

DESIGN ESTRATÉGICO E CURADORIA PEDAGÓGICA EM SALAS VIRTUAIS: EXPERIÊNCIA DE PROTOTIPAÇÃO PARA CURSOS A DISTÂNCIA

STRATEGIC DESIGN AND PEDAGOGICAL CURATION IN VIRTUAL CLASSROOMS: A PROTOTYPING EXPERIENCE FOR DISTANCE EDUCATION COURSES

DISEÑO ESTRATÉGICO Y CURADURÍA PEDAGÓGICA EN AULAS VIRTUALES: EXPERIENCIA DE PROTOTIPADO PARA CURSOS A DISTANCIA

Letícia da Cruz Souza Flores
Universidade de Brasília

Sanny Caroline Saraiva de Sousa
Universidade de Brasília

RESUMO. Este artigo aborda o desenvolvimento e a aplicação do design estratégico como elemento central na construção de modelos de salas virtuais para cursos de especialização na modalidade a distância, ofertados por uma universidade pública por meio da plataforma Moodle institucional. O problema central que motivou o projeto foi a necessidade de criar Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) mais acessíveis, organizados e alinhados às demandas pedagógicas, superando o uso tradicional do AVA como mero repositório de conteúdos. O objetivo foi desenvolver e implementar, a partir do uso do design estratégico integrado ao Learning Experience Design e à curadoria pedagógica, modelos replicáveis de salas virtuais que favoreçam a coerência visual, a arquitetura da informação e a acessibilidade, visando qualificar a experiência do aluno e apoiar a permanência e o engajamento na educação a distância. A metodologia utilizada foi o estudo de caso com abordagem descritiva, fundamentado na documentação sistemática do processo de produção, que contemplou desde o levantamento de necessidades até a entrega e acompanhamento dos ambientes configurados. Os resultados indicam que o uso de modelos estruturados contribuiu para a padronização dos ambientes virtuais, oferecendo maior autonomia para os docentes na construção dos cursos, sem limitar a flexibilidade necessária à mediação pedagógica.

Palavras-chave: *Learning Experience Design* (LXD). Design educacional. Ambientes virtuais. Curadoria Pedagógica. Educação a Distância.

ABSTRACT. This article addresses the development and application of strategic design as a central element in the construction of virtual classroom models for specialization courses in distance learning, offered by a public university through the institutional Moodle platform. The main issue that motivated the project was the need to create more accessible and organized Virtual Learning Environments (VLEs), aligned with pedagogical demands and overcoming the traditional use of VLEs as mere content repositories. The objective was to develop and implement, through the integration of strategic design, Learning Experience Design, and pedagogical curation, replicable virtual classroom models that promote visual coherence, information architecture, and accessibility, aiming to enhance the student experience and support retention and engagement in distance education. The methodology adopted was a case study with a descriptive approach, based on the systematic documentation of the

production process, which included needs assessment, delivery, and monitoring of the configured environments. The results indicate that the use of structured models contributed to the standardization of virtual environments, providing greater autonomy for instructors in course design, without restricting the flexibility required for pedagogical mediation.

Keywords: Learning Experience Design (LXD). Educational Design. Virtual Environments. Pedagogical Curation. Distance Education.

RESUMEN. Este artículo aborda el desarrollo y la aplicación del diseño estratégico como elemento central en la construcción de modelos de aulas virtuales para cursos de especialización en la modalidad a distancia, ofrecidos por una universidad pública a través de la plataforma institucional Moodle. El problema central que motivó el proyecto fue la necesidad de crear Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) más accesibles, organizados y alineados con las demandas pedagógicas, superando el uso tradicional de los EVA como simples repositorios de contenidos. El objetivo fue desarrollar e implementar, a partir del uso del diseño estratégico integrado al Learning Experience Design y a la curaduría pedagógica, modelos replicables de aulas virtuales que favorezcan la coherencia visual, la arquitectura de la información y la accesibilidad, con el fin de cualificar la experiencia del estudiante y apoyar la permanencia y el compromiso en la educación a distancia. La metodología utilizada fue el estudio de caso con enfoque descriptivo, fundamentado en la documentación sistemática del proceso de producción, que contempló desde el levantamiento de necesidades hasta la entrega y el acompañamiento de los entornos configurados. Los resultados indican que el uso de modelos estructurados contribuyó a la estandarización de los entornos virtuales, ofreciendo mayor autonomía a los docentes en la construcción de los cursos, sin limitar la flexibilidad necesaria para la mediación pedagógica.

Palabras clave: Learning Experience Design (LXD). Diseño educativo. Entornos virtuales. Curaduría pedagógica. Educación a distancia.

1 INTRODUÇÃO

A Educação a Distância, recentemente, passou por nova regulamentação e, conforme o artigo 3º do Decreto 12.456 de 2025, é conceituada como um

processo de ensino e aprendizagem, síncrono ou assíncrono, realizado por meio do uso de tecnologias de informação e comunicação, no qual o estudante e o docente ou outro responsável pela atividade formativa estejam em lugares ou tempos diversos (Brasil, 2025).

Apesar dessa regulamentação ainda estar em processo de compreensão e debates entre a comunidade acadêmica, é fato que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) são recursos indispensáveis para a oferta de cursos na modalidade EaD. Seja por meio do uso de ferramentas para aulas síncronas, para a disponibilização de materiais didáticos digitais, ou para a realização de atividades avaliativas assíncronas, a oferta de um curso nesta modalidade necessita de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

O AVA, segundo Vasconcelos *et al* (2020, p. 6), pode ser compreendido em duas dimensões: conceitual e pedagógica. Na dimensão conceitual, refere-se ao ciberespaço¹ que possibilita a interação entre os atores da EaD; na pedagógica, é entendido como o espaço de sala de aula online, “lugar de ensino e de autoaprendizagem significativa e colaborativa”. Complementarmente, Araújo e Marques (2009) afirmam que o AVA consiste em uma simulação dos ambientes presenciais de aprendizagem, adaptados para o uso das tecnologias digitais.

Neste sentido, o AVA assume papel central na mediação do processo educacional, não apenas como repositório de conteúdos, mas como espaço de interação dinâmica entre usuários e entre estes e a plataforma. A efetividade desse espaço depende, contudo, de decisões conscientes que integrem a pedagogia e o design estratégico, orientando a organização de conteúdos, atividades e recursos para favorecer a navegabilidade, a acessibilidade e o engajamento.

O design de experiência de aprendizagem, mais conhecido como Learning Experience Design (LX Design) é entendido como uma metodologia que, ao criar experiências de aprendizagem, permitem ao aprendiz o alcance de resultados de modo centrado nas suas necessidades e orientado por objetivos (LXD, 2024). Esse processo, no âmbito da EaD, articula a coerência visual, a usabilidade e o foco no usuário, servindo de base para estruturar ambientes virtuais, integrando os princípios do Learning Experience Design (LX Design) e da curadoria pedagógica, buscando garantir que os recursos sejam selecionados, organizados e apresentados de forma pertinente e atualizada, potencializando o processo de ensino e de aprendizagem.

Este relato de experiência visa apresentar o desenvolvimento e a implementação de modelos estratégicos de salas virtuais para cinco cursos de pós-graduação *lato sensu*, ofertados por uma universidade pública por meio da plataforma Moodle institucional. O projeto buscou promover inovação e transformação digital, alinhando-se à trilha IV “Transformação Digital, Inovação e Produção de Materiais Didáticos em EAD”, que destaca o debate sobre processo de design, acessibilidade, inclusão e inovação científica por meio do uso de tecnologias digitais e recursos pedagógicos inovadores.

¹ Novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores (Lévy, 1999).

2 A EXPERIÊNCIA NA CONSTRUÇÃO E NO DESIGN ESTRATÉGICO DOS AVAs

O desenvolvimento de modelos de salas virtuais para cursos de especialização *lato sensu* a distância da instituição teve início a partir de um estudo de caso, fundamentado na análise da necessidade de padronização do *layout* das salas virtuais das disciplinas para promover melhor navegabilidade a partir de uma plataforma mais intuitiva.

A análise foi realizada no AVA institucional, a partir da observação sistemática da estrutura das disciplinas dos cursos ofertados anteriormente pela instituição. O estudo evidenciou a ausência de um padrão mínimo de organização das salas virtuais: dentro de um mesmo curso, cada disciplina apresentava um *layout* distinto, com diferentes formas de dispor conteúdos, atividades e recursos. Essa heterogeneidade, embora decorrente da autonomia docente, comprometia a navegabilidade, a acessibilidade e a coerência visual do ambiente, ocasionando confusão entre os estudantes, que precisavam se readaptar a cada nova disciplina. Outro aspecto relevante identificado foi a compreensão restrita do AVA como repositório de conteúdos, sem um planejamento intencional de sua arquitetura pedagógica. Esse cenário tornava-se evidente ao analisar o fluxo padrão de implementação de cursos no ambiente institucional, que se limitava a: (1) solicitação de criação das salas pelo coordenador do curso; (2) cadastro de docentes e tutores nas respectivas disciplinas; (3) inserção dos conteúdos no ambiente virtual; e (4) matrícula dos estudantes nas salas.

A partir desse diagnóstico, tornou-se evidente a necessidade de uma abordagem mais estruturada, capaz de alinhar a organização pedagógica das salas virtuais com os aspectos do LX Design, que consiste em uma abordagem do Design Educacional cujo foco está na experiência global do aluno, unindo estética, usabilidade e objetivos pedagógicos (Boller e Fletcher, 2020).

O design de experiência de aprendizagem (LX Design) envolve a criação de experiências educacionais centradas no aluno, focadas em objetivos claros e capazes de promover os resultados de aprendizagem esperados (Floor, 2023). Para conferir maior coerência e organização a essas experiências, foram adotados os princípios do Design Instrucional, o qual atua como alicerce metodológico e entendido como o processo sistemático de planejar, desenvolver e aplicar estratégias de ensino e aprendizagem de maneira intencional e estruturada (Filatro, 2004).

Além disso, a curadoria pedagógica é incorporada como prática estratégica de seleção, organização e mediação de conteúdos e recursos, assegurando que o material disponibilizado seja relevante, contextualizado e promova trajetórias de aprendizagem significativas. Assim, LX Design, Design Instrucional e curadoria pedagógica convergem ao buscar construir ambientes virtuais que aliem objetivos educacionais claros, interação eficiente, estética e engajamento.

Para viabilizar essa proposta de forma consistente e integrada, foi formada uma equipe multidisciplinar composta por seis profissionais, sendo um da área de design instrucional, dois da área de design gráfico, dois da pedagogia e um da programação.

Além da análise desenvolvida para o levantamento da necessidade, os profissionais analisaram os Projetos Pedagógicos dos Cursos (PPCs) de especialização *lato sensu* que adotaram a nova estrutura, desenvolveram produtos gráficos e implementaram cada produto nas salas específicas das disciplinas de cada um deles.

Segundo Filatro (2019), as pessoas, independentemente de suas preferências, são atraídas por materiais polidos e bem projetados, e por uma comunicação clara. Dessa forma, esses produtos visam oferecer uma comunicação visual que permita ao aluno criar uma experiência de navegação intuitiva e não em esforço de decodificação de elementos para conseguir se localizar no ambiente.

2.1 A definição do layout

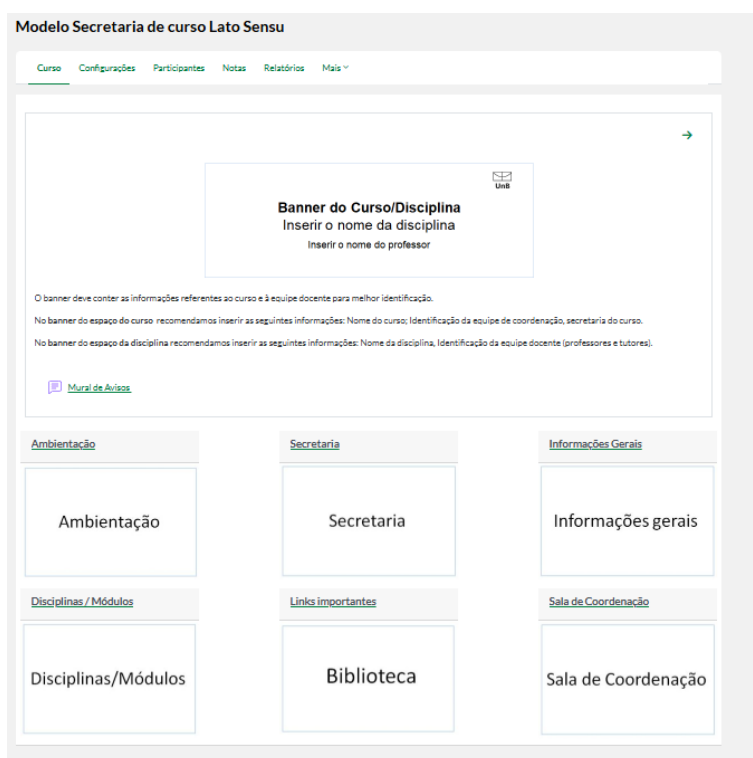
Após a análise desenvolvida pelos pedagogos, foram estruturados, com o apoio do designer instrucional, dois modelos/layouts a serem desenvolvidos pelos designers gráficos e implementados pelo programador: o modelo denominado Secretaria de Curso e o modelo denominado Disciplina.

O layout da sala modelo de Secretaria, demonstrado abaixo pela Figura 1, contempla, além do Banner de apresentação do curso e da equipe pedagógica e do mural de avisos, seis grids com os seguintes componentes:

- Ambientação - direciona os alunos ao curso de ambientação para a modalidade EaD.
- Secretaria - apresenta informações acadêmicas e administrativas, como matrícula, trancamento e calendário acadêmico.

- Informações gerais - traz os contatos do curso, o Projeto Pedagógico de Curso (PPC), a metodologia, o calendário e demais informações pedagógicas.
- Disciplinas/Módulos - espaço com os links para todas as disciplinas do curso.
- Biblioteca - disponibiliza materiais didáticos digitais complementares.
- Sala de Coordenação - espaço restrito à coordenação, professores e tutores para acompanhamento do processo de ensino e aprendizagem dos discentes.

Figura 1 – Modelo Secretaria de Curso

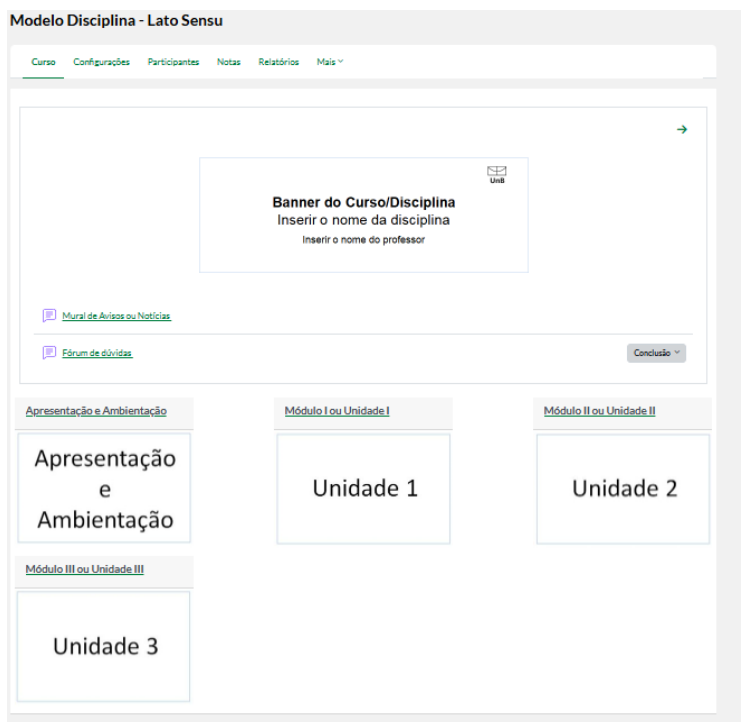


Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Já o layout da sala modelo de Disciplina, apresentado posteriormente pela Figura 2, traz, além do banner da disciplina com dados da equipe responsável, o mural de avisos ou notícias, o fórum de dúvidas e quatro grids com as seguintes informações:

- Apresentação e Ambientação - apresenta o guia da disciplina, o cronograma e o fórum de apresentação dos alunos
- Grids das Unidades - padronizado para cada unidade, este espaço é destinado aos conteúdos a serem desenvolvidos pelo docente, sejam eles em formato de texto, áudio ou vídeo.

Figura 2 – Modelo Disciplina



Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

2.2 Os produtos desenvolvidos

Como resultado do projeto, foram elaborados, além do *layout* estrutural da sala, as peças gráficas e modelos de materiais para os cinco cursos de especialização: Metodologias de Ensino em Matemática; Contabilidade e Finanças Públicas Municipais; Governança Pública de Sistemas e Serviços de Saúde; Orçamento, Governança e Gestão de Riscos; e Gestão Municipal. Para cada curso, foi criada uma identidade visual própria, contemplando banner institucional e banners específicos para cada disciplina, além de elementos gráficos padronizados, como rótulos, *grids*, marcadores de conteúdo. Também foram desenvolvidos modelos de *slides* e documentos, a fim de garantir uniformidade visual dos cursos.

Destaca-se que a definição de um *layout* não implica a padronização dos cursos, evidenciada pela variação na quantidade de elementos produzidos, decorrente das especificidades de cada curso de especialização, conforme apresentado na Tabela 1.

Tabela 1 – Produtos desenvolvidos para as especializações

Produtos desenvolvidos	Cursos de Especialização					Total de produtos por natureza
	Metodologias de Ensino em Matemática	Contabilidade e Finanças Públicas Municipais	Governança Pública de Sistemas e Serviços de Saúde	Orçamento, Governança e Gestão de Riscos	Gestão Pública Municipal	
Identidade Visual	1	1	1	1	1	5
Banner de cursos	1	1	1	1	1	5
Banner de disciplinas	10	22	10	14	17	73
Mini banner de disciplinas	11	22	10	14	17	74
Rótulos	14	4	10	17	20	65
<i>Grids</i>	3	3	3	3	3	15
Marcadores de conteúdo	10	10	10	10	10	50
Modelos de documentos	2	2	3	1	3	11
Modelos de slides	1	1	1	1	1	5
Total de produtos por curso	53	66	49	62	73	303

Fonte: Elaborada pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Observa-se, portanto, que a quantidade e a natureza dos produtos desenvolvidos variaram significativamente entre os cursos, refletindo suas demandas específicas e o esforço em respeitar as características de cada área de formação. Essa diversidade demonstra que a criação de uma identidade visual estruturada e de modelos de materiais não teve como propósito uniformizar os conteúdos, mas sim oferecer suporte técnico e estético para potencializar a qualidade dos cursos e a experiência dos estudantes. Além disso, a padronização parcial de elementos gráficos, como grids e marcadores de conteúdo, buscou garantir coesão visual e facilidade de navegação, sem comprometer a singularidade de cada especialização.

3 IMPACTOS DA ETAPA PÓS-PRODUÇÃO - UMA BREVE DISCUSSÃO

Os modelos desenvolvidos para as salas virtuais foram previamente apresentados aos coordenadores de curso e aprovados para implementação. Após o desenvolvimento de diversos produtos pedagógicos para implementação no AVA, fundamentados em LX Design, Design Instrucional e curadoria pedagógica, o semestre

iniciou com todas as salas disponibilizadas no layout proposto. No entanto, observou-se que, durante o período de ofertas, parte dos docentes optou por modificar o formato das salas, inserindo novas imagens, cronogramas e informações diversas sobre as disciplinas de forma que ficassem mais visíveis na página inicial.

O abandono parcial dos protótipos revela tensões entre padronização e autonomia docente, sugerindo que estratégias de formação continuada e acompanhamento mais próximo são essenciais para consolidar práticas inovadoras em AVA. Futuras pesquisas podem investigar sobre o impacto dessas intervenções no engajamento discente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa se concentrou, principalmente, nas ações que envolveram a produção e a implementação dos modelos de salas virtuais para cinco cursos de especialização *lato sensu*, realizados na plataforma Moodle Institucional.

Foram elaborados modelos padronizados que contemplaram a organização dos conteúdos, atividades, fóruns e demais recursos pedagógicos, respeitando os princípios de design estratégico e curadoria pedagógica. Apesar de os ambientes serem entregues configurados e prontos para os docentes inserirem os conteúdos e as avaliações específicas de suas disciplinas, houve o cuidado em disponibilizar peças gráficas adaptadas em formatos editáveis, como *Word*, *PowerPoint* e *Canva*, de modo a garantir a autonomia para integrar os conteúdos às necessidades de cada disciplina. Essa estratégia buscou equilibrar flexibilidade e padronização visual, assegurando que o trabalho de identidade visual fosse preservado, ao mesmo tempo em que se ampliava a usabilidade e a apropriação dos materiais pelos professores, garantindo diversidade e qualidade dos recursos ofertados aos estudantes.

Todo o processo de desenvolvimento foi documentado de forma sistemática, incluindo relatórios, atas de reuniões e registros visuais das configurações realizadas. Essa documentação é fundamental para garantir a replicabilidade dos modelos em futuras turmas e cursos, bem como para subsidiar aprimoramentos contínuos nos AVA da instituição.

Por fim, observou-se que, embora os ambientes tenham sido entregues conforme os modelos planejados e após a aprovação por todos os coordenadores dos cursos objeto desta ação, alguns docentes optaram por adaptar as estruturas iniciais, criando novos espaços ou reorganizando os conteúdos.

Esse resultado indica que, mesmo com planejamento estruturado e alinhamento teórico, existem especificidades relacionadas à autonomia docente e ao perfil dos ingressantes em cada oferta, ressaltando a necessidade de estratégias contínuas de suporte e engajamento para assegurar a adesão aos modelos propostos.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Carlos. MARQUES, Sueli. Atividades em Ambientes Virtuais de Aprendizagem em **Educação à Distância, o Estado da Arte**. São Paulo: Pearson, 2009).
- BOLLER, S.; FLETCHER, K. **Designing Learning Experiences**. ATD Press, 2020.
- FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa; AZEVEDO JR., Delmir Peixoto; NOGUEIRA, Osvaldo. **DI 4.0 - Inovação em educação corporativa**. 1. ed. São Paulo: Saraiva Somos, 2019. v. 1. 258p.
- FILATRO, Andrea; PICONEZ, Sílvia C. B. Design instrucional contextualizado: planejamento, elaboração e avaliação de materiais didáticos para educação a distância. In: **Congresso Internacional de Educação a Distância, 11., 2004, Salvador. Anais do XI Congresso Internacional de Educação a Distância**. São Paulo: ABED, 2004. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/pdf/049-TC-B2.pdf>. Acesso em: 19 set. 2025.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LXD. What is learning experience design? In: **Fundamentals of Learning Experience Design**. LXD.org, 2024. Disponível em: <https://lxd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/what-is-learning-experience-design/>. Acesso em: 19 set. 2025.
- MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2018.
- EXPOSTO SOARES, L et al. Usabilidade dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem Canvas e Blackboard: Caso de estudo em uma Universidade Brasileira. **Revista Brasileira de Informática na Educação, [S. l.]**, v. 31, p. 149–173, 2023. DOI: 10.5753/rbie.2023.2921. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/rbie/article/view/2921>. Acesso em: 22 set. 2025.
- VASCONCELOS, C. R. D et al. Ambiente virtual de aprendizagem (AVA) na educação a distância (EAD): um estudo sobre o moodle / Virtual learning environment (AVA) in distance education (EAD): a study on moodle. **Brazilian Journal of Development, [S. l.]**, v. 6, n. 3, p. 15545–15557, 2020. DOI: 10.34117/bjdv6n3-433. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/8165>. Acesso em: 11 aug. 2025.

Sobre os autores

Letícia da Cruz Souza Flores

Graduada em Pedagogia e Mestre em Educação pela Universidade de Brasília (UnB), com especialização em Psicopedagogia pela Universidade Cruzeiro do Sul. Analista em Educação da UnB lotada no Centro de Educação a Distância e Tecnologias Digitais (CEAD) desde 2022, atua no planejamento, assessoramento pedagógico e desenvolvimento de projetos de ensino, pesquisa e extensão voltados à inovação educacional e à oferta de cursos na modalidade a distância. Representa o Centro na Câmara de Extensão da UnB, atua como tutora a distância e como Coordenadora não bolsista do Polo Darcy Ribeiro.

E-mail: leticia.souza@unb.br

Sanny Caroline Saraiva de Sousa

Graduada em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade Estácio, com especialização em Gestão de Comunicação Estratégica pela Faculdade JK Brasília e em Design Instrucional pela Faculdade Anhanguera. Desde 2016, atua como pesquisadora em projetos de inovação educacional vinculados à Universidade de Brasília, desenvolvendo soluções para cursos a distância ofertados em parceria com diversos órgãos, acumulando experiência como designer gráfica e gestora de produção. Colaboradora do Centro de Educação a Distância e Tecnologias Digitais (CEAD) desde 2020, onde exerce a função de designer gráfica, contribuindo para o desenvolvimento de estratégias de ensino-aprendizagem e ofertas de cursos EaD.

E-mail: sanny.saraiva@redes.unb.br

Licença de acesso livre



A **ESUD | CIESUD | SIGATEC** utiliza a [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), pois acredita na importância do movimento do acesso aberto ao conhecimento.