

DO DESIGN INSTRUCIONAL FIXO AO CONTEXTUALIZADO: ANÁLISE DE UM CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO OFERECIDO NA MODALIDADE A DISTÂNCIA

Luciana Mendonça Rodrigues (Universidade Federal de Itajubá - ludemarster@gmail.com)

Lúcia Carvalho Moreira Dias (Universidade Federal de Itajubá - luciadiaz8@gmail.com)

Profa. Msc. Paloma Alinne Alves Rodrigues (Universidade Federal de Itajubá - palomaraap@unifei.edu.br)

Grupo Temático 5. *Qualidade na Educação a Distância e a democratização do conhecimento*
Subgrupo 5.2 *Planejamento educacional, currículo e avaliação: (re) pensando propostas pedagógicas*

Resumo:

Com o desenvolvimento da Educação a Distância, surge a necessidade de um profissional responsável por criar estruturas próprias com métodos, técnicas e tecnologias apropriadas para tornar cursos a distância eficazes. Este profissional, o designer instrucional possui perfil interdisciplinar nas áreas de educação, comunicação e tecnologia. Apesar da responsabilidade de seu trabalho, presencia-se certo desconhecimento por parte de alguns profissionais, quanto à sua importância para potencializar e aprimorar cursos desta modalidade. Nosso artigo tem o objetivo de discutir e elucidar a definição de design instrucional e seu papel na EaD e apresentar uma análise do modelo de design instrucional de um curso de pós-graduação nesta modalidade oferecido por uma Universidade do Sul de Minas, utilizando como balizadores os modelos propostos por Filatro (2008): design fixo, design aberto e design contextualizado. Esta análise foi realizada por duas designers instrucionais dessa mesma instituição.

Palavras-chave: Educação a Distância, Design Instrucional, Modelos de Design

Abstract:

With the development of distance education, the need arises for a professional responsible for creating their own structures with methods, techniques and appropriate technologies to make effective distance learning courses. This professional, instructional designer has an interdisciplinary profile in the areas of education, communication and technology. Although the responsibility of their work, presence is some misunderstanding by some professionals as to their importance to enhance and improve courses of this type. Our article aims to discuss and clarify the definition of instructional design and its role in distance education and provide an analysis of the instructional design of a course graduate this modality offered by a University of Southern Minas model, using as the hallmarks models proposed by Filatro (2008): Fixed design, open design and contextual design. This analysis was performed by two of the same institution instructional designers.

Keywords: Distance Education, Instructional Design, Design Templates

1. Introdução

Envolto no ciclo de transformações provocadas pela expansão da tecnologia da informação e comunicação, novas relações são estruturadas entre os indivíduos, assim como também entre o tempo e o espaço compartilhado por tais sujeitos. É diante desse cenário que a Educação a Distância (EaD), uma modalidade de ensino já bastante conhecida no mundo, desde o século passado, mas com um formato diferente, propiciado pelas novas tecnologias, tem se destacado e funcionado como uma forma de democratização do Ensino no Brasil, possibilitando acesso a grandes contingentes que se encontravam distantes em função de questões geográficas, físicas e pessoais.

Entretanto, para a elaboração dos cursos na modalidade EaD não basta a simples transposição de estratégias utilizadas em uma sala de aula presencial. É necessário pensar, com cautela, em seu formato, aproveitar os recursos disponíveis na *web*, bem como aproveitar as ferramentas que o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) escolhido para o curso disponibiliza, visando assim potencializar ao máximo o *design* instrucional do curso. O *design* instrucional pode ser definido como a prática e a sistematização de ensino, abrangendo o planejamento e o desenvolvimento de cursos, com a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais, com o objetivo de gerar a aprendizagem humana. (FILATRO, 2008).

O profissional que desenvolve o trabalho de *design* instrucional teve a profissão regulamentada pelo Ministério do Trabalho e Emprego, em 2009, com o código 2394-35 e sob a nomenclatura principal de “designer educacional” (BRASIL, 2012). Esses profissionais

Implementam, avaliam, coordenam e planejam o desenvolvimento de projetos pedagógicos/instrucionais nas modalidades de ensino presencial e/ou a distância, aplicando metodologias e técnicas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Atuam em cursos acadêmicos e/ou corporativos em todos os níveis de ensino para atender as necessidades dos alunos, acompanhando e avaliando os processos educacionais. Viabilizam o trabalho coletivo, criando e organizando mecanismos de participação em programas e projetos educacionais, facilitando o processo comunicativo entre a comunidade escolar e as associações a ela vinculadas (BRASIL, 2014).

Com isso, observa-se que o papel do *designer* instrucional na EaD é amplo se estendendo desde o planejamento até a avaliação de um curso. Ele é também o responsável por projetar soluções para problemas educacionais específicos, sendo que a sua participação na elaboração do projeto instrucional inclui o mapeamento do conteúdo, a definição de estratégias de ensino, de mídias e abordagens de comunicação. Em suas atividades relacionadas à implementação do projeto pedagógico, ele acompanha o trabalho do docente e a produção dos alunos e da classe, administra a progressão da aprendizagem, produz material de apoio e sugere mudanças. Auxilia na produção do material instrucional, analisando-o quanto aos aspectos gráficos e didáticos e participa da produção de material de apoio como vídeos, tutoriais, produções fotográficas.

Quando o *designer* avalia o desenvolvimento do projeto pedagógico/instrucional, ele constrói instrumentos de avaliação, detecta eventuais problemas educacionais e propõe

soluções para os mesmos, assegurando-se da consonância da concepção de avaliação com os princípios do projeto, além de valorizar experiências pedagógicas significativas.

Este profissional possui um perfil interdisciplinar, em especial nas áreas de educação, comunicação e tecnologia, articulando várias funções. Como mediador na equipe de um curso virtual, ele atua gerenciando a comunicação instrucional entre todos, organizando os espaços e os mecanismos de participação/interação, estruturando os tempos pedagógicos, planejando e organizando reuniões com as equipes de trabalho.

Apesar da importância deste profissional e de sua grande responsabilidade, verifica-se sua ausência em equipes de diversas instituições, bem como nota-se certo desconhecimento por parte de alguns profissionais, quanto à importância do *designer* instrucional para potencializar e aprimorar cursos desta modalidade EaD.

Diante disso, este trabalho possui o objetivo de discutir, em um primeiro momento, o conceito de *design* na perspectiva da indústria e da educação. Em seguida, discutir e elucidar a definição de *design* instrucional utilizando como aporte teórico Filatro (2008). Para finalizar, será apresentada uma análise do modelo de *design* instrucional de um curso de pós-graduação na modalidade EaD oferecido por uma universidade federal do Sul de Minas Gerais, análise essa realizada por duas *designers* instrucionais dessa mesma instituição.

2. A perspectiva do “*design*” na indústria e na educação

A palavra “*design*” tem origem inglesa e ganhou significado de área projetual a partir da Revolução Industrial. Neste período, a ciência e a indústria ingressaram em um constante processo de evolução por meio das tecnologias que transformaram rapidamente a vida do homem no modo de produzir mercadorias.

Para diferenciar o objeto produzido pela máquina, deixando-o facilmente produtivo e com estética agradável, surgiu o conceito de “*design*”, que teve como principais precursores: o movimento Arts & Craft na Inglaterra (1850-1900); a Art Nouveau (1885) na Europa; o movimento De Stijl (1917), na Holanda; e a Escola Bauhaus (1919), considerada a primeira escola voltada para o *design* e a produção industrial, fundada na Alemanha em 1919, pelo arquiteto Walter Gropius (CARDOSO, 2004).

Desse modo, o termo *design* em sua origem se aproxima mais de desígnio, ideia de realizar algo, intenção, propósito do que de desenho, como geralmente é conhecido (GUILHERMO, 2002). Com o conceito de propósito, o *design* soluciona problemas, sejam eles funcionais ou estéticos, por meio de metodologias aplicadas e ferramentas específicas. Lobach (2001, p.16) afirma que o “*design* é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado”.

Na área industrial, o *design* é uma ferramenta com a qual se pode contar para melhorar o padrão de qualidade de objetos. Com ele passou-se a ter a ideia de que a forma segue a função, ou seja, aquilo que é bem projetado do ponto de vista funcional acaba tendo uma forma agradável. Assim, a metodologia de projeto do *design* deve ser fundamentada num tripé, composto de função, estrutura e forma (GOMES FILHO, 2003).

Atualmente, o *design* possui múltiplas formas de interpretação e significados, em função da amplitude da área e atividade.

O *design* é um amplo campo que envolve e para o qual convergem diferentes disciplinas. Ele pode ser visto como uma atividade, como um

processo ou entendido em termos dos seus resultados tangíveis. Ele pode ser visto como uma função de gestão de projetos, como atividade projetual, como atividade conceitual, ou ainda como um fenômeno cultural. É tido como um meio para adicionar valor às coisas produzidas pelo homem e também como um veículo para as mudanças sociais e políticas. (FONTOURA, 2004, p.88)

Entre as áreas do *design* que se valem dos interesses da indústria e do consumo, de modo a tornar o ambiente mais racional e adaptável, mediante a satisfação física e psicológica do homem podemos enumerar o *design* industrial, o *design* gráfico, o *design* ambiental, o *design* de moda, o *design* de vitrines, o *web design*.

Quando se faz uma análise do contexto educacional, em especial na Educação a Distância, o *design* assume duas especificidades que propiciam suporte para planejar e produzir os materiais e objetos utilizados na aprendizagem. Essas duas especificidades estão relacionadas com o *design* gráfico e o *design* instrucional ou educacional.

As diferenças entre essas especificidades consistem em: o primeiro tipo de *design* visa a traduzir visualmente as funções de um produto educativo, através dos modos sensoriais (cores, formas, texturas e sons), permitindo a melhor compreensão e recepção pelo aluno. Enquanto o *design* instrucional visa a identificar um problema (uma necessidade) de aprendizagem e desenhar, implementar e avaliar uma solução para este problema, por meio de um planejamento que envolve um conjunto de métodos e técnicas, com produtos educacionais em situações didáticas específicas (FILATRO, 2008).

3. O *design* instrucional

A origem do *design* instrucional remonta à época da Segunda Guerra Mundial, momento em que foi necessário treinar milhares de recrutas para manejar sofisticadas armas de guerra que exigiam controle e técnica. A partir deste momento, educadores e psicólogos estadunidenses foram convocados a desenvolver materiais de treinamento para o serviço militar. Com a vitória estadunidense, esta nova abordagem sistêmica e a gestão de projetos aplicados às soluções educacionais de grande escala passaram a ser mais usados.

Nos anos seguintes, foram formulados modelos teóricos de ensino-aprendizagem. A partir de 1990, o advento da internet trouxe, além das inovações tecnológicas, novas abordagens à instrução e à aprendizagem. No Brasil, a redescoberta do *design* instrucional está relacionada à necessidade de incorporar a tecnologia da informação às ações educacionais (FILATRO, 2008).

A EaD no Brasil, está consolidando-se apoiada na interação favorecida pelas tecnologias interativas, principalmente a internet, fazendo uso dos AVAs, ferramentas mediadoras entre professor e aluno, como se estivessem numa sala de aula virtual. Nesse cenário os papéis do professor e estudante estão sendo repensados, à medida que as tecnologias passam a habitar as dimensões tradicionais com inovação e características próprias.

Em relação a isso, Filatro (2007) elucida que sendo apoiado por especialistas da área de *design* instrucional, o educador deve estar atento a gerar resultados a partir da busca por ritmos individuais de aprendizagem. Com isso, a função principal do *designer* instrucional, é pensar didaticamente como o conteúdo deverá ser trilhado pelo aluno que estuda nessa

modalidade, com enfoque na maior personalização de estilos de aprendizagem de maneira essencialmente linear, com a possibilidade de o aluno avançar ou revisar o conteúdo, com liberdade em determinado módulo, ou de modo totalmente livre. Além disso, ele também pode refletir sobre a autonomia do aluno, engendrar a interação do curso e o acesso ao material, optar por tecnologias a serem utilizadas e até mesmo se abarcar com o custo do projeto.

A área de *design* instrucional não se limita apenas ao tratamento, publicação e entrega de conteúdo, mas incorpora a análise, projeto, desenvolvimento, implementação e avaliação de um curso, seguindo o modelo ADDIE: *Analysis* (Análise), *Design* (Projeto), *Development* (Desenvolvimento), *Implementation* (Implantação), *Evaluation* (Avaliação).

Cada fase envolve as seguintes atividades:

- Fase de análise: o problema instrucional é esclarecido, destacando-se o perfil do público-alvo do material, além disso, as metas e os objetivos instrucionais são estabelecidos, bem como a identificação de possíveis problemas ou necessidades do projeto.
- Fase de projeto: têm-se os objetivos de aprendizagem, os instrumentos de avaliação, os exercícios, o conteúdo, a análise de assunto, o planejamento de aulas e a seleção de mídia.
- Fase de desenvolvimento: é quando os desenvolvedores passam a criar e montar os ativos de conteúdo que foram idealizados na fase de projeto.
- Fase de implantação: ocorre a capacitação e ambientação de docentes e alunos à proposta de *design* instrucional e a realização do evento ou situação de ensino-aprendizagem propriamente ditos.
- Fase de avaliação: ocorre a verificação dos objetivos educacionais previamente definidos. A avaliação consiste em três partes: diagnóstica, somativa e formativa. A avaliação diagnóstica é aplicada para determinar o nível de conhecimento do estudante, identificando necessidades e lacunas em habilidades. A avaliação somativa consiste em testes destinados a itens de critério de domínio específico, referenciados e capazes de oferecer oportunidades de *feedback* aos usuários. A avaliação formativa está presente em cada etapa do processo de ensino-aprendizagem, sendo processual e continuada.

Observa-se que cada fase alimenta a fase subsequente, construindo uma orientação dinâmica, que proporcionará uma formação eficaz e ferramentas de apoio ao desempenho (FILATRO, 2007).

Cabe destacar também que, diante dos diferentes tipos de abordagens pedagógicas, contextos, padrões de utilização da tecnologia e aprendizagem, há três modelos de *design* instrucional que podem contribuir para o planejamento e implementação dos cursos na modalidade EaD. Segundo Filatro (2008) tais modelos podem ser: o *design* instrucional fixo, o aberto e o contextualizado; os quais são detalhados nas próximas seções.

4. Os modelos de design instrucional

4.1 Design instrucional fixo

Um curso planejado a partir do modelo de *design* fixo apresenta uma estrutura rígida, atividades e recursos repetitivos, poucas possibilidades de interação, o que o torna pouco atrativo para o aluno. Esse modelo é conceituado como fechado ou de engenharia, porque envolve o planejamento detalhado e a produção dos componentes do *design* antecipadamente à ação de aprendizagem (FILATRO, 2008).

A principal característica desse modelo é a separação completa entre as fases de concepção (*design*) e execução (implementação) presentes no modelo de ADDIE. No *design* fixo, as interações dos alunos com os conteúdos ocorrem após sua publicação, não havendo alterações durante a fase de implementação. Com relação às interações dos agentes do curso, professor e tutor, essas configuram-se como mecânicas, onde muitas vezes não há a participação de um educador durante sua execução, sendo propícia à educação de massa.

Neste tipo de *design* fixo e inalterável, todas as decisões relacionadas aos conteúdos de aprendizagem, às regras de estruturação e às interações sociais, são tomadas antecipadamente, sem a possibilidade de alterações ao longo do curso. O produto resultante envolve conteúdos estruturados, produtos fechados e mídias específicas, além de feedbacks automatizados (FILATRO, 2008).

4.2 Design instrucional aberto

Presente em cursos que possuem atividades mais dinâmicas, organização mais flexível e construção do conhecimento de forma colaborativa, aproximando-se mais da natureza da aprendizagem.

O *design* instrucional aberto também conhecido como modelo bricolagem, privilegia mais os processos de aprendizagem do que os produtos. Considerado um processo mais artesanal e orgânico, é segundo alguns pesquisadores, o que mais se aproxima da natureza flexível e dinâmica da aprendizagem (FILATRO, 2008).

Este modelo é comumente utilizado para cursos *on-line*, quando o *designer* instrucional ou o educador inicia seu trabalho no AVA com opções pré-configuradas, tendo a liberdade de reconfigurá-las a partir do *feedback* dos alunos. Neste modelo, as fases de *design* e desenvolvimento são mais rápidas e menos detalhadas, já que a produção dos alunos é considerada conteúdo do curso. O *design* instrucional aberto também privilegia a personalização e requer a participação de um educador, por meio de interações constantes com tutores e alunos, seja de forma individual ou coletiva.

4.3 Design instrucional contextualizado

O *design* instrucional contextualizado está presente em cursos de organizações educacionais que utilizam de uma forma mais contínua a tecnologia e ferramentas características da Web 2.0. Ele é baseado em um modelo de aprendizado eletrônico imersivo, e busca o equilíbrio entre a automação dos processos de planejamento e a personalização e contextualização na situação didática (FILATRO, 2008).

Esse tipo de *design* enfatiza a questão contextual e tem como proposta a produção de uma base para o processo de ensino-aprendizagem, que poderá sofrer alterações devido

às influências do contexto e do público próprio do processo educacional, alunos e educadores (FILATRO, 2008).

Cabe destacar que, no *design* contextualizado, as fases de *design* e desenvolvimento são mais rápidas e menos detalhadas, enquanto as de implementação e avaliação são mais longas, prevendo a possibilidades de adaptação durante a execução da situação didática. Neste modelo de *design*, a interação de alunos, tutores e educador é muito valorizada, já que ele reconhece a necessidade de mudanças durante a execução, o que será possível com a constante comunicação entre os envolvidos.

A partir do exposto, no próximo tópico é apresentada uma análise relacionada a um dos cursos de pós-graduação de uma Universidade Federal do Sul de Minas Gerais. Essa análise foi realizada por duas *designers* instrucionais, que compõe a equipe multidisciplinar dessa instituição; e que possuíam o objetivo de verificar qual dos modelos de *design* – fixo, aberto ou contextualizado - estava presente no curso. É importante citar que essas *designers* não faziam parte da equipe que planejou o curso. Entretanto, em virtude da necessidade de elaborar e implementar novas estratégias para potencializá-lo, tornou-se essencial compreender o modelo que foi utilizado durante a sua concepção.

5. Análise do curso de pós-graduação de uma universidade do Sul de Minas

O curso analisado apresenta um público diverso, que atua tanto em instituições públicas como particulares. Ele possui carga horária de 360 horas e tem 18 meses de duração. É realizado por meio do AVA Moodle e possui 6 polos de apoio presencial, que estão situados no estado de São Paulo, Minas Gerais e Rio de Janeiro. Para a análise dos dados, optou-se por estudar as informações das disciplinas que estavam relacionadas ao polo que fazia parte do curso há mais tempo, sendo este situado no estado de Minas Gerais.

Mediante a coleta dos dados, foram estabelecidas quatro categorias de análise, cuja referência é o trabalho de Filatro (2008). As categorias definidas foram: (a) duração das fases de *design* e desenvolvimento – analisamos a relação de tempo dispendido na fase de planejamento do curso; (b) adaptação durante a execução da situação didática– verificamos se ocorreram modificações no planejamento do curso; (c) interação de tutores e alunos nos conteúdos das disciplinas – investigamos se ocorreu comunicação e interação dos agentes do curso e por último (d) disponibilização de recursos e atividades – analisamos a variação na escolha dos recursos e atividades propostos no curso.

5.1 Duração das fases de design e desenvolvimento

A fase de planejamento pode ser considerada como a mais relevante, já que requer um estudo detalhado de todas as questões que envolvem o projeto e direciona todo o trabalho para a consecução dos objetivos a serem alcançados. Com relação às fases de análise, *design* e desenvolvimento (concepção) do curso analisado, observamos que estas foram elaboradas de forma mais lenta e detalhada, quando comparadas às de implementação e avaliação (execução). Isso demonstra que o curso foi planejado tendo como base o modelo fixo, pois sua organização, conteúdo e materiais de aprendizagem foram determinados com antecedência e reproduzidos em quantidades significativas;

elementos esses que não fazem parte do modelo aberto ou contextualizado. No aberto, por exemplo, os materiais são disponibilizados paulatinamente, como resultado da avaliação continuada durante a execução, privilegiando a personalização. Já no modelo contextualizado, a partir de uma concepção inicial, os processos de design se repetem durante a execução (FILATRO, 2008).

5.2 A adaptação durante a execução da situação didática

A metodologia em educação a distância deve ser pensada e analisada de forma a promover a efetivação do conhecimento de forma acessível, com uma comunicação clara e material didático de qualidade. Diante da análise realizada, verificou-se que quando há dificuldades por parte dos alunos no desenvolvimento do curso, as atividades são reformuladas ou acrescidas de tutoriais de orientação, caracterizando-se este procedimento como de *design* instrucional aberto.

Outro elemento importante é que, ao término de cada disciplina, os alunos respondem a um questionário no qual informam suas percepções sobre a disciplina. A pesquisa de avaliação aborda questões relacionadas ao programa da disciplina, ao conteúdo e bibliografia, à objetividade e pertinência das atividades, à adequação da carga horária. Esta atividade visa reunir informações para produzir alterações no curso, tornando-o mais próximo da realidade educacional do aluno, privilegiando a personalização, que é uma característica do *design* instrucional aberto.

5.3 A interação de tutores e alunos nos conteúdos das disciplinas

Entende-se o termo interação como ação recíproca de dois ou mais atores onde ocorre intersubjetividade, isto é, encontro de sujeitos. A interação pode ser direta ou indireta (mediatizada por algum veículo técnico de comunicação). O termo interatividade vem sendo usado indistintamente com dois significados diversos, o primeiro é relativo à potencialidade técnica oferecida por determinado meio (por exemplo CD-ROMs de consulta, hipertextos em geral, ou jogos informatizados), e o segundo, à atividade humana, do usuário, de agir sobre a máquina, e de receber em troca uma “retroação” da máquina sobre ele (BELLONI, 2001).

Almeida (2003) destaca a falta de envolvimento do professor nas interações com os alunos, cabendo ao tutor fazê-lo. Porém, caso o tutor não entenda a concepção do curso ou não tenha sido treinado para orientar o aluno, pode ocorrer um atendimento inadequado, levando o aluno a trabalhar sozinho sem ter como solucionar suas dificuldades.

Em nossa análise, verificam-se interações mecânicas e impessoais, demonstrando não haver troca de experiências e saberes. Esse fato demonstra a presença de um *design* fixo, cuja ênfase é a informação. Além disso, observa-se uma deficiência na formação dos tutores, pois alguns desconhecem os assuntos tratados e participam das atividades, muitas vezes desenvolvendo *feedbacks* incompletos e superficiais, resultando em déficit para o aluno. Por outro lado, há tutores que desenvolvem um trabalho baseado no modelo colaborativo, característica essa do *design* instrucional aberto. Com a participação constante em fóruns e bate-papos, auxiliam os alunos a construir saberes em relação aos conteúdos das disciplinas.

A interatividade deve ser assegurada de forma que auxilie a autoaprendizagem e supra a ausência física de estudantes e professores. O professor e o tutor devem atuar como mediadores e facilitadores da aprendizagem dos alunos, atuando como e-moderadores nas fases de um curso, relacionadas a acesso e motivação, socialização *on-line*, troca de informação, construção do conhecimento e desenvolvimento (SALMON, 2002). O saber será construído pelos próprios estudantes, por meio de leituras e troca de informações e experiências a respeito dos temas em estudo.

5.4 A disponibilização de recursos e atividades

Quanto à disponibilização de recursos e atividades, o curso propõe uma variação de atividades e recursos. As estratégias pedagógicas envolvem leituras, tutoriais, fóruns de discussão e atividades práticas. No curso, todas as disciplinas propõem atividades em grupo, estratégia utilizada para promover a interação dos participantes, possibilitando a troca de informações sobre determinado tema, de forma colaborativa, aproximando-se do modelo aberto. O curso apresenta ao aluno subsídios teóricos e práticos por meio de diversos recursos virtuais para despertar o seu interesse em participar de forma motivada. No entanto, aproxima-se do *design* fixo, pelo fato de que os recursos não são modificados com frequência ao longo do curso.

6. Considerações finais

A importância da área de *design* instrucional está relacionada com a criação de estruturas próprias com métodos, técnicas e tecnologias apropriadas para projetar cursos à distância de qualidade. O perfil do profissional *designer instrucional* deve ser interdisciplinar nas áreas de educação, comunicação e tecnologia para atuar de forma ampla, desde a fase de análise, projeto, desenvolvimento, implementação até a fase de avaliação de um curso.

Em nossa análise, verificou-se que o curso de uma universidade do Sul de Minas Gerais não apresenta elementos de um modelo único de *design* instrucional, mas possui elementos tanto do *design* fixo como do *design* aberto.

Na concepção do curso, ele foi idealizado baseando-se na separação completa entre as fases de concepção (fases de análise, *design* e desenvolvimento) e execução (fases de implementação e avaliação). Com o decorrer do tempo, ele sofreu leves adaptações em sua estrutura curricular.

Para adequá-lo à nova realidade educacional, o curso incorporou características do modelo de *design* instrucional aberto, como a disponibilização de atividades e recursos variados durante as disciplinas, a adaptação na execução da situação didática, com a produção de tutoriais de orientação para solucionar dificuldades por parte dos alunos na execução das atividades, e a disponibilização de atividade de pesquisa que reúne informações para torná-lo mais próximo da realidade educacional do aluno.

Diante disso, o próximo passo da equipe multidisciplinar é verificar a possibilidade de inserir elementos do modelo de *design* contextualizado. Com isso, espera-se que ele se torne mais flexível, adaptável e imersivo. Além disso, será ofertada uma formação para os tutores do curso visando garantir novos subsídios teóricos e metodológicos e ressaltando a importância da interação dos tutores com os alunos do curso.

Referências

ALMEIDA, E. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. Revista Educação e Pesquisa, São Paulo, v.29, n.2, p. 327-340, jul./dez. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>> Acesso em 27 abr 2014

BELLONI, M. L. Educação a distância. Campinas, SP: Autores Associados, 2001. (Educação contemporânea)

CARDOSO, R. Uma introdução à História do Design. São Paulo: Blucher, 2004

FIALHO, F. A. P.; TORRES, P. L. Educação a distância: passado, presente e futuro. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. M. M. (orgs.). Educação a distância: o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009, p. 456-461.

FILATRO, A. Design instrucional na prática. São Paulo: Pearson, 2008.

FILATRO, A. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

FONTOURA, A. M. EdaDe – Educação de crianças e jovens através do design. Florianópolis, 2002. 337p. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Produção, Santa Catarina: UFSC, 2002. Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789//186399.pdf>. Acesso em 28 de abril 2014

GUILLERMO, A. Design: do virtual ao digital. São Paulo: Demais Editora, 2002.

GOMES FILHO, J. Ergonomia do objeto: sistema técnico de leitura ergonômica. São Paulo: Escrituras Editora, 2003.

LOBACH, B. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

MILL, D.; RIBEIRO; L.; OLIVEIRA, M. (org.). Polidocência na educação a distância: múltiplos enfoques. São Carlos: EdUFSCar, 2010.

PIMENTEL, M. Perspectiva Instrucionista. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/infoeducunirio/perspectiva-instrucionista>>. Acesso em: 18 de abr 2014.

SALMON, G. (2002). E-moderating. The key to teaching and learning Online. London, UK: Kogan Page. Disponível em: <http://www.ifets.info/journals/5_4/muirhead_book_review.html>. Acesso em: 06 de jun 2014.

TELES, A. A Família do Designer Educacional no Brasil. Disponível em:
<<http://www.designeducacional.com.br/a-familia-do-designer-educacional-no-brasil>>.
Acesso em: 28 de abril 2014.