



A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E A FUNÇÃO DO *DESIGNER* INSTRUCIONAL

THE DISTANCE EDUCATION AND THE ROLE OF THE INSTRUCTIONAL DESIGNER

Marcelo Haack de Marcos (UNESP – Araraquara – maack2003@yahoo.com.br)

Resumo:

Com o intuito de definir as atribuições do designer instrucional realiza-se aqui uma pesquisa pautada na literatura mais recente sobre o assunto, isto é, com o objetivo de delimitar o campo de atuação do DI temos como metodologia do presente trabalho a análise bibliográfica. Para tanto a discussão sobre os prós e contras da educação a distância (EaD) em relação a educação presencial (EP), a questão da evasão nos cursos a distância e semipresenciais, o projeto de DI e sobre os recursos e ferramentas do designer instrucional faz-se necessária. Neste contexto também são levantadas questões referentes a legislação e as práticas curriculares e extracurriculares envolvendo tanto a EaD quanto a EP. A afetividade, os estilos de aprendizagem e os tipos de avaliação são características do processo de ensino que também fazem parte do presente trabalho. Pelas leituras e análise fica claro o papel determinante do DI e a necessidade deste profissional realizar um trabalho coletivo e colaborativo com os demais atores da EaD, a saber: professor, professor conteudista, web designer, tutores virtuais e presenciais.

Palavras-chave: *Designer instrucional, educação a distância, didática.*

Abstract:

With the intention of defining the role of the instructional designer is carried out here a survey guided by the latest literature on the subject, that is, in order to delimit the DI of the field we have the methodology of this study the literature review. Therefore the discussion about the pros and cons of distance education (DE) in relation to classroom education (EP), the question of evasion in distance learning and hybrid, the DI project and about the features and tools of the instructional designer is necessary. In this context it is also raised issues relating to legislation and curricular and extracurricular practices involving both distance education and PE. Affection, learning styles and types of assessment are features of the teaching process which are also part of this work. The readings and analysis it is clear the decisive role of the DI and the need for this professional perform a collective and collaborative work with the other actors of distance education, namely: teacher, content teacher, web designer, virtual and classroom tutors.

Keywords: *Instructional Designer, distance learning, didactics.*

1. O *design* instrucional e os prós e contras da EaD

A Educação a Distância (EaD) não é recente e possui diversas roupagens: carta, telefone ou dispositivos televisivos (televisão, vídeo cassete, DVD etc.). Seja qual for a maneira de interação pela busca do conhecimento esta modalidade vem ocupando um espaço cada vez maior em nossa sociedade. Neste contexto surge um profissional: o *Designer* Instrucional (DI). Para Filatro (2004) o DI pode incorporar às situações reais de





ensino aprendizagem elementos como a aprendizagem informal, a autônoma e a cooperativa valendo-se das potencialidades da internet.

Com o intuito de definir as atribuições desse novo integrante das equipes de EaD realiza-se aqui uma pesquisa pautada na literatura mais recente sobre o assunto, isto é, com o objetivo de delimitar o campo de atuação do DI temos como metodologia do presente trabalho a análise bibliográfica. Nesse sentido observamos que prós e contras da EaD têm sido amplamente discutidos e analisados de maneira a garantir um contínuo aprimoramento desta modalidade de ensino. Contudo, a equiparação com a Educação Presencial (EP) parece ainda muito distante apesar dos esforços de educadores e educandos em demonstrar a eficácia da educação não presencial.

Entre os prós relacionados à EaD se encontram: democratização do ensino, menor custo e maior autonomia/responsabilidade do aluno e conseqüentemente do profissional. Este último pode também ser visto como um contra juntamente com: ausência de laboratório, ausência de “conversa de corredor” e ausência de fiscalização contínua sobre a prática e os estudos (BRAGA; FRANCO, 2006).

A autonomia/responsabilidade exigidas pela EaD garantiriam a formação de excelentes profissionais não fossem as possibilidades de burlar as regras, por meio de plágios, de “terceirizações” de trabalhos e atividades entre outros. De qualquer maneira, a modalidade em questão está sendo amplamente utilizada como complementação de cursos presenciais de forma oficial ou extraoficial, isto é, algumas disciplinas de cursos presenciais de graduação já preveem a realização de atividades *on-line* em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e, paralelamente, alguns professores permitem que os alunos enviem atividades por correio eletrônico pessoal como maneira de complementar o que é visto presencialmente. Vê-se que é como se a EaD passasse por um momento de legalização e oficialização, pois implícita ou explicitamente esta modalidade já é utilizada nas instituições de ensino.

1.1. O papel do DI e a evasão

Como maneira de garantir padrões mínimos, o Ministério de Educação (MEC) possui algumas ações que estão presentes nos chamados cursos virtuais. Dentre elas a necessidade de uma porcentagem mínima de encontros e avaliações presenciais e um peso avaliativo maior para as atividades realizadas presencialmente. Com isso, garante-se a impossibilidade de um aluno concluir um curso sem frequentar os encontros presenciais.

Outro âmbito no qual a EaD é utilizada são os cursos semipresenciais, isto é, aqueles que possuem as cargas horárias de atividades presenciais e a distância semelhantes. O que se observa muitas vezes neste tipo de curso é o quão massacrante são os encontros presenciais uma vez que se estendem por diversas horas, são extremamente condensados e se repetem inúmeras vezes ao longo dos cursos. Com isso, num primeiro momento, seja o curso virtual ou semipresencial, o aluno tem a impressão de uma oportunidade valiosa de formação, porém o tempo de dedicação acaba sendo um empecilho para muitos dos estudantes que vem a desistir de sua empreitada. Sendo assim, a evasão na EaD é algo que preocupa bastante os envolvidos, pois para garantia da permanência dos cursos uma das exigências é um número mínimo de formandos o que é algo extremamente difícil de se





conseguir sem saber exatamente quais são os fatores que contribuem para o abandono do curso.

Neste âmbito temos a importância do DI em: personalizar o ambiente aos diversos estilos e ritmos de aprendizagem; adaptar o conteúdo a questões institucionais e regionais; atualizar constantemente a plataforma de acordo com o *feedback* (FILATRO, 2004).

Para mapear as razões da evasão e tentar evitá-las várias pesquisas de reconhecimento do público-alvo, ou da clientela, são feitas, o que acaba contribuindo também para a caracterização do curso em si e para a formação de uma equipe condizente com os anseios dos educandos.

Um dos fatores essenciais para a permanência no curso é a afetividade, pois as relações humanas, sejam elas profissionais ou não, são permeadas por sentimentos e valorações que determinam o sucesso ou insucesso na concretização dos objetivos. Tanto no âmbito de instituições educacionais quanto fora dele, a afetividade é determinante na busca da boa convivência, mas no primeiro caso a menor flexibilidade em manter ou não uma relação requer um maior empenho dos participantes.

Quanto maiores as “redes sociais” e mais intensas as relações maior é a complexidade em se administrar os relacionamentos, principalmente devido às falhas de comunicação, isto é, as interpretações incorretas podem levar o grupo ao colapso. “São as competências e habilidades de todos os agentes do processo educacional que determinam as transformações da organização educacional e seus resultados” (CARVALHO; IVANOFF, 2010, p.21).

Os recursos de gesticulações e expressões faciais são de grande importância para a total compreensão de nossa mensagem e sem estes a comunicação se torna ainda mais complexa exigindo dos interlocutores uma atenção muito maior. Esse é o caso da sala de aula virtual. Segundo Machado e Miranda (2006) não se trata da necessidade de um relacionamento excelente com todos os agentes sociais, nem procurar se equiparar as relações, mas sim de garantir que haja afetividade suficiente para que o processo, neste caso o educacional, não seja prejudicado. Isto somente é possível pela racionalidade e não pela emoção.

Enfim, a EaD está constantemente procurando se superar, isto é, ser cada vez melhor, algo que não compartilha, ao menos totalmente, com a EP, pois é como se a última já tivesse comprovado seu valor. De qualquer maneira, todos ganham com esta constante busca da excelência em educação.

2. O projeto de *design* instrucional

Em busca da garantia do sucesso de um curso encontra-se o projeto de *design* instrucional: “Em um nível macro, o design instrucional é compreendido como o planejamento do ensino-aprendizagem, incluindo atividades, estratégias, sistemas de avaliação, métodos e materiais instrucionais (FILATRO, 2004, p. 2).” Nele o *designer* instrucional (DI), juntamente com uma equipe multidisciplinar, procura prever, através de pesquisas e análises, elementos que contribuiriam para o sucesso ou fracasso de um curso.

Devido à crescente “digitalização do mundo em que vivemos” torna-se cada vez mais necessário e interessante que se saiba como trabalhar com as tecnologias disponíveis. Neste





novo período, Carvalho e Ivanoff (2010, p.3), destacam a possibilidade de que se identifiquem “novas circunstâncias, estratégias, processos e recursos”. Também deve-se levar em conta a importância da imagem no mundo atual, sendo que os sentidos da audição, olfato, tato e paladar ficam muitas vezes subordinados ao da visão. Por exemplo, muitos indivíduos do século XXI inseridos na sociedade capitalista julgam, algumas vezes, um alimento pelo seu aspecto e não pelo seu paladar ou odor. Da mesma maneira adquirimos produtos como CD e DVD não pelo seu conteúdo sonoro, mas sim pelas imagens presentes nos mesmos (ADORNO, 1968). A internet é outra fonte de informações e produtos que se utiliza da imagem mais do que qualquer outro recurso para transmitir seu conteúdo.

O DI é um profissional que trabalha com uma equipe em que estão presentes, na maioria dos casos, *web designer*, professor conteudista, professor, tutor virtual e presencial. “Na educação on-line, o design instrucional se dedica a planejar, preparar, projetar, produzir e publicar textos, imagens, gráficos, sons e movimentos, simulações, atividades e tarefas ancorados em suportes virtuais (FILATRO, 2004, p. 2).” A função do DI remete a organização e otimização do trabalho dos demais profissionais mencionados, pois a ele não compete criar conteúdo, como ao professor conteudista ou o *layout* para a *web*, que é o caso do *web designer*.

O *designer* instrucional deve ter conhecimentos pedagógicos além do conhecimento específico que pode ser obtido através de uma especialização na área, pois a ele são necessários conhecimentos de metodologias e didáticas uma vez que trabalhará diretamente com educação, seja ela profissional ou não. O mercado de trabalho para este profissional abrange desde escolas e universidade até empresas. No primeiro caso, sua função estará relacionada aos cursos ou disciplinas a distância que forem oferecidas pela instituição educacional, já no segundo caso ele poderá participar da idealização, criação e implementação de treinamentos para os funcionários e/ou futuros funcionários da empresa.

O *web designer* deve garantir a agradabilidade e a intuitividade do *layout* do curso. Já ao professor conteudista cabe desenvolver uma cronologia lógica no conteúdo de maneira que os participantes do curso tenham contato com o assunto partindo do mais simples para o mais complexo. Por fim, o tutor, tanto virtual quanto presencial, faz a ponte entre os alunos e o professor. Neste contexto Filatro denomina *design* instrucional contextualizado aquele que interage diretamente com os demais profissionais envolvidos. O mapa de atividades, a matriz de DI e o *storyboard* são recursos utilizados pelo DI para auxiliar a compreensão dos demais profissionais envolvidos no projeto de um curso sobre os detalhes do mesmo, de sua implementação e administração. A seguir há detalhes de cada um desses recursos.

2.1. As ferramentas do DI

Dentre as ferramentas utilizadas pelo *designer* instrucional tem-se o mapa de atividades que apresenta a estrutura geral do curso. Nele encontram-se as atividades práticas e teóricas, os objetivos específicos de cada aula e os temas das mesmas, além do período em que as atividades serão realizadas.

Tabela 1 – Exemplo de Mapa de Atividades.

Aula / Período	Unidade (Tema)	Sub-unidades (Sub-temas)	Objetivos específicos	Atividades teóricas e recursos/ferramenta	Atividades práticas e recursos/ferramentas
----------------	----------------	--------------------------	-----------------------	---	--





(duração)	principal)			s de EaD	de EaD
Aula 1 - 6 dias 5h	Introdução	Área de trabalho; Personalizando a área de trabalho; Paletas e <i>menus</i> ; Ferramentas do <i>Photoshop</i> ; Visualização das imagens; Como recuperar e desfazer.	1 - Identificar os ícones da área de trabalho; 2 - Personalizar a área de trabalho; 3 - Recuperar e desfazer ações.	<p>Ativ. 1 – Interpretar as figuras legendadas Recurso: Texto anexado (pdf) Ferramenta: Material de apoio Não avaliativa Duração: 55 min.</p> <p>Ativ. 2 – Personalizando e recuperando. Recurso: Vídeo Ferramenta: Material de apoio Não Avaliativa Duração: 5 min.</p>	<p>Ativ. 3 – Compartilhar as dúvidas e soluções que surgiram Ferramenta: Fórum de discussão Avaliativa: Sim Valor/Peso: 10/1 Duração: 2h</p> <p>Ativ. 4 - Postagem de dois arquivos de Imagem: um com a imagem original e outro com a mesma imagem alterada (avaliativa/formativa) Valor/Peso: 10/1 Ferramenta: Portfólio. Duração: 1h</p> <p>Ativ. 5 - Questionamento: cada aluno deverá elaborar duas afirmações sobre o conteúdo apresentado. Os outros alunos deverão avaliar se estas afirmações são certas ou erradas e explicar o porquê. Ferramenta: Fóruns de discussão. (avaliativa/somativa) Valor/Peso: 10/1 Duração: 1h</p>

Fonte: Autoria própria.

Outra ferramenta da qual o DI faz uso é a matriz. Nela tem-se o detalhamento das atividades dinâmicas virtuais individuais e de grupo. Trata-se de uma ferramenta com utilização mais específica que o mapa de atividades, pois nela o DI explica minuciosamente uma atividade.

Tabela 2. Exemplo de Matriz.

Identificação da Atividade	Detalhamento da Atividade
Atividade 16	Descrição/ proposta da dinâmica: Pesquisar na internet possibilidades de jogos pedagógicos para se trabalhar com manipulação de imagens.



Objetivo(s): Contato com materiais didáticos sobre o tema do curso		
Critérios / avaliação: Pesquisar ao menos um o jogo e descrever e explicitar suas características segundo o modelo.		
Tipo de interação: Todos os alunos sem sub-grupos	Prazo: 3 dias	Ferramenta: Portfólio
Conteúdo(s) de apoio e complementar(es): Textos disponibilizados no material extra.		
Produção dos alunos / avaliação: Documento .doc contendo imagens e texto.		
Feedback: O feedback será disponibilizado em até 5 dias no próprio portfólio do aluno.		

Fonte: Autoria própria.

O *storyboard* também é um dos recursos de que o DI lança mão. Ele é uma ferramenta flexível para demonstrar o roteiro de um conteúdo, de uma atividade específica etc. É uma ótima forma de comunicação entre o professor conteudista, o DI, e o *web designer*, pois remete a um esboço do que deverá ser feito em partes específicas do curso.

Figura 1. Exemplo de *Storyboard*.

Título: Abrindo e importando imagens no <i>Photoshop CS3</i> Designer Instrucional: Marcelo Haack de Marcos		Nº da tela: 3	Informações para a equipe produção Esta tela mostra o menu arquivo aberto na opção salvar como. Deve haver uma animação demonstrando as opções quando se abre o menu arquivo. O destaque fica para a opção salvar como. Inserir um botão de retornar e um de avançar.

Fonte: Autoria própria.



Neste ponto faz-se necessário esclarecer que nos referimos, em todo o trabalho, ao *design* instrucional aberto – “o modelo de *design* instrucional aberto, também chamado de modelo bricolage ou *design on-the-fly*, se apresenta como um processo mais orgânico, no qual o *design* instrucional é refinado durante o processo de aprendizagem (FILATRO, 2004, p. 5)”.

Desde a invenção da escrita os textos tornaram-se uma forma de transmissão de conhecimento e informações que possui certa garantia na permanência do significado cabendo sua modificação apenas para a interpretação de cada leitor, interpretação que pode não coincidir com a do autor. Com a criação da imprensa houve, gradativamente, a democratização dos textos e, com isso, do conhecimento contido neles, fossem periódicos, livros ou qualquer outro tipo de apresentação textual. Sendo assim esse recurso midiático é extremamente familiar à maioria dos educandos, o que lhe garante uma roupagem mais aceita e de certa maneira confiável na aprendizagem. Em comparação com os textos, os vídeos são relativamente novos e, em consequência disso, sua maior vantagem é a atração que provoca no espectador.

Desde as televisões preto e branco, passando pelas coloridas (analógicas), as de alta definição (digitais) e, mais recentemente, as televisões 3D, as imagens provocam fascínio da maior parte da população. Com a evolução tecnológica nessa área com a criação do videocassete, do DVD e atualmente o *blue-ray*, cada vez mais recursos estão a disposição inclusive da educação. Além disso, as explicações em um vídeo são mais claras e objetivas do que em um texto.

Considerando as teorias pedagógicas e os estilos de aprendizagem é papel do DI conciliar forma e conteúdo de maneira a contemplar o maior número possível de participantes, ou seja, cabe ao *designer* instrucional juntamente com o professor conteudista analisar e aplicar as possíveis práticas pedagógicas, didáticas e metodológicas.

Todas as atividades individuais contemplam o estilo de aprendizagem intrapessoal. Já o estilo interpessoal é contemplado pelos fóruns com a interação entre os participantes. Os estilos linguístico-verbal e o visual são contemplados respectivamente pelos textos e pelos vídeos existentes no conteúdo.

Nesse contexto, se faz necessária a utilização de avaliações, tanto diagnósticas quanto somativas e formativas, tomando como base os pressupostos de Franco *et al* (2006, p.4) de que “Deve a avaliação provocar, como parte do processo de ensinar e aprender, incrementos significativos na compreensão do estudante, seja sobre os conteúdos ministrados, seja sobre sua inserção como alguém que aprende processualmente”. Por meio da utilização de diversos tipos de avaliação, pretende-se ter uma visão geral da aprendizagem do educando, ou seja, toma-se a avaliação como uma atividade subjetiva e não a mera mensuração de conteúdos adquiridos. Assim, “não apenas a aquisição de conteúdos é avaliada, mas avanços, atitudes e habilidades do aluno precisam ser consideradas pelos instrumentos de avaliação” (RODRIGUES *et al*, 2006a, p.3).

3. Considerações

Conclusivamente temos o *Designer* Instrucional como um profissional fundamental na implementação de cursos à distância. Não se trata de hierarquizar a importância dos





envolvidos, mas sim esclarecer a importância e função dos mesmos. Portanto temos o DI como o elo entre o que o professor conteudista sugere e o que o Web *Designer* irá realizar. Daí a importância de se tramitar entre ambos campos do conhecimento sem ser, necessariamente, um especialista em um deles.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Introdução a Sociologia**. Tradução: Wolfgang Leo Maar. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

BRAGA, Dilma Bustamante e FRANCO, Lúcia Regina Horta Rodrigues. **Livro Digital**. Itajubá, 2006.

CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de e IVANOFF, Gregório Bittar. **Tecnologias que educam: ensinar e aprender com as tecnologias de informação e comunicação**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional Contextualizado**. Faculdade de Educação da USP/2004.

FRANCO, Lúcia Regina Horta Rodrigues. SALOMON, Eliana de Fátima Souza. BRAGA, Dilma Bustamante. RODRIGUES, Luciana Mendonça. **Conceituando a Avaliação**. Universidade Federal de Itajubá, 2006a.

MACHADO, Francis Berenger e MIRANDA, Luciana Lima. **O uso do construtivismo e da afetividade nas metodologias de ensino a distância**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica, 2006.

RODRIGUES, Alessandra. FRANCO, Lúcia Regina Horta Rodrigues. BRAGA, Dilma Bustamante. **Abordagens Teórico-Pedagógicas e os Cursos Via Web**. Itajubá: UNIFEI, 2006a. Disponível em:

<<http://www.ead.unifei.edu.br/novolivrodigital/geralivro.php?codLivro=51&codCap=119>>.

Acesso em 31 dez. 2011.

