

O Design como Ferramenta de Inovação na Potencialização do Aprendizado na EaD





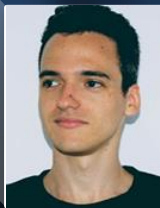
NÃO HÁ ALGORITMO
DEFINIDO PARA

O SUCESSO

EM EAD - APENAS EXPERIMENTAÇÃO
COM IDEIAS E RECURSOS TRAZEM

RESULTADOS POSITIVOS!

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil



Lucas de Matos Millan

Coordenador da Mesa-Redonda

Revisor e Preparador de Texto do Departamento de Educação a Distância do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo. Formado em Estudos Literários pela Universitat de Barcelona, já atuou nas áreas de comunicação cultural, audiovisual, games e comunicação cultural como redator, revisor e tradutor.

Agradecimentos



Em nome dos integrantes da mesa, eu e a Profa. Jacqueline Lameza agradecemos à ABED a oportunidade de participar deste evento, um momento rico e extremamente importante para refletir, promover e fortalecer a EaD no Brasil e, por que não dizer, no mundo, já que se trata de um congresso internacional.



Jacqueline Lameza

BELAS ARTES

A Profa. Jacqueline Lameza, idealizadora desta mesa-redonda, agradece a cada um dos participantes por terem aceito o convite e lamenta não estar presente, porém ocorreu um conflito de horários e neste momento ela está conduzindo outra mesa-redonda e me deixou honrado com seu convite para moderar esta mesa com tão reconhecidos profissionais de mercado e eu, que há tão pouco tempo estou atuando na EaD e, mais precisamente, na produção de material didático, tanto interna como externa, tenho certeza que poderei tirar um grande aprendizado de seus relatos e pontos de vista.

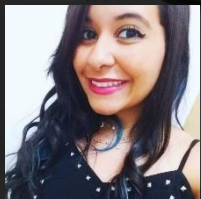
Agradecimentos



Paula Carolei, coordenadora do curso de Tecnologia em Design Educacional na UNIFESP.



Katia Coelho, Diretora de Operações Pedagógica do Núcleo de Educação a Distância (NEaD) da Unicesumar.



Fernanda Meireles Lima, analista de projetos na Faculdade de Informática e Administração Paulista.



Juliana Jesus do Nascimento Almeida, Supervisora Geral do Núcleo de Educação a Distância da Faculdade Fipecafi.

Regras de etiqueta desta sessão:

As perguntas deverão ser formuladas oralmente, ao final de todas as apresentações, momento em que iniciaremos os debates.



Desligue os aparelhos eletrônicos.



Evite conversas paralelas.



Caso seja necessário sair antes do fim da mesa-redonda, saia discretamente.

Proposta

A educação a distância (EaD) só pode ser efetivada por meio do uso da tecnologia da informação, já que professores e alunos encontram-se separados no tempo e no espaço. Sendo assim, o intuito primeiro desta mesa-redonda é demonstrar que, com um design digital condizente com o curso oferecido, a EaD atinge seu potencial no processo de ensino, permitindo ao aluno uma usabilidade do sistema e um autoaprendizado perfeitos, tudo integrado às várias oportunidades que um design bem-estruturado pode fornecer. A linguagem visual complementa de maneira pedagógica o aprendizado do aluno, facilitando a assimilação do conteúdo na navegabilidade e na usabilidade. São elementos essenciais da multimídia a imersão, a interdisciplinaridade, a interatividade e a narratividade, que potencializam as interfaces digitais interativas do EaD, tornando-as atrativas e eficazes com criatividade, com senso estético, embasamento visual cultural e estudo da forma. Dessa maneira, um design adequado confere à EaD credibilidade perante os alunos e ajuda a firmá-la como um processo de ensino que veio para ficar.

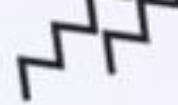


Paula Carolei



Paula Carolei
UNIFESP

Graduação em Ciências Biológicas pela Universidade de São Paulo. Mestrado em Educação pela Universidade Estadual de Campinas. Doutorado em Educação pela Universidade de São Paulo. Atuação em Tecnologia Educacional desde 1993 e foi, por 5 anos, coordenadora dos cursos Tecnologias na Aprendizagem e Docência no Ensino Superior do SENAC-SP. Por 2 anos, pesquisadora do LPAI (Laboratório de Pesquisas em Ambientes Interativos) no SENAC. Integrante do Grupo de Pesquisa CCM (Comunicação e Criação em Mídias) da PUC-SP. Experiência na área de Educação, com ênfase em Educação online: Didática e Práticas Pedagógicas, Novas Tecnologias e Educação (principalmente EaD on-line, Gamificação e Design Instrucional), Ensino de Ciências e Biologia, Educação Simbólica, Tecnologias Assistivas e Inclusão e Metodologia de Pesquisa. Professora adjunta da UNIFESP na área de Tecnologia Educacional da Universidade Aberta e coordenadora do curso de Tecnologia em Design Educacional na UNIFESP.



DESIGN é ferramenta?

Caminhos, processos ou artefatos?

Caminhos ou trilhas?



UC2

CALENDÁRIO INFORMAÇÕES APRESENTAÇÃO

- Introdução à educação mediada (08/08 a 21/08)
- Diversidade e aprendizagem não formal (15/08 a 11/09)
 - 

DIVERSIDADE E APRENDIZAGEM NÃO FORMAL

Semana 1 (15/08 a 21/08)

Semana 2 (22/08 a 28/08)

Semana 3 (29/08 a 04/09)

Semana 4 (05/09 a 11/09)

Processos: inspiração, criação, resignificação



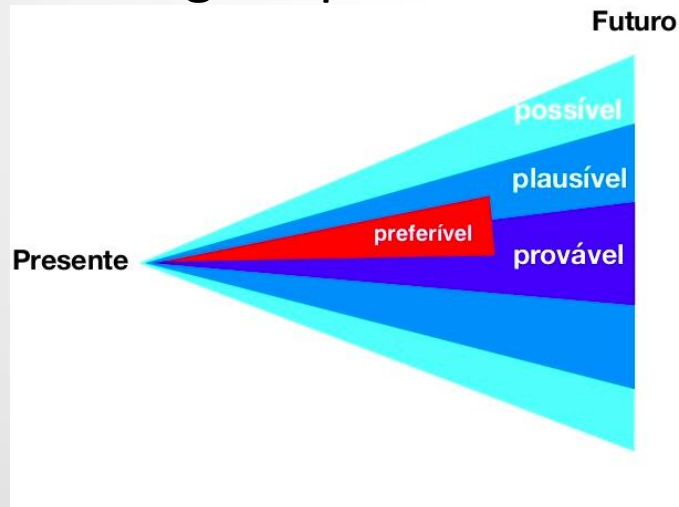
Artefato?

CANVAS - CONSTRUÇÃO DE ESCAPES^f

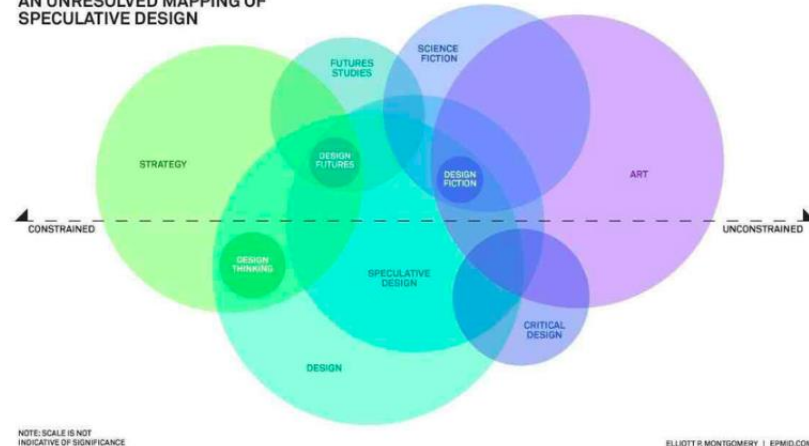
Temáticas ^f	Competências ^h	Desafios ^h	Imersão ^h	Diversão ^h	Objetos e Materiais ^h
^f	^f	^h	^h	^h	^h
^f	^h	^h			
^f	^h	^h			
^h	^f	^h			
	^h	^h			
	^h	^h			
Espaços ^f	^h	^h			Tipo de trilha ^h
^f	^f	^h			^h
^f	^h	^h			
^f	^f	^h			
^f	^h	^h			
^h	^f	^h			
^h	^h	^h			

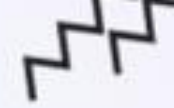
Design como pesquisa

- Design Research
- Design Especulativo



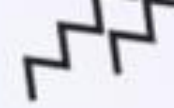
AN UNRESOLVED MAPPING OF SPECULATIVE DESIGN





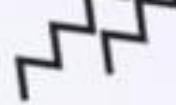
Ganhos com o pensamento do Design

- Explicitação dos processos
- Preocupação com a Empatia
- Intuição e a Experimentação
- Iteração
- Colaboração
- Processo vivo e mais estratégico
- Processos de transformação
- Complexidade do real



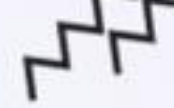
E O CONTEXTO?

É o que nos dá a direção/sentido do movimento.....



Contextos

- Abertos e em Rede (ampliar acesso, criar conexões redes capilaridade)
- Não formal cultural/ inclusivo (relação com a comunidade/ codesign)
- Não formal corporativo (educar em serviço)
- Formal (espaços acadêmicos com preocupação curricular)
- Especulativo (emergências tecnológicas e sociais com foco na criação)



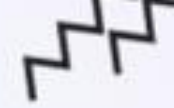
Aberto e Em REDE

- REA/ OER e Ciência Aberta
- MOOCs
- Software Livre
- Participação/ Colaboração
- Software e software studies
- Redes e redes sociais
- Links e conexões
- “Tageamento” (Folksonomia) e mapeamento



Não Formal Cultural Inclusivo

- Cidade Educadora/ Patrimônio Cultural
- Comunicação/ Educação
- Escuta/ Emergências social
- Comunidade/Sociedade
- Diversidade/ Representatividade
- Mediação/ Diálogo
- Cocriação

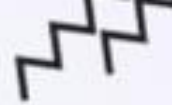


Não Formal Corporativo

- Inovação e empreendedorismo
- Foco nas competências
- Mentoring e Coaching
- Desenvolvimento individual e corporativo
- Work based-learning
- Formação em Serviço
- Aprendizagem de adultos

Formal

- Currículo e suas diversidades de construção e referência
- Formas de validação e certificação
- Relevante e necessário para o desenvolvimento social
- Seriedade na validação e no registro
- Coerência com questões nacionais e locais e, até, internacionais
- Busca da Qualidade
- Inovação de modelos de conteúdos para projetos

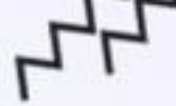


Design EspEculativo

- Interface com a criação artística e com a postura crítica
- Mapeamento da irreabilidade
- Ficção e realidade
- Local para conectar coisas que ainda não estão bem compreendidas
- Provocações para novas reconfigurações
- Imaginário, games, performances, etc

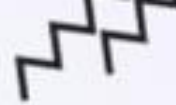
Abrangência

- Macro: Design de Políticas e de ações educativas mais estratégicas na qual se definem modelos
- Unidades e organizações didáticas: cursos, módulos, aulas, sequências didáticas
- Integrações e movimento: Percursos didáticos, conexões, trilhas e atividades
- Micro: construção de recursos e objetos de aprendizagem



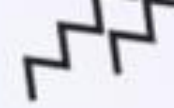
Papel Estratégico

Além de recursos e atividades!!!!



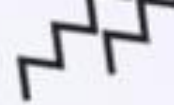
Por que a educação é diferente?

- UX não basta por que temos a preocupação com a intencionalidade (Instrucional/educacional);
- Só o instrucional não basta porque temos a necessidade de intervenção;
- A lógica indutiva não basta pois é um processo vivo e não basta comparar o antes e depois, queremos transformar;

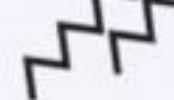


Camadas

- Ambientação e Contexto
- Modelos/ movimentos de ensino e aprendizagem
- Gestão de projeto
- Avaliação
- Tecnologias
- Design e Linguagens
- Pesquisa e Inovação

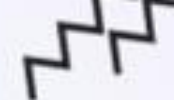


COMO TRANSFORMAR ESSAS CAMADAS EM PROJETO DE INTERVENÇÃO?



ENTENDER OS MODELOS PARA TRANSFORMÁ-LOS....

Vamos transformar juntos?



OBRIGADA

Paula Carolei

UNIFESP

pcarolei@gmail.com

www.gameout.com.br



Katia
Coelho



Katia Coelho
UNICESUMAR

Mestre em Educação pela Fundação Universidade Regional de Blumenau (FURB). Especialista em Educação a Distância: Gestão e Tutoria pela Sociedade Educacional Leonardo da Vinci (UNIASSELVI). Especialista em Magistério de Educação Básica pela Universidade do Planalto Serrano (UNIPLAC) e Graduada em Pedagogia também pela Universidade do Planalto Serrano (UNIPLAC). Experiência como Professora de Cursos de Graduação em Pedagogia, Educação Infantil e Coordenação Pedagógica. Atuação na Educação com ênfase em Educação a Distância (EaD), Produção de Conteúdo EAD, Tutoria e Gestão da EAD, Legislação Educacional, Gestão e Formação de Docentes. Diretora de Operações Pedagógica do Núcleo de Educação a Distância (NEaD) da Unicesumar - Centro Universitário Cesumar.

3 a 7 de outubro de 2018



3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

DESIGN



3 a 7 de outubro de 2018

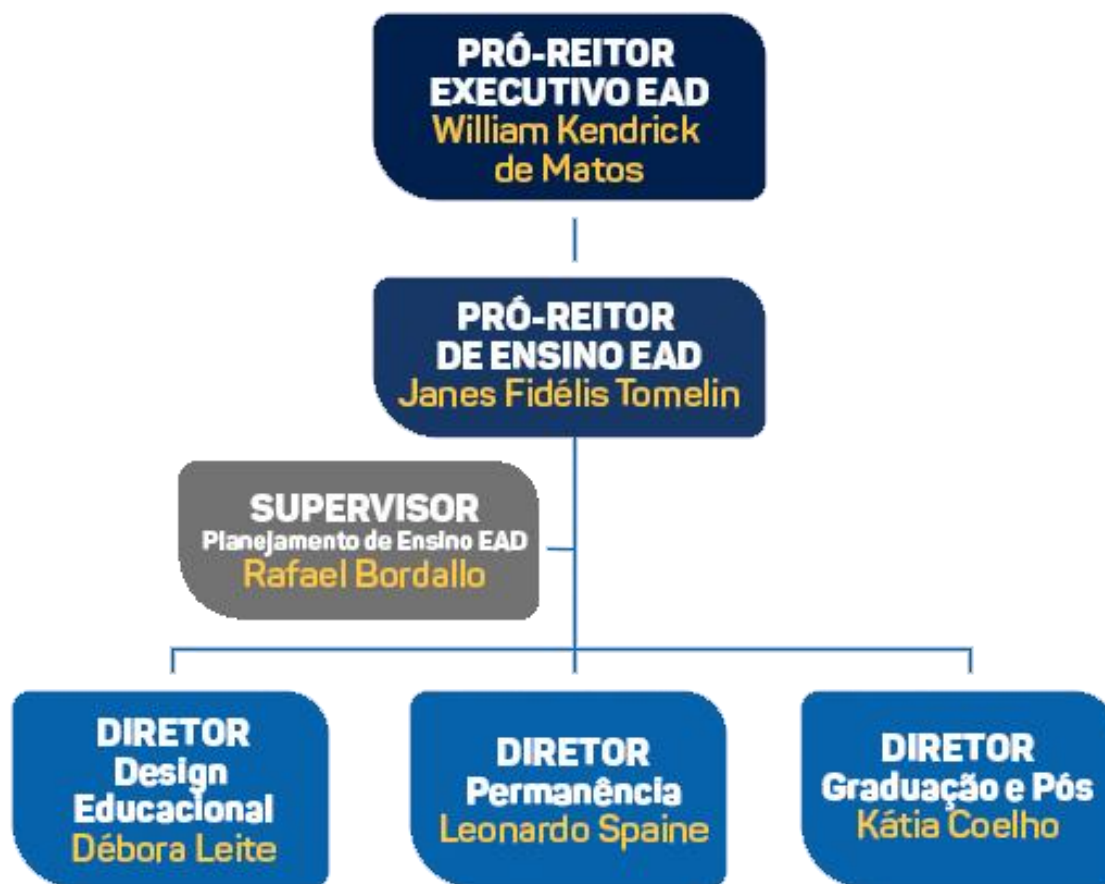
24º
CIAED
CONGRESSO INTERNACIONAL ABED
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EXPERIMENTAÇÃO
EM EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

DADOS UNICESUMAR | ESTRUTURA PEDAGÓGICA



3 a 7 de outubro de 2018



3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

Head de Produção de Conteúdos



**Gerência de
Produção de
Materiais**



**Gerência de
Produção
Audiovisual**

3 a 7 de outubro de 2018



EXPERIMENTAÇÃO
EM EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

Head de Produção de
Conteúdos

Gerência de Produção de Conteúdos

Supervisão de Produção



Supervisão de Projetos Especiais



Célula de
Qualidade
Textual



Célula de
Design
Educativo



Célula de
Design Gráfico



Célula de
Ilustração e
Modelagem



FabLab

3 a 7 de outubro de 2018



EXPERIMENTAÇÃO
EM EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

Head de Produção de Conteúdos

Gerência de Produção Audiovisual

Supervisão de Produção
Audiovisual



Célula de
ProdCom



Célula de
Geração de
Aula

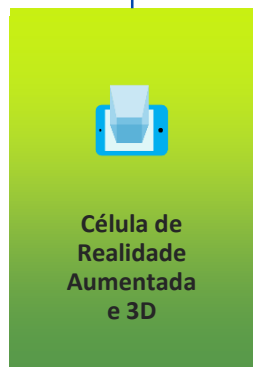


Célula de
Pós-Produção

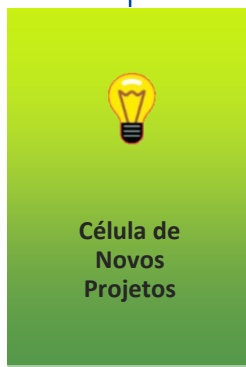
PROJETOS ESPECIAIS E NOVAS TENDÊNCIAS

Head de Produção de
Conteúdos

Gerência de Projetos Especiais



Aumentada



Projetos

- Produção de livros.
- Produção de objetos de aprendizagem.
- Roteirização de vídeos-aula.
- Revisão textual de banco de questões e materiais de aulas ao vivo.
- Produção de objetos 3D e RA

3 a 7 de outubro de 2018

24º
CIAED
CONGRESSO INTERNACIONAL ABED
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EXPERIMENTAÇÃO
EM EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

PRODUÇÃO 2018

 **UniCesumar**
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



691 livros

62 objetos de
Realidade aumentada



3 a 7 de outubro de 2018

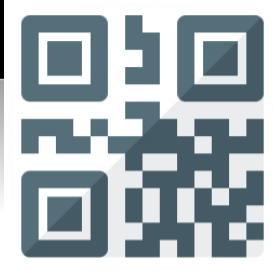
24º
CIAED
CONGRESSO INTERNACIONAL ABED
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EXPERIMENTAÇÃO
EM
EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

ESTRUTURA | DIRETORIA DESIGN EDUCACIONAL



MATERIAIS COM RECURSOS INTERATIVOS

3 a 7 de outubro de 2018

24º
CIAED
CONGRESSO INTERNACIONAL ABED
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EXPERIMENTAÇÃO
EM
EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

APLICATIVO UNICESUMAR EXPERIENCE



3 a 7 de outubro de 2018

24º
CIAED
CONGRESSO INTERNACIONAL ABED
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EXPERIMENTAÇÃO
EM **EAD**

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil



PRÊMIO ABED



**Prêmio ABED
BELAS ARTES**
Design para EaD 2017



3 a 7 de outubro de 2018

24º
CIAED
CONGRESSO INTERNACIONAL ABED
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EXPERIMENTAÇÃO
EM
EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

ENCANTAMENTO

*Potencializar
Trabalho do Prof*

*DESENHO
UNIVERSAL*

O PAPEL DO

DESIGN

*Olhar do
Aluno*

PERENIDADE

ACESSIBILIDADE

3 a 7 de outubro de 2018

24º
CIAED
CONGRESSO INTERNACIONAL ABED
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EXPERIMENTAÇÃO
EM
EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

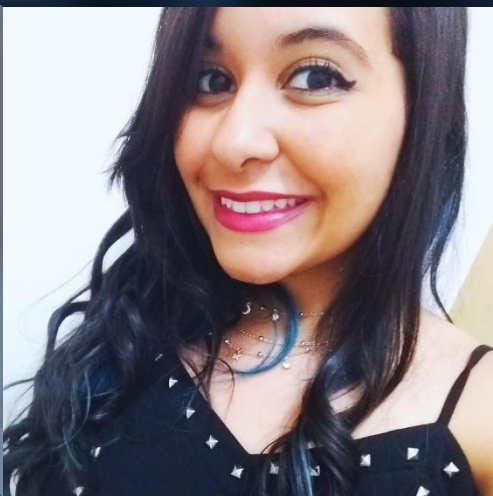
OBRIGADA

CONTATO:

Professora Kátia Solange Coelho

Katia.coelho@unicesumar.edu.br

 **UniCesumar**
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

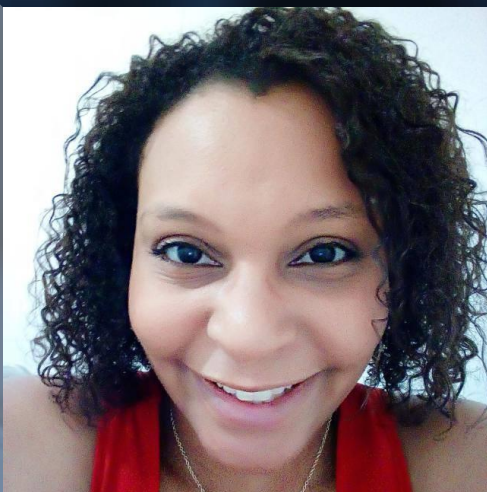


Fernanda
Meireles Lima



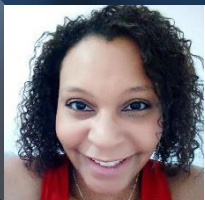
Fernanda Meireles Lima
FIAP

Graduada em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e graduanda em Gestão Financeira. Atua como analista de projetos na Faculdade de Informática e Administração Paulista (FIAP), onde se encarrega do planejamento e do acompanhamento do fluxo de produção dos conteúdos de ensino a distância da equipe de plataforma e é responsável pela publicação dos conteúdos e testes de usabilidade.



Juliana Jesus
do Nascimento Almeida

FIPECAFI



Juliana Jesus do Nascimento Almeida
FIPECAFI

Especialista em Gestão Estratégica em Educação a Distância pelo Senac. Graduada em Letras com habilitação em Português e Espanhol pela Universidade de São Paulo. Há dez anos atua com Educação a Distância, tendo passado por diversas áreas desde atendimento até desenho instrucional. Participou do componente educacional do Projeto de Harmonização das Normas Internacionais de Contabilidade e Auditoria, realizado por Fipecafi e Ibracon, do qual o Curso e-Learning de Extensão em IFRS e NIA foi ganhador do Blackboard Catalyst Award 2014 na categoria Curso Exemplar. Participou da implementação dos cursos de Graduação e MBAs na modalidade EaD da Faculdade Fipecafi. Professora de Comunicação Empresarial (Português Instrumental) da Faculdade Fipecafi e Supervisora Geral do Núcleo de Educação a Distância da mesma instituição.



O Design como Ferramenta de Inovação na Potencialização do Aprendizado na EAD

Juliana Nascimento Almeida

Programas e Cursos

Modalidade EAD

**Educação
Executiva**

Curta Duração
Extensão

Graduação

Ciências Contábeis
Gestão Financeira

Administração
Processos Gerenciais

**Pós-
graduação**

Contabilidade e Finanças
Normas Internacionais de Contabilidade

Público



Material - Histórico

- **Aulas Virtuais**



- Áudio + Elementos gráficos
- Atividades
- Limitado
- Centrado no DI

Material - Histórico



Renê Coppe Pimentel
Prof.

[More info](#)

Menu

1. Apresentação
2. Objetivos da Aula
3. Demonstração do Fluxo de Caixa
4. Demonstração do Fluxo de Caixa
5. Demonstração do Fluxo de Caixa
6. Demonstração de Fluxo de Caixa
7. Caixa e Equivalentes de Caixa
8. Demonstração de Fluxo de Caixa
9. Demonstração de Fluxo de Caixa
- 10. Demonstração de Fluxo de Caixa**
11. Demonstração de Fluxo de Caixa
12. Demonstração de Fluxo de Caixa
13. Duratex S.A.
14. Duratex S.A.
15. DVA
16. Demonstração do Valor Adicio...
17. Demonstração do Valor Adicio...
18. Duratex S.A.
19. Demonstração do Valor Adicio...
20. Demonstração do Valor Adicio...
21. Demonstração do Valor Adicio...
22. Próxima Aula

Aula 07 - DFC e DVA (12:04 / 41:41)

Resources

Demonstração de Fluxo de Caixa

Método Indireto

$$\text{Resultado do período} \pm \underbrace{\text{Receitas} \quad \text{Despesas}}_{\text{Não impactaram o caixa}}$$

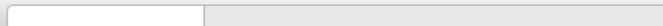
Depreciação → Será adicionada para **reverter** a despesa

Diminui o lucro

Não impacta o caixa



© Copyright 2014 – FIPECAFI. Todos os Direitos Reservados.



< PREV

NEXT >

Material - Evolução

E-books



- Material de leitura + Destaques + Vídeos + Exemplos + Atividades
- Maior adaptação aos temas
- Vídeos – maior variedade
- Centrado no conteudista

Material - Evolução

avaliação das atividades de financiamento e investimento, sua liquidez e solvência e na interpretação de outras informações acerca de sua performance financeira.



Teste seu conhecimento

Tempo estimado: 7 minutos

Quiz 1: [Clique aqui](#) para realizar a atividade proposta no ambiente de aprendizagem.

Assim, ao se entender como ocorre os fluxos de recursos de uma entidade através da observação do passado é possível realizar previsões de comportamentos futuros.

4. Características qualitativas da informação contábil-financeira útil

Para que as informações constantes nos relatórios contábeis-financeiros de propósito geral sejam úteis aos investidores, elas precisam ser capazes de influenciar na decisão dos usuários. Assim, as características qualitativas são atributos fundamentais para que as informações atinjam o objetivo definido anteriormente. Tais características qualitativas são divididas em dois grupos, as fundamentais e as de melhoria.

"As características qualitativas da informação contábil-financeira útil, discutidas neste capítulo, identificam os tipos de informação que muito provavelmente são reputadas como as mais úteis para investidores, credores por empréstimo e outros credores, existentes e em potencial, para tomada de decisões acerca da entidade que reporta com base na informação contida nos seus relatórios contábil-financeiros (informação contábil-financeira)." (FIPECAFI, 2013, p.41)

Material - Evolução

Alternância entre os elementos para trazer dinamicidade.



- O aluno sente que avança nos estudos.

Identidade visual, mas com elementos únicos para as unidades.

Elementos gráficos que simbolizam o tipo de inserção.

Obrigada!

juliana.nascimento@fipecafi.org

Muito obrigada!

lucas.millan@belasartes.br
pcarolei@gmail.com
Katia.coelho@unicesumar.edu.br
fernanda.lima@fiap.com.br
juliana.nascimento@fipecafi.org

**Alguma
dúvida?**