

APRENDIZAGEM E O NOVO NORMAL: O USO DE PLATAFORMAS ONLINES NOS EVENTOS DO AJUNTA

SILVA, Isadora Alves da ¹

Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Arte,
Universidade Federal do Cariri
isadora.silva@aluno.ufca.edu.br

ARAÚJO, Manoel Deisson Xenofonte ²

Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Arte,
Universidade Federal do Cariri
deisson.araujo@ufca.edu.br

Resumo

Durante a pandemia da COVID-19 tivemos que nos adaptar a um novo normal, este resumo traz um pouco do projeto desenvolvido pelo PET , para criar um portal de comunicação e compartilhamento de conhecimento entre o PET e os alunos do curso de Design da UFCA. Como o uso de artefatos digitais e plataformas online ajudaram nesse processo, e como os participantes se adaptaram a esses meios, o trabalho apresenta todo o processo de desenvolvimento do projeto e apresenta alguns resultados obtidos durante as realizações das ações do Ajunta. Espera-se que as informações obtidas até este momento ajudem na continuação do projeto e que a partir dos resultados obtidos possamos encontrar mais plataformas para serem utilizadas e que atendam às necessidades de aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Ajunta. Plataformas digitais. Projeto . PET

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que não é de hoje que as plataformas online são usadas na área de educação, tendo em vista que já eram utilizadas no modelo de ensino à distância. Contudo, é inegável dizer que houve um acréscimo considerável no uso delas, e muito disso se deve ao estado de pandemia causado pelo novo coronavírus, que teve como principal estratégia de contenção o isolamento social, induzindo, dessa forma, o ensino online.

O uso de material digital no processo de aprendizagem tornou-se parte do cotidiano das instituições de ensino. As expectativas geradas em torno do uso de artefatos digitais para melhorar a aprendizagem no ambiente universitário vão desde um maior engajamento dos alunos na construção do conhecimento, até a necessidade do uso de tecnologias e plataformas que complementam o aprendizado e se aproximam mais das características da atual geração. Estas plataformas, inclusive, possibilitaram uma nova modalidade de ensino: a Educação a Distância (EaD).

Durante esse tempo atípico tivemos que nos adaptar à realidade do ensino EaD e a usar plataformas de aprendizagem para continuarmos a desenvolver nossos trabalhos. Esse trabalho vem apresentar algumas plataformas que o Cambada Pet Design³ usou e pesquisou para promover interações entre os alunos do curso durante esse período.

2 DESENVOLVIMENTO

¹ Autora apoiada financeiramente com uma bolsa da UFCA no Programa de Educação Tutorial - PET-Design;

² Professor, orientador do presente trabalho

³ O Cambada PET Design é um programa de educação tutorial do Curso de Design da UFCA.

Os artefatos digitais de aprendizagem (ADAs) são usados como apoio às aulas presenciais, visando melhorar a aprendizagem e complementar as atividades da sala de aula. Essas ferramentas oferecem diversas funções, tais quais: comunicação através de chat, vídeo chamada, mensagens, fóruns de discussões, entre outros; Esses ADAs podem ser redes sociais, ambientes virtuais, aplicativos, ferramentas colaborativas e qualquer outro que possa vim a facilitar o aprendizado

Quando se traz para a realidade do uso dos ADAs, estes ambientes apresentam características diferenciadas dependendo também do contexto em que estão inseridos: (1) contexto institucional: precisa integrar-se a outros sistemas, necessitando de maior robustez e facilidade de manutenção; (2) contexto imediato: precisa ser simples e de fácil utilização, oferecendo ferramentas pré-configuradas e dando devido suporte aos alunos; (3) contexto individual: interface agradável e de boa navegabilidade, oferecendo layout e feedback consistentes (FILATRO, 2008).

Devido ao período atípico e o cancelamento do calendário, e para que os estudantes não ficassem ociosos e para evitar evasão, o Cambada PET Design, se viu na obrigação de promover encontros virtuais com os alunos do curso de Design, e proporcionar uma troca de experiências entre os alunos veteranos e os novatos. Pensando nisso, foi desenvolvido o projeto Ajunta, que engloba diversas ações, como: webinários, palestras, minicursos, oficinas e workshop, que são oferecidas aos alunos não somente do curso, mas de toda a comunidade acadêmica.

A proposta foi pensada durante o desenvolvimento do redesign da marca do PET Design, onde foi discutido quais *petianos* ficariam à frente do projeto. Após a escolha, iniciou-se o processo de desenvolvimento do nome do projeto, o qual deriva da palavra juntar, colocar junto ou perto; unir-se. E é exatamente isso que o projeto tenta fazer, juntar todos os alunos em um espaço onde se sintam confortáveis nesses tempos atípicos, e onde os alunos que não tiveram contato com a universidade e o curso possam se integrar. O projeto conta com a entrega de certificado como incentivo a mais para os alunos participarem das atividades.

Depois de uma pesquisa sobre as plataformas de ensino EaD e ADAs decidimos utilizar os seguintes programas: Even3, Google Meet e Convida - plataforma esta pertencente à própria Universidade Federal do Cariri Cearense. Na maioria das vezes, acabava sendo usado o Even3, pois era onde aconteciam as inscrições e eram disponibilizados os links de acesso para as reuniões. Em seguida, foi distribuído um formulário de pesquisa a fim de saber qual programa era mais intuitivo, que facilitasse o uso pelos alunos, passando assim a aplicar o Google Meet. Além disso, optou-se por testar o Convida no evento Ajunta, organizado pelo Cambada PET Design (Programa de Educação Tutorial).

Durante o processo de desenvolvimento da identidade visual, foi decidido que deveria seguir a mesma linha da identidade visual do PET, nesse sentido a equipe buscou inspiração nos artesanatos do *Mestre Noza*⁴, foram selecionados cinco artefatos, um para cada categoria do ajunta, também desenvolvida uma tipografia própria para o projeto

⁴O Centro de Cultura Popular Mestre Noza tem como objetivo concentrar o artesanato da região para impulsionar sua divulgação e venda. Funcionando desde 1983, o Centro é uma cooperativa com mais de 100 artesãos cadastrados com trabalhos variados, desde madeira, barro e ferro, até fibras naturais e material reciclado.

baseada nos letreiramentos da região. A cartela de cores foi retirada da identidade visual do Pet. Ao final desse processo foram desenvolvidos cartazes para divulgação cada vez que uma ação fosse desenvolvida. Ao todo, até o momento, foram realizadas 4 ações, como esse projeto é contínuo ainda ocorrerão várias outras.

Os temas a serem discutidos nos eventos ficaram à critério dos bolsistas, que optaram por temas que julgaram importantes a serem discutidos com os demais estudantes e que complementasse o conhecimento adquirido na sala. Depois desses temas serem definidos, o tutor do PET entrou em contato com professores e profissionais que dominavam esses temas, e os convidou para participar do evento. Todos os requisitados eram de fora da região do Cariri e de outras universidades, o que proporcionou aos participantes uma visão do design em outras regiões do Brasil. Na véspera de cada evento, foram realizadas reuniões com os profissionais para passar informações básicas sobre o uso das plataformas, e para tirar alguma dúvida de como seria o andamento do evento. Todos os convidados utilizaram métodos de ensino parecido, com apresentação de slides para melhor explanação do tema, e compartilhamento de material prático para os participantes, o que aumentou a participação.

A primeira ação foi um webinar sobre Análise política e econômica do mercado de Produtos Têxteis, que tinha como objetivo apresentar um panorama do cenário econômico da moda e as políticas desenvolvidas pela ONU com foco no Mercado de Produtos Têxteis. Trazendo para o aluno uma visão global sobre a economia da moda antes da Pandemia e quais são os próximos cenários que a Indústria da Moda irá enfrentar. Pretendia-se despertar no aluno o interesse pelo questionamento e análise crítica do cenário da Moda pelo viés do consumo consciente, ministrado pela Camila Carol, designer com Mestrado na área de Recursos Naturais, com pesquisa relacionada às empresas de calçados de Campina Grande e a ISO 14.001.

A segunda foi um Minicurso de Wordpress, trata-se de um sistema que permite a criação, armazenamento e administração de conteúdos multimídia de forma dinâmica para web, através de uma interface de acesso via Internet. Fornece um website pré-estruturado, com recursos básicos de: usabilidade, visualização e administração já prontamente disponíveis, ministrado por Leonardo Medeiros, professor do Instituto Federal Catarinense. Foi professor também do PARAIBATEC e da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, sendo ainda projetista de circuitos integrados digitais na Santa Maria Design House, o minicurso teve duração de três dias.

A terceira atividade foi um webinar sobre a gestão do tempo de trabalho do designer. “Quanto você quer receber?” ministrado pela Professora Cleone Ferreira, uma ex-empresária e consultora que virou professora de design. Graduada em design e pedagogia e mestre em engenharia de produção com ênfase em gestão. Recebeu no ano de 2020 o prêmio em boas práticas da academia concedido pela ponteAponte, com apoio do Instituto de Cidadania Empresarial e da Aliança pelos Investimentos e Negócios de Impacto, premiada entre as 5 melhores práticas do ano de 2020.

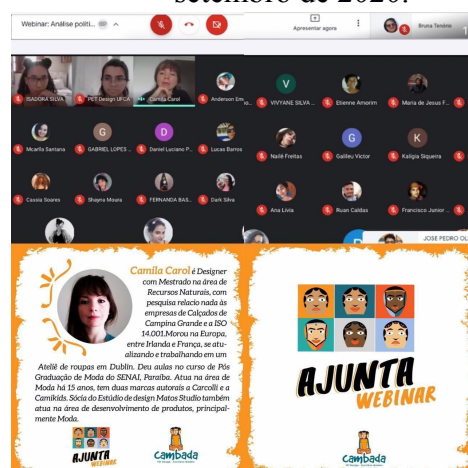
Já a quarta ação, foi um Workshop com dois dias de duração, com objetivo de auxiliar a comunicação visual de projetos de design de moda, a partir da representação gráfica do desenho técnico aplicado de modo a produzir maior apelo estético. Especificamente, o workshop incentiva o discente a projetar e ilustrar uma coleção cápsula

de moda a partir das técnicas de desenho técnico de vestuário. Ministrado pela Pollyanna Isbelo, graduada em Design de Produto pela UFCG, especialista em Design Têxtil/Estamparia pela Modatex, PT. Leciona no curso Técnico em Produção de Moda da Escola Técnica de Artes da Universidade Federal de Alagoas. Produz e participa de atividades que permeiam as áreas da moda, cultura, arte, design, educação e sustentabilidade.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a realização dos eventos foi possível observar que o Google meet foi a plataforma que atendeu melhor às necessidades de todos os envolvidos, por ser uma programa mais intuitivo e de fácil acesso, pois qualquer pessoa com uma conta no Google pode ter acesso durante o período da pandemia. No primeiro evento, ocorreu um pouco de dificuldade para o registro de presença dos participantes, item necessário para confecção dos certificados, mas que logo foi contornado. Enquanto ainda estávamos organizando a sala e passando instruções para a convidada que iria ministrar o webinar, alguns participantes entraram na sala, então houve a necessidade de removê-las, mas isso gerou um problema, pois elas não conseguiram ter acesso novamente.

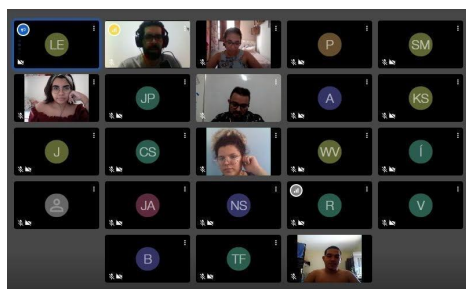
Figura 1 – *Print* da tela do Meet e dos cartazes de divulgação registrados em 24 de setembro de 2020.



Fonte: Clécio Lacerda

Foi usado, para a realização da inscrição, a plataforma Even3, que se mostrou também bem intuitiva, e que proporcionou e facilitou o contato com os participantes, e o contato dos mesmos com os organizadores do evento. Usamos a plataforma Convida, criada pela UFCA, mas esta foi da que recebemos mais reclamação e pedido de ajuda. Os convidados acharam ela menos intuitiva que as outras, começando por fazer a inscrição na plataforma, pois muitos não estavam recebendo o email de confirmação e já no dia do evento muitos não achavam o link de acesso para sala de reunião. Percebemos uma grande evasão durante os dias em que utilizamos essa plataforma.

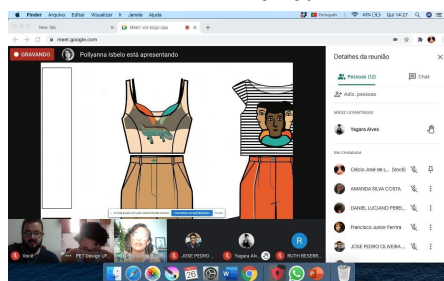
Figura 1 – *Print* da tela do evento, utilizando o Convida registrado em 8 de outubro de 2020.



Fonte: Clécio Lacerda.

Podemos observar que no evento em que tivemos atividades práticas a serem desenvolvidas houve uma participação entre os convidados e palestrantes, os convidados pareceram mais curiosos e com mais dúvidas, assim nos dias em que foram apresentadas metodologias mais dinâmicas e com apresentação de imagens e ilustrações

Figura 1 –*Print* da tela do Meet durante o evento Ajunta em 12 de Novembro de 2020.



Fonte: Clécio Lacerda.

Os Eventos do Ajunta ainda estão ocorrendo, portanto receberemos obter mais resultados sobre o uso das atuais plataformas e métodos de ensino, e possivelmente utilizaremos novas plataformas, para entender a interação dos participantes com essas plataformas, e entender como um design mais intuitivo pode ajudar e facilitar o uso dos participantes que tiveram que se adaptar a essa nova forma de aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar com ensino ou atividades acadêmicas tem se mostrado um desafio gigante durante o período pandêmico da COVID-19. As diversas plataformas e ferramentas de EAD auxiliam a tarefa mas demandam tempo de adaptação, métodos de ensinso dinâmico. Plataformas mais intuitiva e ADAs, ajudam nesse processo. As ações do Ajuntas vão continuar sendo desenvolvidas em meios virtuais enquanto a pandemia não acabar, mas futuramente pretendemos tirar esse projeto das telas e trazer para as salas da universidade, e assim proporcionar uma interação maior entre os convidados e participantes.

REFERÊNCIAS

FILATRO, A. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education, 2008. 173p.

ALQUETE, Turla A; OLIVEIRA, Raquel R. S; CAMPELLO Silvio B. **Design da Informação e Instrucional para Educação: contribuições no desenvolvimento de Artefatos Digitais de Aprendizagem**. 6º Congresso Nacional de Ambientes Hipermídias para Aprendizagem, João pessoas, 2013.