

ENSINO REMOTO EMERGENCIAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A CRIAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS

NÁTHALY DE BARROS BORGES¹; HELENA DE ARAUJO NEVES²

¹Náthaly de Barros Borges – nathalydebarrosborges2000@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – profhelenaneves@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os métodos que levam um indivíduo à aprendizagem podem ser inúmeros. De acordo com Rogers (1972) a aprendizagem significativa se dá quando a matéria do ensino que é tratada com os estudantes é entendida como relevante para a sua própria demanda e quando ele percebe que isso poderá ser utilizado a longo prazo. É com base nesse entendimento que o presente artigo tem por objetivo realizar um relato de experiência sobre a monitoria realizada junto às disciplinas de Marketing aplicado ao Design; História do Design e Metodologia de Pesquisa em Design – ofertadas para os cursos de Design Gráfico e Design Digital da UFPel. Neste texto será relatada a experiência de criação de materiais didáticos para a disciplina de Marketing aplicado ao Design que usou como base os preceitos do Design da Informação, além dos Fundamentos do Design. Para Shedroff (2000), a área do Design da Informação tem por objetivo organizar, distribuir e apresentar esclarecimentos repletos de lógica e orientação. Partindo desse pressuposto, expõem-se o desenvolvimento de um Mapa Visual criado tendo por base os seus potenciais usuários – acadêmicos dos cursos de Design – em busca de uma sistematização da informação traduzida em um suporte alternativo de aprendizagem. Além de apresentar dados sobre a construção da peça, será explicitado como a monitora organizou as formas de comunicação com a turma e os *feedbacks* obtidos. A monitoria aconteceu durante o Ensino Remoto Emergencial, por isso o Plano de Ensino previa que as aulas se dariam utilizando a plataforma E-aula. Nela a docente compartilhava leituras complementares e as videoaulas, cujos conteúdos desenvolvidos eram resumidos por ela e repassados às monitorias, que atuaram nos semestres anteriores ocorridos também ao longo do período remoto, para que elas organizassem visualmente o conteúdo programático no formato de Mapas Visuais. Estas são peças que organizam informações, conceitos de projetos e disposição de imagens (MCDONAGH, 2005) tornando-os mais facilmente compreendidos.

No semestre de 2022/1 ocorreu uma apresentação da monitora junto à turma com o intuito de aproximá-los e tornar a monitoria possível. Além do atendimento aos estudantes, sempre orientado pela docente, foi solicitado à monitora a elaboração gráfica de novos Mapas Visuais – partindo da identidade visual já estabelecida pela docente em conjunto com as monitorias que atuaram anteriormente junto à disciplina. Com base nos Fundamentos do Design, do Design da Informação e nas necessidades dos alunos, serão apresentados ao longo deste artigo os resultados das peças criadas e demais dados considerados importantes sobre a interação estabelecida entre a monitora e os acadêmicos.

2. METODOLOGIA

No que diz respeito à metodologia científica, o presente artigo trata-se de um relato de experiência que tem como objetivo descrever a prática como monitora desempenhada em três disciplinas (GIL, 2019). Estas foram selecionadas de forma intencional, assim como as peças a serem apresentadas. Após, realizou-se uma última filtragem definindo como recorte três Mapas elaborados recentemente para a disciplina de Marketing aplicado ao Design - uma vez que foi com base neles que a criação do material didático se deu ao longo da monitoria. Este recorte também foi definido ao se considerar o curto espaço destinado para este relato.

Tratando-se da metodologia projetual, para a criação das peças foram utilizados os Fundamentos do Design a partir dos estudos de Lupton e Philips (2008). Também foram usados conceitos e noções básicas referentes ao campo do Design da Informação, investigados por meio dos estudos de Shedroff (2000) e O'Grady (2008). Para uma melhor compreensão dos Mapas Visuais buscou-se as noções básicas definidas por Mcdonagh (2005). Por fim, é importante destacar que a elaboração do conteúdo teórico que seria disposto nas peças foi elaborado pela docente responsável pela disciplina.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Partindo da comunicação estabelecida com os alunos, é importante ressaltar que foi disponibilizado para os discentes duas formas de contatar e expor suas dúvidas à monitora. Em aula foi fornecido o *e-mail* da monitora bem como o *link* para o acesso a um *chat* criado pelo aplicativo *Discord*. A opção por este aplicativo ocorreu para que os discentes pudessem expressar suas dúvidas de uma maneira informal. Contudo, ao longo do semestre, a monitora percebeu que a comunicação pela plataforma acabou sendo adotada como um espaço para expor avisos, dicas e compartilhar referências entre os estudantes. Já o contato pelo *e-mail* foi um espaço no qual os discentes sentiram-se à vontade para expressarem suas dúvidas. Utilizaram desse contato predominantemente alunos da turma de Metodologia de Pesquisa em Design.

Partindo então para o desenvolvimento das peças, a primeira etapa para a sua elaboração consistiu na divisão dos assuntos que seriam inseridos. Tal etapa foi desempenhada pela docente responsável. Como as monitoras dos semestres anteriores, conjuntamente com a docente, já tinham estabelecido uma identidade visual para os Mapas, o primeiro passo foi realizar uma pesquisa, analisando os elementos compositivos presentes em tais peças. Com isso, identificou-se que a maioria dos Mapas Visuais seguiam o padrão de uma ou duas cores, além do uso predominante da cor laranja e de elementos gráficos de apoio que ajudaram a conduzir o leitor pelos conteúdos presentes nos materiais..

O primeiro Mapa Visual elaborado (Figura 1) foi para o *Tema 4 - Transmídia: Comunicação Integrada*. Como já relatado, para a sua construção foram utilizados elementos existentes nas produções anteriores. Assim, para a produção do fundo optou-se por utilizar a cor cinza claro contendo uma leve textura que, segundo Farina; Perez e Bastos (2006) trata-se de uma cor neutra que não interfere quando é usada associada a outras cores. Essa definição também ocorreu, pois tal cor apresenta um bom contraste com as demais definidas. Outro elemento importante, e que já tinha sido utilizado nas peças anteriores, foi a utilização de setas com o intuito de conduzir a leitura dos discentes pelos conteúdos. A tipografia definida, por sua vez, foi a *Gotham* que não possui serifa e é considerada uma fonte humanista, por se tratar de um tipo que contém uma

família vasta (tal como as versões em *bold* com mais ou menos espessura que auxiliam na hierarquia das informações) além de apresentar um vazão menor entre as letras do que as demais fontes com características similares (LUPTON, 2006).



Figura 1 - Mapa Visual Tema 4 - Transmídia: Comunicação Integrada
Fonte: Elaborado pela autora

Também foram utilizadas formas geométricas como o triângulo, o retângulo e o círculo, elementos recorrentes nos Mapas desenvolvidos anteriormente e que auxiliam na organização dos conteúdos – em especial nos que contemplassem muitos tópicos (Figura 2). Nas últimas peças criadas a docente solicitou que elas reunissem em um único Mapa todos os tópicos sobre aquele conteúdo que figuravam em Mapas individuais. Com isso, foi desenvolvido um material amplo sobre o tema, reunindo todas as categorias debatidas (ver Figura 2). É importante destacar que ao longo da produção dos Mapas Visuais, a docente revisava e indicava os ajustes que eram necessários.



Figura 2 - Mapas Visuais - Comportamento do consumidor
Fonte: Elaborado pela autora

Após a aprovação dos Mapas a docente os disponibilizou para os estudantes através da plataforma E-aula. Ao final da disciplina ela percebeu o alto índice de *downloads* dos Mapas e fez uma avaliação junto aos alunos sobre o processo de monitoria. Num geral, os discentes apontaram que a organização dos Mapas Visuais auxiliaram no processo de aprendizagem, bem como destacaram como muito positivo a disponibilidade da monitoria em sanar suas dúvidas com

relação às tarefas. Tal *feedback* servirá para as experiências futuras de monitorias em busca de adaptações e melhorias na atuação.

4. CONCLUSÕES

A finalidade deste relato de experiência foi o de compartilhar os caminhos e os fundamentos utilizados na elaboração dos novos materiais didáticos para a disciplina de Marketing aplicado ao Design. Além disso, buscou-se socializar os métodos implementados para um esforço de se elaborar uma comunicação funcional e atrativa durante o Ensino Remoto Emergencial. Considerando o primeiro objetivo dessa experiência, que era a criação de peças que fossem claras aos acadêmicos guiando-os pelo conteúdo programático e capazes de cativar seu interesse, percebe-se que o alto índice de *downloads* dá pistas acerca dessa realização. Embora não se tenha realizado um estudo buscando comprovar tal hipótese – acredita-se que tal objetivo foi alcançado. No que se refere às escolhas sobre os meios de comunicação adotados para se dialogar com os discentes, acredita-se que a comunicação deu-se de maneira horizontal, dando a eles duas opções que acabaram se tornando importantes para o andamento da disciplina.

Entende-se que a prática da monitoria no âmbito universitário é uma modalidade de ensino e também de aprendizagem, desta forma esta experiência trouxe para a monitoria compreensões sobre a união da teoria e da prática e da relação recíproca entre docente e discente.

Por fim, espera-se que além das repercussões obtidas com materiais desenvolvidos, este relato seja um exemplo do potencial de ampliação do campo do Design no desenvolvimento de materiais instrucionais – embora se tenha consciência do caráter experimental das peças elaboradas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5Ed. Editora Edgard Blucher, 2006;

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

LUPTON, Ellen; PHILIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

MCDONAGH, Deana. **Exploring the degree to which individual students share a common perception of specific mood boards: observations relating to teaching, learning and team-based design**. Design Studies Elsevier Ltd., Vol.26, n.1, p. 35-53. Jan. 2005.

ROGERS, C. R. **Liberdade para aprender**. 2.ed Belo Horizonte: Interlivros. 1972

SHEDROFF, N. **Information interaction design: a unified field theory of design**. In: JACOBSON, Robert (ed.). Information design. Cambridge (MA): The MIT Press. 2000.