

# **A IMPORTÂNCIA DO *DESIGN* INSTRUCIONAL NOS CURSOS VIRTUAIS PARA FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO**

Salvador – BA - Abril de 2012

Ana Lúcia Purificação da Paixão — Instituto Anísio Teixeira/IAT –  
anapaixao.iat@gmail.com

Irene Maurício Cazorla – Instituto Anísio Teixeira/IAT - icazorla@uol.com.br

Kátia Souza de Lima Ramos – Instituto Anísio Teixeira/IAT -  
kl\_ramos@yahoo.com.br

Categoria: Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: Educação Continuada em Geral

Classificação das Áreas de Pesquisa em Ead: Nível Micro – Ensino e  
Aprendizagem Em Ead - M. Design Instrucional

Natureza do Trabalho: Relatório de Pesquisa

Classe: 1 – Experiência Inovadora

## **RESUMO**

*O objetivo deste trabalho é apresentar a análise do design instrucional de um curso virtual voltado à formação continuada de profissionais da educação. Discute-se a importância da definição de um design instrucional que favoreça o processo ensino e aprendizagem, a partir do trabalho que favoreça autonomia e a autoria entre os alunos, a partir do trabalho de uma equipe multidisciplinar, com destaque para o designer instrucional. A metodologia usada foi o estudo de caso, tendo como base os Cursos Secretaria Escolar e Multimeios Didáticos oferecidos pelo Programa Profucionário.*

**Palavras-chave:** *Design* instrucional. Cursos virtuais. Formação Continuada.

## 1. INTRODUÇÃO

O atual modelo de sociedade em que vivemos tem instigado as pessoas a buscarem constantemente novos conhecimentos, pois “a possibilidade de acesso generalizado às tecnologias eletrônicas de comunicação e de informação trouxeram novas maneiras de viver, de trabalhar e de se organizar socialmente” <sup>[1]</sup>. Nesta perspectiva, Os recursos tecnológicos disponíveis na *web* conferem à educação a distância o *status* de alternativa mais eficaz na atualização de profissionais e estes, organizados em grupos que possuem interesses em comum, formando as chamadas comunidades, que podem ser virtuais. As comunidades virtuais que utilizam o suporte de tecnologias voltadas especificamente para o desenvolvimento de atividades que favorecem o processo de ensino e aprendizagem podem ser entendidas, segundo <sup>[2]</sup> como ambientes virtuais de aprendizagem – AVA.

Estes espaços, entretanto, precisam ser construídos à luz de um *design* instrucional que prime pela incorporação de ferramentas e atividades que permitam o exercício da autonomia, objetivando o dinamizar e enriquecer o processo ensino e aprendizagem. Neste contexto, destaca-se a importância do *designer* instrucional definindo em todas as etapas do planejamento, o sistema de gerenciamento do processo ensino e aprendizagem, as tecnologias, a infraestrutura, as diferentes mídias e ferramentas, objetivando oportunizar aos aprendentes, em seus vários estilos de aprendizagem, caminhos variados para assimilar os conteúdos propostos.

Este estudo tem como objetivo principal apresentar a análise do *design* de um curso virtual organizado no ambiente virtual de aprendizagem *Moodle*, ofertado aos profissionais de educação que atuam em escolas públicas da educação básica, refletindo acerca das escolhas das ferramentas, atividades, tipos de avaliação, existência de interação e tipo de *feedbacks* usados nos referidos cursos, bem como responder a questões sobre qual a influência do *design* instrucional, bem elaborado, no rendimento de alunos de cursos desenvolvidos na modalidade EaD.

## 2. A IMPORTÂNCIA DO *DESIGN* INSTRUCIONAL NOS CURSOS VIRTUAIS

A sociedade moderna apresenta novos padrões e modificações que refletem a influência das novas tecnologias no cotidiano das pessoas

atendendo às mais diversas necessidades bem como criando outras demandas, dentre as quais pode-se incluir a busca constante por novos conhecimentos, a necessidade de manter-se atualizado uma vez que as tecnologias imprimem um ritmo acelerado na construção de informações e conhecimentos.

Neste sentido, a educação a distância – EaD, vem conquistando espaço cada vez maior e mais importante no processo de formação dos profissionais à medida que tem tornado possível a oferta de cursos mais interativos e colaborativos, com uso de ferramentas que permitem a realização de atividades interessantes, dinâmicas e estratégias de avaliação condizentes com os objetivos propostos.

A Lei de Diretrizes e Bases 9.394/96 destaca entre outros aspectos, a necessidade de promover a valorização e a qualificação dos funcionários, que atuam nas escolas da rede de educação básica, considerados profissionais da educação, pela capacitação em serviço garantindo assim o desenvolvimento profissional, fazendo uso, inclusive, dos recursos da educação a distância.

Assim, o Ministério da Educação, estabeleceu políticas públicas, que criaram programas de formação dos profissionais em educação, voltados para o incremento de ações que viabilizem a utilização das tecnologias objetivando celeridade na formação destes, bem como a melhoria da qualidade da educação. Um destes é destinado à formação de funcionários não docentes, o Programa Profuncionário entendido como uma política diferenciada e acima de tudo ousada, pois envolve conceitos como o de educador, educação a distância, ambiente virtuais de aprendizagem para resgatar uma figura que sempre fez parte do contexto escolar, apesar de não ter sido valorizada e entendida como integrante e protagonista no processo educacional.

Atendendo a estas premissas, a Secretaria da Educação do Estado da Bahia, através do Instituto Anísio Teixeira – IAT, promoveu a formação profissional técnica, em nível médio, de profissionais da educação não docentes com cursos semipresenciais nas habilitações: Secretaria Escolar, Alimentação Escolar, Infraestrutura Escolar e Multimeios Didáticos com uso de ambiente virtual de aprendizagem Moodle e de recursos da *Web 2.0*.

## **2.1 WEB 2.0 e a Educação a Distância**

Conforme <sup>[3]</sup> “o uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativa acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber”. A educação, então pode ser entendida como a área da sociedade mais beneficiada pela *Web 2.0*, na medida em que se pode-se explorar e aproveitar todos os recursos que estimulam a criação individual e coletiva, reflexão, interatividade em ambientes que permitem a concretização de uma aprendizagem de fato significativa, pois tem-se muitos indivíduos interagindo, uns com os outros.

Dentre as várias ferramentas disponíveis na *Web 2.0* podem ser citadas as que permitem compartilhamento de fotos, vídeos, a criação de textos individuais e coletivos com o *Wiki*, comunidades virtuais, *blogs* e outros recursos, que mesmo não tendo sido criados especificamente para fins educacionais, podem ser usados de forma benéfica.

Assim, a educação a distância deve utilizar recursos e tecnologias da *internet*, para com um conjunto de soluções amplo, proporcionar um processo de aprendizagem condizente com os novos paradigmas da sociedade e a *Web 2.0*, conforme exposto acima, traz recursos e ferramentas que enriquecem sobremaneira esta modalidade de ensino.

## **2.2 Ambientes Virtuais de Aprendizagem - AVA**

Ambientes Virtuais de Aprendizagem - AVA estão sendo cada vez mais usados nos espaços acadêmicos e corporativos para atender à grande demanda existente para formação. Esses ambientes permitem a utilização de materiais didáticos em formatos variados que podem ser trabalhados por uma equipe multidisciplinar desde a sua construção até a finalização do curso, com vista a explorar todo o potencial dos recursos.

Para tanto, é necessária a definição de um *design* instrucional que atente para a necessidade de utilizar uma metodologia dinâmica que propicie o desenvolvimento pleno do aluno, que reflita o uso de diversas teorias e estilos de aprendizagem, bem como recursos que podem ser explorados para permitir o alcance dos objetivos educacionais propostos <sup>[4]</sup>.

Esses recursos devem estar disponíveis para que os alunos possam acessá-los de acordo com seus próprios interesses, disponibilidade de tempo e desejo de aprofundamento. Desta forma, destaca-se a importância de “um planejamento prévio denominado *design* instrucional, o qual constitui a espinha

dorsal das atividades a realizar, sendo revisto e reelaborado continuamente no andamento da própria atividade” [5].

### 2.3 Design Instrucional

O *Design* instrucional, definido como “planejamento do ensino-aprendizagem, incluindo atividades, estratégias, sistemas de avaliação, métodos e materiais instrucionais” [4], de um curso virtual, deve hierarquizar comportamentos educacionais e determinar como os objetivos serão configurados com o processo de avaliação da aprendizagem como um todo.

Neste contexto, o profissional responsável pelo desenvolvimento desta ação, o *Designer* Instrucional deve compreender a proposta do curso e dialogar com os demais integrantes da equipe multidisciplinar envolvida na construção do curso, chamando a atenção quanto às possibilidades tecnológicas, os conteúdos propostos e os recursos de avaliação do conteúdo.

## 3. CENÁRIO DE ESTUDO

A Figura 1 apresenta uma das salas virtuais organizadas no *Moodle*, utilizada como espaço para apreciação dos recursos e instrumentos elaborados e organizados, considerando aspectos e importância do *design* instrumental para propiciar aos profissionais da educação um aprendizado significativo.



Figura 1 – Sala Virtual Múltiplos Didáticos.

O estudo de caso é baseado no curso virtual, desenvolvido na plataforma *Moodle*, oferecido pelo Programa de Formação Inicial em Serviço dos Profissionais da Educação Básica dos Sistemas de Ensino Público – Profucionário, nas habilitações Múltiplos Didáticos e Secretaria Escolar que objetivam a formação de técnicos cujo perfil profissional “é constituído de conhecimentos, saberes, valores e habilidades que o credenciam como educador gestor dos espaços e ambientes de comunicação e tecnologia escolar” [6].

Do universo de 374 cursistas matriculados nas quatro habilitações ofertadas, participaram deste estudo 29 funcionários-cursistas do Curso Multimeios Didáticos- MD e 29, da habilitação Secretaria Escolar -SE.

Os sujeitos da investigação, após aderirem à proposta, responderam ao questionário, *on-line*, conforme Figura 2, proposto para avaliar aspectos integrantes do processo de *design* instrucional do curso desenvolvido na *web*.

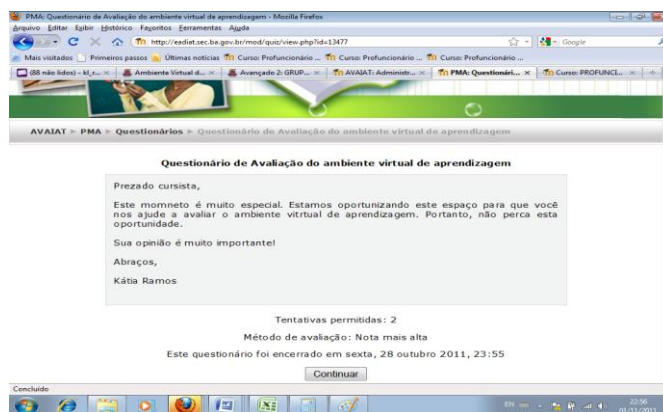


Figura 2 – Acesso ao Questionário de Avaliação do ambiente virtual de aprendizagem.

### 3.1 Apresentação, análise e discussão dos dados coletados

O questionário objetivou a análise da usabilidade das ferramentas e atividades adotadas, a aceitação por parte dos cursistas e também a efetividade pedagógica destas para o curso com uma série ordenada de seis perguntas. O Quadro 1 resume as respostas dadas pelos sujeitos.

| Perguntas:   | Multimeios Didáticos |      | Secretaria Escolar |      |
|--|----------------------|------|--------------------|------|
|  | Bom                  | Ruim | Bom                | Ruim |
| 1. Como considera o material disponibilizado no ambiente virtual do Profucionário?   | 82,8                 | 17,2 | 93,1               | 6,9  |
| 2. Qual a sua impressão sobre o Ambiente Virtual de Aprendizagem do Profucionário, quanto ao visual/layout/interface?  | 82,8                 | 17,2 | 89,7               | 10,3 |
| 3. Como você avalia o uso de atividades e ferramentas (fórum, glossário etc.) que possibilitam a autoria de textos no ambiente virtual de aprendizagem do Profucionário pelos cursistas?         | 69,0                 | 31,0 | 48,3               | 51,7 |
| 4. As atividades avaliativas realizadas no ambiente virtual de aprendizagem do Profucionário são consideradas por você significativas para o seu crescimento profissional?                       | 86,2                 | 13,8 | 65,5               | 34,5 |
| 5. Qual a sua impressão sobre a acessibilidade do ambiente virtual de aprendizagem do Profucionário, ou seja, quanto à facilidade de uso?  | 93,1                 | 6,9  | 89,7               | 10,3 |
| 6. Os <i>feedbacks</i> realizados no ambiente virtual de aprendizagem do Profucionário foram rápidos e apresentaram questionamentos considerados por você significativos, claros e objetivos?(*) | 69,0                 | 31,0 | 75,9               | 24,1 |

Quadro 1 - Respostas dadas ao instrumento de avaliação, segundo o curso (\*): as respostas foram Sim e Não, que correspondem a Bom e Ruim respectivamente.

Na primeira pergunta “Como considera o material disponibilizado no ambiente virtual do Profuncionário?” percebe-se a satisfação dos respondentes. Isso se deve a dois aspectos fundamentais priorizados na produção do material didático: comunicabilidade e interatividade que, por sua vez, envolvem a estrutura, navegabilidade e discurso. A estrutura está diretamente relacionada com a diversidade de recursos disponibilizados para a informação como, por exemplo, vídeos, ilustrações, *podcast*, slides e textos<sup>[7]</sup>. A variedade de materiais pôde atender às necessidades e expectativas dos discentes.

Na segunda pergunta “Qual a sua impressão sobre o Ambiente Virtual de Aprendizagem do Profuncionário, quanto ao visual/*layout*/interface?” evidencia-se o acerto da equipe na questão da apresentação da interface adotada. Fica evidente<sup>[4]</sup> a importância do *designer* e sua equipe conhecerem as restrições e limitações do ambiente virtual adotado, organizando os dados e informações de maneira a permitir que os cursistas percebam, no espaço da sala virtual, um local agradável, com informações acerca de eventos culturais, para promoção da autoestima com imagens e *links* que os remetem a páginas da *web* com vídeos de seus tutores estimulando-os e incentivando-os a prosseguirem em seus estudos, o que foi interpretado de forma positiva, segundo enquete realizada pela coordenação do curso.

Neste sentido, adotou-se a estratégia de colocar no AVA, não apenas espaços para a entrega das propostas ou interação entre os alunos e professores, mas também pequenos textos com indicativos do que se espera dos alunos, na resolução das atividades.

Já na terceira pergunta “Como você avalia o uso de atividades e ferramentas (fórum, glossário etc.) que possibilitam a autoria de textos no ambiente virtual de aprendizagem do Profuncionário pelos cursistas?”, percebe-se que apesar de todo o material didático, elaborado de acordo com os Referenciais de Qualidade para a Educação Superior, da Secretaria de Educação a Distância do MEC<sup>[8]</sup>, há um certo desconforto, principalmente, no curso de Secretaria Escolar. Entendendo que as ferramentas de autoria, de alguma forma, proporcionam demonstrar a “capacidade de construir significados e de gerar projetos e conhecimentos socialmente relevantes”<sup>[9]</sup>, concluímos que o público de Secretaria Escolar, por possuir maior faixa etária e

estar a mais tempo afastado de cursos de formação, apresenta mais dificuldades em executar atividades que conduzem à construção de textos e exposição de ideias e conceitos. A equipe multidisciplinar, apesar de perceber essa dificuldade, manteve-as ao longo das unidades por entender ser fundamental estimular o exercício da autoria entre os cursistas.

A quarta pergunta “As atividades avaliativas realizadas no ambiente virtual de aprendizagem do Profucionário são consideradas por você significativas para o seu crescimento profissional” tinha como intuito verificar como era entendida a aplicação de atividades com fins avaliativos, ao qual os respondentes se posicionam de forma satisfatória.

A equipe adotou no *design* instrucional dos cursos, critérios para avaliar a participação dos cursistas nos fóruns de discussão e realização das demais atividades propostas. Analisando as respostas obtidas, percebe-se a aprovação dos alunos quanto aos instrumentos de avaliação usados no processo avaliativo dos cursos analisados, ou seja, os instrumentos mostraram-se adequados a promoção de uma avaliação que deve ser “reflexiva, crítica, emancipatória e deve buscar uma coerência na teoria e na ação” [5].

A quinta pergunta “Qual a sua impressão sobre a acessibilidade do ambiente virtual de aprendizagem do Profucionário, ou seja, quanto à facilidade de uso?” tinha como intuito verificar, na percepção dos cursistas, a acessibilidade do AVA. Percebe-se, no resultado da pesquisa, que apesar de não ter sido adotado o uso de tecnologias assistivas, os cursistas aprovaram o desenho criado para o curso e não sentiram grandes dificuldades em acessar as atividades na sala virtual. Isso se deve aos inúmeros testes feitos antes de permitir o acesso do cursista. A equipe de *design* acreditava que nem todos sabiam como utilizar a ferramenta escolhida, portanto, a melhor maneira era testá-la com os tutores a fim de que a informação fosse passada adequadamente e, conseqüentemente, não ter problemas com o acesso<sup>[10]</sup>.

A sexta pergunta “Os feedbacks realizados no ambiente virtual de aprendizagem do Profucionário foram rápidos e apresentaram questionamentos considerados por você significativos, claros e objetivos?”, observa-se que, aproximadamente, 25% dos cursistas responderam não. Levando em consideração que os cursos analisados estão estruturados com



um modelo de *design* aberto, que privilegia mais os processos de ensino que os produtos e adotam um modelo de aprendizagem colaborativo em que os alunos, por meio de ferramentas de colaboração como fóruns, *chats* e *wiks* gerando parte do conteúdo, entende-se a atuação do tutor como mediador do processo de interações incentivando os alunos ao exercício da autonomia e autoria, segundo <sup>[4]</sup>.

O tutor é entendido como o responsável por motivar os alunos, incentivando e promovendo situações que estimulem a autonomia, identificando necessidades. Para <sup>[11]</sup> o tutor é responsável pela mediação “de verdadeiras aprendizagens, que possam levar o sujeito a realizar interações que o desenvolvam” incentivando-os no processo de construção do conhecimento.

Diante do exposto, pode-se afirmar que a atuação dos tutores satisfaz aos alunos do curso Secretaria Escolar bem mais que do Curso Multimeios Didáticos. Os cursistas de MD são mais rápidos, mais familiarizados com as tecnologias exigindo assim do tutor maior competência tecnológica, rapidez na emissão de *feedbacks* e clareza quanto à relevância destes para a atuação destes profissionais ao emitir respostas aos questionamentos elaborados pela turma.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É preciso pensar a educação numa concepção cidadã, que possibilita espaços de aprendizagens, presenciais ou virtuais, colaborativos e interativos, em que todos os integrantes da comunidade são responsáveis pelo processo educativo. E, diante desta função social da escola relativamente nova, é imperativo (re)pensar as atribuições pedagógicas dos profissionais que nela atuam.

Nesta perspectiva e levando em consideração a análise dos dados coletados, conclui-se que para proporcionar um curso virtual de formação continuada que favoreça a reflexão crítica dos cursistas sobre a sua práxis, faz-se necessário a definição de um *design* instrucional que favoreça o uso de atividades significativas, a utilização de ferramentas colaborativas que incentivem desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem de qualidade.

Desta forma, a determinação de um *design* instrucional pode e deve ser entendido como fundamental para o sucesso de um curso virtual, se definido da maneira correta, respeitando todos os pressupostos envolvidos, assegurando uma comunicação de qualidade entre os integrantes da equipe multidisciplinar, pois assim, podem-se antever possíveis problemas e corrigi-los ao longo do processo.

## REFERÊNCIAS

- [1] KENSKI, Vânia Moreira. O que são Tecnologias? Como vivemos com as tecnologias? Tecnologias e ensino presencial e a distância. Série Prática Pedagógica. Campinas. São Paulo. Ed. Papyrus. 6ª edição. 2003. p 29.
- [2] VALENTINI, Carla Beatris, e SOARES, Eliana Maria do Sacramento. Aprendizagem em ambientes virtuais [recurso eletrônico]: compartilhando ideias e construindo cenários. Dados eletrônicos. – Caxias do Sul, RS: Educs, 2010. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/aprendizagem-ambientes-virtuais/article/viewFile/393/323>>. Acesso em 01/jul/ 2011.
- [3] LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Unesp, 1999. Cortez, 2001
- [4] FILATRO, Andrea. *Designer* Instrucional na Prática. São Paulo. Pearson Education do Brasil. 2008.
- [5] ALMEIDA, M. A. de. Software Livre e Educação. 2005. Disponível em: <<http://www.icoletiva.com.br/icoletiva/secao.asp?tipo=artigo&id=104>> . Acesso em: 15 de outubro de 2011.
- [6] BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Orientações Gerais-Curso técnico de formação para os funcionários da educação. Profucionário/elaboração:Dase/SEB/MEC e CEAD/FE/UnB.– Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, 2005.
- [7] BELISÁRIO, Aluizio. O material didático na educação a distância e a construção de propostas interativas. In: Educação Online. Loyola, 2003.
- [8] BRASIL. MEC/SEED / 2007. Referenciais de qualidade para educação superior a distância. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/legislacao/refead1.pdf>>. Acesso em: 25 fev. 2012.
- [9] NEVES, Carmem Moreira de Castro. Pedagogia da Autoria. Disponível em: <<http://www.senac.br/BTS/313/boltec313b.html>>. Acesso em: 25 jun. 2012. LINS, Maria Judith Sucupira da Costa; NEVES, Maria Cristina Baeta;
- [10] ABREU, Andre. Usabilidade e a padronização no e-learning. In: Educação Online. Loyola, 2003.
- [11] RIBEIRO, Antônia Maria Coelho; A aprendizagem e a tutoria. Educação a Distância. SENAC, 2005.