

MAPA MENTAL : PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO SUSCITADO PELO ENSINO REMOTO

GABRIELA SARAIVA PIRES¹;
PROF^a DR^a HELENA DE ARAUJO NEVES²

¹Universidade Federal de Pelotas – *gabispirees@gmail.com*

²³Universidade Federal de Pelotas – *profhelena.neves@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Existem diferentes teorias que investigam as motivações e os modos pelos quais se dá a aprendizagem humana. Neste artigo pretende-se fazer um relato de experiência ocorrido no Ensino Remoto Emergencial (ERE) da Universidade Federal de Pelotas a partir de uma experiência com a Monitoria da Disciplina de Marketing aplicado ao Design – ofertada junto aos cursos de Design Gráfico e Design Digital da UFPel. O campo do Design é repleto de fundamentos que visam, dentre outros objetivos, fazer com que uma peça informativa seja atrativa, clara e acessível à compreensão. É a partir desse campo que o material didático que aqui se apresenta foi desenvolvido e terá a sua experiência de elaboração compartilhada.

Destaca-se que inicialmente foi previsto no Plano de Ensino da disciplina o compartilhamento na plataforma E-aula, por meio da docente responsável, de conteúdos síncronos e assíncronos em formato de slides; videoaulas e casos de mercado. Ao longo das primeiras semanas de aulas foi identificado, através do acesso à plataforma, que alguns alunos não estavam acompanhando as videoaulas – dentre eles uma/um acadêmica/o PCD (Pessoa com Deficiência). Partindo dessa dificuldade encontrada, é que desenvolveu-se um material alternativo às videoaulas, visando diferentes estilos de aprendizagem abrangendo também os aprendizes visuais, por meio de mapas mentais (O'GRADY, 2008). Cabe destacar que até aquele momento os cursos de Design não tinham ainda uma monitora designada pelo NAI (Núcleo de Acessibilidade de Inclusão) para acompanhar os/as estudantes e dar suporte às/aos docentes. Por isso, a mediação e atuação da monitoria se fez exitosa e facilitou o diagnóstico da dificuldade de acesso às videoaulas solicitado pela docente. Foi a partir dos relatos da monitora à docente (que participou de uma capacitação com relação ao trabalho com estudantes PCDs ofertada pela UFPel ao longo do semestre remoto), que essa definiu a criação de um novo material didático – que fosse alternativo e/ou complementar às videoaulas. Com isso, estabeleceu que deveriam ser criados Mapas Mentais que consistem em um tipo de diagrama muito utilizado na área do Design, que foram identificados como um eficiente recurso para memorização de informações, bem como ferramenta de aprendizagem para ser aplicado neste caso. Com isso, ficou acordado que a monitora da disciplina seria a responsável por fazer o leiaute das peças – não só por se tratar de uma estudante do curso de Design, mas em função de que tal tarefa foi prevista em seu plano de trabalho. É a partir do exposto, que a seguir será apresentada uma amostra das peças criadas e os resultados obtidos.

2. METODOLOGIA

No que se refere à metodologia científica trata-se de uma pesquisa qualitativa realizada por meio de um relato de experiência (GIL, 2019). A disciplina foco deste relato foi eleita de forma intencional – uma vez que foi a partir dela que a monitoria ocorreu. Os Mapas Mentais que serão apresentados também foram eleitos de forma intencional – haja vista o espaço limitado deste artigo (MARCONI, LAKATOS, 2011). Com isso, elegeu-se cinco peças que contemplem uma variedade maior de proposições estrategicamente elaboradas, como será exposto a seguir. Quanto à Metodologia de Projeto elencada para a criação das peças, utilizou-se de alguns fundamentos do Design (LUPTON, 2008) e de teorias sobre a aprendizagem humana presentes no campo do Design da Informação (O'GRADY, 2008).

Antes de expor as estratégias para a produção dos Mapas Mentais torna-se importante destacar que a docente, como responsável pela disciplina, elaborou o conteúdo teórico que deveria estar presente em tais materiais. Também orientou que o primeiro mapa fosse desenvolvido com baixa fidelidade e passasse por avaliação dos estudantes antes de ser finalizado, tendo como objetivo facilitar o processo de produção. Na aula síncrona seguinte a docente validou o material com a turma e informou que todos teriam acesso ao novo material didático que seria desenvolvido conjuntamente com a monitora. Expôs ainda que as peças seriam publicadas numa sequência. Sendo assim, os mecanismos de elaboração das peças serão tratados a seguir.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do exposto é que se deu o processo de planejamento das peças instrucionais. No primeiro passo de tal projeto estabeleceu-se a divisão de assuntos para cada peça gráfica (etapa desenvolvida pela docente), tendo como título o módulo do conteúdo programático que representam. Partindo desse conteúdo teórico e de referências pesquisadas pela docente, a monitora assumiu a tarefa de estruturar visualmente tais informações, tendo como base os conteúdos abordados durante sua trajetória no curso de Design Gráfico, especialmente alguns fundamentos do Design (LUPTON, 2008).

Para o desenvolvimento gráfico dos mapas visuais optou-se por um leiaute inicial (Figura 1) que servisse de referência para a produção das demais peças, resultando assim em uma maior unidade visual entre elas.

Como é possível verificar na Figura 1 alguns elementos foram definidos e mantidos em todos os mapas mentais posteriores (Figura 2), como forma de unificar as peças. Dentre eles é possível destacar como principais elementos o fundo acinzentado - que privilegia o contraste com as cores estabelecidas para os textos e demais elementos gráficos, o rodapé, que contém informações importantes sobre a disciplina, informando ainda os dados da monitora e da docente ; e as tipografias utilizadas, que foram a *Open Sans* para títulos e a *Aileron* para texto. e o fundo acinzentado.

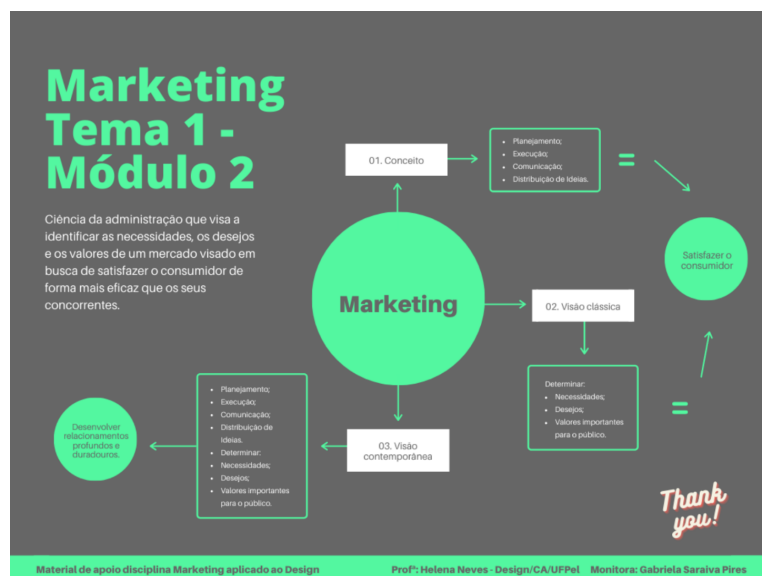


Figura 1: Mapa Mental
Fonte: Desenvolvido pela autora

Também se utilizou das formas (ver Figura 2), tais como círculos, quadrados, setas e retângulos que auxiliaram a organizar e direcionar o sentido da informação. Além disso, foram escolhidas cores, formas e ícones de caráter irreverentes usados como estratégia para gerar interesse em explorar visualmente essa composição e por terem relação com o público jovem foco dos materiais. A cada produção dos mapas a docente revisava e orientava a necessidade de ajustes necessários para um melhor êxito visual. Nesse sentido, alguns contrastes de cores foram melhorados, assim como a disposição das informações e o tamanho dos textos.

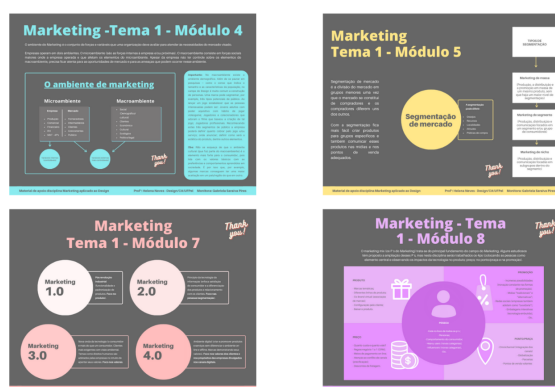


Figura 2: Conjunto de Mapas Mentais
Fonte: Desenvolvido pela autora

Após aprovação da produção, os mapas foram disponibilizados para os estudantes por meio da plataforma E-aula, identificados pelos módulos de conteúdo que representam, assim servindo como material de apoio para compreensão do conteúdo disciplinar, bem como o instrumento de estudo preparatório para as avaliações da disciplina.

Ao final das aulas a turma avaliou positivamente tais materiais didáticos - além de ter sido possível verificar o seu volume de *downloads* no sistema E-aula. A partir deste momento, a docente responsável pela disciplina, pretende dar continuidade ao uso dos materiais, tendo em vista que foram bem avaliados pelos estudantes durante o período em que foram utilizados. Contudo, pretende-se realizar apenas pequenas alterações, como nos títulos, para que se tornem mais duráveis, adotando temáticas, ao invés de módulos disciplinares, já que estes podem mudar de acordo com o andamento do semestre.

4. CONCLUSÕES

O objetivo deste relato de experiência foi partilhar o que suscitou a produção de um novo material didático para a disciplina de Marketing aplicado ao Design em meio ao ensino remoto e quais estratégias foram adotadas para tal fim. Partindo do princípio de que o objetivo da produção dos materiais foi criar peças informativas, atrativas, claras e acessíveis à compreensão de diferentes tipos de aprendentes, e que representassem uma alternativa às videoaulas, considera-se que a produção obteve o sucesso esperado, atingindo seus objetivos durante o semestre letivo. Reflete-se ainda que, como a o campo da Pedagogia apregoa, o fato de ter entre os estudantes uma/um acadêmica/o PCD, somado aos diferentes tipos de aprendentes e aos limites e desafios que o sistema remoto impõe, fez com que a reflexão pedagógica relatada aqui repercutisse em todo o grupo de estudantes, bem como na experiência da monitoria e da docente. Cabe reforçar, por fim, que os esforços empreendidos irão contemplar não só os estudantes do referente semestre, mas também os que ainda irão cursar tal disciplina.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. Atlas, 2019.

LUPTON, Ellen. **Novos Fundamentos do Design**. Cosac Naify, 2008.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 2011.

O'GRADY, Jenn and Ken Visocky. **The Information Design Handbook**. Rotovision, 2008.