



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas,
Sociais e da Natureza
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina

ALZIRA ALZENI BORGES DE ANDRADE COSTA

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA POR VÍDEOS-AULAS PARA DOCENTES E
ALUNOS DE CURSOS DA ÁREA DE SAÚDE**

CORNÉLIO PROCÓPIO
2024

ALZIRA ALZENI BORGES DE ANDRADE COSTA

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA POR VÍDEOS-AULAS PARA DOCENTES E
ALUNOS DE CURSOS DA ÁREA DE SAÚDE**

**DIDACTIC SEQUENCE BY VIDEO-LESSONS FOR TEACHERS AND STUDENTS
OF COURSES IN THE HEALTH AREA**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Fundamentos e Metodologias para o Ensino de Ciências, Tecnologia, Engenharias e Matemática.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Filgueiras Damasceno

CORNÉLIO PROCÓPIO
2024



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esboço das etapas do método	6
Figura 2: Divisão das Vídeos-aulas e Links	7
Figura 3: Aplicabilidade do Produto - Docentes	9
Figura 4: Replicabilidade do Produto - Docentes.....	9
Figura 5: Facilidade no uso do Produto - Docentes.....	10
Figura 6: Conhecimento sobre Design Instrucional – Alunos/Discentes	11
Figura 7: Facilidade para compreensão das aulas – Alunos/Discentes.....	12
Figura 8: Replicabilidade em Atividades – Alunos/Discentes	12

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL	4
3. METODOLOGIA.	5
4. EMPREGO DO PRODUTO COM OS DOCENTES	6
5. EMPREGO DO PRODUTO COM OS ALUNOS/DISCENTES.....	6
6. APLICAÇÃO DA SD.....	7
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
REFERÊNCIAS	13

1. INTRODUÇÃO

Visamos com esta Sequência Didática – SD apresentar aos profissionais da educação e alunos um produto educacional que é parte integrante da dissertação de mestrado sob o título **“Design Instrucional para Ensino de Medicina: Seu uso em disciplinas da graduação”**. Com isso, considerasse uma contribuição para ampliação dos saberes e competências do Docente e do Aluno/Discente de forma efetiva quanto ao emprego das novas metodologias ativas no seu cotidiano. O produto educacional apresentado por essa SD, trata-se de uma proposta de estimulação e formação para docentes sob a forma assíncrono remoto por meio de vídeos-aulas e aos alunos por meio de interação direta em sala de aula. A seleção dos sujeitos da pesquisa foram de professores da área de saúde, como também de alunos de curso da área de saúde, atuantes na graduação em Universidades da área Médica ou de outro curso da área de Saúde e que se propusessem a conhecer e incorporar esses novos Designs Instrucionais - DI em suas práticas pedagógicas.

A partir daí, buscamos um novo contato com os Docentes participantes da pesquisa SURVEY inicial realizada durante o mestrado e que compõem quadro de Universidades do Estado do Paraná ou de outro estado da federação, sendo ministrada pelo orientador dessa pesquisa. Do mesmo modo, o contato com os alunos ocorreu em uma Instituição de Ensino Superior que possui cursos da área de saúde. As vídeos-aulas aos docentes foram disponibilizadas via web e ficaram disponíveis até o feedback desses. E, a apresentação com os alunos foi efetuada em um dia de acordo com o disponibilizado e estruturado pela Instituição de Ensino que acolheu esse produto educacional. O processo de aplicação do produto educacional foi estruturado e dividido em dois momentos, o do Docente e o do Aluno/Discente e atendeu as premissas estabelecidas, esperando contribuir com a disseminação do Design Instrucional - DI em contexto educacional, inspirando e mobilizando a inserção de novos saberes e competências para melhor absorção das novas metodologias que envolvam os docentes da área de saúde e que traga para o aluno a capacitação para prover de forma coerente e motivadora o seu aprendizado.

2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

Origem do produto: “Uma Sequência Didática - SD é um plano de ensino que organiza as atividades de aprendizagem de forma progressiva e significativa.”

Finalidade: Contribuir com a disseminação de Designs Instrucionais – DI contidos na web e que podem ser utilizados na manufatura de aulas, atividades e avaliações pelos docentes da área de saúde e pelos alunos para realização de tarefas, seminários, palestras de maneira individual ou em grupo.

Público-alvo: Docentes da Graduação de cursos da área de saúde e Alunos/Discentes desses cursos com ensejo de estimular o uso desses DI para aplicar, propagar e utilizar as novas Metodologias Ativas em suas práticas pedagógicas e no seu aprendizado, respectivamente.

Categoria deste produto: Vídeos-Aulas formativas para docentes no formato assíncrono e para os alunos/discentes na forma presencial.

Estruturação do Produto: Organização efetuada em dois momentos para o público-alvo escolhido: Docentes - assíncrona e Alunos/Discentes - presencial.

Avaliação do produto: Os participantes desse produto educacional, da banca de qualificação e de defesa deste produto, bem como da sua dissertação.

Disponibilidade: Irrestrita, preservando-se os direitos autorais, bem como a proibição do uso comercial deste produto.

Divulgação: formato digital e online

Idioma: português

Cidade: Cornélio Procopio - Paraná

País: Brasil

Ano: 2024

3. METODOLOGIA

A SD é desenvolvida a partir da definição clara das atividades que se deseja realizar em sala de aula (DE ARAÚJO,2013). Para isso, é necessário considerar os materiais didáticos escolhidos para serem utilizados em cada etapa, bem como o tipo de atividades a serem realizadas com esses recursos.

Esse Produto Educacional expõe ao docente e ao aluno Ferramentas ou Designs Instrucionais – DI Online organizados em Sequência Didática – SD por meio de vídeos-aulas ou de forma presencial para estímulo desses DI em seu cotidiano (ZABALA,2015).

A SD de instrução direta foi a forma escolhida para composição deste produto (FLATO; GUIMARÃES,2011).

E, as técnicas de aprendizagem Microlearning e Rapidlearning foram propostas para sua produção no formato de vídeos-aulas direcionadas aos docentes (ALIAS; ABDUL RAZAK,2023).

A técnica Microlearning é considerada uma técnica de aprendizagem E-learning que repassa um pequeno volume de ensino em um curto período - 2-6 minutos e tem como proposta gerar uma maior capacidade de absorção do conteúdo proposto. E, em último caso, será utilizado o Rapidlearning que também é uma técnica de aprendizagem rápida e que gera conteúdos com períodos de 5-60 minutos de duração (MARTINS,2022).

Ambas as técnicas são direcionadas, focadas e muito utilizadas por empresas e pelo marketing digital, ajudam a direcionar o aprendente e por serem de curta duração tem o intuito de prover um aprendizado dinâmico (SILVA *et al*,2022).

Entre as ferramentas ou Designs Instrucionais conhecidos na Web as escolhidas foram: **Canvas/ Genial.ly e Storyboard.**

A exposição desses DI foi organizada para via online – vídeos-aulas e para via presencial, voltada para os alunos/discentes. Na forma online a plataforma Google, pela sua extensão Screencastify, será o meio dessa exposição.

A avaliação será de forma qualitativa/quantitativa pelo uso do *Google Forms* ou pesquisa com material físico.

A meta é estimular por intermédio das ferramentas ou DI apresentadas ao docente um caminho para produção e fomentação de suas aulas, contribuindo para uma sala de aula dinâmica, ativa e frutífera e para o aluno meios para que possa produzir material para seminários, palestras, trabalhos individuais ou em grupo e adquirir mais conhecimento.

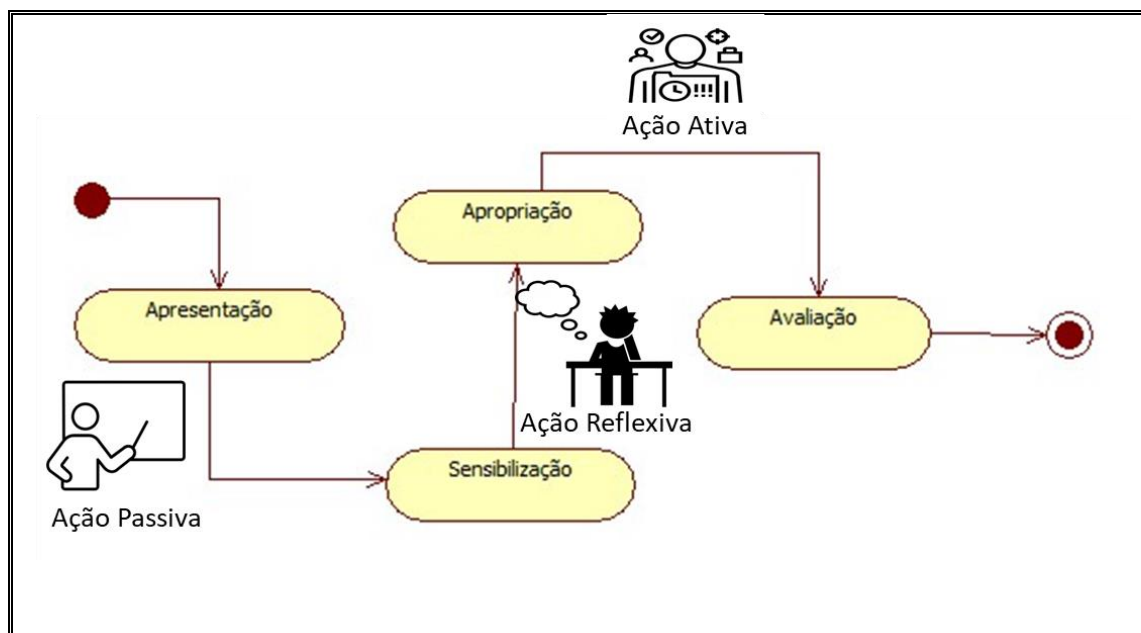
Esse produto educacional foi dividido em dois momentos como relatado a seguir.

4. EMPREGO DO PRODUTO COM OS DOCENTES

O cotidiano dos docentes da área da saúde é desafiador e requer mobilidade e enriquecimento nos seus conhecimentos para superação do tradicional e inserção de novas técnicas de ensino que ofereçam ganhos práticos e boas experiências em sala de aula e se traduzam a longo prazo como fundamentos de qualidade para disseminação na formação de outros profissionais. Desta forma, temos que buscar atualizações por meio de cursos de curta e longa duração. Por isso, devido às extensas cargas horárias que o profissional da educação em saúde convive, deu-se ênfase nesse produto educacional ao emprego de Design Instrucionais - DI que concedam apoio rápido e direcionado a esse profissional para realizar suas aulas.

Logo, a proposta para a SD - “SEQUÊNCIA DIDÁTICA POR VÍDEOS-AULAS PARA DOCENTES E ALUNOS DE CURSOS DA ÁREA DE SAÚDE caminhou pelo seguinte fluxo:

Figura 1: Esboço das etapas do método



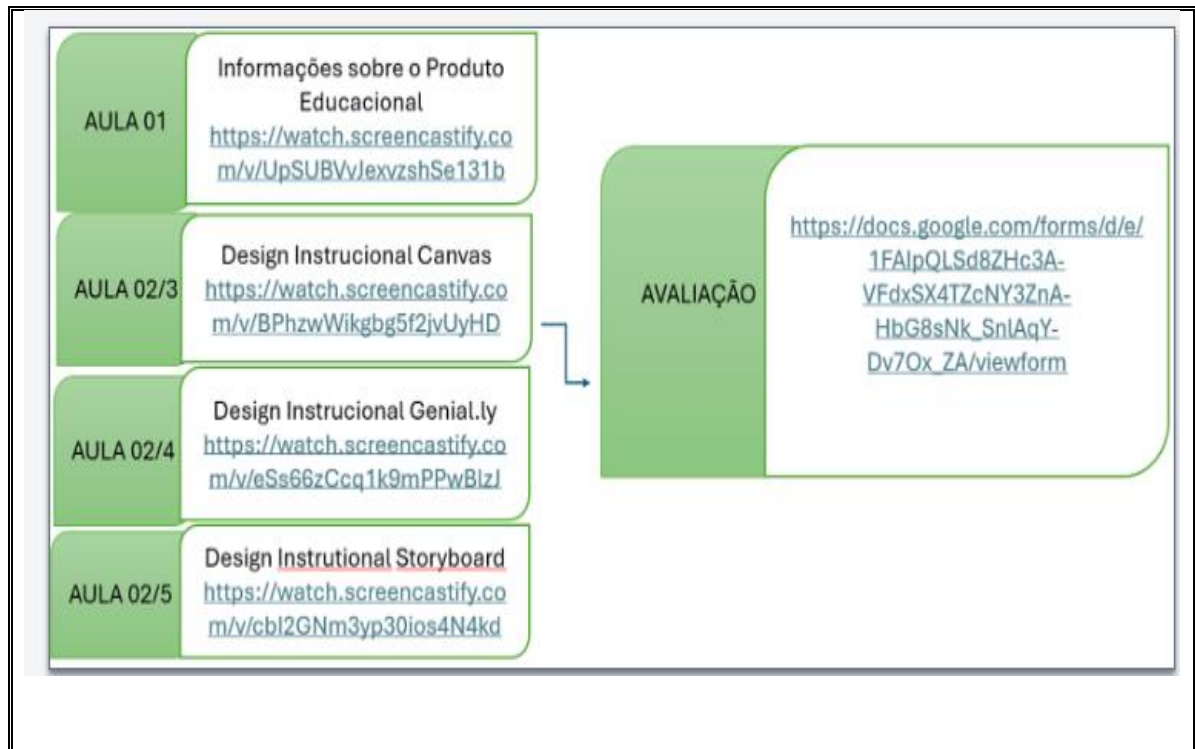
Fonte: Os Autores (2024)

A exposição do produto mostrará a importância de adquirir habilidades e qualificações para integrar-se o uso de DI em suas aulas e como fazê-lo.

Antes da disponibilização do Produto Educacional se dará a confirmação da sua participação pelo TCLE – Termo de Conhecimento Livre e Esclarecido.

As vídeos-aulas serão dispostas por endereços eletrônicos e o feedback requerido do mesmo modo, conforme a figura 2 abaixo.

Figura 2: Divisão das Vídeos-aulas e Links



Fonte: Os Autores (2024)

5. EMPREGO DO PRODUTO COM OS ALUNOS/DISCENTES

A apresentação desse produto será por intermédio de uma AULA escolhida pela Instituição de Ensino na graduação de um curso de Enfermagem. Na ocasião, ficou definido que a condução dessa aula seria por intermédio das 03 (três) ferramentas instrucionais desse Produto Educacional– CANVAS, GENIAL.LY e STORYBOARD.

Nessa explanação, será disposta a necessidade de uma avaliação final por parte dos alunos, após sua leitura e apreciação do TCLE – Termo de Conhecimento Livre e Esclarecido e seu consequente, aceite.

Explicou-se ainda, que a pesquisa se daria por meio de um questionário físico constando em sua primeira parte com a identificação do discente e a segunda parte com 3 (três) perguntas objetivas, a saber:

1ª Pergunta: “Conhece o que é Design Instrucional (DI)?”

2ª Pergunta: “Dos três DI apresentados, marque aquele que considera mais fácil para compreender as aulas?”

3ª Pergunta: “Você usaria qual deles para realizar uma Palestra ou Atividade em grupo?”

Tais perguntas tiveram o interesse de saber se o discente conhecia o que é Design Instrucional (DI), sua compreensão e sua disposição para desenvolver habilidades e competências pelo seu uso.

O material da aula será introduzido por meio dos DI/ferramentas escolhidas e ficou disposto da seguinte forma: iniciando, GENIAL.LY no intermédio e a STORYBOARD finalizando.

O CANVAS trouxe o conteúdo do tema da aula e links de instituições governamentais e não – governamentais possíveis de serem acessados. A ferramenta GENIAL.LY foi marcante em trazer imagens, vídeos e perguntas interativas sobre a aula e a STORYBOARD finalizou com uma história sobre Mitos e Verdades correlacionado com o tema da aula.

6. APLICAÇÃO DA SD E SUAS RESPOSTAS

Sabe-se que a avaliação é essencial para averiguação do aprendizado desse produto.

A SD mostra a versatilidade do uso de Ferramentas/Designs Instrucionais para realização de uma diversidade de atividades, como também sua possibilidade de uso pelo docente e pelo aluno/discente. Por isso, o desafio em responder as questões sobre aplicabilidade, facilidade e replicabilidade por esses dois protagonistas foi imprescindível.

Portanto, as respostas as essas arguições foram divididas em 2 fases:

-Fase 1 – Docentes

-Fase 2 – Alunos/ Discentes

-Fase 1 – Docentes

Após a sensibilização e apropriação da SD, os docentes enviaram suas avaliações e os resultados foram subdivididos em 2 etapas.

Etapa I – Resultados gerados pela avaliação do questionário *Google Forms*.

Etapa II – Informações Adicionais dadas pelos Docentes e cedidas via contato WhatsApp.

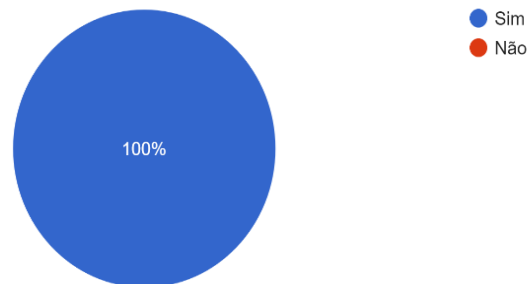
Etapa I - Resultados gerados pela avaliação do questionário *Google Forms*.

Nessa etapa os resultados foram avaliados de forma qualitativa/quantitativa.

Figura 3: Aplicabilidade do Produto - Docentes

Você achou aplicável esses instrumentos para realizar uma aula?

7 respostas



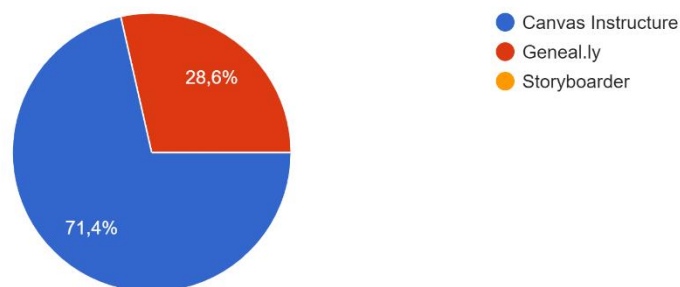
Fonte: Os Autores (2024)

100% dos docentes foram positivos em haver viabilidade nas informações propostas nesse produto educacional – Vídeos Microlearning / Rapidlearning – para a aplicabilidade das Ferramentas Instrucionais Canvas, Genial.ly e Storyboard numa sala de aula.

Figura 4: Replicabilidade do Produto - Docentes

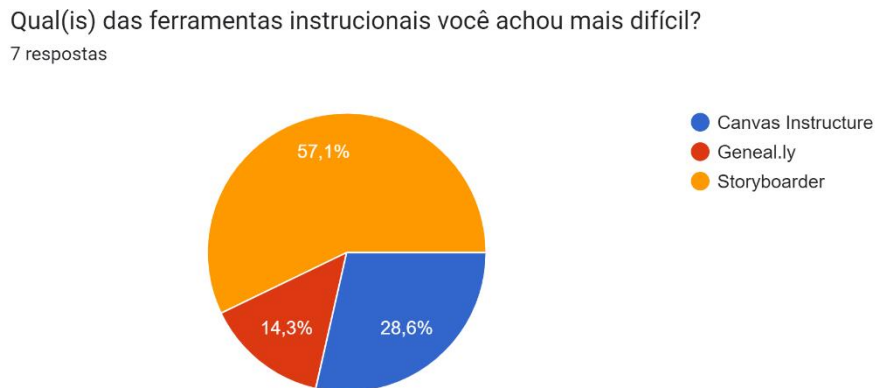
Qual(is) dessa(s) você acha possível replicar em sua sala de aula?

7 respostas



Fonte: Os Autores (2024)

A ferramenta Storyboard não teve aceitação para aplicabilidade na sala de aula dos docentes questionados, sendo o Canvas a ferramenta mais assinalada em 71,4% e a Genial.ly em 28,6%.

Figura 5: Facilidade no uso do Produto - Docentes

Fonte: Os Autores (2024)

De acordo, com os docentes 57,1% achou difícil o manuseio da Ferramenta Instrucional – Storyboarder para uso em uma aula ou curso. E, apesar da aparente complexidade do Canvas, e da dificuldade atingir 28,6% dos docentes inqueridos nota-se que esse ainda é bem viável para aplicabilidade em sala de aula.

Etapa II – Informações Adicionais de alguns Docentes cedidas via contato WhatsApp.

As informações repassadas a seguir foram espontâneas e cedidas sem interpelação explícita da autora; contudo, trazem informações que tornam mais coerentes os dados disponibilizados anteriormente, como também trazem orientações/críticas construtivas de um dos docentes quanto a realização dos vídeos desse Produto Educacional.

“Docente da UFCG/PB – Utilizou na Pandemia todas as ferramentas apresentadas, mas usa no cotidiano o Canvas, mesmo o achando complexo à princípio”;

“Docente 1 UFPB/ PB _ Disse ter sido bom conhecer, mas só utiliza o Power Point no seu cotidiano.”

“Docente 2 UFPB/ FCMPB – Informou conhecer e utilizar o Canvas.”

“Docente UEL- Antes as aulas e atividades eram dispostas pelo Moodle da própria Universidade, mas após a Pandemia foi efetuado um convênio com a plataforma *Google* e são usados todos seus recursos.”

“Docente 2 UEL – Desconhecia o Storyboarder, mas acredito não conseguir usar.”

“Docente UFPR – Achei interessante a todos os vídeos, coerentes, mas como faço micro e rapid learnings há um tempo quero contribuir com algumas dicas: Cuidado com a iluminação, centralização da sua imagem, use um microfone na lapela, manter os olhos em linha direta e tente reduzir o tempo de aula ou coloque o nome das duas abordagens no primeiro vídeo aula.”

“Docente 2 UFPR – Boa produção e didática nos vídeos; mas, considero o Canvas, mesmo difícil no uso inicial, o melhor para transmitir conteúdo na nossa área.”

-

Fase 2 – Alunos/Discentes

A apresentação do Produto Educacional se deu por intermédio de uma AULA sobre **DIAGNÓSTICO PRECOCE E PREVENÇÃO DO CÂNCER DE MAMA**. Na ocasião, a mestrandia explicou que iria conduzir a aula sob o ponto de vista de 03 (três) ferramentas instrucionais – CANVAS, GENIAL.LY e STORYBOARD.

27 alunos do curso de Enfermagem da Faculdade Cristo Rei de Cornélio Procópio – FACCREI – campus I fizeram o aceite ao TCLE e responderam às perguntas que resultaram nos seguintes dados:

- Quanto à composição por períodos, dos 27 entrevistados, 7 (sete) faziam o 2º período, 10 (dez) o 4º período, 2 (dois) o 5º período e 8 (oito) o 6º período.

- Respostas às perguntas:

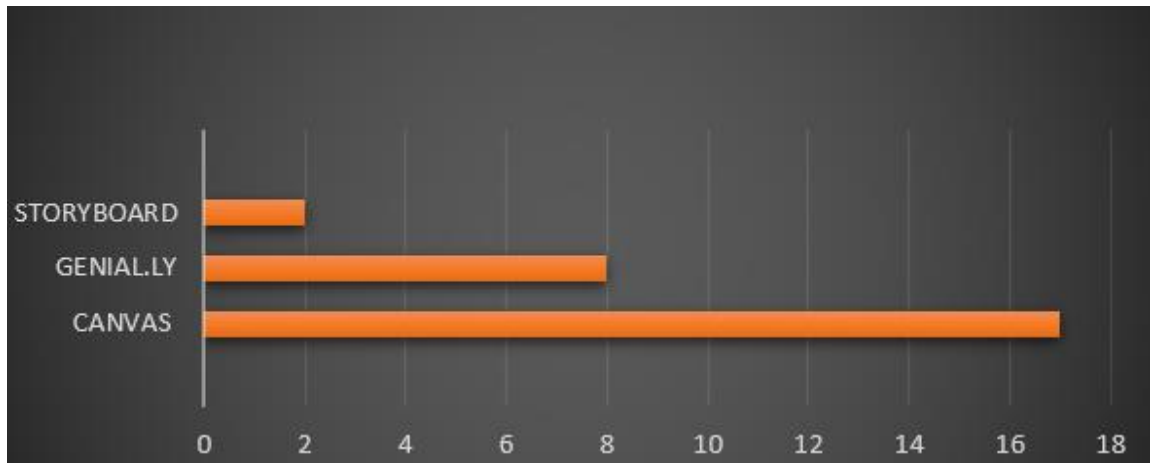
Figura 6: Conhecimento sobre Design Instrucional – Alunos/Discentes



Fonte: Os Autores (2024)

Dos 27 discentes entrevistados, 17 (63%) deles disseram conhecer o que é o DI e 37% não.

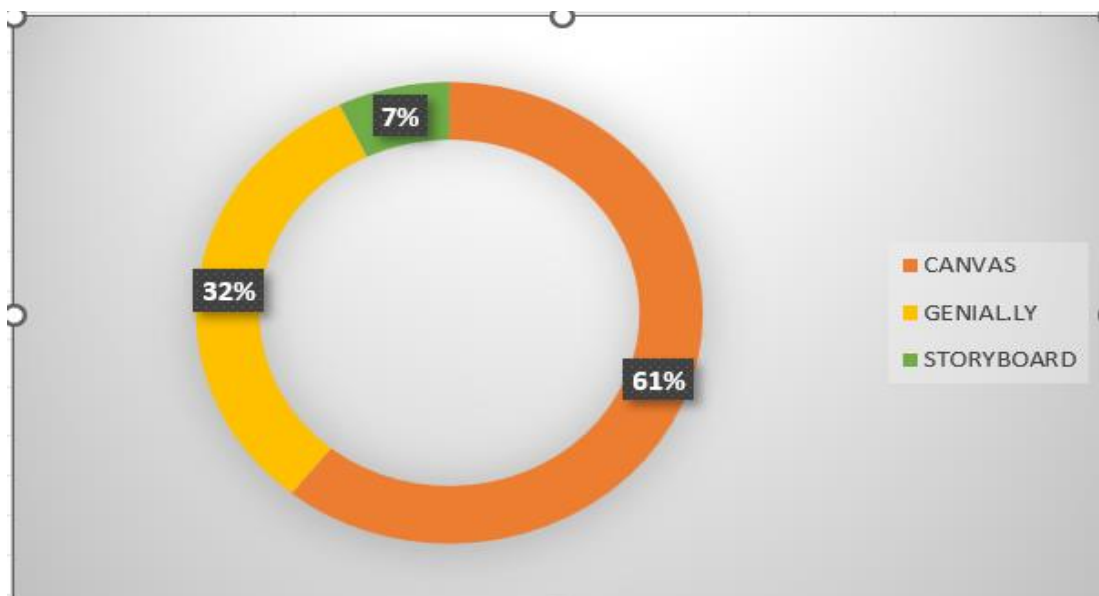
Figura 7: Facilidade para compreensão das aulas – Alunos/Discentes



Fonte: Os Autores (2024)

Dos 27 discentes entrevistados, 17 deles acharam o CANVAS o DI de melhor compreensão, enquanto 08 o GENIALLY e apenas 02 o STORYBOARD.

Figura 8: Replicabilidade em Atividades – Alunos/Discentes



Fonte: Os Autores (2024)

Os discentes responderam que replicariam o DI CANVAS em uma atividade ou palestra em 61%, o GENIAL.LY em 32% e o STORYBOARD em 7%. No questionário, 01 (um) dos discentes assinalou o uso para mais de um DI.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa Sequência Didática mostrou como há capacidade de adaptação dos docentes e alunos/discentes ao emprego de DI para realizarem uma diversidade de atividades, seja nos modos presencial, síncrono ou assíncrono.

E, que as habilidades e competências trabalhadas nos dois grupos, mostra a capacidade de integração e dinamização do seu aprendizado por meio do uso das ferramentas/DI.

Em suma, o uso de DI e as novas metodologias ativas são condições inerentes às novas práticas pedagógicas e estão adicionando ou transformando os métodos de ensino tradicional com êxito.

REFERÊNCIAS

- ALIAS, Nurul Fitriah; ABDUL RAZAK, Rafiza. Exploring The Pedagogical Aspects of Microlearning in Educational Settings: A Systematic Literature Review. **Malaysian Journal of Learning and Instruction (MJLI)**, v. 20, n. 2, p. 267-294, 2023.
- DE ARAÚJO, Denise Lino. O que é (e como faz) sequência didática? **Entrepalavras**, v. 3, n. 1, p. 322-334, 2013.
- FLATO, Uri Adrian Prync; GUIMARÃES, Helio Penna. Educação baseada em simulação em medicina de urgência e emergência: a arte imita a vida. **Rev Bras Clin Med**, v. 9, n. 5, p. 360-4, 2011.
- MARTINS, Bruno Leandro. Ensino remoto de emergência no período da pandemia: o uso da tecnologia e inovação nas instituições de Ensino Superior. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 3, p. e0711326210-e0711326210, 2022.
- SILVA, Diego Salvador Muniz da et al. Metodologias ativas e tecnologias digitais na educação médica: novos desafios em tempos de pandemia. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 46, p. e058, 2022.
- ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Penso Editora, 2015.
- DE ARAÚJO, Denise Lino. O que é (e como faz) sequência didática? **Entrepalavras**, v. 3, n. 1, p. 322-334, 2013.