

O PAPEL DO DESIGN INSTRUCIONAL NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Fabiana Pereira de Aguiar Ricardo¹
Ana Walquíria Souza da Silva²
Antonio Guilherme da Cruz Lima³
Elionides José da Costa⁴
Lindalva Mendonça de Figueirôa⁵

Resumo: Este trabalho tem objetivo de apresentar a nova perspectiva da educação a distância em uma sociedade em constante crescimento na era da tecnologia da informação e comunicação. A Educação é uma das áreas que vem experimentando essas mudanças de forma significativa, e diante desse cenário surgiu uma nova área de atuação, o *Design* Instrucional com foco no desenvolvimento de cursos e treinamentos de forma estruturada e sistemática. Outro item importante apontado neste estudo é as vantagens e desvantagens da aprendizagem autogerida dos cursos da educação a distância. A reflexão proposta deste estudo ocorreu por meio de uma revisão de literatura, tendo como fonte de dados a Biblioteca Digital, bem como a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico apresentado na disciplina “Princípios do *Design* Instrucional”. O trabalho exprime a integração da tecnologia na educação a distância, mediante a participação efetiva de um profissional da área de *design* instrucional na arquitetura dos cursos e treinamentos.

Palavras-chave: *Design* instrucional. Educação a distância. Cursos. Treinamento.

- 1 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: fabiana.ricardo01@etec.sp.gov.br
- 2 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: souwalquiriasouza@gmail.com
- 3 Mestrando em Administração pela Universidade de Fortaleza. E-mail: antonio.lima28@prof.ce.gov.br
- 4 Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: elionidesc@yahoo.com.br
- 5 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: lindamfig77@gmail.com



Abstract: This work aims to present the new perspective of distance education in a society that is constantly growing in the era of information and communication technology. Education is one of the areas that has been experiencing these changes significantly, and given this scenario, a new area of activity has emerged, Instructional Design with a focus on developing courses and training in a structured and systematic way. Another important item highlighted in this study is the advantages and disadvantages of self-managed learning in distance education courses. The proposed reflection of this study occurred through a literature review, using the Digital Library as a data source, as well as a bibliographic review carried out based on the theoretical framework presented in the discipline “Principles of Instructional Design”. The work expresses the integration of technology in distance education, through the effective participation of a professional in the area of instructional design in the architecture of courses and training.

Keywords: Instructional design. Distance education. Courses. Training.

Introdução

A sociedade contemporânea vem experimentando mudanças perceptíveis em diversas áreas, em destaque a Educação. É visível que quanto mais a sociedade e a tecnologia evoluem, maiores são as transformações na educação.

A Educação a Distância não é uma modalidade de ensino atual, no entanto ao longo do tempo vem evoluindo consideravelmente, haja vista que, rompe fronteiras, permitindo o ensino em qualquer lugar do mundo.

Diante desse novo cenário, para que essa modalidade obtenha êxito no ensino de aprendizagem relevante aos estudantes, uma nova área de atuação vem crescendo e ganhando espaço na modalidade de ensino a distância, o *design* instrucional, com o papel de arquitetar cursos e treinamentos baseados nas necessidades de aprendizagem com o foco no público-alvo.

Do mesmo modo que essa área de atuação vem crescendo, novos profissionais estão surgindo, com formação e conhecimentos interdisciplinares nas áreas da educação, comunicação e tecnologia. Estes profissionais estão sendo fundamentais nas instituições de ensino e empresas para a criação de cursos e treinamentos, com metodologias diversificadas no refere-se a aprendizagem autogerida.

Nesse sentido, o objeto deste trabalho é apresentar as mudanças consideráveis na construção do conhecimento e protagonismo do aluno e sua aprendizagem autogerida na Educação a Distância. Para isso, esse estudo abordará três tópicos importantes: Educação a distância: Novas perspectivas, Atribuições do Designer Instrucional e Aprendizagem autogerida: vantagens e desvantagens.

Este estudo teve como metodologia a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico proposto na disciplina “Princípios do *Design* Instrucional” e discussões referente a temática *Design* Instrucional.

Educação a distância: nova perspectiva

A globalização é um fenômeno complexo que influencia um país com nuances diferentes. No Brasil a Educação a Distância era realizada pela comunicação textual, por meio de correspondência e no decorrer do tempo através dos veículos eletrônicos rádio e televisão. Segundo (Duarte, p.12) “rádio era a escola de quem não tinha escola”.

Com o avanço da tecnologia no cotidiano da sociedade a educação a distância vem experimentando novos métodos de ensino, a Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) rompeu barreiras e reduziu espaço, propiciando assim a construção do processo de ensino e aprendizagem.

De acordo, Filatro e Piconez (2008, p.2) “novas modalidades de educação formais ou informais, individuais ou coletivas, de natureza autodidata ou sob a tutela de instituições de ensino, em formato presencial, híbrido ou totalmente mediado por tecnologias, vêm desenhando um novo cenário para a educação.”

Para Moore e Kearsley (2008), a educação a distância é uma modalidade educacional que ocorre normalmente em um lugar diferente do local do ensino, utilizando de forma planejada várias tecnologias.

Diante desse cenário, uma nova área de atuação ligada à Educação surge, o *design* instrucional (DI), com conhecimentos nos campos de *Design*, Comunicação, Pedagogia e Tecnologia da Informação.

O *design* instrucional (DI), trata-se de uma técnica estruturada de metodologias educacionais por meio de planejamento e desenvolvimento de materiais didáticos, atividades e processos de avaliação, utilizando de uma série de ferramentas digitais, com o propósito de entregar experiências de aprendizagem eficientes ao aluno.

De acordo Ozcinar (2009), o *design* instrucional identifica e analisa as necessidades de aprendizagem, com o intuito de desenvolver um sistema que solucione as questões identificadas, além da elaboração de materiais didáticos e atividades.

Dessa forma, um modelo de *design* instrucional bem planejado, direcionado, relevante, organizado e assertivo, permite à arquitetura de um conteúdo educativo e atrativo no que tange a qualidade no processo da aprendizagem.

Um dos modelos mais conhecidos no *design* instrucional é o ADDIE, uma metodologia ideal para projetar cursos online. A cinco siglas ADDIE em inglês mencionadas abaixo se refere a uma etapa do processo.

Analyze (Análise) é a primeira etapa e tem como princípio levantar de forma detalhada os objetivos de aprendizagem, características do público-alvo utilizando-se de perguntas norteadoras, tais como “Quais os objetivos, recurso?” entre outras.

Design (Desenhe) é a etapa que seleciona os objetivos de aprendizagem e o que precisa ser desenvolvido para seu alcance.

Devolp (Desenvolve) é a etapa que foi planejada e se tornar realidade, os conteúdos e materiais didáticos do treinamento são desenvolvidos, além das atividades e os métodos de avaliação de desempenho. É comum nesta etapa a realização de projeto piloto, com intuito de testar se o formato atende necessidades.

Implemet (Implemente) é a etapa em que o curso ou treinamento é apresentado para o aluno.

Evaluate (Avalie) é a última etapa, entretanto não deve ser considerada uma etapa final, visto que as avaliações devem permear todo o processo. Porém nesta etapa através de testes, *feedback* dos discentes, o curso ou treinamento pode ser avaliado. Essa avaliação é fundamental para garantir a qualidade do ensino aprendizagem.

Para Filatro (2008, p.25) “O modelo Addie é amplamente aplicado no *design* instrucional clássico, que, na situação didática, separa a concepção (fases de análise, *design* e desenvolvimento) da execução (fases de implementação e avaliação)”.

Assim é possível compreender que o *design* instrucional utilizando o modelo de ADDIE oferece ao usuário (empresa, instituição de ensino) uma estrutura para o desenvolvimento do curso ou treinamento, assegurando que cada fase seja concluída antes do início da próxima, o que garante que

assuntos importantes não sejam esquecidos ou negligenciados, reduzindo assim erro e retrabalho.

Atribuições do *designer* instrucional

O primeiro capítulo apresentou como *design* instrucional é importante no desenvolvimento de treinamentos e cursos, entretanto para que isso aconteça de forma assertiva é necessário um profissional de *designer* instrucional com formação interdisciplinar que permeie entre áreas da educação, tecnologia e comunicação.

O *designer* instrucional deve priorizar uma linguagem objetiva no que diz respeito a transposição didática de todo o material elaborado, utilizando ferramentas e recursos adequados ao perfil do público-alvo.

[...] o profissional responsável pela coordenação e desenvolvimento dos trabalhos de planejamento, desenvolvimento e seleção de métodos e técnicas mais adequadas ao contexto em que será oferecido um curso a distância. Sua atuação também engloba a seleção de atividades, materiais, eventos e produto educacionais de acordo com as situações específicas de cada oferta educacional, a fim de promover a melhor qualidade no processo de aprendizagem dos alunos em cursos ocorridos em ambientes virtuais. (Kensksi;Barbosa, 2007, p. 3.)

Nesse sentido, a principal atribuição do *designer* instrucional é a roteirização do curso, ou seja, esse profissional faz a intermediação entre as competências do conteudista até a equipe de mídia, escutando os envolvidos no processo, com o intuito desenvolver perante o exposto, estratégias de ensino mais adequada bem como implementar soluções educacionais.

Segundo Filatro (2004) o *designer* instrucional deve ser capaz de participar de equipes multidisciplinares, bem como fazer a ponte entre os especialistas de diversas áreas na busca de promover uma instrução de aprendizagem significativa.

Diante do exposto, o papel do *designer* instrucional no contexto educacional é indispensável, haja vista que ele é o projetista da educação, que utiliza de ferramentas digitais no desenvolvimento de conteúdos, metodologias, atividades, sistema de avaliação e o processo de interação com a finalidade de obter qualidade no trabalho aplicado na educação.

Aprendizagem autogerida: vantagens e desvantagens

Diante das necessidades contemporâneas derivados dos novos paradigmas da educação a distância, emergiu a necessidade de o discente aprender com atividade autogerida, essa aprendizagem possibilita o discente administrar o seu conteúdo.

A aprendizagem autogerida que permeia a educação a distância desenvolve vantagens relevantes no ensino aprendizagem do aluno, tais como: o protagonismo, disciplina, gestão do tempo, flexibilidade, acessibilidade, planejamento e controle do desempenho educacional em relação ao seu próprio aprendizado. Segundo Ruhalahti e Arnio (2018, p.03) “O aprendizado autogerido é estruturado e cada aluno é capaz de prosseguir com seu próprio nível de desenvolvimento”.

Entretanto também possui desvantagens significativas aos estudantes, como por exemplos: criar rotinas de estudos, monitorar e avaliar o seu próprio progresso, compreender conceitos, além da necessidade de interação social, ou seja, o contato com professores e colegas de classe em um espaço físico. De acordo com Nascimento e Oliveira (2017), as dificuldades dos alunos estão associadas a gestão do tempo, bem como questões comportamentais.

Com base nisso, constata-se que a modalidade a distância possui vantagens e desvantagem no que tange a aprendizagem autogerida, no entanto para que ocorra efetivação da mesma é fundamental um curso ou treinamento bem arquitetado pelo *designer* instrucional além da participação e interação do ator principal o estudante.

Considerações finais

De acordo com a discussão apresentada nesse estudo, é notório a evolução da educação a distância e sua imersão na Tecnologia da Informação e Comunicação, rompendo barreiras e alcançando patamares relevantes para aprendizagem.

A quebra de paradigmas da educação a distância e os avanços da tecnologia na sociedade, oportunizou o surgimento de um novo campo de atuação voltado para a educação, o *design* instrucional tem a finalidade de identificar necessidade de aprendizagem e planejar, desenhar, desenvolver, implementar e avaliar uma solução para o problema.

Assim o papel do profissional de *Designer* Instrucional é fundamental para a criação de curso e treinamento de forma assertiva, permitindo minimizar as desvantagens da atividade autogerida presente na educação a distância e maximizar as vantagens.

Portanto, este estudo apresenta de forma tangível que a tecnologia integrada a educação através da educação a distância por meio de atividades autogerida e com a participação efetiva do profissional de *designer* instrucional, expande conhecimentos para a sociedade contemporânea de forma significativa.

Referências

Duarte, G. P. (2008). As funções do tutor online [manuscrito]: análise da interatividade tutor/aluno no projeto piloto do curso de administração de empresas da Universidade Federal do Piauí. Disponível em <http://repositorio.unb.br/handle/10482/3506>. Acessado em 25 de janeiro de 2024.

Filatro, A. (2004). Design instrucional contextualizado. São Paulo: Senac.

Filatro, A. (2008). Design instrucional na prática. São Paulo: Pearson Education do Brasil.

Filatro, A., & Piconez, S. C. B. (2008). Contribuições do learning design para o design instrucional. In: Congresso ABED. Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/511200841151PM.pdf>. Acessado em 28 de janeiro de 2024.

Kenski, V. M.; Barbosa, A. C. L. S. (2007). Gestão de pós-graduação a distância: curso de especialização em designer instrucional para educação on-line. In: CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO DE POLÍTICA E ADMINISTRAÇÃO DA EDUCAÇÃO. (pp 12); Porto Alegre: Anpae.

Moore, M. G.; Kearsley, G. (2008). Educação a distância: uma visão integrada. Trad. Roberto Galman. São Paulo: Thomson Learning.

Nascimento, G. F., & Oliveira, E. J. (2017). Identificando fragilidades e potencialidades: um breve panorama da disciplina “Geografia Aplicada ao Turismo” na EAD/IFRN. Disponível em <https://doi.org/10.15628/holos.2017.2494>. Acessado em 30 de janeiro de 2024.

Ozcinar, Z. (2009). The topic of instructional design in research journals: Acitation analysis for the years 1980-2008. Australasian Journal of

Educational Technology. n. 25(4), p. 559-580. Disponível em <<http://www.ascilite.org.au/ajet/ajet25/ozcinar.pdf>>. Acesso em 01 de fevereiro de 2024.

Ruhalhti, S.; Arnio, H. A (2018). Criação do conhecimento autogerido e dialógico para promover a aprendizagem profunda: o caso piloto na formação de professores. Disponível em <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/11386>. Acessado em: 05 de fevereiro de 2024.