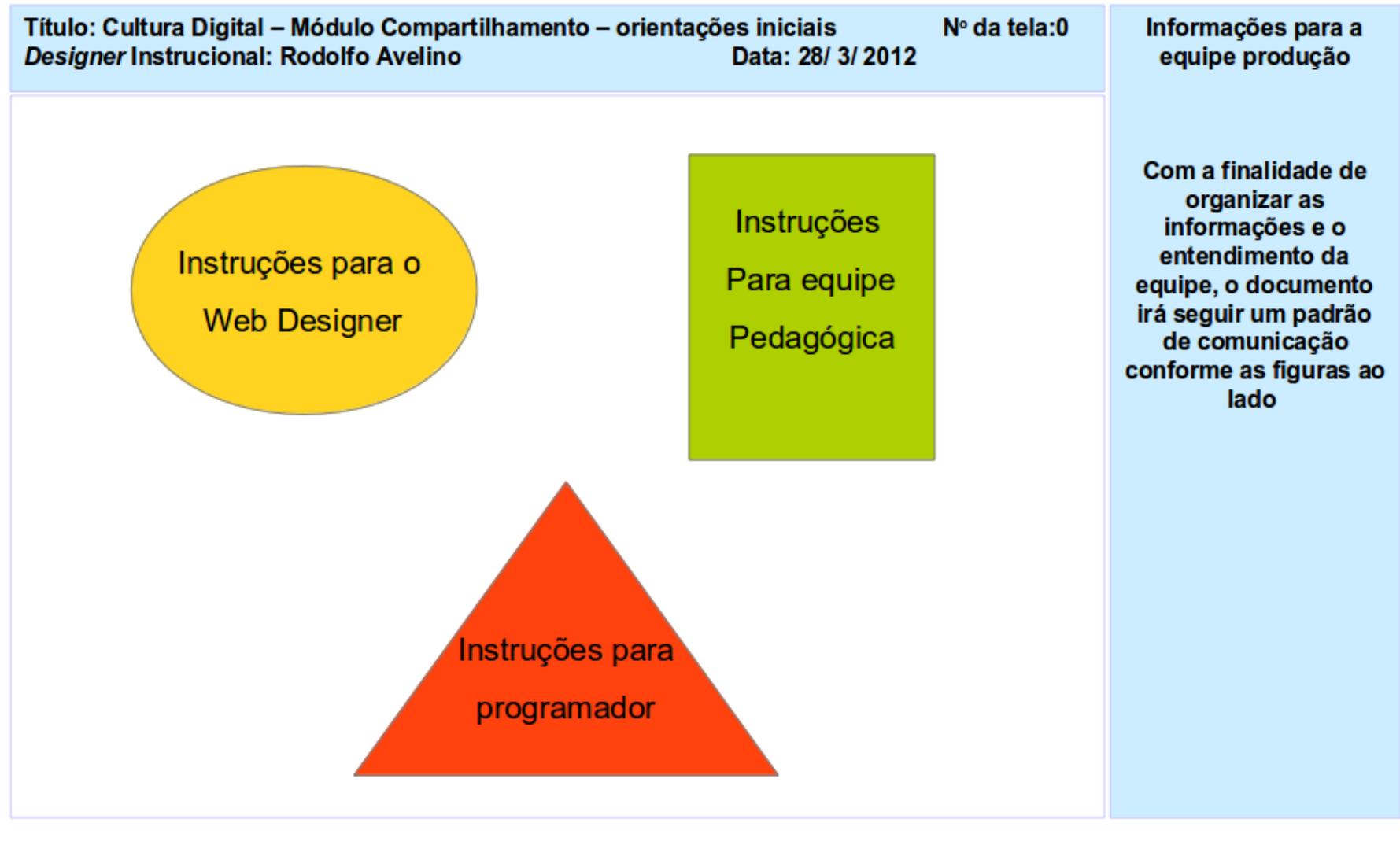
<b>Cr�terios / avalia�o:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividade entregue no prazo estipulado;</li> <li>• Capacidade de s�ntese do grupo acerca do tema e das discuss�es realizadas no F�rum de discuss�o.</li> </ul>		
<b>Tipo de intera�o:</b> Grupos de 3 componentes	<b>Prazo:</b> 3 dias	<b>Ferramenta(s):</b> Portf�lio em grupo
<b>Conte�do(s) de apoio e complementar(es):</b>		
<p>- Arquivo PDF disponibilizado por meio da ferramenta Material de Apoio (entrevista_juca.pdf) – Atividade n�10;</p> <p>- V�deo Cultura Digital disponibilizado na ferramenta Atividades (<a href="http://www.youtube.com/watch?v=2tLXZJ6SC28">http://www.youtube.com/watch?v=2tLXZJ6SC28</a>) – Atividade n�11</p> <p>- V�deo “O que � Cibercultura” disponibilizado na ferramenta Atividades (<a href="http://www.youtube.com/watch?v=eqJG9xmb0KE">http://www.youtube.com/watch?v=eqJG9xmb0KE</a>) - Atividade n�12</p>		
<b>Produ�o dos alunos / avalia�o:</b> Espera-se que o grupo possa produzir uma s�ntese sobre Cultura Digital por meio das discuss�es realizadas no F�rum de discuss�o da atividade n�16.		
<b>Feedback:</b> Em at� 5 dias ap�s a entrega do trabalho.		

## Storyboard

O *storyboard* do curso   um roteiro em forma de esquetes e anota es que mostra visualmente como a sequ ncia de a es devem ser realizadas para a implementa o do curso.

A estrutura do *storyboard* do curso virtual Cultura Digital, foi desenvolvida de uma forma simples propondo os modelos desejados no projeto. Sua estrutura ainda orienta por meio de figuras geom tricas o Web Designer, programador e a equipe pedag gica, o formato da interface desejada para o curso. A Figura 1 apresenta como ser  padronizado a comunica o entre as equipes envolvidas na aula n 3. J  Figuras 2, 3, 4, 5 e 6 apresentam as orienta es referentes   cria o das telas do

curso dentro do contexto de um *storyboard* de conteúdo. A Figura 7 apresenta o *storyboard* de navegação da aula n° 3.

Figura 1 - *Storyboard* da aula 3.

**Título: Cultura Digital - MÓDULO Compartilhamento**  
**Designer Instrucional: Rodolfo Avelino**

**Nº da tela: 1**  
**Data: 28/ 03/ 2012**

**Informações para a  
 equipe produção**

Figura representando  
 Um globo terrestre na  
 Palma de uma Mão.

Fornecer o texto de boas vindas  
 E os objetivos específicos do  
 Curso para a equipe de programação.

**Web Designer**  
 Disponibilizar uma  
 figura para a equipe de  
 programação (globo  
 na palma de uma mão)

**Equipe pedagógica,**  
 criar um texto de boas  
 vindas e disponibilizar  
 os objetivos  
 específicos deste  
 módulo.

Criar uma animação em flash  
 Com o conteúdo dos objetivos  
 Específicos do curso  
 (conteúdo será encaminhado pela  
 Equipe pedagógica)

**Equipe Programação**  
 Criar uma animação  
 em flash, com os  
 movimentos  
 progressivos dos itens  
 dos objetivos  
 específicos e um  
 movimento no globo  
 na palma da mão  
 (figura).

FIGURA 2 - Storyboard da aula 3.

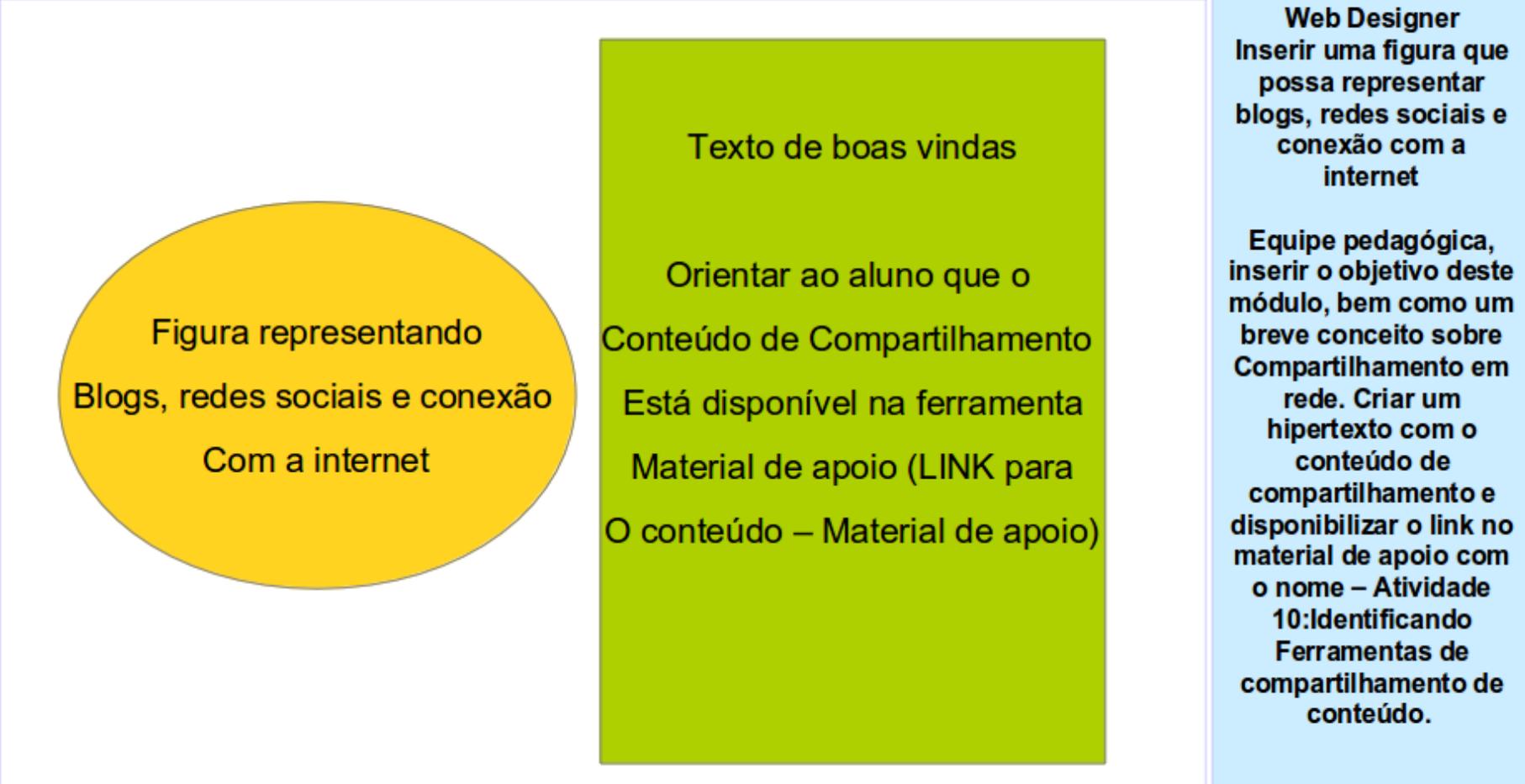
<b>Título: Cultura Digital - MÓDULO Compartilhamento</b> <b>Designer Instrucional: Rodolfo Avelino</b>		<b>Nº da tela: 2</b> <b>Data: 28/ 03/ 2012</b>	<b>Informações para a equipe produção</b>
	<p><b>Figura representando</b>  <b>Blogs, redes sociais e conexão</b>  <b>Com a internet</b></p>	<p><b>Texto de boas vindas</b></p> <p><b>Orientar ao aluno que o</b>  <b>Conteúdo de Compartilhamento</b>  <b>Está disponível na ferramenta</b>  <b>Material de apoio (LINK para</b>  <b>O conteúdo – Material de apoio)</b></p>	<p><b>Web Designer</b>  <b>Inserir uma figura que</b>  <b>possa representar</b>  <b>blogs, redes sociais e</b>  <b>conexão com a</b>  <b>internet</b></p> <p><b>Equipe pedagógica,</b>  <b>inserir o objetivo deste</b>  <b>módulo, bem como um</b>  <b>breve conceito sobre</b>  <b>Compartilhamento em</b>  <b>rede. Criar um</b>  <b>hipertexto com o</b>  <b>conteúdo de</b>  <b>compartilhamento e</b>  <b>disponibilizar o link no</b>  <b>material de apoio com</b>  <b>o nome – Atividade</b>  <b>10:Identificando</b>  <b>Ferramentas de</b>  <b>compartilhamento de</b>  <b>conteúdo.</b></p>

FIGURA 3 – Storyboard da aula 3.

<p><b>Título: Cultura Digital - MÓDULO Compartilhamento</b>  <b>Designer Instrucional: Rodolfo Avelino</b></p>	<p><b>Nº da tela: 3</b>  <b>Data: 28/ 03/ 2012</b></p>	<p><b>Informações para a equipe produção</b></p>
<p><b>Texto sobre BLOG</b></p> <p>Breve introdução ao conceito de blog e orientar o aluno Sobre o material disponível No material de apoio. Com o nome Diferença entre BLOG e <u>Website</u>.</p>	<p>Figura com os ícones dos BLOGS mais utilizados.</p> <p>Crie Seu BLOG!</p> <p>Links para blogs externos :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Blogger</u></li> <li>- <u>Wordpress</u></li> </ul>	<p><b>Web Designer</b>  <b>Inserir uma figura com os ícones dos blogs mais utilizados. Criar uma caixa destacada que contenha o título “Crie o seu BLOG”, contendo os links para o <u>blogger</u> (<a href="http://www.blogger.com/home">http://www.blogger.com/home</a>) e <u>Wordpress</u> (<a href="http://pt-br.wordpress.com/">http://pt-br.wordpress.com/</a>)</b></p> <p><b>Equipe pedagógica, disponibilizar o conteúdo sobre BLOG e disponibilizar o link no material de apoio com o nome – Diferença entre BLOG e <u>Website</u>, do arquivo em PDF (<u>blogxsite.pdf</u>)</b></p>

FIGURA 4 – Storyboard da aula 3.

Título: Cultura Digital - MÓDULO Compartilhamento  
 Designer Instrucional: Rodolfo Avelino

Nº da tela: 4  
 Data: 28/ 03/ 2012

Informações para a  
 equipe produção

Criar um gif  
 Animado de  
 Um click em um botão  
 De upload

Algumas dicas de sites de  
 compartilhamento

Equipe de programação  
 Criar um gif animado com  
 um ponteiro de mouse  
 clicando em um botão de  
upload.

Web Designer  
 criar caixa com uma lista de  
 sites de compartilhamento.

Equipe pedagógica,  
 disponibilizar o conteúdo  
 sobre sites de  
 compartilhamento.  
 Disponibilizar as informações  
 para o trabalho em grupo.  
 atividade (nº 11):

Trabalho em grupo:  
 “Compartilhando conteúdos  
 na Internet”

Ferramenta: Portfólio em  
 grupo

Recurso : arquivo.ppt  
 Avaliativa: Sim (Formativa)  
 Peso: 2

Disponibilizar o conteúdo sobre o compartilhamento em rede e seu  
 Poder de disseminar conhecimentos, culturas, obras, entre outras.

**ATENÇÃO:** não esquecer de criar a atividade (nº 11):

Trabalho em grupo: “Compartilhando conteúdos na internet”, onde o grupo de aluno  
 irá disponibilizar um arquivo.ppt no portfólio de grupo.

FIGURA 5 – Storyboard aula 3.

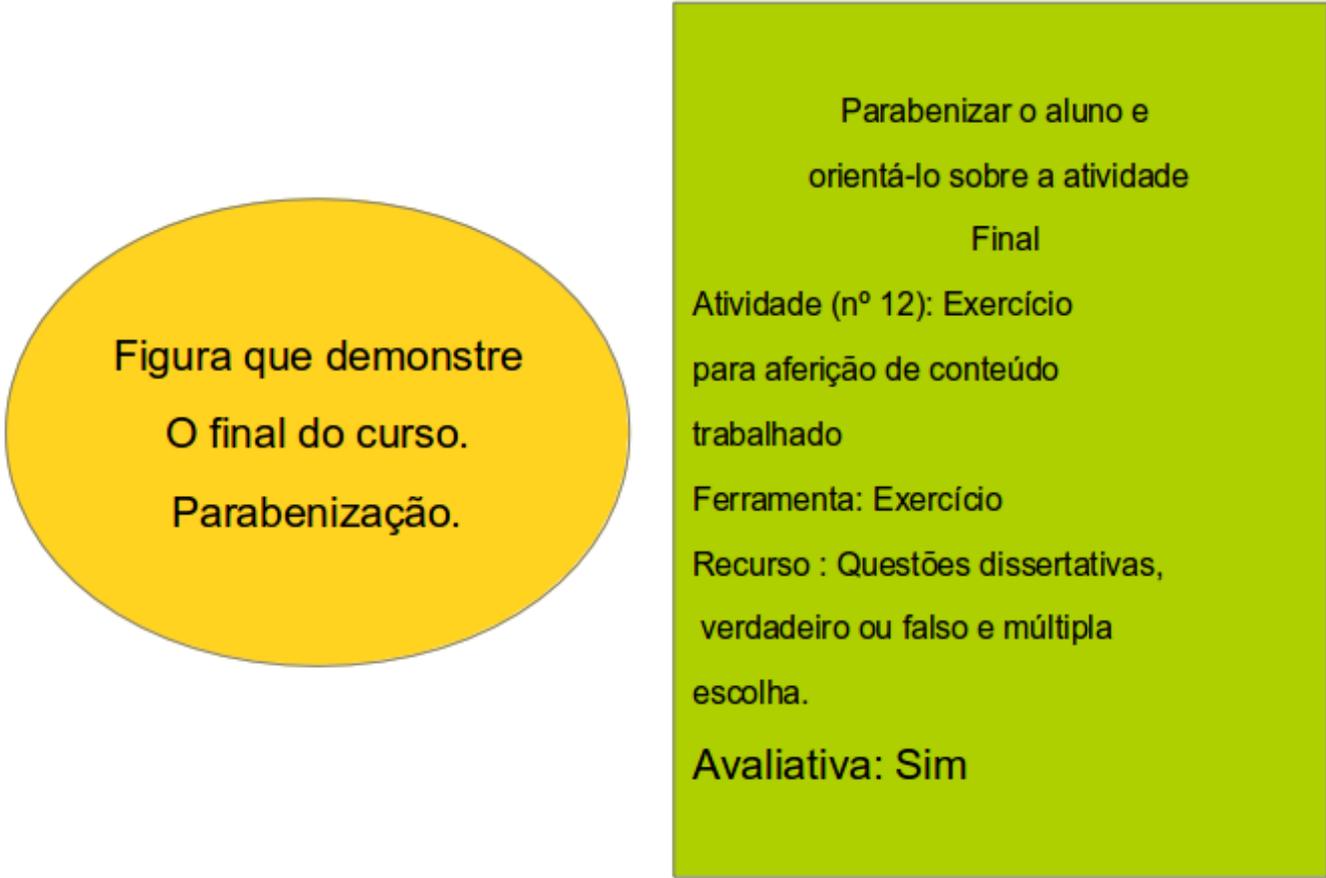
Título: Cultura Digital - MÓDULO Compartilhamento Designer Instrucional: Rodolfo Avelino	Nº da tela: 5 Data: 28/ 03/ 2012	Informações para a equipe produção
 <p>Figura que demonstre O final do curso. Parabenização.</p> <p>Parabenizar o aluno e orientá-lo sobre a atividade</p> <p>Final</p> <p>Atividade (nº 12): Exercício para aferição de conteúdo trabalhado</p> <p>Ferramenta: Exercício</p> <p>Recurso : Questões dissertativas, verdadeiro ou falso e múltipla escolha.</p> <p>Avaliativa: Sim</p>		<p><b>Web Designer</b> Disponibilizar uma figura que demonstre o final do curso.</p> <p>Equipe pedagógica, texto de agradecimento do curso e que parabenize o aluno pelo seu desempenho.</p> <p>Disponibilizar as informações sua a atividade final, na ferramenta exercicio, com as questões dissertativas e de múltipla escolha (ou verdadeiro ou falso) <b>Atividade nº 12</b></p>

FIGURA 6 – Storyboard da aula 3.

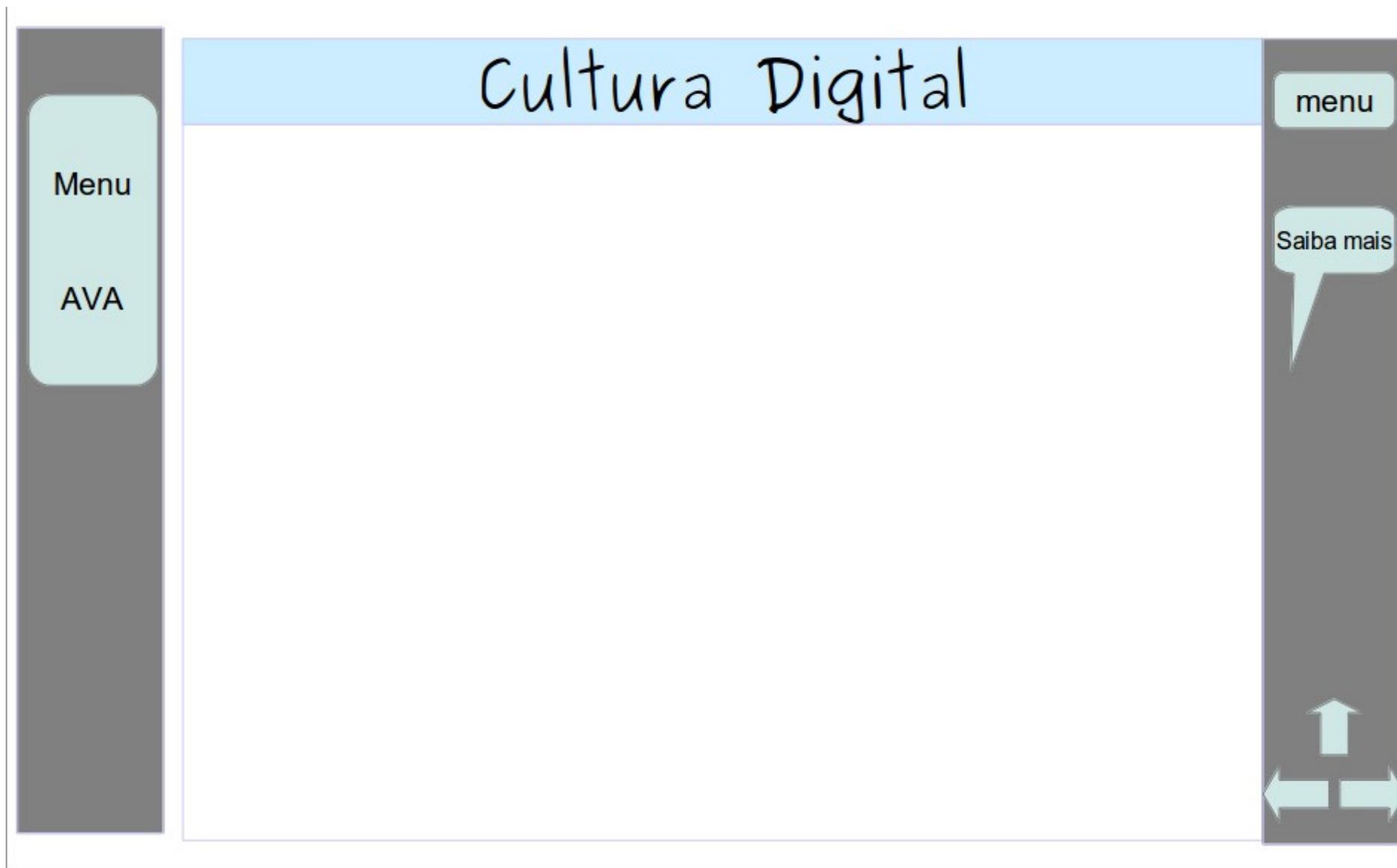


FIGURA 7 - Storyboard da aula3.

## 2 ANÁLISE DO *DESIGN* INSTRUCIONAL DO CURSO

### 2.1 PLANEJAMENTO

A proposta pedagógica do curso virtual Cultura Digital busca estimular a capacidade de criação e expressão do aluno, por meio de atividades individuais e em grupos, que promovam o aluno relacionar seu conhecimento prévio com os conteúdos novos abordados nas atividades do curso. Busca ainda, fundamentar o conceito teórico-prático permitindo ao aluno uma percepção abrangente e crítica das TICs e de seus aplicativos, plataformas e linguagens.

Sua construção considera os diferentes tipos de aprendizagem, propondo em seus conteúdos atividades que motivem a interação entre alunos e tutor. Assim, todo o processo formativo está acompanhado por meio de avaliações e um contínuo gerenciamento, sempre visando a melhoria destes.

A fundamentação teórica que subsidiou o planejamento do curso, foi a da Aprendizagem Significativa que é o conceito central da teoria de aprendizagem de David Ausubel. Esta teoria foi a escolhida, pois baseia-se na promoção da aprendizagem colaborativa e se propõe a considerar o conhecimento e experiências vivenciados pelo o aluno em seu processo de formação. Segundo Moreira (1999) *“a aprendizagem significativa é um processo por meio do qual uma nova informação relaciona-se, de maneira substantiva (não-litera) e não-arbitrária, a um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo”*. Toda aprendizagem para que realmente aconteça, precisa ser significativa para o aluno, isto é, precisa envolvê-lo como pessoa, como um todo. Isto exige que a aprendizagem se relacione com seu universo de conhecimentos, experiências e vivências, sobretudo a aprendizagem deve permitir ao aluno: formular problemas e questões que de algum modo o interessem, o envolvam ou que lhe digam respeito; entrar em confronto existencial com problemas práticos de natureza social, ética, profissional, que lhe sejam relevantes; participar com responsabilidade do processo de aprendizagem; ajudar a transferir o que ele aprendeu na escola para outras circunstâncias e situações de vida. (Abreu e Masetto,1990).

O curso é constituído por 7 aulas que totalizam 25 atividades, sendo 13 atividades teóricas e 12 práticas. As atividades teóricas buscam fundamentar os

principais temas e conceitos da Cultura Digital, por meio de artigos e entrevistas de especialistas. Estes conteúdos estão distribuídos nas mídias visuais e em vídeos, anexos e *hiperlinks*. A diversidade de mídias está presente durante toda formação e buscam atingir os diferentes estilos de aprendizagem. As atividades teóricas estão ilustradas na Figura 8.

As atividades práticas estão divididas em individuais e práticas. As



*Figura 8: Detalhes das Atividades teóricas.*

atividades individuais se concentram na capacitação do aluno no ambiente virtual de aprendizagem e com os momentos de pesquisa da formação. Na Figura 9 os tipos de atividades práticas presentes na formação são apresentadas. Já no Quadro 6 são apresentados mais detalhes acerca das atividades práticas.

Atividades práticas	Avaliação da Aprendizagem	Ferramenta	Modalidade	Duração (dias)
<b>Atividade 2: Elaborar o Perfil</b>	Diagnóstica	Perfil	Assíncrona	1
<b>Atividade 3: Disponibilizar o perfil. Utilizar a ferramenta perfil elaborando o texto e colocando a foto</b>	Diagnóstica	Perfil	Assíncrona	1
<b>Atividade 7: Fórum de Discussão: “Por que utilizar Software Livre?”</b>	Formativa	Fóruns de discussão	Assíncrona	5
<b>Atividade 8: Palavra Cruzada da Cultura Digital</b>	Formativa	Atividades	Assíncrona	1
<b>Atividade 9: Pesquisando programas aplicativos.</b>	Formativa	Portfólio	Assíncrona	5
<b>Atividade 15: Pesquisando tipos de Licenças Livres.</b>	Formativa	Portfólio	Assíncrona	3

Atividades práticas	Avaliação da Aprendizagem	Ferramenta	Modalidade	Duração (dias)
<b>Atividade 2: Elaborar o Perfil</b>	Diagnóstica	Perfil	Assíncrona	1
<b>Atividade 16: Fórum de Discussão: “O que você entende por Cultura Digital?”</b>	Formativa	Fóruns de discussão	Assíncrona	3
<b>Atividade 17: Formar grupos</b>	Formativa	Grupos	Assíncrona	2
<b>Atividade 18: Atividade em Grupo: “O que entendemos por Cultura Digital</b>	Formativa	Portfólio em grupo	Assíncrona	3
<b>Atividade 22: Trabalho em grupo: “Compartilhando conteúdos na internet”.</b>	Formativa	Portfólio em grupo	Assíncrona	4
<b>Atividade 23: Campo minado</b>	Formativa	Atividades	Assíncrona	1
<b>Atividade 24: Exercício para aferição de conteúdo trabalhado</b>	Somativa	Exercícios	Síncrona	2
<b>Atividade 25: Avaliação do curso</b>	Diagnóstica	Atividades	Assíncrona	1

Quadro 6: Dados atividades práticas

A Cultura Digital tem como características o compartilhamento de conteúdos e a troca de conteúdos na rede. Neste sentido as atividades em grupo estimulam estas características. A Figura 9 detalha os tipos de atividades em grupo. Os detalhes das atividades também são apresentados na Figura 10.

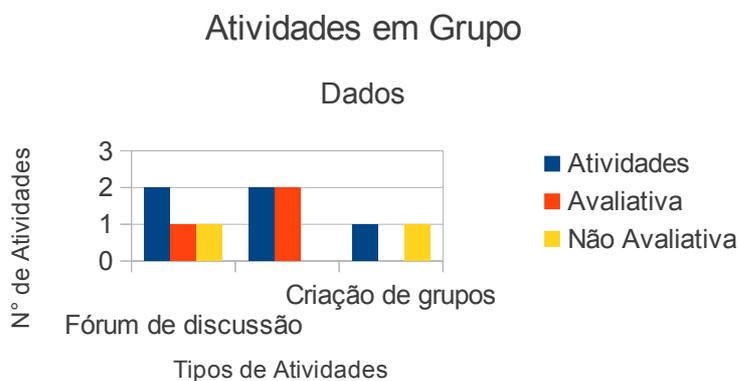
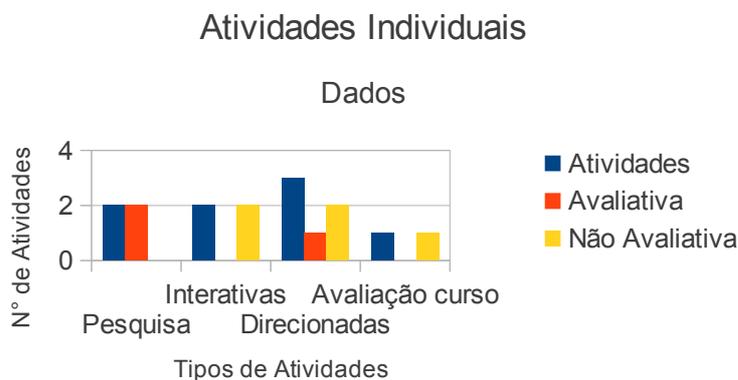


Figura 9: Detalhes Atividade em Grupo



*Figura 10: Detalhes Atividade individual*

A aula 1 tem o objetivo de apresentar ao aluno o atual contexto da educação por meio dos ambientes virtuais de aprendizagem, suas potencialidades e desafios, bem como apresentar as formas de navegação, recursos e ferramentas da plataforma Teleduc. Esta aula foi planejada para atender os alunos que ainda não possuem experiência neste tipo de formação. Segundo a pesquisa TIC Educação 2011, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), apenas 5% dos alunos regularmente matriculados na educação formal, participaram de algum curso a distância. O conteúdo teórico desta aula é apresentado por meio de um *hiperlink* com um vídeo conceituando o Ensino a Distância e 2 atividades práticas que permitiram o aluno conhecer os recursos básicos do Teleduc.

As aulas 2 e 3 propõe ao aluno uma reflexão acerca dos impactos das TICs na sociedade e na nova forma de produção cultural. Nestes dois momentos o Software Livre é o foco dos conteúdos e atividades práticas.

Os objetivos das aulas 4 e 5 estão baseados no conceito de Cultura Digital, com conteúdos teóricos distribuídos em *hiperlinks* textuais e com vídeos, que buscam definir o tema em entrevistas com personalidades e especialistas da área. Nestas duas aulas estão concentradas o maior número de atividades práticas

em grupo do curso, com o propósito de aproximar o aluno aos aspectos da Cultura Digital. As duas últimas aulas tem a proposta de trabalhar com as ferramentas de compartilhamento em rede.

Com relação às avaliações que serão aplicadas, buscou-se utilizar diferentes tipos e formas de avaliação. Todo o processo de avaliação do curso será realizado no ambiente virtual de aprendizagem. Os diversos tipos de avaliações estão contempladas na formação, conforme apresentado no Quadro 6. Entretanto, por ser um curso com o objetivo de capacitar agentes de inclusão digital, a maior parte destas são formativas.

Na formação além da participação em 75% das atividades, todas avaliações são obrigatórias no critérios de certificação do curso. Na última aula do curso, será aplicado um questionário de avaliação a todos os alunos, a fim de que avaliem os pontos fortes e a melhorar do curso, sobretudo se as expectativas pessoais foram atingidas.

## **2.2 RECURSOS DE DESIGN**

Promover um ambiente favorável a troca de experiências, cultura e construção de conhecimento são pilares que sustentam o processo de formação do curso virtual Cultura Digital. O curso busca propor atividades que possam favorecer o desenvolvimento do pensamento crítico por meio de pesquisas, dinâmicas e resoluções de problemas para os grupos envolvidos, sobretudo diante das facilidades oferecidas pelo atual desenvolvimento tecnológico que vêm modificando principalmente os comportamentos sociais e profissionais.

Para que estes objetivos possam ser alcançados e, principalmente, sejam gerenciados durante o processo de formação, foi utilizado o Mapa de Atividades, importante ferramenta para o planejamento e elaboração de um curso on line. Este recurso permite visualizar e determinar a necessidade de instrução do curso, principalmente considerando o perfil de seu aluno. Para que as aulas sejam mais interativas e menos cansativas elas estão distribuídas em 7 aulas com carga horária entre 5 e 7 horas cada. Deste modo, serão utilizadas nas atividades teóricas (um meio eficaz para alcançar objetivos de cada unidade), arquivos em PDF, vídeos instrutivos de acordo com os temas específicos de aula e links da web. Esta

diversidade dos objetos de aprendizagem busca alcançar as metas de compreensão do curso, sobretudo tornar o curso mais interessante e menos massivo. As atividades práticas estarão diretamente se relacionando com os conteúdos teóricos. Neste sentido, elas estão distribuídas em momentos de pesquisa individual, onde espera-se que o aluno possa se aprofundar nos tópicos geradores das aulas teóricas. Em fóruns de discussão com o objetivo de criar um ambiente de troca e compartilhamento das pesquisas realizadas, e por fim, jogos que de uma maneira lúdica e interativa, pretendem aferir de forma direcionada a compreensão do aluno diante dos temas e conceitos trabalhados no curso.

Por meio do Mapa de Atividades é possível visualizar que os temas e conseqüentemente seus respectivos conteúdos, seguem uma seqüência cronológica do mais simples ao mais complexo nível de compreensão. Foi planejado para cada dia de atividade, uma hora de dedicação ao curso, por este motivo não existem aulas no curso que ultrapassem uma semana de atividades.

Para que toda a equipe envolvida no desenvolvimento do curso possa estar alinhada, foi aplicado mais um recurso de DI que permite detalhar os objetivos e o foco de algumas atividades, bem como os conteúdos e a definição das mídias utilizadas. Para esta fase a Matriz de Design Instrucional é a ferramenta que pode auxiliar o trabalho da equipe. Segundo Filatro (2008, p. 44) “é importante assinalar que a matriz pode ser usada como material de orientação da equipe de design e desenvolvimento instrucional, além de ser apresentada como um mapa do curso, na íntegra ou em versão simplificada, dependendo do público-alvo”.

Neste sentido uma atividade individual com baixo nível de complexidade, e outra em grupo com alto nível foram as escolhidas. A Atividade 3, “**Disponibilizar o perfil. Utilizar a ferramenta perfil elaborando o texto e colocando a foto**”, está presente na primeira aula e tem o objetivo de apresentar ao aluno os recursos e ferramentas do ambiente virtual de aprendizagem Teleduc. Mesmo considerando que as matrizes são produzidas a partir de atividades complexas, foi considerado que este momento inicial e de apresentação é fundamental dentro do curso, pois permite ao tutor diagnosticar o perfil de sua turma em relação suas expectativas, currículo e particularidades de cada aluno, bem como a familiaridade destes com os recursos tecnológicos:

De fato, por meio da matriz, podemos definir quais atividades serão necessárias para atingir os objetivos, bem como elencar quais conteúdos e ferramentas serão precisos para a realização das atividades. Podemos também estabelecer como se dará a avaliação do alcance dos objetivos. A matriz permite ainda verificar quais serão os níveis de interação entre o aluno e os conteúdos, as ferramentas, o educador e os outros alunos e que tipo de ambiente virtual será necessário para o desempenho das atividades. (FILATRO, 2008, p. 44).

O resultado desta atividade estará disponível dentro do perfil individual de cada aluno. Com o mesmo objetivo de detalhamento, a atividade em grupo **“O que entendemos por Cultura Digital”**, presente na Atividade 18, os alunos se organizarão em grupos de três componentes e deverão acessar as sínteses elaboradas pelos demais alunos desenvolvida na Atividade 16 (Fórum de Discussão: “O que você entende por Cultura Digital?”). O grupo deverá construir um resumo dos conceitos concernentes ao tema. Esta atividade está presente na aula 5 e exige um nível de compreensão maior do grupo de alunos. Para estas atividades são indicados os vídeos **“Cultura Digital”** e **“O que é Cibercultura”**, além do arquivo em PDF com a entrevista do ex Ministro da Cultura Juca Ferreira, que discorre acerca do tema Cultura Digital. O resultado desta atividade será entregue por meio do portfólio do grupo.

Para que todo este planejamento possa ser apresentado a equipe do NEAD, um *Storyboard*, da última aula antes da avaliação, a aula 6 (Compartilhamento), foi desenvolvido. O *Storyboard* utilizado no projeto foi o do tipo conteúdo, neste sentido em cada slide é apresentado as orientações para as equipes envolvidas na produção do curso. As informações mais detalhadas sobre a navegação e *layout* das telas não foram produzidas neste momento.

### **2.3 DIFERENCIAIS E RISCOS**

O curso é inédito dentro de uma plataforma de ensino a distância. Possui grandes diferenciais de conteúdo e dinâmica, pois diferente dos diversos cursos que abordam a tecnologia da informação, este não é estritamente técnico e se propõe a discutir as consequências da massificação da digitalização, sobretudo de suas ferramentas e aplicativos na sociedade e bens culturais. Por ser parte de uma

política nacional de inclusão digital, este curso tem o propósito de qualificar principalmente os agentes de inclusão digital, que são as referências tecnológicas dentro de suas comunidades.

Por possuir apenas a aula inaugural como momento presencial, a formação possibilitará a participação de alunos de diversas regiões do estado de São Paulo. Vale ressaltar que ao término da formação será aplicada uma avaliação da qualidade do curso. Este instrumento será de suma importância no processo de melhorias da formação.

A coordenação pedagógica do NEAD redigirá relatórios trimestrais ao Ministério das Comunicações com o objetivo de apresentar o cumprimento das metas do plano de trabalho, planilha de gastos, bem como uma síntese com gráficos apresentando os dados de evasão, o status das atividades aplicadas, entre outros dados que a coordenação pedagógica acreditar ser relevante.

Vale salientar que dentro do processo de planejamento do curso, foram descritos alguns pontos considerados de riscos na fase de execução da formação. Entre os considerados mais sensíveis estavam os relacionados com a adaptação do aluno a uma plataforma de Aprendizagem Virtual. Embora vivamos uma época de grandes avanços tecnológicos, não podemos dizer o mesmo em relação à educação, particularmente a educação pública, da qual grande parte de nossos alunos é oriunda. Neste sentido, um outro ponto de risco é como o aluno conduzirá sua formação considerando que o mesmo deverá gerenciar uma carga diária de dedicação a sua formação. Ainda com relação aos riscos envolvidos com o público-alvo, a falta de interesse com os temas contidos no currículo, bem como o índice de evasão dos alunos durante o processo de formação são temas recorrentes presentes em qualquer tipo de formação.

O plano de trabalho do projeto tem previsão orçamentária garantida para a sua execução em 18 meses, podendo ser prorrogável pelo mesmo período caso exista uma avaliação positiva dos técnicos do Ministério e a diretoria da Faculdade Zion. Contudo, não existirá mais a oferta deste curso após o período de 36 meses, considerando que o cerne do curso está relacionado com temas com alto grau de obsolescência.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta formação apresenta sua importância na capacitação de agentes de inclusão digital do Programa Telecentros.Br, nas questões relacionadas a propriedade intelectual e o compartilhamento de arquivos na internet. Serão capacitados até 180 agentes de inclusão digital, divididos em turmas de 30 cada uma. Espera-se que no término de sua formação o agente possa disseminar e instruir as pessoas que utilizam os telecentros em suas comunidades, por meio de orientação e campanhas de sensibilização no uso correto das TIC.

O projeto segue as diretrizes presentes no edital apresentadas pelo Ministério das Comunicações e os recursos de *design* instrucional, são revisados e discutidos em reuniões gerenciais periódicas, afim de se obter maiores índices de participação, sobretudo minimizar as possíveis evasões.

Por compor uma política pública de inclusão digital, já existe o provisionamento dos recursos para a execução das 6 turmas previstas dentro do plano de trabalho. Vale ressaltar que ao término dos 18 meses do projeto, o mesmo será avaliado e caso atenda as expectativas da equipe do Ministério das Comunicações o mesmo poderá ser aditado pelo mesmo período.

Em reunião periódica realizada entre a coordenação pedagógica e o grupo de tutores da faculdade Zion, pode-se constatar que os temas que estavam diretamente relacionados com ferramentas tecnológicas, eram os mais acessados pelos alunos. Este dado estará sendo considerado na próxima reunião entre a equipe e o *Designer Instrucional*, afim de que novas estratégias e dinâmicas possam ser revistas no curso.

Por ser um curso inédito e neste primeiro momento obter um alto índice de aprovação, já foi encaminhado ao Ministério a sugestão de ser criado o curso de Redes Sociais e mobilização popular em um próximo edital.

A proposta de formação apresentada está aderente às necessidades do cotidiano dos agentes de inclusão digital do Programa Telecentros.Br, pois apresenta e discute assuntos contemporâneos carentes em livros e cursos disponíveis.

A fim de ser um curso aplicável para os próximos 36 meses, o projeto deverá estar atento e se manter atualizado com relação aos assuntos que estão presentes no curso, sobretudo na pesquisa contínua na busca de novas ferramentas e mídias que despertem maior atenção e envolvimento dos alunos, bem como possam ser incorporadas dentro da formação.

Por fim, é possível analisar a viabilidade deste projeto de *design* instrucional, a partir no que foi desenvolvido ao longo da elaboração desse trabalho, e alguns assuntos relacionados a possibilidades de avaliação, como a aplicação de um projeto comunitário que possa ser discutido e aprofundado em um novo estágio do projeto.

## REFERÊNCIAS

ABREU, M. C. e Masetto, M. T. "O professor universitário em aula: prática e princípios teóricos". Editora MG editores associados – Livro. São Paulo, 1990.

CORRÊA, Juliane (org). Educação a Distância: orientações metodológicas. Porto Alegre: Artmed, 2007.

Decreto Presidencial nº 5.622 disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2004-2006/2005/decreto/D5622.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/decreto/D5622.htm). Acesso em: 09 de outubro de 2012.

FILATRO, Andrea. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: SENAC, 2003.

\_\_\_\_\_. Design instrucional na prática. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

MATTAR, João. Guia de educação a distância. São Paulo: Cengage Learning: Portal Educação, 2011.

MOREIRA, Marco Antônio. Mapas Conceituais e Aprendizagem Significativa. Porto Alegre. 1998.

NETTO, Carla. Interatividade em ambientes virtuais de aprendizagem. In: FARIA, Eliana Turk (Org). Educação presencial e virtual: espaços complementares essenciais na escola e na empresa. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

Plano Nacional de Banda Larga. <http://www.mc.gov.br/acoes-e-programas/programa-nacional-de-banda-larga-pnbl>, acesso em 8/7/2012.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Exclusão digital: a miséria na era da informação. São Paulo: Perseu Abramo, 2001.

TAKAHASHI, Tadao (Org). Sociedade da Informação no Brasil: livro verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

TIC Domicílios e Usuários 2011, CGI.br. <http://cetic.br/usuarios/tic/2011-total-brasil/>, acesso em 10/08/2012

TIC EDUCAÇÃO 2011. <http://www.cetic.br/educacao/2011/a-atividades01.htm>, acesso em 6/7/2012.