

Projeto instrucional

Cliente	Cotton		
Programa	Meio ambiente é o meio em que vivo	Carga horária	40 h
Curso	Meio ambiente é o meio em que vivo	Carga horária	10 h

1. Apresentação

A empresa Cotton atua no ramo têxtil confeccionando roupas para o Brasil e o exterior. Sua equipe conta com 500 colaboradores, incluindo estilistas, modelistas, cortadores e costureiros – nas áreas técnicas –, bem como profissionais das áreas administrativa, financeira, de *marketing* e de recursos humanos.

As instalações da empresa estão próximas a uma área de proteção ambiental, por isso, revê constantemente suas políticas de responsabilidade ambiental. Como parte dessas políticas, a Cotton lançará o programa “Meio ambiente é o ambiente em que vivo”, com carga horária total de 40 horas, do qual fará parte o curso “Meio ambiente é o meio em que vivo”, de 10 horas, a fim de sensibilizar seus colaboradores sobre a responsabilidade ambiental.

Os cursos do programa serão publicados no ambiente virtual de aprendizagem (AVA) da própria empresa, que conta com as ferramentas de comunicação e colaboração: *e-mail*, fórum de discussões, *chat*, *blog* e perfil pessoal com mural de publicações.

Com base nas informações passadas pela equipe do cliente, este projeto instrucional (PI) visa definir e detalhar as etapas do curso a fim de garantir sua qualidade e o alcance de seus objetivos. Para isso, neste PI identificamos o problema de aprendizagem, os objetivos do curso e de aprendizagem, as necessidades do público-alvo, o conhecimento já existente, e quaisquer outras características relevantes para o processo de aprendizagem. Todos os materiais e recursos desenvolvidos para este curso serão elaborados obedecendo a uma mesma identidade visual, definida neste PI.



Este PI é um documento interno, colaborativo e orientador que faz a ponte entre o *briefing* e as ações de desenvolvimento, produção e oferta dos cursos.

O PI é construído, revisado e atualizado pelas equipes de design instrucional, análise educacional, design multimídia e desenvolvimento *web*, com apoio da consultoria educacional, e é consumido por diferentes profissionais em diversos momentos.

2. Objetivos

2.1 Objetivo geral do projeto

Desenvolver uma solução educacional que, junto dos demais projetos e ações da empresa, promova a responsabilidade ambiental entre os colaboradores.

2.2 Objetivos do programa

Contribuir para que os colaboradores, ao reconhecerem-se como cidadãos e profissionais responsáveis pelo meio ambiente, sintam-se motivados a tomar decisões e atitudes ambientais positivas em sua relação diária com o ambiente.

2.3 Objetivos específicos do curso

Ao final do curso, espera-se que os colaboradores estejam aptos para:

- Identificar as diretrizes da educação ambiental;
- Expressar compreensão sobre o que é responsabilidade ambiental;
- Narrar problemas ambientais contemporâneos;
- Descrever formas de cuidar do ambiente na vida pessoal e na rotina profissional.

3. Público-alvo

O público-alvo do curso são os colaboradores da empresa têxtil Cotton, com idade a partir de 18 anos e formação a partir de ensino médio incompleto. São estagiários, profissionais especializados na produção têxtil – entre os quais há estilistas, modelistas, cortadores e costureiros – e profissionais de áreas relacionadas à administração e *marketing* da empresa.

Trata-se, portanto, de um público-alvo com diferentes áreas, níveis de formação e habilidades de uso de dispositivos tecnológicos, bem como níveis de conhecimento sobre educação ambiental e experiências com treinamento à distância em ambientes virtuais de aprendizagem variados.



O público terá acesso ao curso durante a jornada de trabalho em seus computadores de trabalho e totens.

4. Metodologia educacional

Andragogia

- Aprendizagem voltada ao adulto.
- Respeita a autonomia do aluno adulto

	<ul style="list-style-type: none"> • Estratégias com base nas necessidades e interesses do aluno. • Busca a troca de experiências e vivências. • Preza pela aplicabilidade dos conteúdos na vida do aluno como motivação para aprender. • Desenvolve o imediatismo da aprendizagem. • Aprendizado para a vida
Cognitivo-behaviorista	<ul style="list-style-type: none"> • Foco no indivíduo → produção de conteúdo para aprendizagem autodirigida. • Retomada e reforço de conhecimentos → contextualização + teste dos conceitos. • Estímulo → desenvolvimento de capacidades e conhecimentos; mudança de comportamento
Conectivismo	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizagem em dispositivos não humanos: tecnologia para distribuir conhecimento. • Capacidade de ver conexões entre ideias, conceitos e áreas de saber. • Aprendizagem constante, atualizada, relevante e contextualizada. • Promoção e manutenção de conexões como facilitadores da aprendizagem contínua. • Tomada de decisão como processo de aprendizagem.
Gamificação	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização de elementos de games em contextos não game. • Objetivo de gerar engajamento. <p>Tais elementos vão além de troféus, pontuação e barras de progresso e podem integrar desde o planejamento do percurso, da linguagem, do desenvolvimento de mídias até as estratégias de operação.</p>

Com a aplicação dessas metodologias, o curso deverá ter as seguintes características:

- Estudo individualizado
- Conteúdo segmentado
- Estilo dialógico
- Centrado no aluno
- Possibilidade de rever o conteúdo
- Exercícios após o conteúdo

- Barra de progressão
- Medalhas:
 - ao final de cada aula, após a atividade de aprendizagem
 - ao finalizar o quiz
 - ao concluir o curso

5. Linguagem

A linguagem verbal e não-verbal utilizada ao longo do curso deverá ser:

- **Didaticamente dialogada:** a relação entre autor e leitor deve parecer uma conversa, um diálogo. Isso implica considerar que a educação não se faz de "A" para "B", mas de "A" com "B"¹⁶. Seja um texto, um vídeo ou uma imagem, o autor deve se posicionar como orientador do aluno, e não como detentor do conhecimento.
- **Cordial:** como falta a presença física de uma pessoa, é necessário garantir a receptividade e a sensação de atenção com o aluno.
- **Clara e objetiva:** o ambiente online não tem barreiras e o aluno tem autonomia para decidir o que quer aprender. Se a linguagem não for clara e objetiva, ele poderá se frustrar, não compreender o que é apresentado e até desistir.
- **Interativa:** além da sensação de diálogo, a linguagem precisa garantir que o aluno possa interagir com os meios e espaços propostos, reconhecendo-se como sujeito ativo no processo.
- **Elementos verbais e não-verbais:** imagens, sons, vídeos e até a forma como é proposta a navegação influenciam na comunicação. Esses elementos devem ser integrados para que a experiência seja rica e oportunize o aprendizado.

6. Recursos

6.1 Recursos educacionais

Para estruturar a linguagem poderão ser utilizados recursos educacionais com explicações, incrementos, reflexões e questionamentos sobre a aplicabilidade dos temas na realidade de cada aluno e para explorar casos situacionais a partir do conteúdo.

Saiba mais	Sugere uma informação complementar importante sobre o assunto estudado.
Reflexão	Apresenta um questionamento para gerar reflexões e resgatar os conhecimentos prévios do aluno.
No cotidiano	Mostra exemplos após a apresentação de um novo conceito ou conteúdo para relacioná-los à realidade do

	aluno, auxiliando-o a compreender melhor o conteúdo e também a como aplicar o conhecimento.
Caixa de destaque	Destaca trechos importantes para maior fixação do conteúdo.
Glossário	Apresenta as explicações de palavras ou expressões específicas ou pouco usuais.
Destaque de citação	Evidencia trechos de citação.

6.2 Recursos interativos

Para garantir uma melhor experiência visual ao longo do curso e facilitar a apreensão dos conteúdos, serão utilizados recursos interativos que comportam textos, imagens e *links*:

Tabelas	Apresenta uma sequência de itens na horizontal ou na vertical.
Dropdown	Cria uma janela extra de informação, acionada por meio de um clique em um termo, botão ou ícone específico do conteúdo.
Slider	Aplica uma galeria de imagens ou texto com setas à esquerda e à direita para navegação.
Accordion	Apresenta uma lista fechada de itens. Cada item pode ser expandido por meio do clique, mostrando a explicação sobre ele.
Tooltip	Pequena caixa de informação habilitada por meio do clique sobre uma palavra ou um termo.
TextArea	Área para inserção de texto com um botão de salvar. Permite que um texto seja redigido e gravado, ficando disponível nos próximos acessos.
Flashcard	Representa uma carta de anotações, com frente e verso habilitados pelo clique.

7. Formato

Curso corporativo de atualização. Será 100% a distância, focado na aprendizagem autodirigida e com navegação sequencial e linear.

As páginas web serão destinada à exposição de um conteúdo de forma dinâmica, objetiva e interativa em HTML5 e publicadas em pacote SCORM.

Conta com:

- uso de mídias integradas com material digital on-line: e-learning e podcast;
- atividades teóricas; e
- avaliação a distância pelo AVA: quiz.

Materiais didáticos	
E-learning	100% do conteúdo. Com a estrutura organizada em Módulo > Aula > Encerramento > Atividade.
Podcast	Reforça trechos conteúdos relevantes e/ou que merecem ser enfatizados por meio de uma linguagem mais dialógica. Estarão integrados ao e-learning.

8. Estrutura do curso

Ambientação	Apresenta o contexto e o objetivo do curso, as regras de navegação e os recursos disponíveis.
Módulo X	Introdução e objetivos específicos do módulo. Apostila para <i>download</i> .
Aula A Aula B	Conteúdos textuais com recursos interativos intercalados com recurso audiovisual.
Encerramento	Resumo dos pontos mais importantes do módulo.
Atividade	Pré-requisito para avançar ao próximo módulo. Poderão ser implementadas no estilo: múltipla escolha ou única escolha. Por serem de caráter formativo, as essas atividades não serão pontuadas e que o aluno poderá realizar novas tentativas, até que esteja satisfeito com seu desempenho. É essencial que cada questão apresente um feedback construtivo e orientativo para o aluno.

Estrutura do recurso audiovisual
<ul style="list-style-type: none">● vinheta de abertura● contextualização● conteúdo● encerramento● vinheta de encerramento

Técnica	Podcast
Média de duração	2 minutos

9. Avaliação

Fará parte da avaliação:

- uma avaliação somativa ao final do curso (quiz), com 10 questões e com pontuação de 1 a 10.

É fundamental ter **questões contextualizadas**. Isso significa que o enunciado da questão deve situar o aluno no tema, trazendo a introdução como oportunidade de aprendizagem. Para contextualizar as questões, indica-se também a formulação de **situações-problema**. O objetivo é que não se avalie apenas a capacidade de memorização do aluno, mas sim a análise de problemas, a organização de informações e a aplicação do conhecimento em diferentes contextos. Nesse sentido, as questões devem estar associadas à realidade do aluno.

É necessário oferecer *feedback* tanto para o aluno que apresentou um desempenho abaixo do esperado, orientando-o a desenvolver aquele *gap* de conhecimento, quanto para o aluno com desempenho acima do esperado, reforçando seus acertos e orientando-o em como aprofundar aquele conhecimento.

Atingindo o mínimo de participação exigida e pelo menos 6,0 na avaliação final, o aprendiz terá concluído o curso com sucesso. Caso a nota mínima não seja atingida, o aprendiz poderá repetir a avaliação.

10. Regra de conclusão

Terá concluído o curso o aluno que:

- consumir todo o conteúdo on-line;
- responder as atividades de cada módulo;
- atingir a pontuação de pelo menos 6,0 no quiz de avaliação final; e

- responder a pesquisa de satisfação.