



Colaborei



GUIA DO USUÁRIO

Instrumento de apoio ao desenvolvimento
colaborativo de recursos educacionais inclusivos

Material desenvolvido a partir da tese de doutorado da Ma. Lisiane Corrêa Gomes Silveira, sob orientação do prof. Dr. Luis Otoni Meireles Ribeiro e do prof. Dr. Igor Radtke Bederode.



INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

Câmpus
Pelotas



GUIA DO USUÁRIO



COLABO-REI - Instrumento de apoio ao desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais inclusivos

Olá, seja bem-vind@!

Este instrumento tem o objetivo de amparar o desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais que viabilizem o ensino e a aprendizagem inclusivos no âmbito do IFSul - câmpus Pelotas. Sua estrutura foi elaborada a partir da abordagem de resolução de problemas Design Thinking, que coloca as pessoas no centro do processo. O Design Thinking apresenta uma metodologia colaborativa apoiada em etapas para gerar soluções inovadoras.

Com base no estudo desenvolvido, foi possível compreender que a abordagem Design Thinking poderia contribuir por meio de seu potencial para promover a colaboração entre diferentes setores com agilidade e organização, bem como com a sua capacidade para integrar saberes e experiências dos servidores em prol do fomento ao desenvolvimento de recursos com acessibilidade.

Para contemplar a diversidade de perfis de setores e servidores, o COLABO-REI foi desenvolvido em diferentes formatos:



COLABO-REI Doc - versão que pode ser preenchida manual (impresso) ou virtualmente (documento on-line)



COLABO-REI On - plataforma digital com design responsivo e autoral



As duas versões do instrumento contam com pequenas adaptações que variam com o formato a fim de garantir a segurança das informações e atender as orientações da Lei de Proteção de Dados Pessoais. (LGPD - Lei n.º 13.709/2018).

Ainda que o instrumento tenha uma natureza autoaplicável e explicativa, este guia foi desenvolvido para complementar orientações e fornecer exemplos práticos de modo a facilitar a compreensão do uso e condução do instrumento.

Vamos lá?



GUIA DO USUÁRIO

COLABO-REI - Instrumento de apoio ao desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais inclusivos



Como funciona?

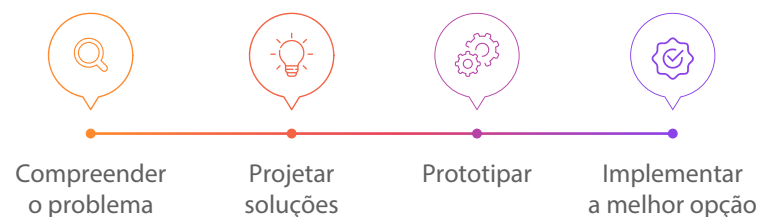
A abordagem **Design Thinking** possui uma amplitude de aplicação que pode ser operada por diferentes profissionais em variados contextos. Surgem, então, as aproximações entre o Design Thinking e o contexto educacional, uma vez que o pensamento de design pode contribuir para a solução de problemas, para a inovação e para a adoção de estratégias de ensino e de aprendizagem, que sejam centradas nos estudantes e para a resolução de problemas.



“O Design Thinking é composto de um processo, um modo de pensar, métodos e estratégias. A articulação desses aspectos visa colocar as pessoas e suas necessidades no centro do desenvolvimento de um projeto, de forma que usem a criatividade para ferar soluções e empreguem a razão para analisá-las e adaptá-las ao contexto real.”

Cavalcanti e Filatro, p.59, 2016

Desta forma, o COLABO-REI foi desenvolvido com base nas **quatro fases da abordagem** Design Thinking aplicada ao contexto educacional. A partir de dinâmicas colaborativas, o instrumento deverá ser preenchido na busca por soluções para o desenvolvimento de recursos educacionais inclusivos.





GUIA DO USUÁRIO

COLABO-REI - Instrumento de apoio ao desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais inclusivos



Antes de começar

1. Certifique-se que a aplicação do instrumento será realizada por um grupo de, no mínimo, duas pessoas. A **estrutura colaborativa** é fundamental para o desenvolvimento do recurso;



Por meio de um grupo heterogêneo de pessoas, as fronteiras das áreas de conhecimento e atuação profissional podem ser transpostas, estimulando diferentes tipos de pensamento e maior diversidade e riqueza de visões.

2. Tente agrupar pessoas com formações e atuações diversas - professores, servidores, gestores ou outra parte interessada. A **diversidade de experiências** pode promover a pluralidade de ideias. Não é necessário conhecimento sobre design para participar!;



Em equipes plurais, os membros podem realizar um esforço coletivo para articular suas experiências e conhecimentos profissionais, os quais não precisam ser vinculados à temática da solução a ser encontrada.

3. Escolha um **líder do projeto**, a pessoa responsável por conduzir as dinâmicas e o preenchimento do instrumento. A liderança é importante para a manutenção do foco;



Pessoa que conduzirá o uso do instrumento, atentando para o tratamento de dados e condução do tempo estimado para cada atividade.

4. Ao utilizar o instrumento, lembre-se que a abordagem deverá **priorizar os indivíduos** a partir da maneira como eles veem, interpretam e interagem com o mundo. Empatia é um ponto-chave para a inclusão.



A jornada do Design Thinking parte da compreensão de que quaisquer prejuízos nas experiências e bem-estar das pessoas é um problema a ser resolvido. Dessa forma, deve-se identificar barreiras e gerar alternativas para transpô-las, promovendo a acessibilidade.



GUIA DO USUÁRIO

COLABO-REI - Instrumento de apoio ao desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais inclusivos



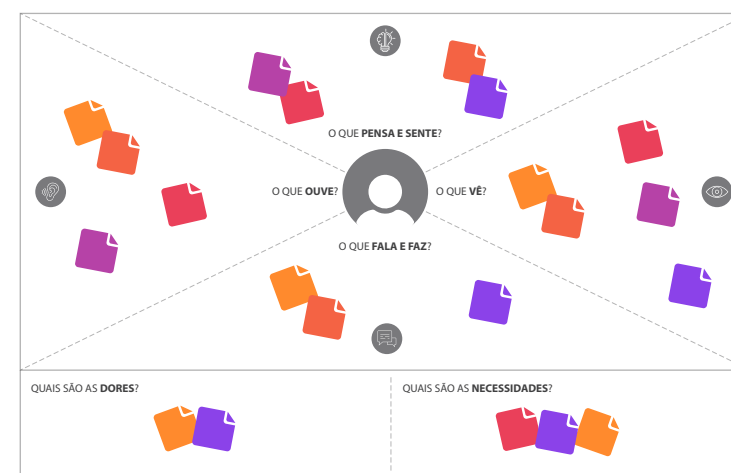
Como utilizar?

1. Compreenda a demanda - A fase 1 vai além de identificar as necessidades básicas de acessibilidade, como rampas ou softwares específicos. Nesta etapa, busca-se entender as necessidades individuais de cada estudante, considerando seus desafios, anseios, potenciais, fragilidades e o que realmente o impede de participar plenamente do processo de aprendizagem. **Tempo estimado:** 15 a 30 minutos



O tempo estimado serve como um parâmetro para evitar lentidão na condução do instrumento e ajudar no foco de seu preenchimento.

Exemplo: Construa o Mapa da empatia, uma ferramenta que pode ajudar a enxergar outras perspectivas e a compreender o lugar do estudante, percebendo seus pensamentos, sentimentos, dores, necessidades e expectativas. Isso permite quebrar as barreiras e entender as dificuldades e desafios que um estudante com necessidades educacionais específicas enfrenta no dia a dia. Ao construir o **mapa da empatia**, é possível envolver o estudante no processo, incentivando sua participação e promovendo sua autonomia e empoderamento, tornando-o protagonista do processo de inclusão.





GUIA DO USUÁRIO

COLABO-REI - Instrumento de apoio ao desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais inclusivos



Como utilizar?

2. Projete soluções - A fase 2 permite transformar a compreensão das necessidades individuais do estudante em ideias de recursos educacionais inovadores para superar as barreiras à inclusão. Essa etapa é dedicada à criação de **soluções personalizadas**, levando em conta os desafios, anseios, potenciais e fragilidades do estudante. Tempo estimado: 10 a 20 minutos



Independentemente de um diagnóstico laudado, um estudante com NEE tem suas questões e desafios individuais (temporários ou permanentes), que exigem soluções personalizadas para que sua trajetória na instituição de ensino ocorra de maneira adequada.

Exemplo: Realize um Brainstorm, uma técnica de grupo para gerar ideias criativas e inovadoras sobre um tema específico. O objetivo aqui é estimular a **livre expressão de ideias**, sem censura ou julgamento, para encontrar soluções para um desafio e/ou desenvolver novas ideias.



A técnica de geração de ideias é utilizada para explorar e desenvolver soluções para um problema específico. Nesta etapa, toda e qualquer ideia é válida!



GUIA DO USUÁRIO

COLABO-REI - Instrumento de apoio ao desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais inclusivos



Como utilizar?

3. Protótipo - Após a priorização da melhor ideia, a fase 3 visa transformar a solução em algo tangível, testável e/ou palpável, por meio do uso da criatividade e experimentação com diferentes materiais e ferramentas. Tempo estimado: 15 a 30 minutos



Um protótipo é a representação visual que transmite a ideia de um produto, processo, serviço ou estratégia por meio de esboços, esquemas, fluxogramas, modelos físicos, entre outros.

Exemplo: Faça uma prototipagem rápida para testar a ideia selecionada, identificar seus pontos fracos e fazer ajustes antes de investir tempo e recursos em uma solução final.

- Construir: Utilize **materiais e ferramentas disponíveis**.
- Simplificar: Priorize a rapidez na criação do protótipo.
- Testar: Faça testes simples para identificar problemas e realizar pequenos ajustes (não é necessário testar junto ao usuário).
- Refinar: realize ajustes necessários no protótipo com base nos testes realizados.



Recursos como papel, caneta, blocos, materiais diversos, computador, softwares, ferramentas onlinem entre outros, podem e devem ser utilizadas nesta etapa.



GUIA DO USUÁRIO

COLABO-REI - Instrumento de apoio ao desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais inclusivos



Como utilizar?

4. Implemente a melhor solução - A fase 4 é o final do instrumento, mas não o fim da jornada. O processo de desenvolvimento de um recurso educacional é iterativo e contínuo. A solução deve ser constantemente avaliada e aperfeiçoada para garantir que atenda às necessidades do estudante. Tempo estimado: 15 a 30 minutos

Exemplo: Faça uma **análise de viabilidade**, na qual deverá ser realizado um levantamento de informações essenciais para a plena implementação e manutenção do recurso criado.



Nesta etapa deverá ser realizado um levantamento de informações essenciais para a plena implementação e manutenção do recurso criado. Esta análise é indispensável para que o recurso seja viável. Faça perguntas do tipo:

- O recurso é compatível com a **infraestrutura** da instituição?
- O recurso é **acessível** ao estudante considerando seus desafios?
- O recurso **atende às necessidades** específicas do estudante?
- A **equipe** da instituição está preparada para utilizar o recurso?
- O recurso tem potencial para contribuir com a **inclusão** do estudante?
- A instituição possui **recursos** para o desenvolvimento da ideia?



GUIA DO USUÁRIO



COLABO-REI - Instrumento de apoio ao desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais inclusivos

Como utilizar?

5. Consulte, se necessário, os termos utilizados no instrumento no **glossário** disponível também na versão impressa do material.



O glossário elucida termos que podem ser desconhecidos ou apresentar diferentes interpretações no contexto do desenvolvimento de recursos educacionais inclusivos.

- **Atendimento Educacional Especializado (AEE)** - tem como função identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação das/os estudantes, considerando suas necessidades específicas, com vistas à autonomia e independência.

- **Braille** - Sistema de leitura e escrita tátil para pessoas com deficiência visual.

- **Brainstorm** - é uma técnica de geração de ideias utilizada para explorar e desenvolver soluções para um problema específico.

- **Comunicação alternativa** - ferramentas e estratégias que permitem a comunicação, expressão e participação de pessoas com dificuldades de comunicação.

- **Feedback** - São informações objetivas e factuais sobre o desempenho de determinado produto ou serviço, nas quais são abordados os pontos fortes e fracos e as áreas que precisam de melhoria.

- **Plano de Atendimento Educacional Especializado (PAEE)** - visa identificar as necessidades educacionais específicas das/os estudantes, público do AEE e definir os recursos necessários e as atividades a serem desenvolvidas.

- **Plano Educacional Individualizado (PEI)** - é um recurso pedagógico com foco individualizado na/o estudante, sendo uma proposta pedagógica compartilhada que deve ser construída de forma colaborativa e tem por finalidade otimizar o processo de ensino e aprendizagem de pessoas com deficiência, transtorno do espectro autista, altas habilidades ou superdotação e outras especificidades.

- **Plano de Ensino Acessível (PEA)** - é um plano de ensino de cada componente curricular, considerando as necessidades educacionais específicas da/o estudante, onde são previstos objetivos, conteúdos, estratégias metodológicas e procedimentos avaliativos.

- **Protótipo** - um protótipo é como um rascunho ou uma versão preliminar de algo que está sendo construído, ou desenvolvido.

- **Trajectoria do Estudante** - documento preenchido pelo IFSul que possibilita um maior conhecimento do caminho percorrido pelo estudante até o seu ingresso na instituição, indicando possíveis caminhos para o trabalho pedagógico e a necessidade ou não de um PEI.



GUIA DO USUÁRIO

COLABO-REI - Instrumento de apoio ao desenvolvimento colaborativo de recursos educacionais inclusivos



Versão 1.0 - 2025

Como utilizar?

6. Finalize o instrumento colaborativo, visando idealizar, testar e avaliar a viabilidade e acessibilidade do **recurso educacional proposto**.



Ao final do instrumento, todas as fases deverão estar completas, gerando uma solução acessível de um recurso educacional inclusivo.

●●●●● 10

Colaborei

Ainda com dúvidas?

Entre em contato com lisianesilveira@ifsul.edu.br

Desenvolvido por

Ma. Lisiane Corrêa Gomes Silveira, Dr. Luis Otoni Mereles Ribeiro e Dr. Igor Radtke Bederode