

Planejamento e Produção de Materiais Didáticos Digitais

Andressa Florcena Gama da Costa

EaD
UFMS **DIGITAL**

AGEAD
Agência de Educação
Digital e a Distância



Planejamento e Produção de Materiais Didáticos Digitais

Andressa Florcena Gama da Costa

EaD
UFMS **DIGITAL**

AGEAD
Agência de Educação
Digital e a Distância





**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MATO GROSSO DO SUL**

Reitor

Marcelo Augusto Santos Turine

Vice-Reitora

Camila Celeste Brandão Ferreira Ítavo

Obra aprovada pelo Conselho Editorial da UFMS

RESOLUÇÃO nº 249-COED/AGECOM/UFMS, de 23 de agosto de 2024.

Conselho Editorial

Rose Mara Pinheiro - Presidente

Elizabete Aparecida Marques

Alessandra Regina Borgo

Maria Lígia Rodrigues Macedo

Andrés Batista Cheung

Adriane Angélica Farias Santos Lopes de Queiroz

Fabio Oliveira Roque

William Teixeira

Paulo Eduardo Teodoro

Ronaldo José Moraca

Delasnieve Miranda Daspert de Souza

Andressa Florcena Gama da Costa

Planejamento e Produção de Materiais Didáticos Digitais

Campo Grande - MS
2024



Sobre o E-book

Este e-book faz parte do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Tutoria em Educação a Distância do **Programa UFMS Digital**, coordenado pela Agência de Educação Digital e a Distância da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Coordenação Geral

Hercules da Costa Sandim

Coordenação Pedagógica

Daiani Damm Tonetto Riedner

Ana Carolina Pontes Costa

Desenho Instrucional

Pedro Salina Rodovalho

Projeto Gráfico e Diagramação

Maira Sônia Camacho

Revisão de Língua Portuguesa

Aline Cristina Maziero

Thyago José da Cruz



Com exceção das citações diretas e indiretas referenciadas de acordo com a ABNT NBR 10520 (2023) e ABNT NBR 6023 (2018) e dos elementos que porventura sejam licenciados de outro modo, este material está licenciado com uma [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Disciplina

Planejamento e Produção de Materiais Didáticos Digitais

Carga Horária

45 horas

Autoria

Andressa Florcena Gama da Costa

[Currículo Lattes](#)

Ementa

Conceitos e histórico dos materiais didáticos digitais na Educação a Distância. Características dos materiais didáticos digitais em diferentes mídias. Ferramentas digitais na produção de material didático para EaD.

Objetivo Geral

- Conhecer os conceitos, o histórico, as características e as ferramentas digitais para produção de material didático para EaD.

Objetivos Específicos

- Identificar os conceitos e o histórico dos materiais didáticos digitais na Educação a Distância.
- Compreender as características dos materiais didáticos digitais em diferentes mídias.
- Conhecer e operacionalizar ferramentas digitais na produção de material didático para EaD.

SUMÁRIO

Módulo 1

8

Material Didático para Educação a Distância

Unidade 1 - O que é um material didático?

10

Unidade 2 - Evolução histórica dos materiais didáticos para EaD

17

Módulo 2

24

Materiais Didáticos Digitais

Unidade 1 - Características dos materiais didáticos digitais

26

Unidade 2 - Acessibilidade digital nos materiais didáticos

32

Módulo 3

40

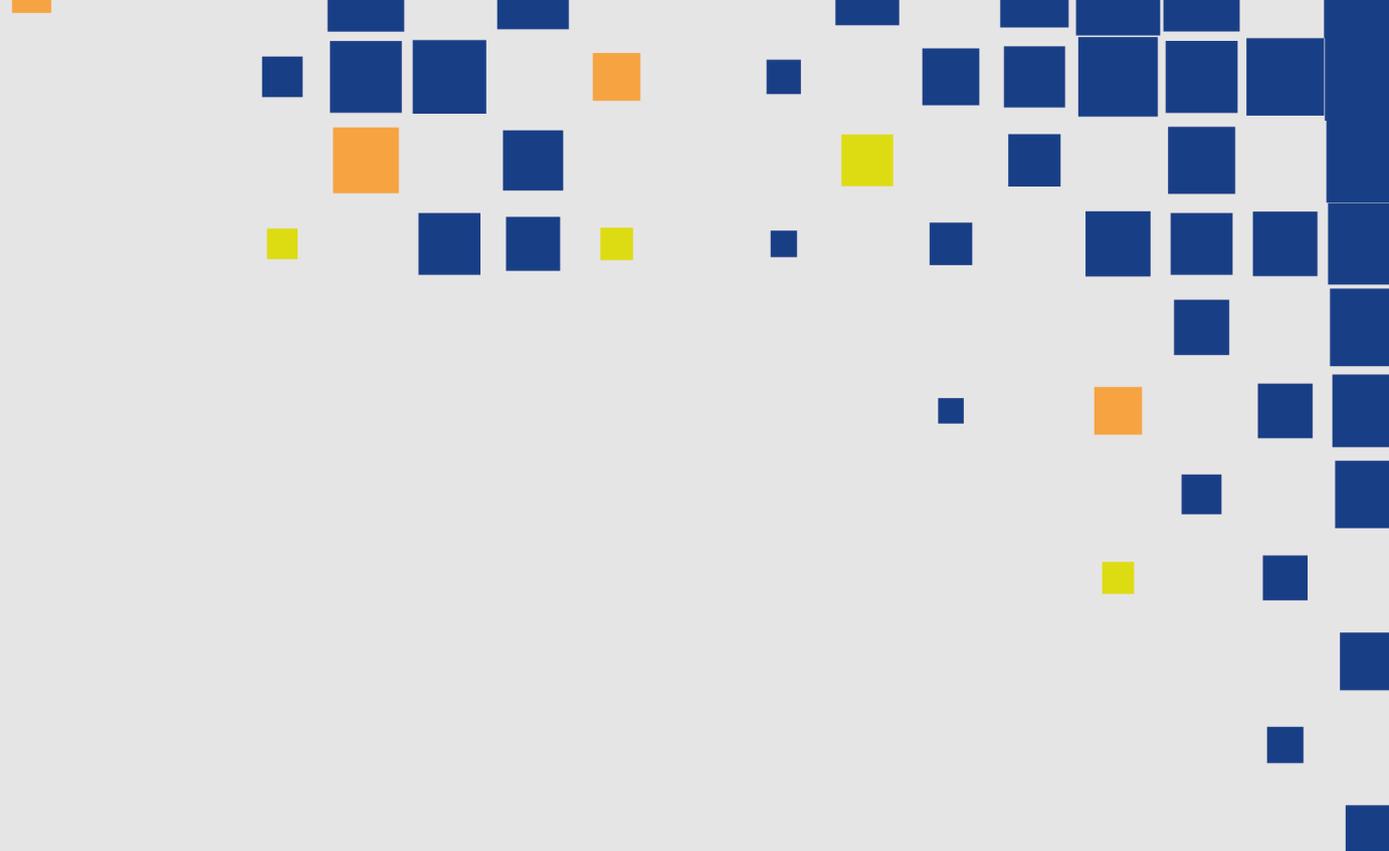
Produção de material didático digital para EaD

Unidade 1 - Estratégias de organização, escrita e linguagem dialógica

42

Unidade 2 - Ferramentas de autoria para produção de material didático

47



Módulo 1

Material Didático para Educação a Distância



Apresentação

Olá, estudante!

Seja bem-vinda e bem-vindo ao material de **Planejamento e Produção de Materiais Didáticos Digitais**. Este material foi desenvolvido com o intuito de fornecer uma compreensão introdutória sobre os diversos tipos de materiais didáticos, suas características e a evolução ao longo do tempo, especialmente no contexto da EaD.

Nosso objetivo é auxiliar você a explorar as múltiplas possibilidades da criação e utilização de materiais didáticos digitais, destacando a importância de uma abordagem pedagógica centrada na aprendizagem do aluno.

Ao longo deste módulo, você terá a oportunidade de entender, desde os fundamentos históricos dos materiais didáticos, até as mais recentes opções de materiais interativos que transformam a educação à distância.

Este módulo está estruturado em duas unidades principais:

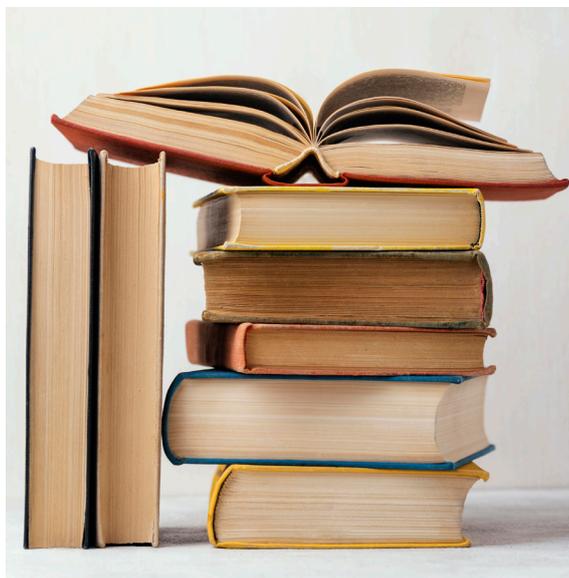
Na **Unidade 1** – O que é um material didático? – abordaremos conceitos e definições iniciais. Na **Unidade 2** – Evolução histórica dos materiais didáticos para EaD – recapitularemos a história da EaD e os principais recursos utilizados em cada geração.

Cada unidade foi produzida para proporcionar uma experiência de aprendizagem significativa e dinâmica.

Esperamos que você tenha uma boa jornada de estudos!

Unidade 1

O que é um material didático?



Fonte: [Freepik](#)

Descrição da imagem: Uma pilha de livros com capas de cores variadas. Alguns estão na vertical, e no topo há um livro aberto, criando uma forma de arco.

Muitos textos podem nos ensinar algo, sejam eles literários, científicos ou instrucionais. Esses textos possuem diferentes tipos ou níveis de interpretação e intenção comunicativa. Isso acontece pela diferença que existe entre textos polissêmicos, que permitem múltiplas interpretações, e monossêmicos, que têm uma interpretação específica.

Essa diferença é crucial para entendermos qual o **propósito dos materiais didáticos**. Enquanto um poema ou uma obra literária podem ser polissêmicos, estimulando diversas interpretações e reflexões, o livro didático possui uma intenção monossêmica, direcionada a transmitir informações claras e precisas para facilitar o aprendizado.

O livro didático é um dos materiais mais utilizados no processo educacional. Sua função é ser uma ferramenta direta e objetiva para a transmissão de conhecimento, servindo como guia para estudantes e professores. A amplitude em sua utilização ocorre devido à estrutura organizada, à linguagem acessível, aos recursos visuais e até mesmo às atividades que visam facilitar a compreensão dos conteúdos ensinados.

Assim, o material didático assume um papel muito importante e em alguns casos até mesmo a posição central como recurso que serve de apoio ao processo de ensino e aprendizagem, proporcionando um meio pelo qual os conteúdos são apresentados de forma estruturada e acessível aos estudantes.



Para compreendermos melhor o que constitui um material didático, recorreremos à definição de Bandeira (2017). Segundo ela, o material didático é “um conjunto de textos, imagens e recursos, concebido com finalidade educativa” (p. 22).

Podemos depreender das concepções de Bandeira (2017) que o material didático está intrinsecamente vinculado ao **suporte** no qual ele é veiculado. Nesse sentido, a classificação do tipo de material didático ocorre de acordo com o suporte utilizado, seja ele impresso, audiovisual ou relacionado ao uso das novas tecnologias.

Os materiais didáticos podem ser encontrados em diversos suportes e seus diversificados produtos, cada um com suas características e aplicações específicas:

Suportes



Descrição da imagem: Infográfico com os tipos de suporte e alguns exemplos. Do tipo “Textos Impressos”, temos: Livros, Apostilas e Artigos científicos. Do tipo “Recursos Audiovisuais”, temos: Vídeos, Áudios, Podcasts e Documentários. Do tipo “Recursos Interativos”, temos: Softwares educacionais, Aplicativos e Plataformas on-line. Do tipo “Recursos Físicos”, temos: Modelos tridimensionais, Jogos educativos e Experimentos práticos.

Apesar da diversidade possível, Bandeira (2017) alerta para o fato de que, as decisões tomadas pelas editoras, por exemplo, ao produzir o livro escolar seguem estritamente os critérios de avaliação dos programas de distribuição governamentais, sendo este um dos principais mercados da produção de materiais didáticos. Por trás da criação dos materiais didáticos há sempre uma perspectiva histórica, cultural, social que exige determinadas demandas.

Em síntese, podemos dizer que o material didático envolve três aspectos:

1. SUPORTE

A sua materialidade

2. COLEÇÕES

A diversidade

3. RECURSOS

Diferentes possibilidades de uso de tecnologias educacionais considerando desde o papel até os recursos mais avançados com uso da internet.

Fonte: Adaptado de Bandeira (2017).

Nesse contexto, é essencial refletir sobre a contribuição das tecnologias da informação e comunicação na elaboração de materiais didáticos, especialmente para a Educação a Distância (EaD). As Tecnologias da informação e comunicação (TICs) têm transformado a forma como os materiais didáticos são desenvolvidos e utilizados, proporcionando novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem.

Na EaD, a diversidade e a acessibilidade dos materiais didáticos ganham ainda mais relevância. A utilização de tecnologias digitais permite a criação de recursos interativos e multimodais que enriquecem o processo de ensino e aprendizagem.

Nos dias atuais, a produção de material didático para EaD conta com o apoio da área de **Design Instrucional**. Trata-se do processo de criação de experiências de aprendizagem de maneira eficiente, eficaz e envolvente de acordo com a abordagem sistêmica. Ele envolve a análise das necessidades dos alunos, a definição de objetivos de aprendizagem, a criação de conteúdos e atividades, e a avaliação do impacto do material no aprendizado dos alunos.

A importância do design instrucional reside em sua capacidade de transformar conteúdos complexos em materiais acessíveis e motivadores, facilitando a compreensão e retenção dos conhecimentos pelos alunos.

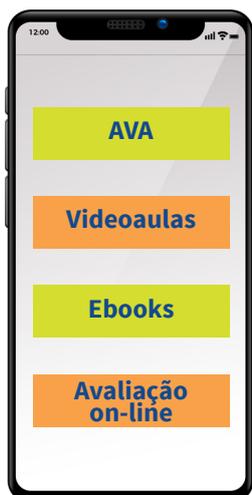
De acordo com Bandeira (2017), o termo “material instrucional” foi incorporado pela Fundação Roberto Marinho, em 1990, na publicação do seu dicionário de EaD. Este dicionário é uma referência importante para educadores e desenvolvedores de materiais didáticos, oferecendo definições e esclarecimentos sobre termos e conceitos fundamentais na área de EaD.

Saiba mais

O *Dicionário de Terminologia de Educação a Distância*, da Fundação Roberto Marinho, é uma ferramenta que pode ampliar seu entendimento sobre os termos e conceitos que permeiam o campo da educação a distância. [Acesse aqui!](#)

É importante destacar que o cuidado na construção dos recursos educacionais para o ensino a distância é essencial devido ao próprio processo de desenvolvimento de material didático. Esse processo envolve várias etapas, incluindo a concepção, a produção, a validação, a difusão e a recepção do material (Bandeira, 2017). Abordaremos esse tema com mais profundidade em módulos posteriores.

Por falar em materiais didáticos no contexto da EaD, vejamos alguns exemplos:



Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA): plataformas que reúnem diferentes tipos de recursos e atividades para os alunos.

Videoaulas: transmissões ao vivo ou gravadas que permitem a interação entre alunos e professores.

E-books e artigos digitais: materiais de leitura disponíveis on-line, que podem ser acessados a qualquer momento.

Ferramentas de avaliação on-line: questionários, quizzes e fóruns de discussão que permitem o acompanhamento e a avaliação do progresso dos alunos.

Para Bento (2015), “muitos fatores contribuem para o sucesso de um curso a distância e a produção de material didático de qualidade é um dos principais”. Nesse sentido, na Educação a Distância (EaD), o material didático assume uma relevância crucial, pois ele se torna o principal elo entre o professor e o aluno.

Ainda que existam momentos síncronos, onde interações em tempo real acontecem, é o material didático que oferece uma **base contínua e estruturada** para o aprendizado. Ele fornece os conteúdos e orientações que os alunos seguem ao longo do curso, garantindo a comunicação e a compreensão mesmo na ausência de interações presenciais frequentes.

Outra característica marcante dos materiais didáticos utilizados no contexto da educação a distância é “a utilização de material didático em diferentes suportes, e de forma conjugada” em muitas instituições de ensino (Bento, 2015, p.12). Portanto, nos cursos à distância coexistem em boa parte materiais impressos, ambientes virtuais de aprendizagem e recursos audiovisuais.

O material impresso ainda tem certa prevalência, seja pelas dificuldades com acesso à internet ou sua baixa qualidade em certas localidades geográficas, ou, até mesmo, como “uma consequência dos anos de escolaridade habituados ao impresso” (Bento, 2015, p. 13). Outro exemplo disso, é que muitos estudantes ainda imprimem o conteúdo para estudo e organização didática.



Fonte: [Freepik](#)

Descrição da imagem: Fotografada de cima, há uma pessoa sentada no chão de uma biblioteca, lendo um livro, com um laptop, cadernos e outros materiais de estudo ao redor.

Depois de compreender as características que direcionam o uso de materiais didáticos no contexto de cursos a distância, cabe compreender ainda as principais **funções** de um material didático na EaD:



Descrição da imagem: Organograma com um elemento central onde lê-se “Funções do Material Didático na EaD”. Em volta há elementos menores com as seguintes palavras, que designam as funções: Conteúdo, Estudo Autônomo, Interação, Motivação, Personalização, Acesso Permanente e Competências Digitais.

Confira em detalhes cada uma das funções de um material didático na EaD:

Conteúdo

Possibilita o desenvolvimento de aprendizagens de conteúdos ou temas. Tem por função facilitar a assimilação e compreensão dos conceitos pelos alunos.

Estudo Autônomo

Tem por função: proporcionar um caminho estruturado para o estudo individual; e antecipar como o aluno poderá construir novos conhecimentos ou quais serão os desafios associados à aprendizagem do tema.

Interação

Oferece suporte para interação e colaboração. Tem por função promover a interação entre alunos e professores através de fóruns, quizzes e outras ferramentas interativas.

Motivação

Utilizar linguagem, imagens e recursos multimídia e interativos para tornar o aprendizado mais atraente. Motivar os alunos e instituir uma dinâmica padronizada quanto ao tempo e tipo de atividades de aprendizagem.

Personalização

Permitir a adaptação dos conteúdos às necessidades individuais dos alunos. Oferecer diferentes caminhos e recursos de aprendizado para atender a diversos estilos de aprendizagem.

Acesso Permanente

Disponibilizar informações e recursos de forma acessível a qualquer momento e lugar. Garantir que os alunos possam revisar e consultar o material sempre que necessário.

Competências Digitais

Fomentar o uso de ferramentas digitais e a navegação em ambientes virtuais de aprendizagem. Preparar os alunos para o uso eficiente das tecnologias educacionais.

Em síntese, existem muitos tipos de materiais que podem nos ensinar algo, e o que caracteriza um material didático é sua **intenção monossêmica**, ou seja, ele é direcionado a transmitir informações claras e precisas para facilitar o aprendizado.

No contexto da EaD, a clareza e a objetividade dos materiais são cruciais para garantir que os alunos possam seguir o curso de maneira consistente e autônoma. A importância de materiais bem estruturados e adaptados ao público-alvo se torna ainda mais evidente, pois eles são o principal meio de comunicação entre o professor e o aluno.

Além disso, nesta unidade, vimos como as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) proporcionam a criação de múltiplos produtos que frequentemente são associados para constituir o material de um curso. É comum na EaD a coexistência de materiais impressos, audiovisuais e recursos tecnológicos.

Por fim, exploramos exemplos e funções dos materiais didáticos na EaD, destacando sua capacidade de transmitir conteúdos, motivar alunos, apoiar a avaliação e engajar os estudantes em um ambiente de aprendizado interativo e dinâmico.

Unidade 2

Evolução histórica dos materiais didáticos para EaD

Antes de tratar dos materiais didáticos no ensino em EaD, vamos considerar alguns aspectos importantes. Resgatando algumas informações históricas, o primeiro material produzido com finalidade didática foi o livro *Orbis Pictus*, de Comênio.



Iohannes Amos Comenius (1592–1670), ou João Amós Comênio, foi um bispo protestante do Reino da Boêmia, considerado grande educador e escritor. É conhecido como o pedagogo fundador da didática moderna. [Saiba mais!](#)

Descrição da imagem: Gravura do busto de Comênio. Ele está idoso e com barba, usa touca e veste uma blusa com gola alta. Ao redor, há a inscrição “Iohan-Amos Comenius”.

Fonte: [Wikimedia](#)

A obra *Orbis Pictus*, publicada em 1658, é considerada o primeiro livro ilustrado para crianças e tinha como objetivo ensinar de forma visual e textual, combinando imagens com palavras para facilitar o aprendizado.

A obra foi pioneira ao utilizar ilustrações para complementar o texto; também havia a preocupação com a língua, pois utilizou latim e alemão visando tornar o aprendizado mais acessível e interessante, estabelecendo um modelo que influenciaria a produção de materiais didáticos por séculos.

O uso de materiais didáticos é tão antigo quanto o próprio processo de ensino. Desde os primórdios da educação formal, sempre houve a necessidade de recursos que facilitassem a transmissão de conhecimento. Mas desde esse primeiro manual até os dias atuais, muitas mudanças ocorreram.

Ao longo dos anos, houve uma grande evolução dos materiais didáticos, especialmente dos impressos. Inicialmente, os livros eram os únicos recursos disponíveis. No entanto, com o avanço das tecnologias, os sistemas educacionais começaram a incorporar outros meios, como recursos de imagem, áudio e vídeo. Mais recentemente, os meios digitais revolucionaram a produção e o uso de materiais didáticos, proporcionando novas possibilidades de interação e aprendizado.



Neste contexto de evolução, a Educação a Distância (EaD), como uma modalidade de educação que se baseia fortemente no uso das tecnologias, incorporou esses avanços e passou a utilizar uma diversidade de materiais didáticos, que vão do impresso ao digital e virtual. A importância desses diversos meios será explorada em mais detalhes a seguir. Vamos lá?

Se retomarmos a organização da história da EaD e suas diferentes gerações: ensino por correspondência, geração do rádio e televisão, geração do ensino pelo computador e internet (que resumem os períodos entre a 3ª e a 6ª geração), podemos compreender melhor o tipo de material e utilidade em cada período descrito.

Primeira geração da EaD



Fonte: [Freepik](#)

Descrição da imagem: A pessoa está escrevendo em uma etiqueta de envio de correios colada em uma caixa de papelão, sobre uma mesa de madeira clara.

O **ensino por correspondência** é considerado a primeira geração da Educação a Distância (EaD). Nesta modalidade, os materiais didáticos eram exclusivamente impressos e enviados pelo correio.

Estes incluíam livros, apostilas, folhetos e cartas instrucionais. Os alunos recebiam os materiais em suas casas, estudavam por conta própria e enviavam suas tarefas e exames de volta aos professores tutores para correção.

A produção desses materiais era relativamente simples, mas exigia um rigoroso planejamento para garantir que todo o conteúdo necessário fosse abordado de forma clara e compreensível.

A principal limitação do ensino por correspondência era a falta de interação imediata entre alunos e professores. Qualquer dúvida ou problema enfrentado pelos alunos de-

morava dias ou semanas para ser resolvido, devido ao tempo de envio e recebimento das correspondências. Além disso, a motivação e o engajamento dos alunos eram desafios constantes, pois o aprendizado era solitário e dependia muito da autodisciplina dos estudantes. No entanto, essa modalidade abriu portas para muitas pessoas que, de outra forma, não teriam acesso à educação formal, estabelecendo as bases para futuras gerações da EaD.

Segunda geração da EaD



Fonte: [Freepik](#)

Descrição da imagem: Uma cena com itens antigos sobre uma mesa azul. Há uma TV antiga, fitas VHS e câmeras vintage.

Com a introdução da **rádio** e, posteriormente, da **televisão**, a EaD entrou em sua segunda geração. Nessa fase, os materiais didáticos passaram a incluir programas de rádio e TV educativos, além dos materiais impressos.

As aulas eram transmitidas em horários específicos (por sinal via satélite), permitindo que um grande número de alunos assistisse simultaneamente. A produção desses materiais envolvia a criação de roteiros, gravação de áudio e vídeo, e, muitas vezes, a participação de especialistas em diversas áreas.

A distribuição e o uso desses materiais representaram um avanço significativo em relação ao ensino por correspondência, pois permitiam uma maior interação e envolvimento dos alunos. As limitações, no entanto, incluíam a falta de interatividade direta entre alunos e professores durante as transmissões e a necessidade de os alunos estarem disponíveis nos horários específicos das aulas.

Ainda assim, essa geração marcou um importante progresso ao utilizar as tecnologias de comunicação de massas para ampliar o alcance da educação.

Para Bandeira (2017), em 1960, quando começamos a experimentar equipamentos de vídeo e discutir o crescimento e popularização da televisão como meio de comunicação, “a maior parte dos espectadores já tinha experiência com as imagens em movimento pelo contato da produção do cinema, que vinha sendo difundida havia meio século” (p. 77).

Nas palavras de Bandeira (2017, p. 83) “o material audiovisual explora a especificidade da linguagem e trabalha com as possibilidades de direção e de combinação entre recursos de áudio (trilha sonora, paisagem sonora, música, diálogos, ruídos etc.) e recursos humanos e visuais (atores, dramatização, animação, imagens, simulações etc.)”. Vejamos uma **classificação** dos materiais em áudio e vídeo.



Terceira geração da EaD

A terceira geração da EaD surgiu com o advento dos computadores, uso de disquetes e CD-ROMs como suporte educacional. Os materiais didáticos passaram a ser produzidos em formato digital, incluindo blogs, sites, programas de computador interativos, simuladores e enciclopédias eletrônicas.

Segundo Bandeira (2017, p. 106) “o uso do computador afetou o processo comunicativo e todos os tipos de mídia, já que o equipamento passou a concentrar as possibilidades de recepção, produção e distribuição de texto, imagem, áudio e vídeo”. Os alunos podiam acessar uma quantidade maior de informações e realizar atividades interativas que reforçavam o aprendizado.

Últimas gerações da EaD

Com a chegada da internet, a EaD entrou em sua quarta, quinta e sexta geração, caracterizada pelo uso de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), dispositivos móveis e recursos on-line.

A distribuição e o uso dos materiais se tornou mais flexível e acessível, permitindo que alunos de qualquer lugar do mundo tivessem acesso ao mesmo conteúdo. A principal limitação dessas gerações ainda era a dificuldade de conexão estável à internet e a necessidade de habilidades digitais por parte dos alunos. No entanto, os avanços foram inegáveis, proporcionando uma experiência de aprendizado mais interativa, colaborativa e personalizada.

Refleta

De que forma os materiais didáticos se transformaram ao longo das diferentes gerações da EaD?

Qual a relação entre o tipo de material desenvolvido e a tecnologia disponível à época?

Em síntese, esta unidade explorou a evolução histórica dos materiais didáticos na EaD, destacando as diferentes gerações dessa modalidade de ensino. Desde o ensino por correspondência, que utilizava materiais impressos enviados pelo correio, passando pela geração do rádio e televisão, que incorporou programas audiovisuais educativos, até a geração do ensino pelo computador e internet, que revolucionou o aprendizado com recursos digitais e ambientes virtuais de aprendizagem.

Cada geração trouxe avanços significativos, ampliando o alcance e as possibilidades da EaD, ao mesmo tempo em que enfrentou desafios específicos, como a falta de interatividade imediata ou a necessidade de acesso à tecnologia. Essas pequenas adversidades demonstram como o desenvolvimento de materiais didáticos tem sido importante para a evolução da educação a distância, tornando-a mais acessível, interativa e adaptada às necessidades dos alunos.

Considerações finais

Ao concluirmos este módulo sobre material didático para EaD, refletimos sobre a importância e o impacto dos materiais didáticos na prática pedagógica.

Ao longo das duas unidades, exploramos diversas dimensões dos materiais didáticos, desde a sua definição e características até a evolução histórica e as inovações tecnológicas que têm transformado a educação à distância.

Em **primeiro lugar**, destacamos a definição e a importância dos materiais didáticos como ferramentas essenciais para a mediação do conhecimento. Eles desempenham um papel central na orientação dos processos de ensino e aprendizagem, proporcionando aos estudantes uma base estruturada para o desenvolvimento de habilidades e competências.

A clareza e a objetividade dos materiais são para garantir que os alunos possam seguir seus estudos de maneira consistente e autônoma, especialmente no contexto da EaD, onde a presença física do professor é substituída por interações mediadas por tecnologias.

Aprender a distância é possível quando materiais didáticos estruturados orientam e motivam os estudantes. ”

Em **segundo lugar**, a diversidade de formatos e suportes dos materiais didáticos ao longo das diferentes gerações da EaD ampliou, sobremaneira, as possibilidades de ensino.

Desde textos impressos e recursos audiovisuais até plataformas interativas e conteúdos digitais, cada tipo de material oferece vantagens específicas que podem ser mobilizadas para atender às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos.

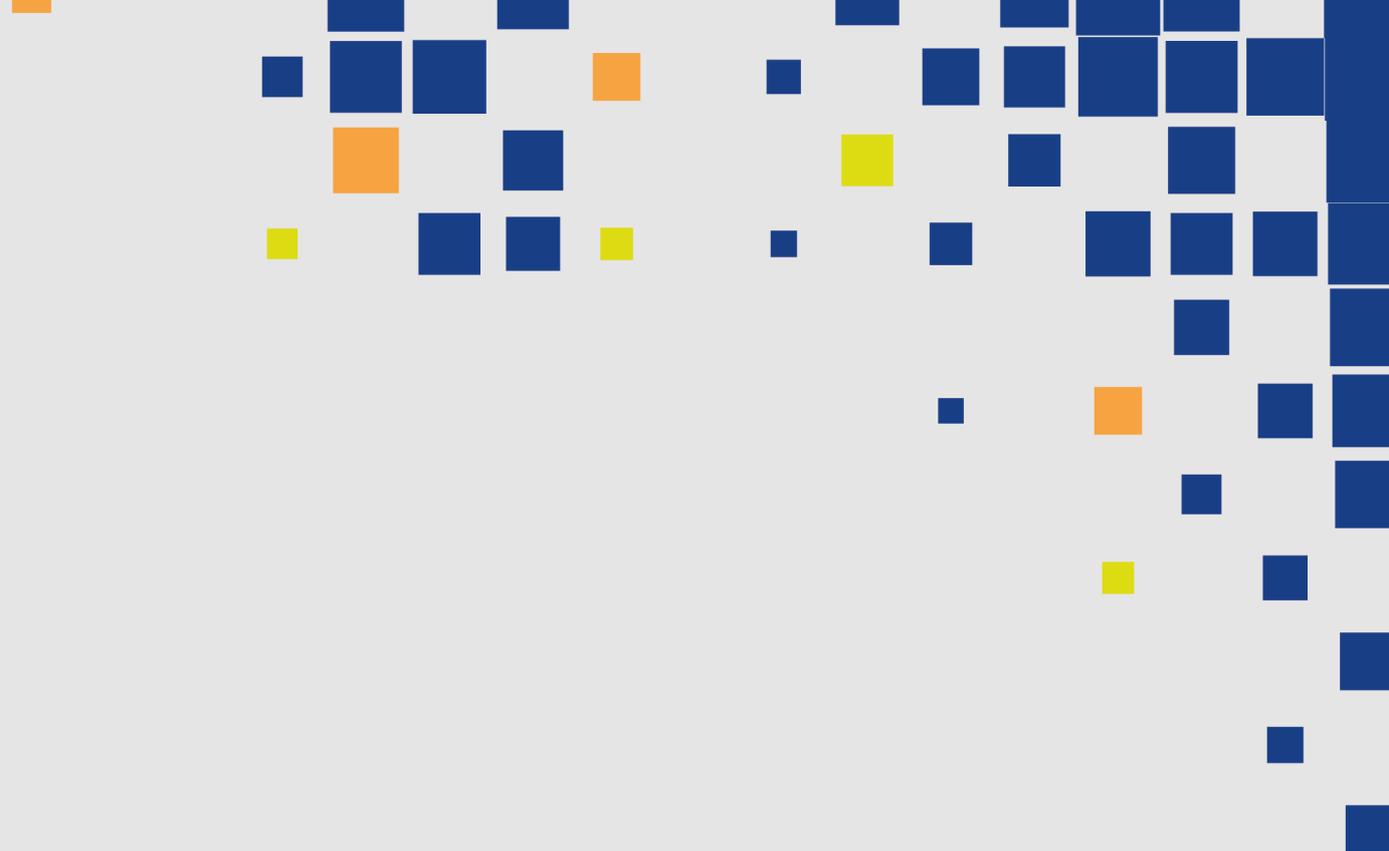
A combinação de múltiplos formatos enriquece a experiência educacional, tornando o aprendizado mais dinâmico, significativo e envolvente.

Esperamos você no próximo módulo, que irá prosseguir apresentando os materiais didáticos digitais, abordando desta vez características destes e a acessibilidade.

Referências

BANDEIRA, Denise. **Material didático:** criação, mediação e ação educativa. Editora Intersaberes, 2017. ISBN 9788559723151.

BENTO, Dalvaci. **A produção do material didático para EaD.** São Paulo: Cengage Learning, 2015. ISBN 9788522123810.



Módulo 2

**Materiais
Didáticos Digitais**



Apresentação

Olá, estudante!

Parabéns pela persistência! Você chegou ao segundo módulo deste material. Neste módulo, nosso foco estará nas características dos materiais didáticos digitais, explorando como essas ferramentas podem ser utilizadas para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.

Os materiais didáticos digitais representam uma mudança significativa na forma como os conteúdos educacionais são desenvolvidos e apresentados. Diferentemente dos materiais impressos, os recursos digitais oferecem possibilidades interativas e multimodais que podem potencializar a aprendizagem dos alunos. Neste módulo, abordaremos as seguintes unidades:

Na **Unidade 1** – Características dos materiais didáticos digitais – entenderemos as especificidades e vantagens dos materiais digitais, incluindo sua capacidade de incorporar elementos multimídia, interatividade e personalização.

Na **Unidade 2** – Acessibilidade digital nos materiais didáticos – discutiremos a importância de criar materiais acessíveis para todos os alunos, garantindo que as barreiras tecnológicas e de usabilidade sejam minimizadas.

Ao longo deste módulo, você será incentivado a refletir sobre as melhores práticas para a criação e uso de materiais didáticos digitais que sejam inclusivos e significativos, atendendo às diversas necessidades dos estudantes. Estamos confiantes de que este módulo proporcionará informações importantes para a sua prática educacional.

Bons estudos!

Unidade 1

Características dos materiais didáticos digitais

Você já parou para pensar que vivemos em uma era em que a tecnologia está cada vez mais integrada ao nosso cotidiano, transformando a maneira como nos comunicamos, trabalhamos e, especialmente, aprendemos?

Diante dessas mudanças, é essencial revisitar e reavaliar nossas percepções sobre o processo de aprendizagem. Compreender que o aprendizado ocorre nas diversas formas como adquirimos conhecimentos no nosso dia a dia. Seja através de interações informais ou em contextos mais estruturados, a aprendizagem está presente em todos os momentos da nossa vida.

Ao abordarmos as características dos materiais didáticos digitais, precisamos reconhecer que este processo de aprendizagem é dinâmico e multifacetado, demandando intencionalidade e adaptação contínua para atender às necessidades dos estudantes de hoje.

Pense no seu dia a dia e nas várias formas como você aprende coisas novas sem sequer perceber. Por exemplo, quando você assiste a um vídeo tutorial no YouTube para aprender um novo *hobby*. Ou quando você conversa com amigos sobre um tema interessante e, dessa discussão, surge um novo entendimento ou conhecimento. E o que dizer das vezes que você precisa consertar algo em casa e recorre a um fórum on-line ou a um manual de instruções?

Refleta por um momento: todas essas seriam maneiras de aprendizagem informal ou de aprendizagem formal?



Aprendizagem informal

Se você pensou que são maneiras informais de aprender, acertou! Todos esses são momentos em que estamos aprendendo de forma não planejada e não estruturada, apenas guiados pela necessidade ou pela curiosidade. Esse tipo de aprendizado é espontâneo, ocorre em contextos específicos e sem um currículo definido, diferentemente do aprendizado formal que seguimos em escolas e cursos. Portanto, fique atento às oportunidades de aprendizado que aparecem no seu dia a dia, pois elas podem ser tão significativas quanto aquelas obtidas em um ambiente de ensino estruturado.



Fonte: [Freepik](#)

Descrição da imagem: Uma mulher segura um tablet, com ícones digitais coloridos saindo da tela, representando aplicativos e conectividade digital.





Aprendizagem formal

A aprendizagem formal, por outro lado, geralmente ocorre em instituições destinadas a este fim, como escolas, universidades, cursos, entre outros. Nesse contexto, existem professores, coordenadores e, no caso da EaD, tutores, designers instrucionais e toda uma equipe. Há também, em geral, um currículo, metas ou objetivos estipulados e materiais específicos. A aprendizagem é planejada e sistemática, e há monitoramento e avaliações do processo. Nesse sentido, quando falamos em educação e materiais didáticos, é preciso estabelecer que estamos falando de um contexto específico da aprendizagem formal.

Segundo Filatro (2008), o trabalho do design instrucional está relacionado à observação das condições ideais de aprendizagem, as quais se busca alcançar.

Em resumo, podemos dizer que as informações chegam aos olhos e ouvidos, são rapidamente armazenadas em uma memória sensorial, entram na memória de trabalho, interagem com os conhecimentos armazenados na forma de modelos mentais e, por fim, são armazenadas na memória de longo prazo, com maior ou menor consciência dos próprios processos mentais por aquele que está aprendendo. (Filatro, 2008, p. 88).

Para criar materiais didáticos digitais, é fundamental compreender que o processo de aprendizagem deve ser intencional e adaptado às necessidades dos alunos. Assim, ao desenvolver materiais didáticos digitais, é crucial incorporar características que promovam uma aprendizagem ativa e significativa e que engajem e motivem os alunos.

Existem pelo menos dois caminhos para a produção de materiais didáticos digitais: a instituição de ensino pode se responsabilizar pela produção do material ou ela pode terceirizar essa demanda. A escolha de qual caminho adotar deve ser consciente e estratégica, analisando as vantagens e desvantagens:

Produção própria

Para Souza (2015), “a instituição que deseja oferecer um curso EaD, dependendo do capital intelectual de que disponha, pode planejar e elaborar todo o material didático” (Souza, 2015, p. 16).

Essa opção é mais onerosa e desafiante, ao mesmo tempo em que pode ser extremamente mais vantajosa no sentido de direcionar com maior propriedade questões pedagógicas. Assim, a produção de material didático exige “uma equipe multidisciplinar de professores, pedagogos, coordenadores e profissionais de tecnologia para pensar nas questões editoriais que envolvem tal projeto” (Souza, 2015, p. 16).

A própria produção de recursos audiovisuais exige profissionais na equipe que possam colaborar na produção e roteiros de conteúdos, edição de imagens e som entre outras expertises com relação à tecnologia (Souza, 2015).

Terceirização

Há também instituições que optam pela terceirização da produção deste material:

“Nesse caso, a instituição educacional pode contratar alguma empresa especializada na elaboração de material didático especialmente desenvolvido para ambientes de aprendizagem a distância, tanto no que se refere ao texto escrito quanto à elaboração de material de áudio e vídeo” (Souza, 2015, p. 18).

Não existe um modelo padrão para a estruturação do material didático da EaD. Porém, existem orientações gerais voltadas para a estruturação do referido material e cada instituição pode estabelecer uma forma própria de produção de seu material didático. É fato que o conteúdo é organizado em unidades temáticas e seções e há sempre atividades de aprendizagem a serem realizadas, podendo ser ao longo da unidade ou ao final dela. (Bento, 2015, p. 20)

Por esta perspectiva entendemos que vai conduzir o processo de produção de materiais didáticos a concepção teórica de aprendizagem do professor ou grupo, a validação que se faz pertinente e a preocupação ou não com a comunicação e a interatividade presentes no material elaborado.

De acordo com Bento (2015, p. 18), “O foco principal do material didático é contribuir para a aprendizagem dos alunos”. Para tanto, segundo a autora, o material didático deve ser coerente e pertinente, orientando-se pelos seguintes princípios norteadores:

- Flexibilidade
- Reflexão crítica
- Ênfase no contexto
- Curiosidade
- Criatividade
- Respeito ao outro
- Postura ativa do sujeito
- Realçar os conhecimentos prévios dos alunos

Importante também é que o material didático seja capaz, ao mesmo tempo, de mostrar ao estudante que “[...] a incerteza é inerente à busca do conhecimento e que isso sirva de motivação para buscarem aprender cada vez mais.” (Bento, 2015, p. 18).

Fonte: Adaptado de Bento (2015, p. 18)

Agora que entendemos a importância do processo de criação de materiais didáticos digitais, vamos explorar mais a fundo as características e elementos que os compõem. Vamos conversar sobre alguns conceitos-chave que definem os materiais didáticos digitais. Vamos lá?



Descrição da imagem: São cinco conceitos-chave: Dinâmico, Dialógico, Hipertexto, Multimídia e E-learning.

Dinâmico

A primeira característica fundamental dos materiais didáticos digitais é a sua dinamicidade. Como Bento (2015) afirma, “quanto mais dinâmica for a forma de utilização dos recursos tecnológicos empregados na EaD, mais ela contribuirá para que os alunos compreendam o conteúdo temático abordado.

Essa dinamicidade vai se refletir na interação que se espera do aluno” (Bento, 2015, p. 14). A dinâmica dos materiais digitais envolve a criação de conteúdos interativos, a escolha de imagens estratégicas e de situações contextualizadas que incentivem a participação dos alunos.

Dialógico

Outra característica essencial é a linguagem dialógica. A linguagem dialógica no material didático digital visa garantir proximidade numa relação que ocorre essencialmente à distância, entre professores, tutores e alunos. Nesse caso, o material carrega em si a própria fala do professor especialista, facilitando uma conexão mais pessoal e direta.

A aprendizagem na EaD pode ocorrer mais facilmente quando os textos que compõem o material didático estão escritos numa linguagem dialógica. Esta tem se constituído uma das principais características do referido material. A utilização da linguagem dialógica é uma estratégia recomendada ao conteudista, especialmente porque facilita a compreensão da leitura do conteúdo pelos alunos. (Bento, 2015, p. 22)

Essa abordagem torna a leitura mais acessível e envolvente, permitindo que os alunos sintam-se acompanhados durante o processo de aprendizagem.

Hipertexto

O hipertexto é outra característica importante dos materiais didáticos digitais. O termo, cunhado pelo filósofo americano Theodor Nelson na década de 1960, baseou-se em investigações sobre a lógica do pensamento e suposições sobre o futuro das redes de computadores, identificando uma capacidade não linear de escrita de textos.



Theodor Nelson (1937-Atual) é um filósofo e sociólogo estadunidense, conhecido por suas pesquisas em tecnologia da informação, sobretudo pela criação dos termos “hipertexto” e “hipermídia”.

[Saiba mais.](#)

Descrição da imagem: Theodor Nelson, idoso, com cabelos grisalhos, usando óculos e de frente para um microfone, com um laptop à sua frente, em um ambiente de apresentação.

Fonte: [Dgies](#)

Bandeira (2017, p. 110) destaca que “essa ideia foi fundamental para a criação da web, que começou com textos e hiperligações, resumindo páginas com associações entre imagens, sons e, depois, vídeos.” O hipertexto permite uma navegação mais interativa e personalizada, oferecendo aos alunos a oportunidade de explorar os conteúdos de maneira não linear, conforme suas necessidades e interesses.

Multimídia

A presença de multimídia nos materiais didáticos digitais é também muito relevante.

A multimídia consiste de um conjunto de meios utilizados de forma linear para a comunicação de um conteúdo, produto baseado em computador ou algum outro dispositivo, que permite a integração de gráficos, animações, vídeos, áudios, etc. Trata-se de um meio de comunicação digital, um tipo de aplicativo ou documento interativo, por exemplo, um site na internet, que possibilita acesso a várias mídias, tais como áudio, vídeo, imagem e texto. (Bandeira, 2017, p. 111)

A utilização de múltiplas mídias enriquece a experiência de aprendizagem, tornando-a mais diversificada e estimulante.

E-learning

Por fim, a abordagem *e-learning* refere-se ao uso de meios eletrônicos e tecnológicos para a aprendizagem. Souza (2015, p. 14) explica que “a educação a distância pode ou não fazer uso desses recursos, embora, como já dissemos, seja uma tendência atual o uso dessas estratégias para oferecimento de cursos em EaD.” Para saber a diferença entre Educação à Distância e *e-learning*, [assista ao vídeo!](#)

O *e-learning* facilita o acesso a materiais de alta qualidade e permite uma aprendizagem flexível, adaptada ao ritmo e estilo de cada aluno. Essa modalidade educacional está em constante evolução, incorporando novas tecnologias e metodologias para melhorar a eficiência e a eficácia do processo de ensino-aprendizagem.

Em síntese, vimos nesta unidade a complexidade que envolve os processos formais de aprendizagem. Nesse contexto, não há um modelo padrão para ser seguido na produção de materiais didáticos digitais, entretanto, observamos algumas características essenciais.

Estas características - dinamicidade, linguagem dialógica, hipertexto, multimídia e e-learning - são essenciais para a criação de materiais didáticos digitais que atendam às necessidades dos alunos na educação a distância. Compreender e aplicar essas características de forma intencional e adaptada ao público-alvo é fundamental para promover uma aprendizagem ativa, envolvente e significativa.

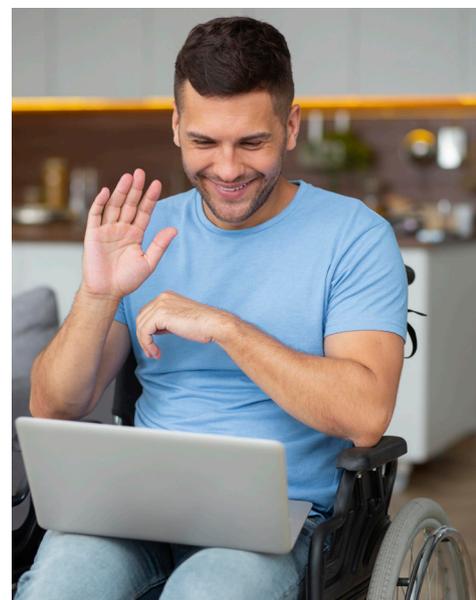
Unidade 2

Acessibilidade digital nos materiais didáticos

Este material aborda vários aspectos sobre os materiais didáticos digitais, e um deles sobre o qual gostaríamos de dialogar neste momento é **quem**, de fato, lê ou tem acesso aos materiais elaborados. Segundo Bento (2015, p. 24), “é importante que, na EaD, o sujeito responsável pela produção do material didático tenha informações a respeito dos alunos do curso para o qual está produzindo o conteúdo”.

No contexto da EaD, tem sido cada vez mais frequente o entendimento que, para o sucesso do curso, o estudante que inicialmente está sozinho precisa ser amparado e orientado de acordo com suas individualidades. Isso supõe uma ideia de inclusão maior, ou seja, todos precisam participar e ter a oportunidade de aprender democraticamente.

Descrição da imagem: Um homem jovem em uma cadeira de rodas, usando camiseta azul, sorri enquanto acena para um laptop.



Fonte: [Freepik](#)

Conforme a concepção de Bento (2016, p. 16) “quando se pensa em produção de material didático para EaD, pois quanto mais disponíveis em diferentes mídias, mais atende às especificidades dos mais variados perfis de alunos da EaD”. Tendo em vista a importância deste tema, vamos conversar um pouco sobre a acessibilidade.



O que é acessibilidade? [Assista ao vídeo!](#)

A **acessibilidade digital** refere-se à prática de tornar os conteúdos e serviços digitais utilizáveis por todas as pessoas, independentemente de suas habilidades ou limitações. Isso inclui a criação de materiais que possam ser acessados e compreendidos por pessoas com diferentes tipos de deficiências, como visual, auditiva, motora e cognitiva.

A importância da acessibilidade digital na educação não pode ser subestimada. Em um ambiente educacional, a acessibilidade é de suma importância para garantir que todos os alunos tenham oportunidades de aprender e participar. Materiais didáticos acessíveis permitem que alunos com deficiências tenham acesso à informação, promovendo o pri-



meio passo para a inclusão e a equidade no processo educacional. Além disso, a acessibilidade beneficia todos os alunos ao melhorar a usabilidade e a qualidade geral dos materiais educacionais.

Para garantir a acessibilidade digital, várias leis e normas foram estabelecidas ao longo dos anos. Entre as mais importantes estão estas duas:

**Diretrizes de Acessibilidade para
Conteúdo Web (WCAG)**

[Acesse aqui!](#)

Lei Brasileira de Inclusão (LBI)

[Acesse aqui!](#)

As **Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG)** foram desenvolvidas pelo World Wide Web (W3C) e fornecem uma série de recomendações para tornar o conteúdo web mais acessível. As WCAG abordam diversos aspectos da acessibilidade, incluindo a estruturação do conteúdo, uso de cores, navegabilidade e a inclusão de textos alternativos para imagens.

A primeira versão das Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG) foi lançada em 5 de maio de 1999. A versão 2.0 veio em 11 de dezembro de 2008 e outra versão mais recente, a 2.1, foi lançada em 5 de junho de 2018. Esta última inclui práticas essenciais para garantir a acessibilidade de conteúdos em dispositivos móveis.

O documento WCAG 2.1 é organizado em torno de quatro princípios fundamentais. Cada um desses princípios contém recomendações específicas. Essas recomendações possuem critérios que devem ser seguidos, e há técnicas específicas disponíveis para cumprir esses critérios.

1. Perceptível: A informação e os componentes da interface do usuário devem ser apresentados de formas que possam ser percebidas pelos usuários.

2. Operável: Os componentes da interface do usuário e a navegação devem ser utilizáveis.

3. Compreensível: A informação e a operação da interface do usuário devem ser fáceis de entender.

4. Robusto: O conteúdo deve ser suficientemente robusto para ser interpretado de maneira clara por diversos agentes do usuário, incluindo tecnologias assistivas.

Fonte: Adaptado de [Padrão Digital de Governo](#)



Fonte: [Freepik](#)

Descrição da imagem: Um homem jovem, usando óculos escuros e segurando uma bengala branca do tipo guia, está sentado em um banco de parque ouvindo algo de seu celular.

Já a **Lei Brasileira de Inclusão (LBI)**, também conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência, é uma legislação abrangente que estabelece os direitos das pessoas com deficiência no Brasil. No contexto digital, a LBI exige que sites, aplicativos e outros conteúdos digitais sejam acessíveis a todas as pessoas, incluindo aquelas com deficiência. A lei também incentiva o desenvolvimento e a utilização de tecnologias assistivas para facilitar o acesso à informação e à comunicação.

Por falar em facilitar o acesso à informação, você já teve interesse em saber a tradução de uma música que gostou, mas estava em outra língua?

Ou já notou o quanto legendas em vídeos, filmes e outros conteúdos podem facilitar seu acesso a informações? Esses são exemplos de como elementos de acessibilidade digital podem tornar o conteúdo mais inclusivo e acessível para todos. Vejamos a seguir alguns exemplos destes recursos .



Descrição da imagem: Layout de um conteúdo digital. Há a indicação “Navegação acessível” apontada para um menu; a indicação “Textos alternativos” apontada para uma imagem e a indicação “Legendas e transcrições” apontadas para um reprodutor de áudio.

Navegação acessível

A navegação acessível envolve a estruturação do conteúdo digital de maneira que possa ser facilmente utilizado com tecnologias assistivas, como leitores de tela. Isso inclui a criação de menus claros, a utilização de títulos e subtítulos para organizar o conteúdo, e a implementação de atalhos de teclado. Uma navegação bem estruturada facilita o acesso à informação para todos os usuários, independentemente de suas habilidades.

Textos alternativos

Os textos alternativos são descrições textuais para imagens e gráficos, que permitem que pessoas com deficiências visuais compreendam o conteúdo através de leitores de tela. Os textos alternativos descrevem de forma concisa e clara o que está representado na imagem, garantindo que a informação visual seja acessível a todos.

Legendas e transcrições

A utilização de legendas em vídeos e transcrições de áudio é fundamental para tornar esses conteúdos acessíveis a pessoas com deficiências auditivas. As legendas fornecem uma representação textual do diálogo e outros sons relevantes em vídeos, enquanto as transcrições oferecem uma versão escrita de conteúdo de áudio. Esses recursos são utilizados para garantir que todos possam acessar e compreender plenamente o conteúdo multimídia.



Conheça mais elementos de acessibilidade: [assista ao vídeo!](#)

Em resumo, a incorporação de textos alternativos, legendas, transcrições e navegação acessível são práticas essenciais para garantir que o conteúdo digital seja inclusivo e acessível.

Embora estes recursos disponíveis na web, como vídeos com legendas, transcrições e outros, possam facilitar o acesso à informação, é preciso considerar aspectos relacionados aos **direitos autorais**. Conforme Bento (2015, p. 85), “é errôneo imaginar que tudo que é publicado na internet é de domínio público. Ao contrário disso, as publicações na rede estão protegidas pelos direitos autorais”.

Nesse sentido, tanto professores quanto estudantes precisam estar atentos aos direitos autorais. Ainda conforme Bento (2015):

Sendo assim, as instituições de ensino que lidam com cursos a distância (que é o nosso foco aqui) precisam atentar para esta questão tão polêmica, tanto no que se refere aos materiais que são produzidos para o curso, mas também como agem seus alunos em relação a tal problemática [...] Isso significa, na prática, que em nenhuma circunstância, deve-se cultivar o hábito do “copiar” e “colar”. (Bento, 2015, p. 85)

As licenças *Creative Commons* são uma alternativa flexível para o compartilhamento de conteúdo, permitindo que os autores mantenham alguns direitos enquanto abrem mão de

outros. Existem várias licenças Creative Commons, cada uma com suas próprias condições.



CC BY: permite que outros distribuam, remixem, adaptem e construam sobre o trabalho, mesmo comercialmente, desde que atribuam crédito ao autor original.



CC BY-SA: similar ao CC BY, mas as novas criações devem ser licenciadas sob os mesmos termos.



CC BY-NC: permite que outros remixem, adaptem e construam sobre o trabalho de forma não comercial, e embora seus novos trabalhos também tenham que reconhecer o autor e serem não comerciais, não precisam ser licenciados nos mesmos termos.



CC BY-NC-SA: similar ao CC BY-NC, mas as novas criações devem ser licenciadas sob termos idênticos.



CC BY-ND: permite redistribuição, comercial e não comercial, desde que o trabalho não seja modificado e seja atribuída a devida autoria.



CC BY-NC-ND: a mais restritiva das licenças, permitindo apenas download e compartilhamento com atribuição, sem modificações e de forma não comercial.

Em resumo, ao criar e compartilhar materiais didáticos digitais, é essencial respeitar os direitos autorais e considerar o uso de licenças *Creative Commons*. Elas permitem que os autores compartilhem seus materiais de maneira que outros possam usar, adaptar e distribuir livremente, desde que respeitem as condições especificadas. Isso facilita a disseminação do conhecimento, além de garantir que os criadores recebam o devido crédito pelo seu trabalho.

Nesta unidade, abordamos a importância da acessibilidade digital e suas várias facetas. Discutimos como a acessibilidade digital garante que todos os alunos tenham acesso ao conteúdo dos materiais didáticos digitais, destacando elementos essenciais como textos alternativos, legendas, transcrições e navegação acessível. Esses componentes são importantes para criar materiais inclusivos que atendam às necessidades de todos os alunos, independentemente de suas habilidades.

Além disso, abordamos a importância de respeitar os direitos autorais na criação e compartilhamento de materiais didáticos. As licenças *Creative Commons* foram apresentadas como um importante aspecto a ser considerado no contexto educacional visando escolher e compartilhar conteúdos de forma ética.

Considerações finais

Concluimos este módulo com uma compreensão mais aprofundada sobre as características e a acessibilidade dos materiais didáticos digitais. Este módulo nos permitiu explorar como esses recursos podem transformar a educação, tornando-a mais dinâmica, interativa e inclusiva.

Primeiramente, as características dos materiais didáticos digitais são essenciais para criar experiências de aprendizagem envolventes e significativas. A capacidade de integrar multimídia, como vídeos, áudios, animações e gráficos interativos, permite que os conteúdos sejam apresentados de maneira mais atraente e conectando ideias em rede.

A interatividade desses materiais pode melhorar o nível de atenção dos alunos, desde que mantenham o foco durante a navegação na internet, e também promover uma aprendizagem ativa, onde os estudantes podem explorar e interagir com o conteúdo de forma personalizada.

A personalização é outro aspecto fundamental dos materiais didáticos digitais. Ferramentas digitais permitem a adaptação dos conteúdos às necessidades individuais dos alunos, oferecendo diferentes espaços e tempos de aprendizagem, possibilitando que cada estudante avance no seu próprio ritmo. Essa flexibilidade é especialmente importante na EaD, onde a heterogeneidade do público é uma característica marcante.

Personalizar e tornar o conteúdo acessível é construir uma educação que respeita a diversidade dos alunos.

A acessibilidade digital é uma prioridade inegociável na criação de materiais didáticos. Garantir que todos os alunos tenham acesso igualitário ao conteúdo educacional é uma responsabilidade ética e pedagógica. Neste módulo, discutimos as melhores práticas para tornar os materiais didáticos acessíveis.

A inclusão de legendas em vídeos, a criação de textos alternativos para imagens e a garantia de navegabilidade intuitiva são apenas algumas das estratégias que podem fazer a diferença na experiência de aprendizagem de alunos com deficiência e/ou necessidades educacionais especiais.

A criação de materiais didáticos digitais também envolve desafios significativos, como a necessidade de atualização constante e a demanda por habilidades técnicas específicas. No entanto, os benefícios superam os obstáculos. A colaboração entre educadores,

designers, tecnólogos e especialistas em acessibilidade é fundamental para desenvolver recursos que não apenas informem, mas também inspirem e construam uma experiência verdadeiramente educativa para os estudantes.

Em conclusão, o Módulo 2 destacou a importância dos materiais didáticos digitais na EaD, mostrando como suas características e acessibilidade podem enriquecer o processo educativo. Esperamos que este módulo tenha proporcionado a você uma visão abrangente e prática sobre como mobilizar materiais que sejam ao mesmo tempo eficazes e inclusivos.

Agradecemos por seu empenho e dedicação durante este módulo e desejamos que as aprendizagens aqui adquiridas sejam aplicadas de maneira significativa em sua prática educacional.

Continuamos juntos nesta jornada.

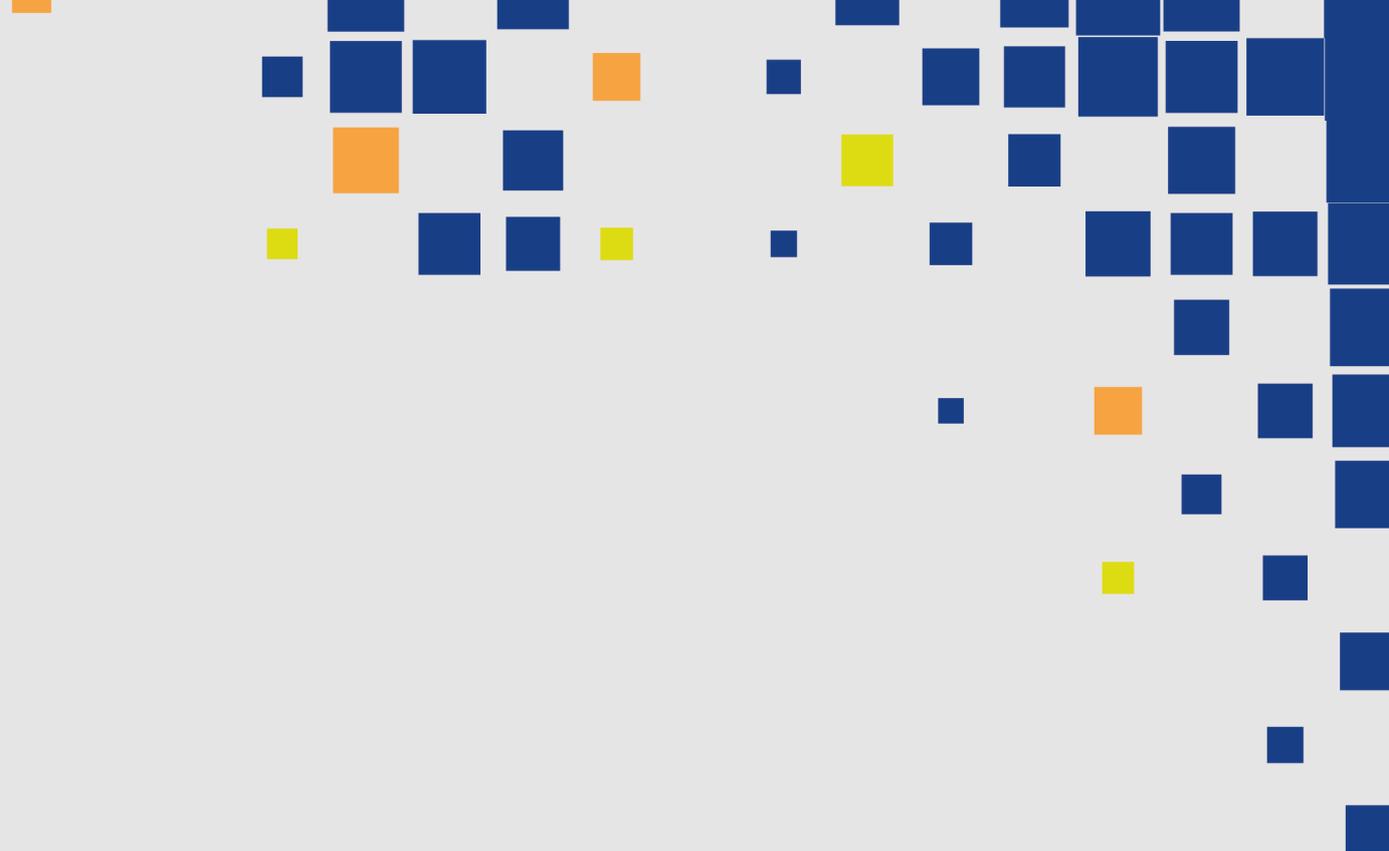
Referências

BANDEIRA, Denise. **Material didático: criação, mediação e ação educativa**. Editora Inter-saberes, 2017. ISBN 9788559723151.

BENTO, Dalvaci. **A produção do material didático para EaD**. São Paulo: Cengage Learning, 2015. ISBN 9788522123810.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. Editora Pearson, 2008. ISBN 9788576051886.

SOUZA, Renato Antonio de. **Multimídia em educação a distância**. São Paulo: Cengage Learning, 2015. ISBN 9788522123841.



Módulo 3

**Produção de material
didático digital para EaD**



Apresentação

Olá, estudante!

Parabéns por chegar ao último módulo deste material. Neste momento, vamos tratar, com mais ênfase, das estratégias de produção de materiais didáticos digitais para Educação a Distância (EaD), desde a organização e a escrita até o uso de ferramentas de autoria para criar recursos educacionais eficazes e envolventes.

A produção de materiais didáticos digitais é um processo que demanda uma combinação de habilidades pedagógicas e técnicas. Este módulo está dividido em duas unidades principais:

Na **Unidade 1** – Estratégias de organização, escrita e linguagem dialógica – vamos entender como organizar e escrever materiais didáticos de maneira clara e objetiva, utilizando uma linguagem dialógica que promove a interação e a proximidade entre educadores e alunos.

Na **Unidade 2** – Ferramentas de autoria para produção de material didático – vamos conhecer e aprofundar as diversas ferramentas de autoria que podem ser utilizadas para criar diferentes tipos de materiais didáticos, como recursos impressos, áudios e audiovisuais.

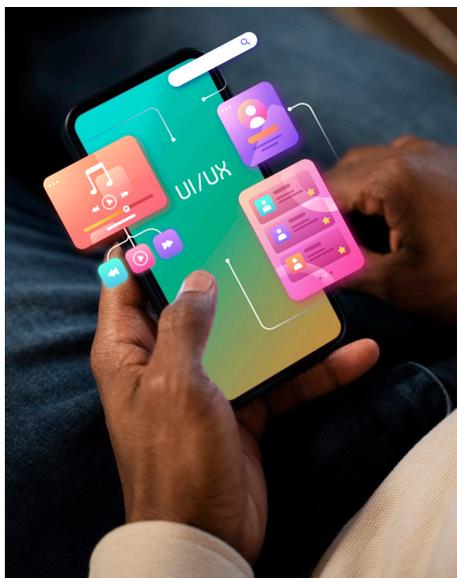
Nosso objetivo é equipá-lo com as competências necessárias para produzir e utilizar materiais didáticos digitais que sejam adequados ao contexto da EaD.

Vamos juntos nesta etapa final da jornada?!

Bons estudos!

Unidade 1

Estratégias de organização, escrita e linguagem dialógica



Fonte: [Freepik](#)

Descrição da imagem: Uma mão segurando um smartphone com uma interface de um recurso digital visualmente atraente. Ícones e blocos de texto flutuam em torno do dispositivo.

Você já se perguntou como são criados materiais didáticos como este? Ou ainda, como foram desenvolvidos os recursos didáticos digitais disponíveis na internet? Nesta unidade, nosso objetivo não é ensinar a você como produzir recursos educacionais digitais. Afinal, como afirma Bandeira, “a maioria desses projetos demanda experiências profissionais de diversas áreas” (Bandeira, 2017, p. 118).

Em vez disso, vamos explorar as estratégias de organização, escrita e linguagem dialógica para que você perceba a **intencionalidade** nos materiais e recursos e possa utilizar para tornar os materiais didáticos digitais disponíveis mais significativos e interessantes. Os Recursos Educacionais Digitais (RED) são essenciais para o ensino na era digital. Vamos iniciar compreendendo o que são esses recursos.

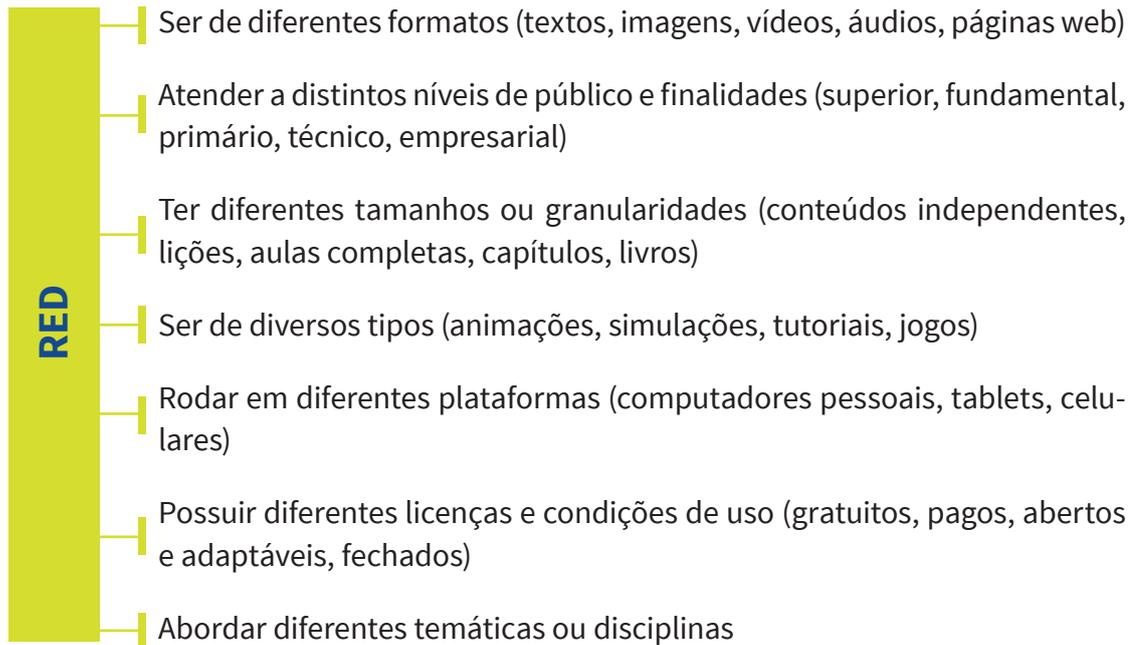
“[...] os recursos educacionais digitais devem ser compreendidos aqui como quaisquer recursos digitais que possam ser utilizados no cenário educacional, abrangendo assim um contexto bastante amplo e que contempla diversas terminologias comumente já estabelecidas nas últimas duas décadas com relação ao tema, tais como, por exemplo, objetos de aprendizagem, recursos educacionais abertos, objetos educacionais reutilizáveis, entre outras.” (CIEB, 2017, p. 6)

Há uma amplitude muito grande para compreender o que são REDs: um professor pode selecionar um recurso que apresente o conteúdo de modo estruturado (jogos, objetos de aprendizagem etc.), plataformas que sejam espaços de aprendizagem (ambientes virtuais de aprendizagem, plataformas educacionais entre outros), ou ainda ferramentas



de autoria e colaboração para utilização ou produção de recursos didáticos. Um gestor, por outro lado, pode selecionar ferramentas e softwares para auxiliar em tarefas administrativas, pedagógicas e outras.

Neste caso, vamos priorizar em nosso diálogo os recursos educacionais digitais (RED) que dizem respeito ao interesse do professor ou professor tutor. Vamos considerar neste momento, uma caracterização para os RED, que podem:



Quanto ao tipo de RED, estes podem ser classificados em várias categorias, cada uma com características e usos específicos. Segundo o CIEB (2017), os principais tipos de RED incluem animações, simulações, tutoriais e jogos.

Animações

As animações são recursos visuais que permitem a representação dinâmica de conceitos e processos. Um exemplo de animação no contexto educacional é uma sequência animada que demonstra ou explica um conceito, teoria ou informação. Um iniciante pode desenvolver um vídeo de animação com apoio de plataformas especialmente desenvolvidas para este fim. [Confira este exemplo!](#)

Simulações

As simulações são ferramentas interativas que permitem aos alunos explorar e manipular modelos de sistemas reais ou hipotéticos.

Tutoriais

Os tutoriais são instruções passo a passo que guiam os alunos através de novos conceitos ou habilidades. Eles podem incluir texto, áudio, vídeo e elementos interativos.

Jogos

Os jogos educacionais são projetados para envolver os alunos em um ambiente lúdico enquanto aprendem. Eles combinam elementos de diversão com objetivos educacionais, incentivando o engajamento ativo

Esses tipos de RED exemplificam como a integração de recursos digitais pode transformar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais dinâmica, interativa e adaptada às necessidades dos alunos. Ao utilizar uma variedade de RED, educadores podem criar ambientes de aprendizagem ricos e mais atrativos que ampliam a possibilidade de compreensão utilizando a cultura digital na qual os estudantes já estão inseridos.

Agora vamos falar um pouco sobre como ou quem é responsável pelo processo de planejamento de desenvolvimento destes recursos. Estamos falando da equipe de **design instrucional**.

“Definimos design instrucional como a ação intencional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana. Em outras palavras, definimos design instrucional como o processo (conjunto de atividades) de identificar um problema (uma necessidade) de aprendizagem e desenhar, implementar e avaliar uma solução para esse problema.” (Filatro, 2008, p. 19)



Fonte: [Freepik](#)

Descrição da imagem: Uma pessoa escreve em uma folha de papel com caneta, rodeada por documentos, diagramas coloridos e instrumentos de escrita sobre uma mesa de madeira.

Os designers instrucionais são responsáveis por planejar e estruturar o conteúdo educacional. Eles trabalham para garantir que o material digital seja pedagógico e didaticamente orientado ao ensino. Isso inclui a definição de objetivos de aprendizagem, a organização do conteúdo em módulos e unidades, e a criação de estratégias de ensino que promovam a compreensão e a manutenção da atenção dos alunos.

No Brasil, somente a partir de 1980 e, recentemente, com o avanço das tecnologias de informação e comunicação (TICS), o design instrucional passou a contribuir com os processos de desenvolvimento de cursos a distância e presenciais, de material didático em várias mídias e, também, de aplicativos multimídias. (Bandeira, 2015, p. 152)

Geralmente, a produção de Recursos Educacionais Digitais (RED) não é uma tarefa solitária. Para Bandeira (2017), a equipe pode ser composta por uma diversidade de atores, que incluem, dentre outros:



Professores



Profissionais de informática



Profissionais de artes visuais



Designers



Alunos



Tutores

Entre os designers podem haver diferentes atribuições, como aqueles que são Desenvolvedores de Conteúdo, Designers Gráficos, Desenvolvedores de Multimídia ou, ainda, são Especialistas em Usabilidade e Acessibilidade.

A colaboração entre esses profissionais é fundamental para a criação de RED de alta qualidade. Essa abordagem multidisciplinar é crucial para enfrentar os desafios complexos da educação digital, garantindo que os RED não apenas transmitam informações, mas também engajem, motivem e apoiem todos os alunos no seu processo de aprendizagem.

De acordo com Bandeira (2017), a área do Design Instrucional está intrinsecamente ligada a diversas disciplinas, fazendo interconexões significativas com as áreas de Ciências Humanas, Ciências da Informação e Ciências da Administração. Apoiado nas ideias de Filatro (2008), o Design Instrucional não se limita apenas à criação de materiais educativos, mas envolve uma compreensão profunda dos processos de aprendizagem humana, da gestão eficiente de informações e da administração de recursos educacionais.

Os RED podem ser encontrados em locais virtuais chamados de **repositórios educacionais digitais**. Esses repositórios são plataformas on-line que armazenam e disponibilizam uma vasta gama de recursos educativos digitais, permitindo que professores, alunos e instituições de ensino acessem, compartilhem e reutilizem esses materiais. Alguns exemplos de repositórios educacionais digitais incluem:



Portal do Professor

Página para compartilhar planos e práticas docentes. [Acesse!](#)



YouTube Edu

Seção do YouTube dedicada a vídeos educacionais e aulas gravadas. [Acesse!](#)



Portal eduCAPES

Acesso gratuito a objetos educacionais abertos, oriundos da Universidade Aberta do Brasil (UAB) e outras instituições. [Acesse!](#)



MECRED - Plataforma integrada de recursos educacionais digitais

Criada em 2015 pelo MEC, esta plataforma reúne e disponibiliza, em um único lugar, os Recursos Educacionais Digitais dos principais repositórios do Brasil. [Acesse!](#)

Agora que você já aprendeu sobre os RED, a equipe que produz e onde localizar este tipo de recurso, vamos mudar um pouco o foco. Gostaríamos de voltar a falar em como a comunicação escrita é importante nos recursos didáticos digitais. Uma das possibilidades para tanto é o uso da **linguagem dialógica**. Esta refere-se ao uso de uma comunicação interativa e envolvente, que promove a proximidade e a troca de ideias entre o educador e o aluno, especialmente em ambientes de educação a distância (EaD).

Como observa Bento (2015),

A aprendizagem na EaD pode ocorrer mais facilmente quando os textos que compõem o material didático estão escritos numa linguagem dialógica – esta tem se constituído uma das principais características do referido material. A utilização da linguagem dialógica é uma estratégia recomendada ao conteúdo, especialmente, porque facilita a compreensão da leitura do conteúdo pelos alunos. Sendo assim, ao considerar a natureza dialógica da linguagem, os textos serão elaborados para o material didático de forma que não deem margem a construções confusas, ambíguas, difíceis de serem compreendidas pelo aluno (Bento, 2015, p. 22).

Essa proximidade e interação ajudam a manter os alunos motivados e envolvidos no processo de aprendizado.

Nesta unidade, abordamos várias estratégias essenciais para a produção de material didático digital para EaD. Exploramos os Recursos Educacionais Digitais (RED), sua definição e onde encontrá-los, bem como a importância e as técnicas da linguagem dialógica. Ao final, esperamos que você esteja mais preparado para observar e potencializar o uso dessas estratégias na criação de materiais didáticos digitais em sua prática pedagógica.

Unidade 2

Ferramentas de autoria para produção de material didático



Fonte: [Freepik](#)

Descrição da imagem: Uma mulher sorridente, vestida com uma camisa branca, está sentada à mesa em um escritório, gravando a si mesma com um smartphone em um tripé.

“Ao longo de sua história, a EaD vem fazendo uso das TICS disponíveis na sociedade como suportes na mediação do processo ensino-aprendizagem. Inicialmente, estes suportes eram os livros, as cartilhas ou os guias, os “kits” para as práticas, elaborados, especialmente, para a modalidade a distância, acrescidos da televisão e do rádio, na década de 1970 e dos áudios, na década de 1980. Os anos 1990 trouxeram outros desafios para a execução de programas que se pretendiam ofertar através da EaD: as possibilidades de interação que as TICS oferecem.” (Bento, 2015, p. 37)

A produção de recursos ou materiais é bastante fomentada pela internet nos dias atuais. Você, por exemplo, já recortou um vídeo caseiro para enviar o conteúdo principal ou inseriu uma trilha sonora na cena? Já reuniu fotos em montagens para postar nas suas redes sociais? Já escreveu trabalhos acadêmicos, artigos e ou trabalhos de conclusão de curso? Produziu slides?

Todas essas são atividades de **autoria** na produção de recursos impressos ou digitais. Nas palavras de Souza (2015) “consideramos autor de material didático o profissional que cria, adapta e traduz texto, áudio, vídeo, apresentações em PowerPoint, entre tantos outros materiais utilizados em cursos de educação a distância” (p. 50).

Nesta unidade, vamos delinear como meta apresentar e discutir ferramentas de autoria disponíveis para a produção de diferentes tipos de materiais didáticos digitais, destacando suas características, funcionalidades e como podem ser utilizadas no processo de ensino e aprendizagem na EaD.

Saiba mais

Quer saber mais sobre autoria docente em materiais didáticos?

[Assista ao vídeo!](#)



Vamos dividir nosso diálogo em três momentos:

1. Recursos impressos
2. Recursos em áudio
3. Recursos audiovisuais.

Em cada um destes momentos apresentaremos exemplos de ferramentas e sua importância, assim como sua finalidade, uso e benefícios.

O início da produção é um momento decisivo e pode definir a qualidade do material. Para começar a fazer o planejamento da produção do material didático, é necessário que o produtor de conteúdo tenha clareza de qual teoria da aprendizagem ou paradigma predominante irá fundamentar o material didático. (Bento, 2008, p. 17)



Recursos impressos

Vamos começar a entender o que são recursos impressos no contexto digital. Em essência, esses recursos são materiais textuais que, embora possam ser produzidos e distribuídos digitalmente, mantêm características de documentos impressos, como apostilas, manuais e artigos acadêmicos. A produção desses materiais é essencial para a EaD, pois oferece aos estudantes uma base sólida de informações e conteúdos bem estruturados.

Como Bento (2015, p. 73) coloca,

Ao tratarmos da EaD ofertada em ambientes on-line, não poderíamos deixar de nos referir à produção de material didático para cursos desenvolvidos em ambientes virtuais de aprendizagem, ou seja, à produção de hipertexto. Se tomarmos como parâmetro o texto impresso, observaremos algumas diferenças tanto na forma como é produzido um hipertexto, quanto como se faz sua leitura.

Isso quer dizer que o **hipertexto** apresenta uma outra possibilidade de leitura, mais interativa, dinâmica, baseada em rede. Também é preciso considerar que, um hipertexto, pode ser impresso e lido de modo convencional, mas o contrário não acontece, um texto originalmente produzido em suporte impresso como um livro não pode ser considerado ou utilizado no AVA como um hipertexto.

Em termos práticos, o hipertexto é como um texto em que se anexam outros textos, palavras, imagens ou sons, e que podem ser acessados na internet por meio de links. Esses links aparecem em termos destacados no texto principal, ícones gráficos ou imagens e interconectam as informações. Assim, nos cursos a distância on-line, o hipertexto é produzido e disponibilizado para que alunos e professores/tutores façam uso dele. (Bento, 2015, p. 73)

Agora, vamos compreender algumas ferramentas que você pode usar para criar esses recursos impressos.

	 Microsoft Word	 Google Docs	 LibreOffice Writer
Exemplos	Criação de apostilas, artigos, trabalhos.	Documentos colaborativos, relatórios.	Cartilhas, manuais, documentação técnica.
Objetivo Pedagógico	Desenvolver habilidades de escrita e formatação.	Fomentar a colaboração e a coautoria.	Produção de textos com layout avançado.
Empregabilidade	Uso em escolas, por professores e estudantes.	Trabalhos em equipe, projetos colaborativos.	Alternativa econômica em diversos setores.
Benefícios	Interface conhecida, fácil de usar, ampla aceitação.	Acesso on-line, colaboração em tempo real, gratuito, arquivamento automático.	Software livre, suporte a múltiplos formatos.

Talvez não seja nenhuma novidade para você o uso destes recursos. Apesar de ser um dos recursos mais utilizados no contexto educacional, este é um tipo de produção que não para de avançar e inovar no que diz respeito às múltiplas possibilidades de produção.



Recursos em áudio

Os materiais em áudio, como podcasts, audiolivros e narrações, são interessantes para a educação a distância, pois oferecem flexibilidade e acessibilidade aos alunos. Eles podem ser utilizados em diversas situações, permitindo que os alunos acessem o conteúdo enquanto realizam outras atividades, como dirigir ou realizar alguma tarefa doméstica.

Para Souza (2015, p. 58), precisamos reconhecer “a importância de material didático produzido para mídias como áudio e vídeo, em razão da capacidade que esses tipos de linguagem possuem para desenvolver a concentração, atenção e imaginação do aluno.”

Ainda segundo o autor, os recursos em áudio podem ser classificados em dois tipos:

Aqueles que são captados do mundo real e aqueles que são produzidos de forma sintética pelo computador. Por exemplo, você pode captar um áudio emitido por você, ou de algum professor ou profissional de alguma área específica ou pode produzir um som com a utilização de algum equipamento eletrônico. (Souza, 2015, p. 58)

Vejamos agora, algumas ferramentas que você pode usar para criar recursos em áudio.

	 Audacity	 GarageBand	 Anchor <small>by Spotify</small>
Exemplos	Podcasts educativos, entrevistas	Músicas educativas, narrações	Séries de podcasts, gravações de aulas
Objetivo Pedagógico	Desenvolver habilidades de edição de áudio	Introduzir conceitos de produção musical	Facilitar a criação e distribuição de conteúdo
Empregabilidade	Produção de conteúdo, jornalismo	Educação musical, produção de áudio	Produção de podcasts, comunicação
Benefícios	Software gratuito, ampla gama de funcionalidades	Interface intuitiva, integração com outros produtos Apple	Plataforma gratuita, fácil distribuição e até monetização

Além da produção ou captação de áudio em contexto real, tem sido cada vez mais comum o uso da **voz sintetizada**, para o qual o produtor de conteúdo elabora um roteiro e com ajuda de um software utiliza a voz do computador para simular uma voz humana.

De acordo com as orientações de Souza (2015), “em posse de seu roteiro pronto, você poderá gravá-lo, utilizando um software de gravação de áudio”. Recomendamos que utilize o computador ou notebook, os quais possuem equipamentos de som, como caixas de saída de áudio e microfones integrados.

Além disso, para uma entrevista ou até episódios de podcast, é preciso ponderar alguns aspectos importantes. Faça uma leitura do roteiro e considere os **pontos** a seguir (Souza, 2015, p. 60):

■ **Respiração**

Se não controlada, ela pode causar ruídos desnecessários; além disso, é importante respirar corretamente para não comprometer a pronúncia.

■ **Pronúncia**

É importante pronunciar corretamente as palavras, para que o ouvinte compreenda sem esforço o que você está dizendo.

■ **Tonalidade da voz**

É importante que a narração seja feita em um volume que facilite a gravação.

■ **Pontuação**

A leitura do roteiro deve ser feita respeitando a pontuação, caso contrário, pode dificultar a compreensão do conteúdo.

■ **Ritmo**

A leitura deve ser feita em uma velocidade que não dificulte a compreensão, ou seja, não deve ser lenta demais ou rápida demais; imprima uma velocidade natural, cons-

ciente de que você está lendo para outra pessoa e não para você.

■ **Modulação de voz**

É importante que haja inflexões na sua voz, que haja nuances e diferenças de pronúncia, que ela seja ascendente em determinada palavra ou expressão ou descendente em outras, para criar modulações diferentes, ênfases diferentes em partes do texto narrado.

Após a gravação podem ser utilizados outros programas para redução de possíveis ruídos externos na gravação e aprimoramento da qualidade do material produzido. No caso de entrevistas, também há softwares específicos para transcrição do conteúdo.



Recursos audiovisuais

Os recursos audiovisuais, como vídeos educativos, documentários e animações, são fundamentais para o aprendizado na educação a distância. Eles tornam o conteúdo mais dinâmico, às vezes possibilitando inclusive a interação síncrona entre professor e alunos, facilitando a compreensão de conceitos complexos. Vídeos explicativos, tutoriais e animações são exemplos de como esses recursos podem ser aplicados para enriquecer o processo educativo.

Segundo Souza (2015, p. 67), “o vídeo em EaD pode ser utilizado para atender a diversos objetivos e estratégias didáticas e materializar-se na gravação de videoaula, palestra, tutorial, gravação de aula presencial, entre tantas outras possibilidades.” Isso demonstra a versatilidade e a importância do uso de vídeos no contexto da EaD.

Além disso, Souza (2015, p. 68) afirma que “um vídeo pode materializar-se no formato de um videoclipe, um documentário, um filme (de animação ou não), um registro pessoal ou mesmo assumir o formato de uma aula”. Isso destaca a ampla gama de formatos que podem ser utilizados para atender diferentes necessidades pedagógicas.

Você já utilizou alguma ferramenta de gravação ou de edição de vídeo? Vamos conferir alguns exemplos e suas aplicações?

	 Camtasia	 Adobe Premiere Pro	 Powtoon
Exemplos	Vídeos tutoriais, gravações de tela	Documentários, vídeos profissionais	Animações explicativas, vídeos de divulgação
Objetivo Pedagógico	Facilitar o ensino através de vídeos didáticos	Desenvolver habilidades avançadas de edição	Criar conteúdo visualmente atraente e dinâmico
Empregabilidade	Educação, treinamentos corporativos	Cinema, TV, produção de vídeos	Marketing, educação, apresentações
Benefícios	Interface intuitiva, recursos integrados de edição	Ferramenta profissional, alta qualidade de edição	Ferramenta intuitiva, templates prontos, fácil de usar

Para a elaboração de materiais didáticos em forma de vídeo, Souza (2015, p. 68) menciona que são consideradas três fases: pré-produção, produção e pós-produção.

Pré-produção

Refere-se a orçamentos, elaboração de roteiros, planejamento das gravações, construção de cenários, escolha dos profissionais que atuarão no vídeo, entre outras questões (Souza, 2015, p. 69).

Pós-produção

Refere-se à edição, cortes e inserção de imagens e áudio, inserção de trilha sonora, animação, entre outros aspectos (Souza, 2015, p. 69).



Essas ferramentas de autoria audiovisual nos permitem criar materiais didáticos visualmente atraentes e interativos, que ajudam a enriquecer a experiência de aprendizagem e a manter a atenção dos alunos.

Nesta unidade, estudamos diversas ferramentas de autoria para a produção de materiais didáticos digitais, incluindo recursos impressos, áudios e audiovisuais. Cada ferramenta oferece funcionalidades próprias que podem ser utilizadas no ensino a distância, permitindo a criação de recursos educacionais digitais.

Como vimos, à medida que avançamos no uso dessas tecnologias, é essencial continuar aprendendo e se adaptando às novas ferramentas e metodologias. Esperamos que você esteja, após esta unidade, mais bem informado e preparado, mas também inspirado a motivar seus futuros alunos a aprender de maneira ativa e colaborativa.

Considerações finais

Ao concluirmos este módulo, é essencial refletirmos sobre o conjunto das aprendizagens desenvolvidas. Os temas deste módulo final foram as estratégias e ferramentas para a criação e utilização de recursos educacionais digitais. Este módulo foi fundamental para compreender como organizar, escrever e utilizar diversas ferramentas de autoria para produzir materiais didáticos eficazes e envolventes na EaD.

Primeiramente, abordamos as estratégias de organização, escrita e linguagem dialógica, que são cruciais para a criação de materiais didáticos claros e acessíveis. A escrita deve ser objetiva e direta, evitando ambiguidades e complexidades desnecessárias. A linguagem dialógica, por sua vez, promove a proximidade e a interação, tornando a aprendizagem mais envolvente e personalizada.

A produção de materiais didáticos digitais requer uma compreensão profunda das necessidades dos estudantes e das melhores práticas pedagógicas. Ao utilizar uma linguagem dialógica, o educador pode criar um ambiente de aprendizagem mais interativo, onde os alunos se sentem acompanhados e motivados a participar ativamente do processo de aprendizado.

Em seguida, exploramos diversas **ferramentas de autoria** para a produção de materiais didáticos digitais. Ferramentas como Microsoft Word, Google Docs e LibreOffice Writer, ainda que não sejam novidade, são essenciais para a criação de recursos impressos, oferecendo funcionalidades que facilitam a produção de textos bem formatados e estruturados.

Recursos em **áudio**, como podcasts e narrações, podem ser criados com ferramentas como Audacity, GarageBand e Anchor, que permitem a produção de conteúdos sonoros de alta qualidade.

Materiais didáticos digitais são frutos de estratégias bem definidas de design pedagógico, linguagem e uso de ferramentas. ”

Já os recursos **audiovisuais**, como vídeos educativos e animações, podem ser desenvolvidos com ferramentas como Camtasia, Adobe Premiere Pro e Powtoon, que oferecem uma ampla gama de funcionalidades para a criação de conteúdos visuais atraentes e dinâmicos.

A colaboração entre diferentes profissionais é essencial para a produção de materiais didáticos digitais de alta qualidade. Designers instrucionais, técnicos em informática,

educadores e outros profissionais devem trabalhar juntos para garantir que os materiais produzidos sejam didáticos e pedagogicamente orientados para a aprendizagem.

A multidisciplinaridade é fundamental para enfrentar os desafios complexos da educação digital. Além disso, a utilização de **repositórios digitais** facilita o acesso a uma ampla gama de recursos educativos, permitindo que educadores e estudantes compartilhem e reutilizem materiais de alta qualidade.

Plataformas como o Portal do Professor, YouTube Edu e a Plataforma Integrada de Recursos Educacionais Digitais do MEC (MECRED) são exemplos de repositórios que disponibilizam diversos recursos educacionais digitais.

Em conclusão, o Módulo 3 destacou a importância de conhecer a organização e as estratégias de produção, escrita e linguagem dialógica, bem como o uso de diversas ferramentas de autoria para a produção de materiais didáticos digitais. Esperamos que este módulo tenha proporcionado a você uma compreensão prática e aprofundada sobre como criar materiais que sejam ao mesmo tempo informativos e envolventes.

Agradecemos por seu empenho e dedicação durante este módulo e desejamos que as aprendizagens aqui adquiridas sejam aplicadas de maneira significativa em sua prática educacional. Parabéns pela conclusão!

Sucesso!!!

Referências

BANDEIRA, Denise. **Material didático: criação, mediação e ação educativa**. Editora Inter-saberes, 2017. ISBN 9788559723151.

BENTO, Dalvac. **A produção do material didático para EaD**. São Paulo: Cengage Learning, 2015. ISBN 9788522123810.

CIEB - Centro de Inovação para Educação Brasileira. **Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais**. Pesquisa e redação: Cristian Cechinel. 2008. Disponível em: <https://link.ufms.br/HKSgc> Acesso em: 3 jun. 2024.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. Editora Pearson, 2008. ISBN 9788576051886.

SOUZA, Renato Antonio de. **Multimídia em educação a distância**. São Paulo: Cengage Learning, 2015. ISBN 9788522123841.



AGEAD

Agência de Educação
Digital e a Distância