

O DESIGNER INSTRUCIONAL COMO UM LAPIDÁRIO: DA LAPIDAÇÃO DO CONTEÚDO BRUTO À TRANSFORMAÇÃO EM UM PRECIOSO CURSO

Vitória – ES – Abril 2010

Dayane Freitas– Senai ES – dfreitas@findes.org.br

Fernanda Pagani Tessinari – Senai ES – ftessinari@findes.org.br

Tatyana Ferreira – Senai ES – tferreira@findes.org.br

Vanessa Yee – Senai ES – vramos@findes.org.br

Categoria

Setor Educacional

Natureza

Classe

Resumo

Da mesma forma que o lapidário, o Designer Instrucional (DI) tem em suas mãos uma matéria bruta, inacabada: o conteúdo, que precisa ser trabalhado com o objetivo de fazer sobressair todo o brilho que um material didático deve ter para atender às condições de ensino-aprendizagem de um curso a distância.

Assim como o artesão tem a destreza de enxergar belas gemas escondidas na pedra bruta, o DI deve ter um olho hábil para identificar dentro do assunto todas as potencialidades pedagógicas e tecnológicas, com a finalidade de transformá-lo em um precioso curso.

Este artigo pretende demonstrar o processo pelo qual o DI converte as informações entregues pelo conteudista em um curso sob medida para o público-alvo que se pretende atingir. Para isso, será relatada a experiência do curso de didática “Mudança de hábito: comportamentos que devem ser desaprendidos pelo professor”, desenvolvido pelo Núcleo de Educação a Distância do Senai Espírito Santo.

Palavras-chave: educação a distância; didática; designer instrucional; ensino-aprendizagem.

1. O conteúdo bruto e as impurezas que ocultam a pedra preciosa - dificuldades do DI para atender a demanda de um curso

1.1 O cliente

O lapidário é o artífice que lapida as pedras brutas e lhes dá o brilho que as tornam preciosas, é ele que “desnuda” a gema, para que se mostre por completo o esplendor das pedras.(GONÇALVES 1926).

Os lapidários produzem jóias a pedido de clientes. Logo, adequam os variados tipos de modificações na lapidação, seja no contorno ou no número de facetas, ao gosto de quem os procura para obter uma pedra preciosa com superfície polida e reluzente.

Também o Designer Instrucional deve atender às necessidades de sua clientela, desenhando programas que se encaixem no perfil do público-alvo.

Esse trabalho sob medida, requer, principalmente, a habilidade de conhecer profundamente o segmento e compreender suas dificuldades e limitações, propondo soluções educacionais capazes de proporcionar ao aluno uma rica experiência de aprendizagem significativa.

A equipe de Designers Instrucionais do Núcleo de Educação a Distância do Senai Espírito Santo recebeu uma solicitação da Gerência de Educação e Tecnologia da instituição por um curso para ser ofertado a todos os docentes do Departamento Regional. Ao estudar essa demanda, foram identificadas algumas dificuldades com relação aos professores que deveriam ser capacitados, como:

- Resistência ao conteúdo, uma vez que já haviam feito inúmeros cursos de didática que não surtiram o efeito esperado pela instituição na prática cotidiana em sala de aula;
- Pouco hábito de leitura, já que se tratavam de profissionais da área técnica, que, inclusive, tinham dificuldade em sair do mundo das exatas para receber uma formação mais “humanizada”;
- Falta de preparação pedagógica;
- Pouco hábito de utilizar e/ou diversificar o emprego de recursos didáticos em sala;

- Pouco conhecimento das novas ferramentas da internet para uso em aula, distanciando-se da realidade dos alunos;
- Muitos foram alunos do Senai, e reproduziam a forma antiga tecnicista que lhes foi ensinada;
- Falta de tempo, pois não foi reservada nenhuma hora de trabalho para que pudessem fazer o treinamento. Portanto, teriam que estudar em casa, nas horas vagas.

Os desafios, então, eram muitos: desenvolver um curso para adultos, que instigasse a vontade de realizar mais uma capacitação em didática; utilizar várias mídias, principalmente audiovisuais, para suprir o problema da dificuldade de ler textos longos; transformar o conteúdo em um produto atrativo, com alto teor reflexivo e que apresentasse de forma inovadora os novos recursos e tecnologias para que os alunos-docentes pudessem utilizar na sua prática cotidiana. E o principal: ensinar didática sendo didático.

Neste artigo serão apresentadas as resoluções encontradas pela equipe para superar essas barreiras.

1.2 A clivagem

Antes de começar o processo de lapidação em si, é realizada a clivagem, que consiste em remover a crosta que reveste a pedra, eliminando, dessa maneira, qualquer impureza ou irregularidade.

Uma das primeiras ações do Designer Instrucional quando se depara com a entrega de um conteúdo bruto também é a limpeza dos excessos. Ele se torna responsável por propor mudanças, fazer sugestões de enfoque, enfim, direcionar o trabalho do conteudista, selecionando no conteúdo apresentado o que está ou não em conformidade com o objetivo que o cliente deseja que o público-alvo do curso alcance.

O DI desempenha essa função de “clivagem do conteúdo” visto que analisa minuciosamente o perfil das pessoas que farão o curso, levanta suas dificuldades e limitações e estuda propostas para desenvolver o material com foco nessas especificidades e carências. Ou seja, conhece o alvo e sabe como atingi-lo.

2. Garimpendo novos recursos - extraindo as riquezas das teorias educacionais

Para saber acertar o alvo, o Designer Instrucional deve explorar os conceitos pedagógicos e sócio-culturais referentes à cognição do aluno, principalmente com relação à aprendizagem e seus estilos e às formas de avaliação.

Descobertas as diretrizes que serão seguidas, o segundo momento é o de extrair as riquezas dessas teorias, fazendo a transposição destas para a prática.

No caso do curso de didática, a equipe do Nead Senai-ES recorreu à teoria da aprendizagem significativa, que permeou todas as etapas do projeto. Segundo Ausubel (1980), para que a aprendizagem seja significativa em uma situação social determinada é necessário que novos conhecimentos se relacionem significativamente com as ideias e informações já existentes na estrutura cognitiva dos alunos. Por isso, o curso propõe desenvolver atividades que tragam para o aprendiz um significado. Sendo assim, pode-se afirmar que não existe aprendizagem, mas indivíduos que aprendem com toda a sua singularidade e no seu ambiente específico.

Para Luckesi (1995), a atual prática de avaliação escolar tem sido pouco democrática, tornando pequena a permanência do aluno na escola. Com o intuito de minimizar esse percalço, o curso foi pensado com a preocupação de melhorar a prática de avaliação, incluindo assim, as diferentes formas de avaliar. Entre elas, a avaliação diagnóstica, que visa a verificar em que nível de conhecimento o aluno se encontra; a formativa, que consiste em perceber se os objetivos propostos estão sendo atingidos; e a somativa, para atribuir uma nota baseada nos conhecimentos adquiridos ao longo do curso.

No entanto, o foco foram as diferentes formas de aprendizagem. As pessoas aprendem de forma diferente e enxergam o mundo conforme sua percepção, como explica Filatro (2008). No início, percebemos o mundo pelas sensações de ouvir, sentir, ver, cheirar e saborear. No segundo momento, por meio da percepção, damos significado às sensações. Por último, no nível cognitivo, memorizamos, comparamos, associamos, classificamos, interpretamos, julgamos, enfim, compreendemos os fenômenos.

Enquanto as escolas tratam todos de forma igual, nos esquecemos daqueles que, diferente dos outros, aprendem em outros ritmos.

[...] Uma vez que reconhecemos que as crianças em diferentes idades ou estágios possuem necessidades diferentes, respondem a diferentes formas de informação cultural e assimilam conteúdos com diferentes estruturas motivacionais e cognitivas, os tipos de regimes educacionais planejados por nós precisam levar em conta esses fatores ." (GARDNER 1994, p 58).

Podemos constatar que os modelos de educação massificam o processo de ensino-aprendizagem e, por mais que as pesquisas avancem no âmbito cognitivo, as aulas, os conteúdos, as metodologias são sempre estanques, admitindo, assim, que todas as pessoas aprendem da mesma forma e na mesma intensidade.

Ao planejar o curso, o DI que conhece as dimensões da aprendizagem e o estilo de ensino faz a relação entre eles, pois se o curso não estiver em sintonia com o estilo de aprendizagem dos alunos, poderá causar grande desinteresse.

Com relação à importância de incluir recursos didáticos no ensino, recorreremos a Gasparini (2005), que acredita que técnicas convencionais de ensino associadas às novas tecnologias influenciam no processo de ensino-aprendizagem na modalidade a distância.

Tanto pode ser desenvolvida utilizando-se técnicas convencionais de ensino, que são as que existem há longo tempo e são de grande importância para o processo ensino aprendizagem presencial, como se utilizando de novas tecnologias, representadas pelo uso recente do computador, da informática, da telemática, da educação à distância. Tanto as técnicas convencionais quanto as novas tecnologias podem ser trabalhadas com uma perspectiva de mediação pedagógica, uma vez que ambas são processos ativos que possibilitam o contato entre o conteúdo e os alunos na realização da aprendizagem (GASPARIN, 2005 p. 110).

Por último, como se trata de um curso voltado a adultos, a equipe garimpou métodos andragógicos, que são modos mais eficientes de ensinar esse público. E, partindo de algumas percepções sobre a idade adulta, acreditou-se que levar em consideração a demonstração da prática e o entusiasmo pelo aprendizado, deixando transparecer que o conhecimento fará diferença no dia-a-dia em sala de aula, é primordial para o processo de ensino-aprendizagem.

3. A lapidação: o processo de beneficiamento do conteúdo para ressaltar suas qualidades pedagógicas

A lapidação consistem no processo de beneficiamento das gemas a partir do seu estado em bruto, com o intuito de “eivar o conjunto das qualidades ópticas, que constituem seu encanto essencial, a um grau de perfeição superior.” (METTA,1960)

Depois do processo de “clivagem do conteúdo” e do garimpo das teorias educacionais, chega o momento do beneficiamento, em que o Designer Instrucional vai adaptar a matéria-bruta entregue pelo conteudista, e trabalhada por ambos, à forma de apresentação ao público-alvo, costurando todo o embasamento teórico levantado para essa finalidade.

Para realizar essa adaptação, a equipe de DI do Nead Senai ES optou por utilizar uma metáfora inspirada na rede social “Twitter”, um microblog no qual as pessoas se comunicam por mensagens de até 140 caracteres.

A utilização da metáfora dessa rede social como pano de fundo do curso possibilitou a criação de um espaço dinâmico e lúdico, com objetividade na troca de informações, o que se encaixa perfeitamente ao perfil do público-alvo: docentes que não possuem tempo disponível para imergir em um enredo mais complexo e que não têm muito hábito de leitura.

Com a metáfora, o pouco conhecimento sobre novas ferramentas da internet pelos alunos-docentes também foi resolvida, uma vez que a rede social serviu como um canal para apresentar toda a gama de recursos que a web pode oferecer. Os *links*, que no Twitter servem para compartilhar conhecimentos e informações, foram empregados como parte integrante da navegabilidade do curso, no qual o aluno aprende entrando em contato com mídias como sites, blogs, youtube, flickr, issu.

Para dar consistência e enriquecer as aulas, lançou-se mão de alguns recursos didáticos conhecidos pela maioria dos professores como vídeos, sons, ilustrações, história em quadrinhos, charges, fábulas, infográficos, entre tantos outros inseridos nesta variedade de mídias.

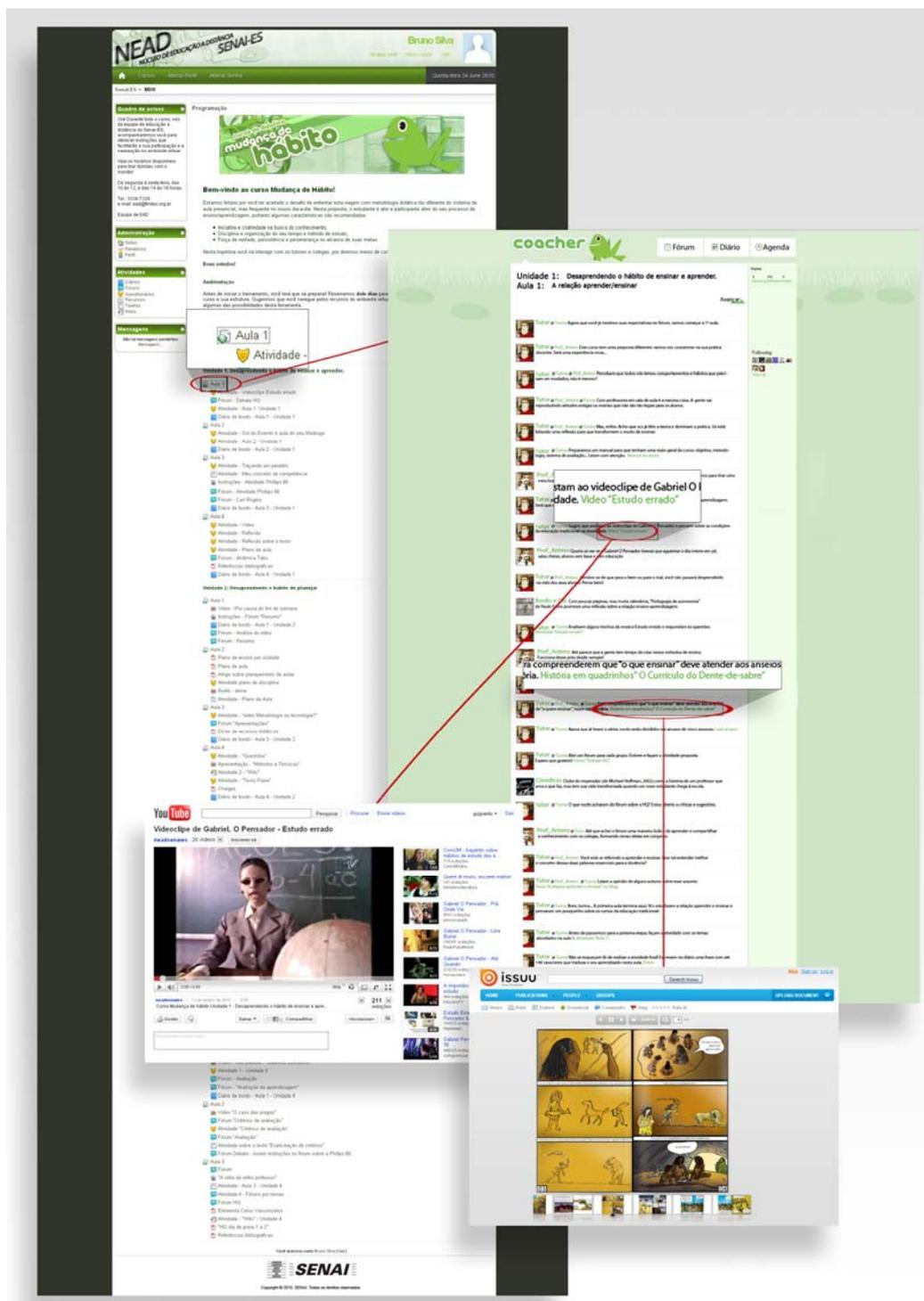


Figura 1 Organização gráfica do curso

As ferramentas da internet foram utilizadas para que o aluno percebesse, na prática, que é possível diversificar as possibilidades de ensino de um determinado conteúdo para contemplar todos os diferentes estilos de aprendizagem.

Na verdade, o curso foi pensado como um grande laboratório, para que o aluno experimentasse verdadeiramente a didática e pudesse transferir essa experiência para a sua prática em sala de aula.

Por conta da resistência ao conteúdo e do desejo de proporcionar aos discentes um aprendizado ancorado na teoria da aprendizagem significativa, foi criado um personagem, que representa um professor do Senai que participa do curso de didática com a turma.

Esse aluno fictício, que participa das mesmas atividades da turma e também entende do mundo escolar, relata por meio de posts (frases de 140 caracteres na rede social) suas experiências com relação à sua profissão, sempre fazendo alusão ao tema trabalhado na aula.

Utilizar esse personagem teve como objetivo instigar os alunos e debater alguns questionamentos que podem passar pela cabeça dos alunos-professores, fazendo com que eles se identifiquem com as situações trabalhadas no curso, relacionando-as com o seu dia-a-dia na escola.

O Prof. Antero é um rapaz ranzinza, que não acredita em didática e acha que não precisa mudar sua atitude profissional. Ele vai mudando paulatinamente de postura, já que percebe a transformação que a teoria aprendida no curso proporciona à sua prática docente. E é essa a postura que o Senai espera de seus docentes.

Na turma piloto, o personagem principal fez com que muitos alunos se identificassem com as mensagens dos posts e, se sentindo inseridos como sujeitos nesse processo, conseguissem refletir e, até mesmo, mudar alguns comportamentos que praticavam no exercício da profissão.

Esses comportamentos, aliás, no caso específico desse público, são uma herança tecnicista deixada por seus antigos professores, já que muitos dos alunos estudaram no SENAI quando a visão educacional da instituição era voltada apenas para a formação de mão-de-obra. Hoje, alguns deles continuam reproduzindo hábitos em sala de aula da mesma forma que lhes foi ensinado. Por esse motivo, o nome do curso escolhido foi *Mudança de hábito: comportamentos que devem ser desaprendidos pelo professor*. Pois, esperamos que os alunos revejam suas posturas como docentes.

4. A jóia acabada: resultados obtidos pelo designer-lapidário na transformação do conteúdo bruto em um precioso curso

Com o beneficiamento do conteúdo, o precioso curso ficou pronto. E, é na entrega desta jóia ao cliente que o Designer Instrucional vai constatar se ela está tão resplandecente nas mãos de quem confiou o trabalho a ele, ou seja, se atendeu completamente a todas as necessidades identificadas no primeiro processo de lapidação. E, para verificar a eficácia do curso produzido, foram feitos testes com uma turma-piloto.

Na prática, percebeu-se que houve uma boa receptividade diante das atividades elaboradas pelo DI, como, por exemplo, a apresentação da teoria dos diferentes estilos de aprendizagem. Como a maioria do público é de homens adultos, foi inserido no blog do curso o exemplo de um gol narrado por um locutor de rádio, uma matéria de jornal que descrevia o gol, um vídeo e esquemas táticos para demonstrar variados jeitos de atender às inúmeras formas de aprendizagem.

Outro recurso que obteve bastante aceitação foi uma história em quadrinhos. O Designer Instrucional transformou um texto longo, de cinco páginas, em uma atividade que transmitiu de forma lúdica o conteúdo proposto.

Essa diversidade de mídias e a variedade de gêneros e tipos textuais como vídeos, músicas, ilustrações também foram bem aceitos.

A forma de navegação por links em muitos sites proporcionou leveza à apresentação do conteúdo, remetendo o ato de estudar a atividades que os alunos fazem em seu momento de lazer, como navegar pela internet.

Uma nova forma de utilizar a ferramenta fórum, entregando a pequenos grupos atividades colaborativas que necessitam de discussão, mas que não deveriam ficar somente no âmbito da exposição de ideias, isto é, que fossem produzidos conteúdos com isso, se tornou uma forma de avaliação bem-sucedida.

5. Considerações finais

A analogia do designer instrucional como um lapidário foi utilizada para demonstrar didaticamente as etapas que esse profissional deve cumprir para desenvolver um precioso curso a distância.

A experiência do curso de didática *Mudança de hábito: comportamentos que devem ser desaprendidos pelo professor*, elaborado pela equipe de DIs do Núcleo de Educação a Distância do Senai Espírito Santo, serviu como pano de fundo para apresentar um caso em que o papel do Designer Instrucional foi decisivo para o êxito no atendimento de uma demanda.

O processo de lapidação executado pela equipe atendeu as expectativas do cliente ao associar as teorias educacionais garimpadas às reais necessidades do público-alvo, proporcionando aos professores que realizaram a capacitação em didática, momentos significativos de aprendizagem, transformando esta em uma atividade lúdica, uma verdadeira jóia.

6. Referências Bibliográficas

AUSUBEL, D. P. **Psicologia educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

CAVALCANTI, Roberto de Albuquerque. **Andragogia: a aprendizagem nos adultos**. Revista de Clínica Cirúrgica da Paraíba Nº 6, Ano 4, Jul.1999. Disponível em <http://www.ccs.ufpb.br/depcir/andrag.html>. Acesso em: 11 abr. 2010.

FILATRO, Andrea. **As teorias pedagógicas fundamentais em EAD**. In: LITTO, Fredric M.; FORMIGA, Marcos (Orgs.). Educação a distância: o Estado da Arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

GARDNER, Howard. **A criança pré-escolar: como pensa e como a escola pode ensiná-la**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

GASPARIN, J. L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. 3 ed. Rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

GONÇALVES, J. Cardoso. **O Lapidario del Rei D. Alfonso X el Sabio: estudo deste manuscrito iluminado do século XIII**. S. I: s.n,1926.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar**. São Paulo: Cortez, 1995.

MOL, Adriana Aguiar; DIAS, Johanna Odebrecht. **Estudo da valorização das gemas através do design de lapidação**. In: 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2008, São Paulo. Anais do congresso. São Paulo: Aend Brasil. Disponível em: <http://www.modavestuario.com/296designdelapidacao.pdf>. Acesso em: 5 abr. 2010.