

- Moswela, E. and Mukhopadhyay, S. (2011). Asking for too much? The voices of students with disabilities in Botswana, *Disability & Society*, 26 (3), 307-319.
- Moriña, A. (2010). School Memories by Young People With Disabilities: an Analysis of Barriers and Aids to Inclusion. *Disability & Society*, 25 (2), 163-175.
- Oliver, M. y Barnes, C. (2010). Disability studies, disabled people and the struggle for inclusión, *British Journal of Sociology of Education*, 31 (5), 547-560
- Onofre (2006). A Educação Inclusiva: buscando caminhos entre limites e possibilidades na Universidade. *Rev. Humanidades*, v. 21, n. 1, p. 11-15,
- Owens, J. (2007). Liberating voices through narrative methods: the case for an interpretative research approach. *Disability & Society*, 22 (3), 299-313.
- Pearson, E. and Koppi, T. (2006). Supporting staff in developing inclusive online learning. En M. Adams y S. Brown (Eds.). *Towards inclusive learning in higher education*. London: Routledge, 56-66.
- Pozo, J. I. y Pérez, M. P. (2009). Aprender para comprender y resolver problemas. En J.I. Pozo y M. P. Pérez (Coords.). *Psicología del aprendizaje universitario: la formación en competencias*. Madrid: Morata, 31-53.
- Riessman, C. K. (2008). *Narrative methods for the human sciences*. Los Ángeles: Sage Publications.
- Riddell, S.; Tinklin, T. and Wilson, A. (2005). *Disabled students in Higher Education*. London: Routledge. students with disabilities: an Irish perspective', *Disability & Society*, 19:1, 15 — 30.
- Tinklin, T. and Hall, J. (1999). Getting round obstacles: disabled students' experiences in higher education in Scotland, *Studies in Higher Education*, 24, 183-194.

## 8.2.

### **Título:**

**O ensino do Design: uma abordagem pedagógica corretiva**

### **Autor/a (es/as):**

Alencar, Francisco de [UNESP Universidade Estadual Paulista Bauru/Brasil]

### **Resumo:**

O referido artigo propõe uma reflexão que atribua aos projetos dos cursos em Design, importância mais ampla na geração, produção e inovação do conhecimento. Na academia deve-se produzir conhecimento novo, naquilo que é próprio ao Design, ou que está próximo dele, e não a sua simples reprodução. Desenvolver pesquisa necessita ser entendido tanto quanto procedimento de elaboração do conhecimento, tanto como procedimento de aprendizagem

(princípio científico e educativo), sendo parte integrante do processo de geração de informação adequada e emancipadora. O artigo enfatiza a necessidade em ampliar e esclarecer o que são os conceitos estruturais metodológicos denominados de “objetivos” e “hipóteses” do projeto. Estes termos têm nos confundido. É mais um índice que revela a limitação do projeto em Design quando não atribui convivência simultânea importante, com a investigação científica. No Design definir “objetivos” e “hipóteses” representa a primeira manifestação importante do projeto, pois tem corpo suficiente para disparar o aparato inovador a serviço do desenvolvimento projetual, além da articulação estratégica de questões cognitivas do pensamento criativo. Assim, não existe projeto sem estas considerações fundamentais baseadas na reflexão dos fatores e variáveis que compõem o ambiente e/ou universo da situação problema, a ser abordado pela ação corretiva ou complementar do projeto em Design.

Só existe definição de “hipótese”, após um longo e árduo trabalho de investigação e pesquisa, relacionando crítica e criativamente as coisas como estão, e formulando possibilidades novas de como elas poderiam ser. Somente após, dispara-se o instrumental projetual, no sentido de ser ele o modo como o Design apresenta sua importância e interfere na sociedade oferecendo alternativas possíveis. Assim, atribui-se à atividade do projeto, em apresentar uma possibilidade real, exequível e nova, corrigindo aquele cenário descaracterizado de bem estar social, cultural, econômico e tecnológico, na qual a academia tem função de potencializar a crítica e simultaneamente a correção da realidade determinada.

#### **Palavras-chave:**

Design, Ensino e Projeto

### **1. Introdução**

Discute-se a necessidade de pensar e fazer Design, sobre uma sólida compreensão da contemporaneidade, que oriente as razões e o sentido em projetar o que, para que, e para quem. Assim o Design necessita extrapolar as questões puramente estéticas, permeando o tecido social e cultural da comunidade onde se encontra, procurando caracterizar a amplitude e a importância da sua existência na resolução dos problemas contemporâneos e daqueles ainda a serem percebidos.

Esta intenção deveria prevalecer à atual tendência, que ao nosso ver, reduz a importância do Design em compor a matriz social, cultural, tecnológica, descaracterizando parcialmente, o seu papel na produção de conhecimento para a sociedade. Assim cabe a academia importância relevante na caracterização positiva do Design, mas verifica-se infelizmente, um viés preponderante para as questões pragmáticas do mercado profissional, com atividades de ensino

que se assemelham àquelas desenvolvidas nos setores empresariais concebendo soluções materiais que se repetem dia a dia, não representando ao nosso ver, mudanças radicais do ponto de vista de novos modos de consumo orientados pelo uso da eficiência tecnológica e da suficiência cultural.

A tradição cultural brasileira privilegia a condição da universidade como lugar de ensino, entendido e, sobretudo, praticado como transmissão de conhecimentos. O terrível é que, nesse mundo de hoje, aumenta o número de letrados e diminui o de intelectuais. Segundo (SANTOS, 2003), “...tais letrados equivocadamente assimilados aos intelectuais, ou não pensam para encontrar a verdade, ou, encontrando a verdade, não a dizem. Nesse caso, não se podem encontrar com o futuro, renegando a função principal da intelectualidade, isto é, o casamento permanente com o porvir, por meio da busca incansável da verdade...”.

O professor não pode continuar a ser o elemento central na aula, antes deve tornar-se um iniciador, um moderador, um conselheiro e um treinador. Ele tem de criar situações de aprendizagem abertas que permitam atividades autônomas aos estudantes. Por esta razão deve estar preparado para transmitir uma parte da sua função de condução, controle e avaliação. A sua tarefa consiste apenas em, como moderador e facilitador, organizar os processos de aprendizagem e em aproximar estudantes e conteúdos programáticos. (TSCHIMMEL, 2010)

A principal causa intramuros do fraco desempenho do processo de ensino/aprendizagem do ensino superior brasileiro parece ser mesmo uma enviesada concepção teórica e uma equivocada postura prática, em decorrência das quais se pretende lidar com o conhecimento sem construí-lo efetivamente mediante uma atitude sistemática de pesquisa, a ser traduzida e realizada por meio de procedimentos metodológicos e técnicos devidamente fundamentados.(SEVERINO, 2003,)

Perante o pano de fundo das transformações sociais e tecnológicas e da didática construtivista desenvolve-se um novo nível de relacionamento entre professores e alunos. Enquanto no nível de relacionamento tradicional o professor estava no centro do que se passava na aula e tinha também toda a responsabilidade sobre o sucesso da aprendizagem, no novo nível de relacionamento o professor já não pode estar no centro, assumindo agora o papel de moderador (TSCHIMMEL, 2010). Segundo (REICH, 2002 apud TSCHIMMEL, 2010) a melhor forma de eliminar essa “onisciência” entre as pessoas que ensinam, será fazendo-as perceber os mecanismos manipulativos do sistema de ensino tradicional hierárquico e o poder do papel do professor, que nessas condições apenas conduz à asfixia individual e da auto motivação nos processos de aprendizagem.

Embora criatividade e inovação sejam hoje conceitos transformadores e complementares, diversos autores lamentam a pouca atenção dada ao ensino do pensamento criativo na área específica do Design. Se, por um lado, é certo que diversas escolas superiores se afastam cada

vez mais do tradicional processo de resolução de problemas, privilegiando uma prática reflexiva e abordagens projetuais construtivistas, há, porém que constatar que raramente é atribuído um papel central ao fomento intensivo do pensamento criativo no ensino do Design através de medidas didáticas concretas.

Observam-se poucos alunos que conseguem desenvolver seus projetos caracterizados explicitamente pela inovação. Quando bem sucedidos parecem ser norteados mais por uma atitude individual própria, juntamente com uma orientação acadêmica distintiva recebida, do que necessariamente pela ação pedagógica auto formativa.

O pensamento criativo é demasiado complexo para poder ser ensinado de forma tradicional, ou seja, através de aulas expositivas e das suas variantes. A capacidade de pensar criativamente desenvolve-se por força das modificações auto-induzidas no sistema cognitivo de um estudante. Por este fato, e no âmbito do ensino do design, a capacidade de pensamento criativo só pode ser desenvolvida e incentivada confrontando os estudantes com situações em que ponham em prática e exercitem procedimentos do pensamento criativo, treinem a sua percepção, desenvolvam estratégias para produzir idéias e conceber design, discorram sobre os processos criativos e os possam conscientemente questionar e refletir sobre eles. E uma vez que, numa perspectiva construtivista, não entendemos a aprendizagem apenas como processamento de informação e assimilação de novos conhecimentos, mas sim como “apropriação e criação - construtiva e formadora de identidade – de realidades”. No ensino do design não está apenas em causa transmitir conceitos e novos conhecimentos; antes deverá estar em primeiro plano à interiorização de experiências “de valor”, sobretudo quando se trata de desenvolver o pensamento criativo. (SIEBERT,2002 apud TSCHIMMEL, 2010)

A Filosofia deve fazer-nos conscientes dos horizontes do futuro, e aumentando em nós, por essa forma, o sentimento de responsabilidade diante de qualquer situação nova. O conhecimento filosófico deve, antes de tudo, ser capaz de surpreender-se com o óbvio “...a partir desse espanto em relação ao que está presente a todo instante, ao que até agora era evidente e não levantava dificuldade... chegamos a outros problemas”. Quero que o mundo real me seja indiferente. Aceitá-lo simplesmente, sem agir sobre ele? Não ser responsável por nada? Quero viver como se não existisse.(JASPERS, 1965, p.41).

## **2-Conceituação: Projeto Comercial e Projeto de Pesquisa**

Uma das grandes discussões e desencontros existentes entre alunos, professores e a estrutura acadêmica dos cursos de Design consiste enfatizar as atividades do ensino de projeto orientado para o projeto comercial, quando a nosso ver, deveriam também oportunizar atividades de experimentação e investigação com propósitos e intenções mais inovadores. Portanto é

necessário identificarmos nesse cenário diverso, dois momentos e/ou conceitos distintos, porém complementares: O Projeto Comercial e o Projeto de Pesquisa.

No Projeto Comercial não podemos ignorar o impacto da pedagogia, metodologia e rotinas clássicas de formar um indivíduo apto para adentrar ao universo pragmático e econômico do mercado profissional, possui características próprias, sem querer aqui mensurá-las vantajosas ou não. Assim pensamos que o projeto para amanhã, para o mês que vem; o projeto que uma empresa solicita com restrições de vários níveis, pode denominar-se como Projeto Comercial.

Ele é imediatista, é um projeto que resolve um problema pontual e que o conjunto de restrições nele apresentado, por exemplo, - não altere isso, - não considere isso, - não altere os custos, - não há tempo para investigar, - o mercado é conservador, - não queremos arriscar; acabam caracterizando a superficialidade e limitação da inferência do Design, e quase nada pode ser produzido de forma inovadora radical. Ele é razoavelmente comportado, previsível. Não estabelece um rompimento significativo com o estado das coisas conhecidas, não promove um novo conceito. Segundo (DEMO, 2000, p.75) "...só é autenticamente dinâmico o que é, a rigor, não totalmente previsível, -dinâmico é o que nunca é dinâmico do mesmo jeito".

Mas o Projeto Comercial existe e compõem a matriz econômica, social, industrial e cultural de uma sociedade. Muitos de nós sobreviveremos desta realidade com as angústias diferentes geradas entre os indivíduos, em ser um mero repetidor de coisas ou quando muito, inovando relativamente pouco. Embora muitas vezes a necessidade de mudança seja vital, nos vemos atrelados a comportamentos, atitudes, restrições e estruturas estabelecidas que impedem a manifestação criativa e intelectual implícita no projeto de Design.

Enfim isso é o Projeto Comercial, singulariza a atuação, alcance e a importância do Design. Já o Projeto de Pesquisa tem por natureza propósitos e significação diferentes. Ele não é para amanhã, não é para o mês que vem, deve questionar e colocar em dúvida aquilo que está estabelecido. O que está dado pode e deve ser alterado. Nele não se pesquisa o que já se conhece. Seu papel fundamental é possibilitar novas alternativas, novos cenários inovadores, e assim, conhecimento emancipador para as gerações ansiosas por bem estar e dignidade.

Essencial é saber que o futuro não está determinado, se buscamos divisá-lo é para fazê-lo propício. Desejamos antecipar o que nós mesmos faremos surgir. Diante da incerteza do futuro, o debate político ganha importância. Essa incerteza nos obriga a fixar os olhos em realidades que podem ser hoje percebidas, e nessas realidades os homens clarividentes enxergam os germes do futuro... Ainda que na serenidade a filosofia faz surgir à inquietude. (JASPER, 1965, p. 64).

Hoje, temos que provocar em nossos alunos, o modo dessa dosagem, até onde iremos e que importância daremos ao Projeto Comercial e ao Projeto de Pesquisa. Com propósitos de atribuir

a ambos, conceitos de complementação colaborativa em ampliar o alcance social, cultural, econômico e tecnológico do Design na sociedade em que está inserido.

Desta discussão imaginamos que o ensino do projeto deveria oportunizar e se aproximar mais do projeto de pesquisa. Sendo disciplina específica, deveria ter ênfase na investigação, daquilo que traga benefício para a qualidade do ambiente público e coletivo. Assim o projeto e suas decorrências não podem focar apenas a manutenção daquilo que já está pronto. Deve-se produzir conhecimento novo no que é próprio ao Design ou ao seu entorno, e não a sua reprodução.

Reconstruir conhecimento significa pesquisar e elaborar, impreterivelmente. Pesquisa é entendida tanto como procedimento de elaboração do conhecimento, quanto como procedimento de aprendizagem (princípio científico e educativo), sendo parte integrante do processo de geração de conhecimento.

Nas certezas, o conhecimento aquietar-se, porque já não questiona adiante, enquanto na dúvida vive de questionar. De todos os modos, o conhecimento novo costuma resultar não do que se imagina comprovado, mas do que comparece à cena como desafio ao que pareceria comprovado...,-deveríamos nos preocupar muito mais a calmaria, como sucede em muitos ambientes acadêmicos onde ninguém questiona ninguém, ficando tudo como está... -é sinal de que o conhecimento não é construído pela via do questionamento. Ao contrário, preferimos apenas transmitir de maneira reprodutiva... -temos que aceitar que o conhecimento crítico é sempre, pelo menos em algum sentido, novo, já que o questionamento acrescenta-lhe alguma dimensão, algum olhar, alguma preocupação que antes não existia ainda. (DEMO, 2000, p.9).

Apresenta-se, portanto a necessidade de mudança, mas não há clareza de qual modo garanta efetivamente alcançar o que propomos aqui. Tem-se receio de apenas pensar, especular e também o medo da imprópria expectativa utilitária imediatista. Porém provoquemos nossos alunos e a nós mesmos. Segundo Guillermo (2002,) é preciso repensar o design do ensino do Design.

Devemos subsidiar aos alunos um desenvolvimento de uma saudável postura investigativa do projeto, refletindo, contextualizando e estruturando um tema, prospectado pela crítica num futuro distinto, uma provocação para o novo, algo diferente das coisas já desenvolvidas com o adequado sentido e das razões para a inferência. Auxiliará também, o papel do professor na fecunda ação de orientação e acompanhamento do desempenho dos mesmos.

### **3. Definições: Objeto, Objetivos e Hipóteses do projeto em Design**

Inicialmente necessário se faz ampliar e esclarecer os conceitos estruturais: *Objeto, Objetivos e Hipóteses* do projeto. Assim o *Objeto* se confunde com o próprio tema de projeto, deveria ser articulado estrategicamente fornecendo pistas ou índices do seu potencial. O *Objeto* de projeto por si só não se esgota quanto à inovação, ou seja, confundimos muitas vezes um design inovador quando elegemos um tema ou objeto também inovador, e a nosso ver, não existe esta correlação direta, embora se suponha que temas potencialmente ricos e dinâmicos, possam levar subsídios ao projeto e a sua propositura futura.

A definição de *Objetivos* exige mais ousadia, definir o que se deseja alcançar pressupõe imaginação, criatividade e discurso social devidamente articulado, contextualizando uma realidade conhecida pertinente ao Design do ponto de vista cultural, social, econômico e tecnológico. Os *Objetivos* devem ser aparentemente mensuráveis ainda que a incerteza de alcançá-los seja considerada, afinal a pesquisa está a ser desenvolvida e só ela confirmará ou não os objetivos propostos hipoteticamente.

Esta fase anterior ao projeto exige uma postura crítica e manifestação do intelecto muito mais ampla e inovadora que normalmente os projetos da graduação têm exigido. Questionar significa não deixar as coisas como estão, é preciso colocar defeitos, ver problemas, pôr em dúvida, criticar.

O questionamento científico deve dar conta de propostas inteligentemente construídas, colocando em seu lugar outras ainda mais inteligentes. Não vale em ciência o “achismo”, como pode ser comum em debates em que todos falam o que bem entende porque não é exigida fundamentação sólida. (DEMO, 1999, p.75).

Se os *Objetivos* sugerem o alvo ou o fim que se quer atingir, objetos de uma ação, idéia ou sentimento; as *Hipóteses* são o modo como alcançar os mesmos. As *Hipóteses* neste sentido representam o refinamento máximo da ação e reflexão do intelecto, quando propõem caminhos e modos diferentes para atingir os *Objetivos*. No Design definir *Hipóteses* representa, a nosso ver, a primeira manifestação criativa e inovadora do projeto, pois tem corpo suficiente para disparar todo o procedimento e desenvolvimento projetual.

Desta forma não há projeto sem esta fase anterior fundamental baseada na reflexão daqueles fatores e variáveis que compõem o ambiente e/ou universo da situação problema a ser abordado pelo projeto. Só existe definição de *Hipótese*, após um longo e árduo trabalho de investigação e pesquisa, relacionando criticamente as coisas como estão e formulando possibilidades novas de como as coisas deveriam ou poderiam ser. Somente após, dispara-se o instrumental projetual, no sentido de ser ele o modo como o Design apresenta sua importância e interfere na sociedade

seja em que nível for. Assim, resta ao projeto dar conta de apresentar, na mesma proporção à *reflexão* anterior, uma possibilidade real, exequível e possível.

Um exemplo que por metáfora, poderia ilustrar em parte o que foi discutido aqui seria supor que os *Objetivos* de um projeto são, por exemplo -abrir uma porta residencial projetando outra maçaneta. As *Hipóteses óbvias* repetitivas seriam também, por exemplo, elaborar e desenvolver um modo de abrir à respectiva porta, ofertando novos formatos, tamanhos, materiais, ou agregar outras funções a conhecida maçaneta; desta forma temos um projeto que se repete e as possíveis mudanças, na maioria das vezes, não ultrapassam decorações ou habilidades estilísticas, e no máximo alcançam valores reduzidos de inovação.

Ao contrário, uma *Hipótese inovadora* seria afirmar, por exemplo, o desejo de abrir a mesma porta sem o uso das mãos. Assim este novo pressuposto impede a reprodução do estabelecido (mais uma maçaneta), e o resultado seria necessariamente outro objeto razoavelmente distinto do atual.

Isto sem falar ou tecer reflexões de qual é a verdadeira função de uma porta, pois assim procedendo, a sua ausência não faria falta em algumas situações. Ou seja, o que impede um indivíduo ou algo de transpor um ambiente ao outro? A porta de madeira e de metal são ainda os únicos meios básicos de se evitar isto, e somente eles atendem essa exigência? Outros materiais físicos ou não, tecnologias ou arquiteturas também poderiam agir como portas?

No entanto sem esta reflexão, estaríamos desenhando mais uma simples maçaneta, por mais diferente que fosse. Esta é a questão!

O valor do trabalho de um pesquisador resulta da combinação de dois ingredientes: imaginação e coragem para arriscar na busca do incerto. As ciências, e aqui incluo as sociais, evoluem graças aos que são capazes de ultrapassar certos limites... -ao se afastar do consenso, o jovem perceberá que os caminhos já trilhados por outros são de pouca valia. Logo notará que a imaginação é um instrumento de trabalho poderoso, e que deve ser cultivada. Perderá em pouco tempo a reverência diante do que está estabelecido e compendiado. (FURTADO, 2002, p.79).

#### **4. O Sentido do Design e o Projeto**

O processo de formação acadêmico do Design tem enfatizado o processo pedagógico centrado exclusivamente no aprender fazendo, entretanto observamos que o fazer deve ser consequência da manifestação crítica e que por sua vez é decorrente da manifestação do intelecto em pensar com propósito, sentido e intenção.

Assim julgamos que o Design é antes de tudo um ato intelectual, ocorre e se origina no plano do pensamento, no plano das idéias. Os exercícios de projeto na universidade deveriam prospectar



um futuro mais distante do presente, sob pena de formar um profissional acrítico e obsoleto. Estamos pensando e refletindo o Design, ou estamos apenas fazendo Design? E saber pensar, não é pensar muito. É pensar bem.

Assim a abordagem do ensino do projeto, não pode contar apenas com as clássicas metodologias projetuais. Elas têm uma contribuição relativa importante, entretanto quem realiza os objetivos, as justificativas, as hipóteses, a reflexão crítica, não é a metodologia, e sim o intelecto e potencial criativo que estão considerados no método, entretanto elas não são o próprio método. Qualquer projeto só existe após esta reflexão.

É necessário que haja no projeto uma atitude filosófica, uma discussão dos fundamentos das coisas, a busca da verdade, e não a posse da mesma. Tentar conhecer as coisas, e se propor a argumentar sobre a natureza delas caracterizando-as com potencial e na sua resolução, oferecer alternativas apropriadas.

A opção que adotamos, enfatiza uma formação focada na pesquisa, na investigação, na elaboração de raciocínios mais complexos, pois assim colocado, formamos e manifestamos a cidadania, além também da formação instrumental capaz de dar conta às questões profissionais de mercado. O viés pela pesquisa possibilita imaginar um profissional mais crítico e quando detentor de decisões importantes no nível do coletivo de uma sociedade, a expectativa quanto a sua resposta, poderá ser maior e abrangente.

Educar pela pesquisa, não para gerar pesquisadores profissionais, mas profissionais pesquisadores. Gente que saiba manejar conhecimento a serviço da cidadania tanto quanto competente possível. Que saiba confrontar-se com a realidade, com o conhecimento constituído, com os paradigmas dominantes e prevaletentes, contrapor como prova de autonomia. Enfim, como fazer as coisas de um modo novo? Desenhar mais uma máquina de lavar roupa, ou outra forma de limpeza, e conseqüentemente outra solução adequada.

O grande desafio como professores, será provocar em nossos alunos uma inquietação sobre os novos desenhos do Design para as próximas décadas, onde a eficiência tecnológica e a suficiência cultural conjuntamente, possam oferecer possibilidades e alternativas para resolução dos problemas culturais e materiais, e quem sabe como atitude social responsável, ser gerida também nas diversas áreas da educação em que nível for.

## **5. Citações Bibliográficas**

Demo, Pedro (2000). *Metodologia do conhecimento científico*. São Paulo: Editora Atlas S/A.

Demo, Pedro (1999). *Mitologias da avaliação*. Campinas: Autores associados.

- Furtado, Celso (2002). *Em busca de novo modelo: Reflexões sobre a crise contemporânea*. São Paulo: Editora Paz e Terra S/A.
- Guilhermo, Alvaro (2002). *Design: do virtual ao digital*. São Paulo: Rio Books e Demais Editora.
- Jaspers, Karl. *Introdução ao pensamento filosófico*. São Paulo: Editora Cultrix.
- Reich, K. (2002). *Konstruktive Didaktik* [Didáctica construtiva], Luchterhand Verlag, Neuwied.
- Santos, Milton (2003). *Por uma outra globalização*. São Paulo: Editora Record.
- Severino, A. J. *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez Editora.
- Siebert, H. (2002). *Der Konstruktivismus als pädagogische Weltanschauung. Entwurf einer konstruktivistischen Didaktik (O constructivismo como concepção pedagógico do mundo. Design de uma didáctica constructivista)*, Frankfurt. Wissenschaft in gesellschaftlicher Verantwortung.
- Tschimmel, Katja Christina (2010). *Sapiens e Demens no pensamento criativo do Design*. Tese de Doutorado. Departamento de Comunicação e Arte. Universidade de Aveiro. Aveiro, Portugal.

### 8.3.

#### **Título:**

**Elaboração do texto didático para a educação superior a distância pelo docente universitário: que competência?**

#### **Autor/a (es/as):**

Almeida, Maria das Graças Marinho de [Universidade Federal de Alagoas]

#### **Resumo:**

Este trabalho busca discutir sobre a produção do texto didático escrito para a educação a distância. Ressalta a importância da discussão sobre sua produção e seu papel para o processo de ensino e aprendizagem nos contextos dessa modalidade de educação. A autora parte do princípio de que esse texto constitui o que Souza (2001, 2006) denomina de gênero mediacional e ressalta que o docente universitário vem enfrentando o desafio de, quando incluído em processos de educação a distância, se tornar professor-autor desse gênero textual. Nesse contexto, discute o conceito de competência metagenérica, termo cunhado por Kock (2004), que significa a capacidade de conhecer, identificar, usar, produzir diferentes gêneros. No caso em discussão, a competência metagenérica do docente universitário diz respeito ao conhecimento das características essenciais desses textos como a clareza e a dialogicidade, que podem ser concretamente viabilizadas por meio da utilização de estratégias de processamento didático e estratégias linguístico-discursivas. A discussão acerca dessas estratégias foi realizada com base