

AS ATRIBUIÇÕES DO DESIGN INSTRUCIONAL NA CRIAÇÃO DE FORMAÇÕES ONLINE E APRENDIZAGEM AUTOGERIDA

Ellen Gonçalves Lira¹

Elionides José da Costa²

Gabriela dos Santos de Almeida³

Maria Aparecida Martim Pereira⁴

Moésia da Cunha Batista⁵

Resumo: Neste artigo, o designer educacional é considerado como seu trabalho na etapa de desenvolvimento de projetos educacionais. Nesse presente trabalho, a treinamento foi o método escolhido. Para isso, o primeiro item demonstra o design pedagógico como suas fases na elaboração do projeto pedagógico desde o planejamento, elaboração, execução e avaliação, empreendido através da observação prática do uso dos alunos e também por meio de retornos, esse resultado pode gerar melhorias no projeto educacional dos pais. O seguinte artigo trata da definição dos termos design educacional e design instrucional com nomenclatura

- 1 Graduada em (Matemática e Pedagogia) Universidade Católica de Goiás, 2003 e Universidade Vale do Acaraú, 2014. Especialista em (Métodos e Técnicas de Ensino e Gestão da Educação Pública) Universidade Salgado de Oliveira e Universidade Federal de Juiz de Fora. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: liraellen@gmail.com
- 2 Graduação em Licenciatura Plena em Geografia, pela Universidade Estadual de Goiás, (2004); Graduação em licenciatura plena em Pedagogia pela UVA -(Universidade Estadual Vale do Acaraú); CE, (2014); Especialização em: Educação Ambiental Pela Faculdade de Ciência Humanas de Vitória (2012); Especialização em: Gestão da Educação Pública, pela Universidade Federal de Juiz de Fora, (2014); Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, pela Must University; Flórida-USA (2023). E-mail: elionidesc@yahoo.com.br
- 3 Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Pós-graduação em Orientação Educacional pela Gama Filho. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: gabrieladealmeida@yahoo.com.br
- 4 Graduada em Letras Neolatina pela Universidade Federal de Goiás. Especialista em literatura brasileira pela Universidade Salgado de Oliveira. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: cidaitegoss@gmail.com
- 5 Graduação: Licenciatura em Ciências - Habilitação em Biologia, pela Universidade Estadual do Maranhão - UEMA. Especialista em: Gestão Escolar pela Faculdade Futura, em Educação Ambiental pela Universidade de São Paulo - Unicid e em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Faculdade Kurios; Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: moesia.cunha@educacao.fortaleza.ce.gov.br

semelhante e funções diferentes, porém parceiros frente a equipe multidisciplinar na criação do projeto educacional, no último artigo é demonstrada a modalidade dos cursos treinamento, serviço incessantemente utilizado pelas bibliotecas para orientar o uso das plataformas de busca e que agora ficou mais evidente diante da pandemia, assim como tem como objetivo também apresentar a Aprendizagem Autogerida em meios ao design instrucional. O estudo foi realizado por meio de buscas por e-books, artigos, vídeos e pequenos relatos de experiências relacionadas à temática.

Palavras-chave: Design Instrucional. Design Educacional. Formação Online. Aprendizagem Autogerida.

Abstract: In this article, the educational designer is considered as his work in the development stage of educational projects. In this present work, training was the chosen method. For this, the first item demonstrates the pedagogical design as its phases in the elaboration of the pedagogical project from the planning, elaboration, execution and evaluation, undertaken through the practical observation of the students' use and also through feedback, this result can generate improvements in the parent educational project. The following article deals with the definition of the terms educational design and instructional design with similar nomenclature and different functions, but partners in front of the multidisciplinary team in the creation of the educational project, in the last article the modality of training courses is demonstrated, a service incessantly used by libraries to guide the use of search platforms, which has now become more evident in the face of the pandemic, and also aims to present Self-Managed Learning in terms of instructional design. The study was carried out through searches for e-books, articles, videos and small reports of experiences related to the theme.

Keywords: Instructional Design. Educational Design. Online Training. Self-Managed Learning.

Introdução

Dada a atual realidade da pós pandemia, os trabalhos de formação que antes eram prestados de forma presencial passaram a ser parcialmente online, promovendo a inserção de novas tecnologias, a aprendizagem de técnicos e, sobretudo, a adaptação de

metodologias.

No seguinte artigo, será discutida a função do designer instrucional no planejamento, desenvolvimento, execução e avaliação da formação online. Ao longo do caminho, outros profissionais colaboraram com um designer instrucional. Isso indicará os detalhes do recurso trabalhando juntos para sempre revelar os melhores métodos aos alunos. A seguir serão discutidos os tipos de projetos de ensino com formação online princípios para bons projetos e metas para a gestão de serviços em bibliotecas de ensino superior. Aqui, será falado também sobre a aprendizagem autogerida, fora da sala de aula, que nada mais é que a liberdade do educando para iniciar e concluir tarefas de aprendizado a qualquer momento, que em uma abordagem de ensino híbrido, irá requerer o ritmo próprio dos alunos, bem como a criação de conhecimento colaborativo.

Este artigo é baseado em pesquisa bibliográfica em uma abordagem qualitativa sobre o papel do designer instrucional em relação ao seu envolvimento em cursos online. A investigação foi realizada por meio de artigos científicos, livros eletrônicos, sites e vídeos do YouTube sobre o tema educação no contexto tecnológico.

Desenvolvimento

No entorno educativo da sala de aula, a presença de um design instrucional é essencial para planificar a composição do curso, por isso é significativo que o estudante possa colocá-lo em prática no futuro conforme indicado por (Caiger de Oliveira & Javier Zani Nunez, 2020). O alicerce do design instrucional está conectado à compreensão de como as pessoas aprendem e como seus saberes e experiências anteriores influenciam em seu processo de erudição.”

Verdades que se estendem a várias formas de cursos de curta validade que são efetivamente aplicados, por exemplo, no caso de ensino formativo.

O Exercício educacional do design instrucional

Para compreender o design instrucional, é importante referir-se a sua significação como vocábulo, conforme indica o dicionário online (Priberam Informática, 2021) “Disciplina voltada para a criação de objetos, ambientes, obras gráficas, etc., que sejam ao mesmo tempo funcional,

estético e em conformidade com as exigências da produção industrial”, e da mesma procedência de investigação, Um conjunto de saberes adquiridos...” e também Um conjunto de dados e questões com as quais se constitui uma causa ..” (Priberam Informática, 2021). O design instrucional trata-se de uma concepção educacional produzida para atender o programa educacional e aos alunos que cobizam expandi-lo.

Compreende-se que o designer educacional tem um papel importante no processo de planejamento do desenho pedagógico, onde utilizará a melhor atuação para transmitir o saber ao aluno de acordo com suas características, o conhecimento que já adquiriu e o objetivo que ele deve ser alcançado com o curso ofertado. Como reiteradamente afirmado por (Costa, 2021, p. 4), “os especialistas desse setor estão na interseção entre educação, tecnologia, comunicação, produção criativa e gestão.”. Este componente refere-se às etapas da prática do design instrucional.

Cada programa de gerenciamento de design instrucional é único, mas o pleito em si, inclui as quatro etapas de criação de um projeto instrucional bem-sucedido: planejamento, desenvolvimento ou exibição, execução e avaliação. Esses estudos se culminam e sempre aplicarão melhorias futuras de forma cíclica.

Figura 1



Fonte Autoria própria

O período de planejamento é a resposta da definição de objetivos: na formação, por exemplo, o que é instruído e quais recursos serão disponibilizados. Conforme concernido (Garcia, 2015, pp. 3-4), “... refere-se ao momento de identificação do público-alvo [...]. O modelo ou o teor [...] é voltado para a educação que é uma etapa fundamental para orientar a oferta de ensino e como o designer instrucional vai funcionar.”

De propriedade das informações introdutórias, ele avança para a fase de produção ou seguimento, que é quando as linhas são pautadas na melhor configuração do conteúdo programático. Neste ponto, abre-se um hiato entre muitas fontes sobre o assunto que passam a adicionar o designer formador profissional à introdução de histórias e caracteriza erroneamente todas as funções do profissional apenas em uma única atividade, como também aponta:

As concepções que consideram o designer instrucional um “criador” de storyboards referem-se somente a uma das atividades do profissional que atua no nível micro. Mas, mesmo atuando no nível micro, existem outras atividades além do desenvolvimento do storyboard, como planejamento de um curso, desenvolvimento de objetivos educacionais, testes pedagógicos, entre outras atividades (Encosta, 2021, p. 6).

Para Garcia (2015), após a fase dos storyboard, é inserido também a fase do briefing, este é o ponto em que são feitas as verificações finais da ementa de acordo com o storyboard e a equipe interdisciplinar, conforme afirma “Para cada recurso idealizado para a composição didática, a construção é aceita por outras coordenações de trabalho específicas, são consideradas como programadoras e programadores, entre os quais os mais comuns são os grupos de design gráfico, audiovisual e tecnologia.”. A incorporação deste período resulta em uma inspeção mais sucinta do currículo de Formação e no desenvolvimento da equipe interdisciplinar.

O período de efetivação é a etapa em que a metodologia, o tema e os designs produzidos pela equipe multidisciplinar serão postos em prática. O cliente final deve continuar o caminho construído por seus realizadores. É significativo recordar que nesta etapa um conteúdo educacional capaz é aliado a uma compreensão acessível e, também, uma boa exibição gráfica para atrair o aprendiz.

O momento da avaliação prediz todos os pontos fortes e fracos da formação, bem como a metodologia e os recursos de entrega do conteúdo. Isso porque é um exercício curto com finalidade prática, como praticar pesquisas com números booleanos em bases de informações. Esta etapa

requer a observação do professor em relação ao sucesso do ensino, e mesmo se aplica à avaliação do público-alvo, como afirma:

[...] avaliação pretende verificar usabilidade, interatividade, coerência da indicação de efeitos, recursos e demais objetos de aprendizagem com a proposta pedagógica do curso, bem como de seu público-alvo. Aspectos sobre adequação do conteúdo e transposição didática são os que despertam maior interesse e desejo de conhecimento por parte de toda equipe. Acredita-se que com o feedback do usuário final cria-se a possibilidade real de realizar um monitoramento específico para as questões referentes ao Design Instrucional, possibilitando aperfeiçoamento e adequações em processo e modulares (Garcia, 2015, p.8).

Design instrucional e suas características

Até agora, o design de aulas tem sido um dos principais tópicos na criação de materiais didáticos para projetos educacionais, desde a formação curta até o curso de longa continuidade. No entanto, conforme afirmado em (Filatro, 2008, p.19), também emerge a identificação dos profissionais de design instrucional, que é um assunto pouco discutido ou abordado.

Assim, definimos design instrucional como a ação intencional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana. Em outras palavras, definimos design instrucional como o processo (conjunto de atividades) de identificar um problema (uma necessidade) de aprendizagem e desenhar, implementar e avaliar uma solução para esse problema. (Filatro, 2008, p. 19).

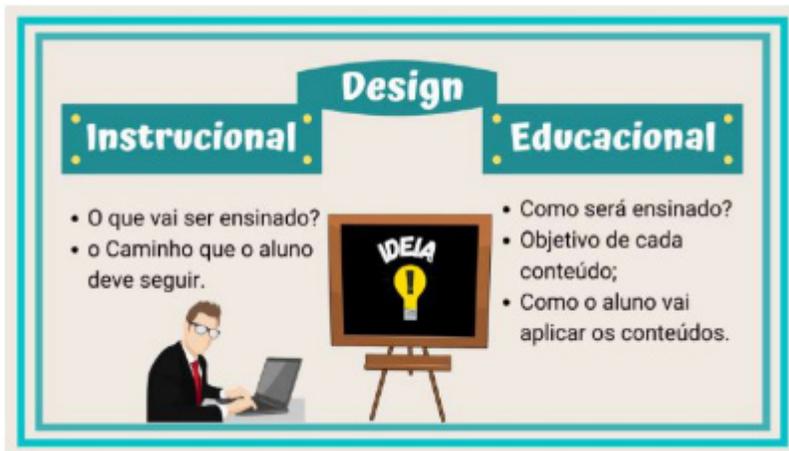
Os termos apesar de serem parecidos na essência, possui suas especificidades, para Caetano (2021) o design instrucional, vai transferir o que vai ser instruído, é aqui que se constrói a estrutura do seu curso, o foco é a ementa instrucional.

No design instrucional, deve-se trabalhar em como será concedido, de que maneira isso abordará não apenas a entrega do material, mas também é imprescindível levar a prática e a metodologia para alcançar o que é requestado (Caetano, 2021, p. 12).

Continuando com Caetano (2021), ambos os designers necessitam

fazer parte da equipe multidisciplinar, uma vez que, um projeta o que será proposto durante o curso e o design instrucional deve contextualizar o tema para os cursos a serem dados.

Figura 2



Fonte Autoria própria

Através do design instrucional, é definido seus objetivos, porque dependendo do que vai ser ensinado, constitui o objetivo da formação, os conteúdos que vão ser tratados, a avaliação, qual plataforma será usada, qual software será o mais capaz para o curso ser realizado. A jornada que o aluno deve seguir controla como o estudante seguirá em sua viagem. O curso será síncrono? Haverá material próprio para o curso? O aluno conseguirá obter o conteúdo aleatoriamente ou há uma continuação coerente para esta formação.

O design educacional tem seus objetivos delineados a partir da questão de onde a partir do projeto, já elaborado, o conteúdo será contextualizado ao aluno escolhendo assim o método mais relevante para o que se propõe, definindo assim a forma mais favorável de aprendizagem. Ele também deve avaliar o conhecimento prévio do aluno para que o assunto agregue valor e não se torne indescritível. Um coeficiente que amplia o interesse do aluno é a possibilidade de aplicar os conhecimentos estabelecidos durante a formação em condições fora da aula com possibilidade de serem inseridas em sua rotina.

Para (Mattar, 2014, p.190) o design educacional é definido por planejar, elaborar, desenvolver os projetos, materiais, ambientes colaborativos, atividades e modelos de avaliação para o processo de ensino

e aprendizagem.

Como o nome sugere, o design instrucional incorpora as ferramentas informacionais que definem o currículo enquanto o design educacional elabora a formação para ser a mais produtiva e atraente. Na equipe multidisciplinar é significativo que ambos os profissionais estejam presentes ao mesmo tempo em todas as fases do processo.

Formação on-line e aprendizagem autogerida

O método de aula com duração máxima de 2 horas, em que o professor dispõe um instrumento específico, suas vantagens e desvantagens, conforme a forma e o local em que será apresentado, o aluno poderá aplicar o conhecimento que acabou de receber de um determinado tópico, sítio ou instrumento. Um exemplo é um dos serviços das bibliotecas do ensino: a formação on-line.

Durante a pandemia, incidente que muda a rotina dos serviços na atualidade, buscou-se formas digitais e a distância, para sanar serviços que outrora eram realizados de forma presencial, necessitando de novas implementações como os serviços digitais.

De acordo com Costa (2021) um curso eficiente deve acompanhar três princípios: da multimídia, da contiguidade e da modalidade. A multimídia defende a utilização de imagens, gráficos e ilustrações que se harmonizem com o texto. Mas Costa previne que as ilustrações utilizadas estejam relacionadas com o conteúdo proposto.

A contiguidade trata da disposição do conteúdo introduzido. Recomenda-se colocar imagens, gravuras ou fotografias próximos ao texto. Isso evita que os alunos se sintam desmotivados ou se cansem da leitura e percam o interesse pela formação. Já a modalidade protege a narrativa do que é exibido, a fim de chamar a atenção dos alunos através do ver e ouvir.

Utilizando, ainda, como modelo o serviço de Educação em uma biblioteca, online para formação acadêmica ao Repositório Institucional, é necessário o uso de materiais visuais juntamente com a narração do professor o apelo visual vem com a inclusão de imagens temáticas e a realização de testes na plataforma em tempo real para basear o conhecimento teórico na prática.

Com o intuito de metodizar um guia para o Design Instrucional, como também para a Gestão de Processos Educacionais, o modelo ADDIE

(Análise, Desenho, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação), utilizado foi dividido em fases sequenciais no presente estudo:

1- Análise: Parte em que necessita conhecer as necessidades do público alvo, realizar um levantamento de possíveis problemas além de pensar em possíveis soluções.

2- Desenho: Hora de definir os objetivos de aprendizagem, Como serão os procedimentos de ensino, formas e critérios avaliativos, organização e distribuição dos temas.

3- Desenvolvimento: Produção e validação dos materiais como desenho do curso.

4- Implementação: Após ser realizado o desenho do material planejado, ou seja, hora de aperfeiçoar ou alterar algo.

5- Avaliação: Fase final, hora de verificar a eficácia do programa.

Neste artigo, após a aplicação do Design Instrucional seguindo o modelo ADDIE, podemos entender que a aprendizagem autogerida é como uma parte importante do processo de aprendizagem colaborativa dialógica. Em muitos casos, uma abordagem de ensino híbrido permitirá que professores e alunos vivenciem muitas vantagens da aprendizagem on-line autogerida e a presencial, evitando as desvantagens. O aprendizado autogerido tem sua estrutura e cada aluno pode ter a capacidade de prosseguir em seu próprio tempo e nível de desenvolvimento. Dessa forma, os alunos têm liberdade para projetar e colaborar a partir de sua própria zona de desenvolvimento proximal.

Considerações finais

Com base nos estudos do método ADDIE e nas experiências de aplicação, a necessidade de um novo design instrucional é clara. Algumas indicações mostraram inicialmente que o trabalho autogerido aprofunda as conquistas, bem como a criação de conhecimento colaborativo dialógico. Um bom design instrucional deve perpassar pelas fases de planejamento, desenvolvimento e execução, e a avaliação nunca deve ser esquecida ou negligenciada. Porque nesta fase, os alunos recebem o feedback. Quando exploramos o campo do design instrucional, encontramos termos que descrevem atividades distintas, todas elas contribuindo para o projeto educacional. Além disso, identificamos profissionais de suma importância na equipe multidisciplinar, que desempenham um papel fundamental

desde a fase inicial de planejamento até o desenvolvimento do projeto. No entanto, voltando à realidade das instituições públicas com escassos recursos tecnológicos, a equipe multidisciplinar será diminuída e caberá a poucos profissionais utilizar os seus saberes de forma eficaz para realizar a formação.

A modalidade de formação online foi escolhida como ação por ser um dos serviços prestados em uma biblioteca, a formação online do usuário dispõe os instrumentos bibliográficos que concedem ao usuário executar suas pesquisas o mais rapidamente possível e com o máximo ganho. O formato do curso foi alterado, assim como o material disponibilizado aos acadêmicos tornando-se mais atrativos ocular e auditivo com o objetivo de maior fixação do material.

Referências

- Caetano, A. (2021). Design Instrucional x Design Educacional [Image]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=y4MjBLYhTRk>
- Carmo de Andrade, S., & Luz Santos, m. (2020). O Design Instrucional e o Design Educacional sob Ótica de uma Educação Progressista. *Ensino Em Foco*, 3. Retrieved from <https://publicacoes.ifba.edu.br/index.php/ensinoemfoco/article/view/807>
- Costa, D. (2021). *O Que é Design Instrucional e o Campo Geral de Atuação de um Designer Dnstrucional (DI)* [Ebook]. São Paulo: Pearson.
- Costa, D. (2021). *Princípios de um bom curso on-line* [Ebook]. São Paulo: Person.
- Filatro, A. (2008). *Design instrucional na prática*. São Paulo (SP): Pearson Education do Brasil.
- Garcia, P. (2015). *Proposta de construção de Design Instrucional: concepção, elaboração e aspectos para produção de recursos multimídia da UNASUS/UFMA*. São Luís: Conahpa.
- Mattar, J. (2014). *Design Educacional: educação a distância na prática* (1st ed., p. 190). São Paulo: Artesanato Educacional.

Oliveira, G., & Nunez, G. (2020). Design em pesquisa. Manaus: Marcavisual.

Priberam Informática, S. (2021). instrução; designer. Retrieved 11 June 2021, from <https://dicionario.priberam.org/instru%C3%A7%C3%A3o>