



# Colab*o*rei



## 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.



## 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.

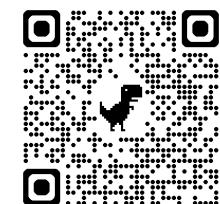
Para contemplar a diversidade de perfis de setores e servidores, o COLABO-REI foi desenvolvido em diferentes formatos:



**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

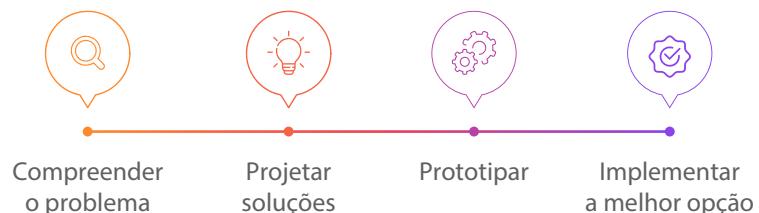
### Como funciona?

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.

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.



“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





# 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

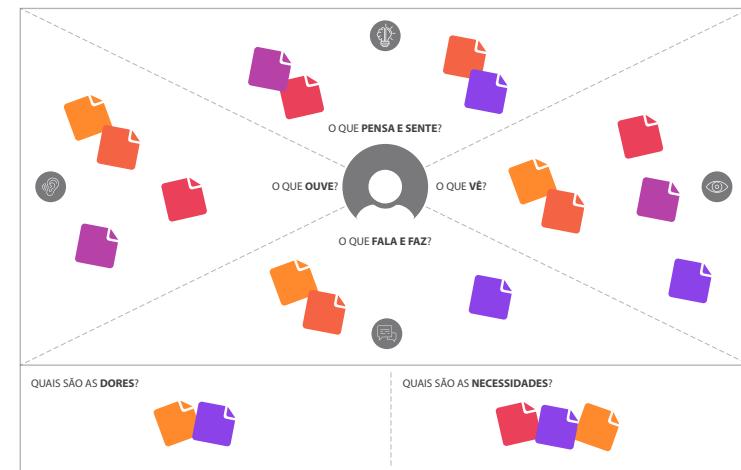
### Como utilizar?

**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

**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.



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





## 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

**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.



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.



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. Protóipe** - 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

**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.



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.



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.

• **Trajetória 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.



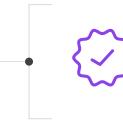
## GUIA DO USUÁRIO



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

### 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

Colab<sup>o</sup>rei

Ainda com dúvidas?  
Entre em contato com lisianesilveira@ifsul.edu.br