

Criação de situações de aprendizagem para a EaD

# TIPOS DE SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM PARA A EAD:

EXEMPLOS DE PLANEJAMENTO  
E FERRAMENTAS

**Mizraim Nunes Mesquita**

---



**dinte**

DIRETORIA INTERDISCIPLINAR DE  
TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO



Saúde • Inovação  
Tecnologia • Educação

São Luís - MA  
2020

# Créditos

## Coordenação Geral da DINTE/UFMA

Ana Emilia Figueiredo de Oliveira

## Coordenação do Curso

Paola Trindade Garcia  
Mizraim Nunes Mesquita

## Professora-autora

Mizraim Nunes Mesquita  
Paola Trindade Garcia

## Validadora técnico-pedagógica

Paola Trindade Garcia

## Revisora textual

Mizraim Nunes Mesquita

## Designer instrucional

Mizraim Nunes Mesquita

## Designer Gráfico

Vital Amorim Vital

## Revisão Gráfica

José Henrique Coutinho Pinheiro  
Stella Maris Albuquerque e Sousa

### Como citar este material:

MESQUITA, Mizraim Nunes; GARCIA, Paola Trindade. Tipos de situações de aprendizagem para a EaD: exemplos de planejamento e ferramentas. In: UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO. Diretoria Interdisciplinar de Tecnologia na Educação (DINTE). **Curso Criação de situações de aprendizagem para a EaD**. São Luís: UFMA; DINTE, 2020.

# Apresentação

As situações de aprendizagem podem ser compreendidas como cenários e contextos (reais ou hipotéticos) estruturados para permitir que alunos alcancem objetivos educacionais determinados. Sendo assim, elas podem ser apresentadas de diversas formas e em diferentes tipos de mídias, dependendo da prévia identificação do público-alvo e suas necessidades, dos objetivos educacionais estabelecidos para ele e dos tipos de conteúdos a serem trabalhados.

A modalidade de ensino adotada também deve ser considerada durante a elaboração das situações de aprendizagem, visto que ela pode determinar o modo como os agentes da ação educacional interagem entre si, os instrumentos tecnológicos utilizados, a linguagem adotada para a veiculação de mensagens, informações e conhecimentos, entre outros aspectos.

Neste recurso, você terá a oportunidade de reconhecer alguns dos diferentes tipos de situações de aprendizagem que podem ser aplicadas na Educação a Distância e identificar ferramentas tecnológicas para criar situações de aprendizagem para a modalidade.

## TIPOS DE SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM APLICÁVEIS NA EAD

As situações de aprendizagem podem ser apresentadas de diferentes formas aos alunos. Entre os tipos de apresentação que podem funcionar adequadamente na modalidade Educação a Distância, pode-se destacar:



Além dessas, vale mencionar outras opções como: casos clínicos, e-books, simulações on-line, recursos educacionais complexos e interativos, questionários etc.

Para uma escolha pedagogicamente adequada de situação de aprendizagem, é válido refletir sobre os seguintes questionamentos:

- **Quem são os alunos (faixa etária, nível educacional, condições de acesso às tecnologias digitais, necessidades especiais etc.)?**
- **Quais os objetivos educacionais a serem alcançados pelos alunos com a situação? Em que contexto de planejamento macro ela se insere?**
- **Que experiências podem facilitar o alcance desses objetivos?**
- **Que tipos de conteúdos educacionais devem ser contemplados para auxiliar os alunos no alcance desses objetivos? Conteúdos conceituais (o que se deve saber), atitudinais (o que se deve ser) e ou/ procedimentais (o que se deve saber fazer)?<sup>1, 2</sup>**
- **De que forma os alunos poderão demonstrar que alcançaram os objetivos educacionais determinados para a situação de aprendizagem planejada?**

Ao pensar em todas essas questões, pode-se materializar as respostas em um plano de situação de aprendizagem. O documento pode ajudar a visualizar com maior clareza o delineamento da situação e sua função pedagógica no contexto da ação educacional.

# PLANO PARA SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM

## Exemplo 1: Situação-problema

<b>Curso</b>	Curso de Licenciatura em Matemática
<b>Disciplina/Unidade/ Módulo</b>	Instrumentação para o Ensino de Matemática I
<b>Público-alvo</b>	Alunos do 4º período da Licenciatura em Matemática matriculados na disciplina Instrumentação para o Ensino de Matemática I
<b>Objetivo(s) educacional(is)</b>	Elaborar propostas de soluções de aprendizagem para uma turma fictícia do 6º ano do Ensino Fundamental
<b>Conteúdos abordados</b>	Métodos e estratégias para o ensino de Matemática. Objetivos do ensino de Matemática no Ensino Fundamental.
<b>Descrição sumária da situação</b>	Os alunos da Licenciatura em Matemática receberão um arquivo em PDF no qual estará exposta uma situação-problema que contemplará um contexto simulado de sala de aula do 6º ano do Ensino Fundamental. Será descrita a quantidade de alunos na sala de aula em questão, o tempo necessário para a resolução do problema apresentado, as possibilidades de suporte da escola fictícia, entre outros detalhes. Ao final da apresentação desse contexto, os futuros professores de matemática serão apresentados a alguns questionamentos relativos a como auxiliar os alunos a alcançar determinados objetivos educacionais relacionados a conteúdos previstos no currículo do 6º ano da escola fictícia. Eles deverão descrever as estratégias que utilizariam na situação apresentada para resolver o problema de aprendizagem descrito na contextualização. A atividade deve ser realizada em duplas ou trios.
<b>Formato de apresentação (mídia)</b>	A situação-problema será elaborada pelo(a) professor(a) da disciplina e disponibilizada aos alunos no formato de arquivo em PDF. Eles deverão elaborar um plano descrevendo as soluções que aplicariam na situação e entregar em um arquivo de texto editável. Todas as trocas de arquivos deverão ser realizadas no sistema educacional da universidade. No PDF da situação-problema serão sugeridos alguns materiais de apoio para auxiliar os alunos na resolução da tarefa.
<b>Referências utilizadas</b>	CARNEIRO, Reginaldo Fernando; SOUZA, Antonio Carlos de; BERTINI, Luciane de Fatima (Org.). A Matemática nos anos iniciais do ensino fundamental: práticas de sala de aula e de formação de professores. Brasília, DF: SBEM, 2018. (Coleção SBEM; 11)
<b>Proposta de avaliação/feedback</b>	Os planos de soluções para a situação-problema apresentada funcionarão como instrumento para a avaliação do alcance do objetivo educacional determinado. O professor os avaliará levando em consideração critérios como: adequação da solução ao público-alvo, coerência em relação ao conteúdo e tempo de execução no contexto simulado apresentado etc. O professor postará os feedbacks aos alunos no sistema da universidade.
<b>Ferramenta para apresentação/ disponibilização da situação de aprendizagem</b>	A ferramenta para a criação do arquivo em formato PDF pelo professor será o software Word. Os alunos também podem usar a mesma ferramenta ou qualquer outro editor de textos digitais.

# PLANO PARA SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM

## Exemplo 2: Vídeo

<b>Curso</b>	Licenciatura em Pedagogia
<b>Disciplina/Unidade/ Módulo</b>	Política Educacional
<b>Público-alvo</b>	Alunos do segundo período do Curso de Pedagogia matriculados na disciplina Política Educacional
<b>Objetivo(s) educacional(is)</b>	Discutir sobre os projetos em disputa na nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.
<b>Conteúdos abordados</b>	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.
<b>Descrição sumária da situação</b>	<p>No sistema educacional da universidade, os alunos terão acesso a um vídeo introdutório gravado pelo professor com uma breve contextualização sobre a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Ao final do vídeo, o professor lançará alguns questionamentos para que os alunos discutam sobre os projetos em disputa na formulação desse documento.</p> <p>A discussão deve ser realizada em um painel da ferramenta Padlet (<a href="https://pt-br.padlet.com/">https://pt-br.padlet.com/</a>). Os alunos devem reunir-se em grupos de 5 para discutir sobre os pontos levantados pelo professor e, posteriormente, gravar um vídeo para cada grupo, de até 3 minutos, sintetizando as reflexões dos membros a respeito. O vídeo pode ser desde uma animação até a gravação de todos os alunos das equipes com edição para reunião das falas. Após postarem os vídeos no mural do Padlet, todos os alunos devem assistir aos vídeos dos colegas e comentar neles. Para realizar a atividade, os alunos deverão pesquisar sobre o tema e, no fim do vídeo de cada equipe, devem recomendar uma leitura aos colegas.</p>
<b>Formato de apresentação (mídia)</b>	Vídeo.
<b>Referências utilizadas</b>	BOLLMANN, Maria Graça Nóbrega; AGUIAR, Letícia Carneiro. LDB-projetos em disputa: Da tramitação à aprovação em 1996. Retratos da Escola, v. 10, n. 19, p. 407-428, 2016.
<b>Proposta de avaliação/feedback</b>	Os alunos serão avaliados com base na produção dos vídeos em equipe e na participação individual dos debates no mural do Padlet. Para avaliar o alcance dos objetivos educacionais, serão observadas questões como: reconhecimento dos projetos em disputa na lei pelos alunos; argumentação sobre esses projetos; formulação de pensamento com base em leituras (isto é, ultrapassando o senso comum); escolha do material de leitura a ser indicado aos colegas de turma (qualidade e pertinência). Adicionalmente, os alunos devem indicar ao professor qual foi a participação de cada um na elaboração e postagem do vídeo produzido por eles. O professor postará os feedbacks aos alunos no sistema da universidade.
<b>Ferramenta para apresentação/ disponibilização da situação de aprendizagem</b>	Para gravar seu vídeo, o professor utilizará a câmera do celular e um aplicativo de editor de vídeos para realizar os ajustes necessários. No sistema da universidade, ao explicar a atividade aos alunos, ele deixará sugestões de softwares e aplicativos para a gravação dos vídeos pelos alunos, bem como explicará sobre o Padlet ( <a href="https://pt-br.padlet.com/">https://pt-br.padlet.com/</a> ) e como deve funcionar a dinâmica de interações no mural.

# PLANO PARA SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM

## Exemplo 3: Infográfico

<b>Curso</b>	Bacharelado em Direito
<b>Disciplina/Unidade/ Módulo</b>	História do Direito
<b>Público-alvo</b>	Alunos do primeiro período do Bacharelado em Direito matriculados na disciplina História do Direito
<b>Objetivo(s) educacional(is)</b>	Identificar os marcos do Direito na antiguidade clássica (Grécia e Roma), produzindo um infográfico estático.
<b>Conteúdos abordados</b>	História do Direito na antiguidade clássica (Grécia e Roma).
<b>Descrição sumária da situação</b>	No sistema educacional da universidade, o professor disponibilizará aos alunos um vídeo, gravado por ele mesmo, contextualizando sobre o tema abordado. Em seguida, recomendará o acesso a alguns materiais para aprofundamento da compreensão e lançará alguns questionamentos disparadores para que os alunos iniciem a produção de um infográfico estático sobre os marcos do Direito na antiguidade clássica (Grécia e Roma). Os alunos devem realizar a atividade individualmente e postar seus produtos no sistema da universidade. Após a postagem de todos os infográficos, cada aluno deve pegar o produto de um colega de turma para analisar.
<b>Formato de apresentação (mídia)</b>	Infográfico estático em PDF.
<b>Referências utilizadas</b>	LEÃO, Delfim F.; ROSSETI, Livio; DO CÉU FIALHO, Maria (Ed.). Nomos: direito e sociedade na Antiguidade Clássica. Imprensa da Universidade de Coimbra/Coimbra University Press, 2004.
<b>Proposta de avaliação/feedback</b>	Os alunos serão avaliados em duas etapas: a primeira pela produção dos infográficos, quando serão levados em consideração critérios como identificação adequada dos marcos solicitados, com base em literatura sobre o tema; distribuição coerente dos marcos no infográfico; entre outros. Na segunda etapa, cada aluno deve analisar o infográfico de um colega, com base nesses mesmos critérios, e emitir um parecer. O professor avaliará esse parecer levando em consideração a realização de análise crítica e fundamentada e atendimento dos critérios estabelecidos. Por fim, o professor postará os feedbacks aos alunos no sistema da universidade.
<b>Ferramenta para apresentação/ disponibilização da situação de aprendizagem</b>	Para a gravação do vídeo introdutório, o professor utilizará a câmera do celular e um aplicativo de editor de vídeos para realizar os ajustes necessários. Para a criação dos infográficos, o professor deixará algumas sugestões, como o <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a> e o próprio Power Point. O professor também disponibilizará o link para um vídeo explicando o que é um infográfico e como estruturar esse tipo de mídia.

# PLANO PARA SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM

## Exemplo 4: Jogo eletrônico

<b>Curso</b>	Bacharelado em Medicina
<b>Disciplina/Unidade/ Módulo</b>	Inglês Médico
<b>Público-alvo</b>	Alunos do 8º período do Bacharelado em Medicina matriculados na disciplina Inglês Médico
<b>Objetivo(s) educacional(is)</b>	Compreender termos e expressões da língua inglesa relacionados ao fazer do profissional médico.
<b>Conteúdos abordados</b>	Inglês instrumental aplicado ao atendimento médico em clínica.
<b>Descrição sumária da situação</b>	<p>Como finalização de uma das unidades da disciplina, que trata especificamente sobre vocabulário e expressões mais comuns no atendimento em clínica geral, os alunos participarão de um jogo do tipo quiz para a verificação da compreensão quanto a termos e expressões em língua inglesa comuns na prática clínica de médicos.</p> <p>O quiz será elaborado pelo professor da disciplina e o link para acessá-lo será disponibilizado no sistema da universidade.</p>
<b>Formato de apresentação (mídia)</b>	Jogo eletrônico do tipo quiz
<b>Referências utilizadas</b>	PERROTTI-GARCIA, Ana Julia; JESUS-GARCIA, Sergio. Curso de Inglês Médico, 1 Edição. Editora Transitiva, 2014.
<b>Proposta de avaliação/feedback</b>	Os alunos serão avaliados conforme o rendimento na atividade do jogo eletrônico do tipo quiz. A plataforma sugerida para a construção do jogo fornece relatório de acertos e erros e oferece um diagnóstico do grupo de alunos como um todo. Sendo assim, a atividade funcionará como uma situação de aprendizagem que também possui características de avaliação formativa e diagnóstica, já que, com base nos resultados obtidos, será possível reorientar a prática pedagógica para o fortalecimento de pontos de compreensão verificados como sensíveis pelo grupo de alunos.
<b>Ferramenta para apresentação/ disponibilização da situação de aprendizagem</b>	A ferramenta selecionada para a criação e disponibilização do jogo eletrônico é o <a href="https://quizizz.com/">https://quizizz.com/</a> .

Os exemplos apresentados são baseados em contextos fictícios, apenas para que se possa compreender o processo de planejamento e documentação das estratégias de criação de situações de aprendizagem.



## FERRAMENTAS QUE PODEM SER UTILIZADAS PARA A CRIAÇÃO DE SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM<sup>3,4</sup>

### Para a criação de situações de aprendizagem baseadas em questionários eletrônicos



Google Forms

<https://docs.google.com/forms>

QUIZZ

<https://quizizz.com/>

Quizlet

<https://quizlet.com/pt-br>

socrative

<https://socrative.com/>

### Para a criação de situações de aprendizagem colaborativas

edmodo

<https://www.edmodo.com/>

padlet

<https://pt-br.padlet.com/>



Google Drive

[www.google.com.br](http://www.google.com.br)



Google Classroom

<https://classroom.google.com>

### Para criação de situações de aprendizagem baseadas em vídeos, infográficos e apresentações



Prezi

<https://prezi.com/pt/>



Canva

<https://www.canva.com/>



POWTOON

<https://www.powtoon.com/>

Animaker

<https://www.animaker.co/>

### Para a criação de situações de aprendizagem baseadas em áudios ou podcasts

podomatic

<https://www.podomatic.com/>

Anchor

<https://anchor.fm/>



Audacity

<https://www.audacityteam.org/>

bearaudio

<https://www.bearaudiotool.com/pt/>

Explore as ferramentas sugeridas e descubra o potencial educacional de cada uma delas!

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando-se o que foi apresentado neste recurso, fica claro que as possibilidades de criação de situações de aprendizagem para a EaD são inúmeras. O sucesso nesse processo de elaboração depende de um planejamento bem estruturado com base em objetivos educacionais adequados à oferta educacional e ao público-alvo e suas necessidades.

O desafio de criar situações de aprendizagem requer pesquisa, estudo, compartilhamento de conhecimentos entre pares, suporte institucional, entre outros fatores. Para estimular a mente na elaboração de situações, participar de cursos na modalidade EaD pode ajudar a compreender a perspectiva dos alunos quanto à modalidade. Além disso, acessar pesquisas relacionadas à integração de tecnologias educacionais nesse processo pode abrir o olhar para possibilidades criativas.

Por fim, vale explorar as tecnologias disponíveis. Todo processo criativo é, em um primeiro momento, um teste. Sendo assim, os docentes precisam estar conscientes das chances de acertos e erros, bem como devem posicionar-se como produtores e pesquisadores que analisam as falhas de estrutura e aplicação para trabalharem na superação delas em novas oportunidades.

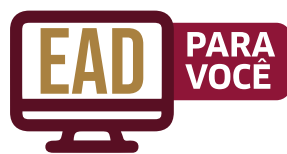
## Referências

- [1] ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Tradução: Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998. 224 p.
- [2] FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. Produção de conteúdos educacionais. São Paulo: Saraiva, 2015.
- [3] COMO elaborar situações de aprendizagem para a EaD? Roteiro e apresentação: GARCIA, Paola Trindade. 1 vídeo (00:45:50). Publicado pelo Portal EaD para Você. São Luís: DINTE; UFMA, 2020. Disponível em: <https://eadparavc.dinte.ufma.br/?p=772>. Acesso em: 16 de jun. 2020.
- [4] COMO elaborar um plano de aula na EaD? Roteiro e apresentação: REIS, Regimarina Soares. 1 vídeo (00:48:41). Publicado pelo Portal EaD para Você. São Luís: DINTE; UFMA, 2020. Disponível em: <https://eadparavc.dinte.ufma.br/index.php/2020/05/18/como-elaborar-um-plano-de-aula-na-ead/>. Acesso em: 05 de mai. 2020.



**dinte**

DIRETORIA INTERDISCIPLINAR DE  
TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO



Saúde • Inovação  
Tecnologia • Educação

 @ufma.eadparavoce

[www.eadparavc.dinte.ufma.br](http://www.eadparavc.dinte.ufma.br)