

Domínios, Competências e Padrões de Desempenho do Design Instrucional (DI)

(The Instructional Design (ID) Domains, Competencies and Performance Statements)

International Board of Standards for Training, Performance and Instruction (IBSTPI)

Tradução de Hermelina P. Romiszowski

Apresentação

O presente texto trata de competências do design instrucional, de acordo com a proposta do IBSTPI - International Board of Standards for Training, Performance and Instruction (www.ibstpi.org). O IBSTPI é uma comissão internacional de pesquisadores que estuda e publica listas de competências e padrões dos desempenhos que se espera de profissionais nas áreas de Educação, Desenvolvimento de Recursos Humanos e Tecnologias Educacionais. A lista aqui apresentada é resultado de pesquisas realizadas com acadêmicos e profissionais que desenvolvem atividades de design instrucional, consideradas essenciais para o planejamento de componentes de sistemas de educação a distância. O documento é informativo e educativo e também pode ser usado como ajuda de trabalho pelas gerências de projetos/programas para definir padrões de seleção e qualificação e pelos próprios profissionais que atuam na área, como instrumento de auto-avaliação.

A lista das competências é dividida em 4 grandes partes (domínios) e 22 partes menores (as competências). Dependendo do cargo executado, da estrutura da equipe e da natureza dos projetos desenvolvidos, um determinado profissional pode necessitar mais de determinadas competências em determinados domínios. Comparando a descrição do próprio cargo com a estrutura dos domínios e competências, cada profissional pode identificar as competências mais relevantes da lista e comparar seu próprio desempenho com os padrões definidos pelos itens listados. Os padrões de desempenho são ainda classificados em dois níveis. O nível "Essencial" representa os padrões mínimos necessários a um profissional que atua como "instructional designer". Eles definem os objetivos de um curso ou programa de treinamento inicial. O nível "Avançado" representa os padrões mais especializados que apenas alguns profissionais precisam alcançar e que, geralmente, são desenvolvidos ao longo da vida profissional.

Bases da profissão

1. Comunicar-se, efetivamente, por meio visual, oral e escrito. (Essencial)

- a. Criar mensagens apropriadas às necessidades e características dos alunos, do conteúdo e dos objetivos. (Essencial)
- b. Escrever e editar texto para produzir mensagens claras, concisas e gramaticalmente corretas. (Essencial)
- c. Aplicar os princípios de bom "design" de mensagens no layout de páginas e telas. (Essencial)
- d. Criar ou selecionar visuais que ensinam, orientam ou motivam. (Essencial)
- e. Fazer apresentações que motivam e comunicam c/ eficácia. (Essencial)
- f. Usar, sempre, habilidades de "escuta ativa" em todas as situações. (Essencial)
- g. Apresentar e receber informação de modo apropriado às normas e tarefas do seu grupo de trabalho. (Essencial)
- h. Procurar e compartilhar informações e idéias com pessoas com experiências e papéis diversificados. (Essencial)

- i. Coordenar reuniões com eficácia. (Essencial)

2. Aplicar pesquisas e teorias atualizadas na prática do design instrucional. (Avançado)

- a. Promover, aplicar e divulgar as teorias e os resultados de pesquisas sobre design instrucional. (Avançado)
- b. Ler e interpretar a literatura de pesquisa, teoria e prática de design instrucional. (Essencial)
- c. Aplicar conceitos, técnicas e teorias de outras disciplinas aos problemas de aprendizagem, ensino e design instrucional. (Avançado)

3. Atualizar e melhorar suas habilidades, atitudes e conhecimentos referentes ao design instrucional e áreas relacionadas. (Essencial)

- a. Aplicar os novos desenvolvimentos em design instrucional e áreas relacionadas. (Avançado)
- b. Adquirir e aplicar as habilidades de uso de novas tecnologias na prática do design instrucional. (Essencial)
- c. Participar em atividades profissionais relacionadas. (Essencial)
- d. Documentar o trabalho como uma base para futuras atividades, publicações ou apresentações profissionais. (Avançado)
- e. Estabelecer e manter contatos com outros profissionais. (Essencial)

4. Aplicar habilidades básicas de pesquisa em projetos de design instrucional. (Avançado)

- a. Usar uma variedade de ferramentas e procedimentos de coleta de dados. (Avançado)
- b. Aplicar metodologias apropriadas de pesquisa, levantamento e avaliação de necessidades. (Avançado)
- c. Usar técnicas básicas de estatística no processo de levantamento e avaliação de necessidades. (Avançado)
- d. Redigir relatórios científicos de pesquisa e avaliação. (Avançado)

5. Identificar e resolver problemas éticos e legais que surjam no trabalho de design instrucional. (Avançado)

- a. Identificar aspectos éticos e legais na prática do design instrucional. (Avançado)
- b. Antecipar e administrar as consequências éticas das decisões tomadas no processo de design instrucional. (Avançado)
- c. Reconhecer e respeitar os direitos de propriedade intelectual de outros. (Essencial)
- d. Reconhecer as possíveis implicações e consequências éticas e legais de produtos instrucionais. (Avançado)
- e. Cumprir as normas e diretrizes legais e as políticas organizacionais relacionadas ao seu trabalho. (Essencial)

Planejamento e Análise

6. Conduzir projetos de levantamento de necessidades. (Essencial)

- a. Descrever problemas de desempenho humano e suas dimensões, identificando as discrepâncias entre o desempenho atual e o desejado. (Essencial)
- b. Clarificar as diversas percepções diferentes de necessidade e suas implicações para a condução do projeto. (Avançado)
- c. Selecionar e usar ferramentas e técnicas apropriadas ao levantamento de necessidades. (Essencial)
- d. Determinar as possíveis causas dos problemas e as potenciais soluções. (Essencial)
- e. Recomendar e justificar a implementação de soluções não-instrucionais, quando apropriado. (Avançado)
- f. Completar uma análise de custo-benefício da solução recomendada. (Avançado)

7. Realizar o design do currículo ou do programa (Essencial)

- a. Determinar o escopo do currículo ou programa. (Essencial)
- b. Especificar cursos/disciplinas baseados nos resultados do levantamento de necessidades. (Essencial)
- c. Planejar a sequência de cursos/disciplinas para alunos individuais ou em grupos. (Essencial)
- d. Analisar e modificar currículos ou programas existentes para assegurar o tratamento adequado do conteúdo. (Essencial)
- e. Modificar um currículo ou programa existente para refletir mudanças de conhecimentos, tecnologia, sociedade, ou na organização. (Avançado)
- f. Selecionar e usar uma variedade de técnicas para definir o conteúdo instrucional. (Essencial)
- g. Identificar o conteúdo requerido de acordo com os resultados do levantamento de necessidades. (Essencial)
- h. Adquirir, sintetizar e validar o conteúdo de profissionais especializados e outras fontes. (Avançado)
- i. Determinar a abrangência e o grau de profundidade do tratamento de determinado conteúdo, dadas as restrições do projeto instrucional. (Avançado)
- j. Determinar os pré-requisitos, dados o tipo de conteúdo, as necessidades dos alunos e da organização. (Essencial)
- k. Usar técnicas apropriadas para analisar tipos diversos de conteúdo. (Essencial)

8. Identificar e descrever as características da população-alvo. (Essencial)

- a. Determinar as características da população-alvo que influenciam na aprendizagem e na transferência. (Essencial)
- b. Analisar, avaliar e selecionar dados sobre os alunos que sejam relevantes para usar decisões de design instrucional. (Avançado)

9. Analisar as características do ambiente de aprendizagem. (Essencial)

- a. Identificar os aspectos do ambiente físico e social que influenciem no processo de instrução. (Essencial)
- b. Identificar aspectos ambientais e culturais que influenciem nas atitudes relacionadas com determinadas formas de intervenções instrucionais. (Avançado)
- c. Identificar fatores ambientais e culturais que influenciem na aprendizagem, formação de atitudes e desempenho. (Avançado)
- d. Identificar a natureza e o papel de diversos ambientes de trabalho no processo de ensino e aprendizagem. (Avançado)

- e. Determinar a influência de fatores como a missão, a filosofia e os valores da organização no processo de design e na probabilidade de sucesso do projeto. (Avançado)

10. Analisar as características de tecnologias existentes e emergentes e seu uso em ambientes instrucionais. (Essencial)

- a. Especificar as capacidades das tecnologias existentes e emergentes para promover motivação, visualização, interação, simulação, e individualização. (Essencial)
- b. Avaliar a capacidade de uma determinada infraestrutura para dar suporte a uma determinada solução tecnológica. (Avançado)
- c. Avaliar os potenciais benefícios das tecnologias existentes e emergentes. (Essencial)

11. Refletir sobre os elementos críticos de uma situação-problema antes das decisões finais sobre as soluções e suas estratégias de implementação. (Essencial)

- a. Gerar múltiplas soluções possíveis para uma determinada situação-problema. (Avançado)
- b. Manter abertura às alternativas de solução, aguardando a coleta e verificação de dados sobre uma situação-problema. (Essencial)
- c. Avaliar as prováveis consequências e as implicações das decisões de design instrucional com base em experiência prévia, intuição e conhecimento das pesquisas. (Avançado)
- d. Rever, regularmente, as soluções selecionadas e ajustar quando necessário. (Avançado).

Design e Desenvolvimento

12. Selecionar, modificar, ou criar um modelo apropriado de design e desenvolvimento para um determinado projeto. (Avançado)

- a. Considerar múltiplos modelos do processo de design e desenvolvimento. (Avançado)
- b. Selecionar ou criar um modelo apropriado para determinado projeto, baseado na análise dos elementos do modelo. (Avançado)
- c. Modificar o modelo no caso de mudanças eventuais nos parâmetros do projeto. (Avançado)
- d. Justificar a seleção de determinado modelo de design e desenvolvimento instrucional. (Avançado)

13. Selecionar e usar uma variedade de técnicas para definir e sequenciar o conteúdo e as estratégias instrucionais. (Essencial)

- a. Usar técnicas apropriadas para identificar as condições que determinam o escopo do conteúdo instrucional. (Essencial)
- b. Usar técnicas apropriadas para especificar e sequenciar os objetivos gerais e específicos. (Essencial)
- c. Selecionar mídias e sistemas de comunicação apropriados. (Essencial)
- d. Analisar os objetivos pretendidos para selecionar estratégias instrucionais apropriadas. (Essencial)
- e. Analisar o contexto para selecionar estratégias apropriadas. (Essencial)

- f. Selecionar estratégias apropriadas para promover participação e motivação. (Essencial)
- g. Selecionar e sequenciar técnicas de acompanhamento e avaliação da aprendizagem. (Essencial)
- h. Preparar um documento de "design" e divulgá-lo para colher sugestões e aprovação. (Essencial)

14. Selecionar ou modificar materiais instrucionais existentes. (Essencial)

- a. Identificar materiais existentes apropriados para reaproveitamento ou adaptação que sejam consistentes com as especificações do plano instrucional. (Essencial)
- b. Selecionar materiais para apoiar as análises prévias de conteúdo, tecnologias propostas, os métodos de comunicação e as estratégias instrucionais. (Essencial)
- c. Usar análise de custo-benefício para decidir entre as alternativas de adaptação, compra e desenvolvimento de materiais instrucionais. (Avançado)
- d. Colaborar com conteudistas especializados para validar os materiais selecionados ou adaptados. (Essencial)
- e. Integrar materiais existentes ao design instrucional. (Essencial)

15. Desenvolver os materiais instrucionais. (Essencial)

- a. Desenvolver materiais consistentes com as análises de conteúdo e objetivos, as tecnologias propostas, os métodos de comunicação e as estratégias instrucionais. (Essencial)
- b. Colaborar com conteudistas especializados durante todo o processo de desenvolvimento. (Essencial)
- c. Produzir materiais instrucionais em diversos formatos de apresentação. (Essencial)

16. Projetar atividades de ensino que reflitam uma compreensão da diversidade nos alunos como indivíduos ou grupos. (Essencial)

- a. Criar um design que se adapta a diferentes estilos de aprendizagem. (Essencial)
- b. Atentar para o impacto cultural dos materiais instrucionais. (Essencial)
- c. Considerar, no design, fatores culturais que possam influenciar o processo de aprendizagem. (Essencial)

17. Avaliar a instrução e seu impacto. (Essencial)

- a. Construir itens de teste, que sejam confiáveis e válidos, em diversos formatos. (Avançado)
- b. Identificar os processos e os resultados a serem medidos, de acordo com a identificação do problema e as propostas de solução. (Essencial)
- c. Desenvolver e implementar planos de avaliação formativa. (Essencial)
- d. Desenvolver e implementar planos de avaliação somativa. (Essencial)
- e. Desenvolver e implementar planos de avaliação confirmativa. (Avançado)
- f. Determinar o impacto da instrução na organização. (Avançado)
- g. Identificar e avaliar as fontes de dados a serem usados no processo de avaliação. (Essencial)
- h. Gerenciar o processo de avaliação. (Avançado)

- i. Discutir e interpretar os relatórios de avaliação junto aos interessados no projeto ("stakeholders"). (Avançado)

Implementação e gestão

18. Planejar e gerenciar projetos de design instructional. (Avançado)

- a. Estabelecer o escopo e os objetivos gerais do projeto. (Avançado)
- b. Usar uma variedade de técnicas e ferramentas apropriadas para o planejamento de projetos. (Avançado)
- c. Redigir propostas de projetos. (Avançado)
- d. Desenvolver sistemas de informação de projetos. (Avançado)
- e. Monitorar múltiplos projetos paralelos de design instructional. (Avançado)
- f. Alocar recursos apropriados para executar o plano do projeto. (Avançado)
- g. Selecionar e gerenciar consultores internos e externos. (Avançado)
- h. Monitorar a congruência entre o desempenho real e o planejado no projeto. (Avançado)
- i. Resolver problemas que ocorram no projeto. (Avançado)
- j. Organizar reuniões com a equipe para determinar as "lições aprendidas" no andamento do projeto. (Avançado)

19. Promover colaboração, parcerias e bons relacionamentos entre os participantes de um projeto de design instrucional. (Avançado)

- a. Identificar como e quando colaborações e parcerias devem ser promovidas. (Avançado)
- b. Identificar os "stakeholders" e a natureza do seu envolvimento no projeto. (Avançado)
- c. Identificar contendedistas qualificados para participar no processo de design e desenvolvimento. (Avançado)
- d. Construir e promover relacionamentos eficazes que possam impactar o projeto de design. (Avançado)
- e. Determinar como usar "cross functional teams". (Avançado)
- f. Promover e gerenciar as interações entre os membros da equipe. (Avançado)
- g. Planejar a difusão/divulgação dos produtos instrucionais ou de melhoria de desempenho desenvolvidos pelo projeto. (Avançado)

20. Aplicar habilidades administrativas na gestão do design instrucional. (Avançado)

- a. Coordenar o trabalho de design instrucional com os planos estratégicos da organização. (Avançado)
- b. Estabelecer objetivos estratégicos e táticos para a função de design instrucional. (Avançado)
- c. Usar uma variedade de técnicas para estabelecer padrões de excelência. (Avançado)
- d. Desenvolver um plano de negócio que promova o papel crítico da função de design. (Avançado)
- e. Recrutar, reter e desenvolver recursos humanos para o design instrucional. (Avançado)
- f. (Avançado)
- g. Providenciar planos financeiros e sistemas de controle orçamentário para a função de design instrucional. (Avançado)
- h. Manter o apoio da hierarquia administrativa e dos "stakeholders" para a função de design. (Avançado)

- i. Promover serviços e gerenciar relacionamentos com os clientes. (Avançado)

21. *Projetar ações de gestão de sistemas instrucionais. (Avançado)*

- a. Estabelecer sistemas para documentar o progresso do participante e a conclusão do curso. (Avançado).
- b. Estabelecer sistemas para manter dados e elaborar relatórios sobre o progresso dos participantes. (Essencial).
- c. Estabelecer sistemas para diagnosticar necessidades individuais e recomendar as alternativas instrucionis. (Avançado)

22. *Planejar a implantação eficaz dos produtos e programas instrucionais. (Essencial)*

- a. Usar dados da avaliação como base para a revisão de produtos e programas. (Avançado)
- b. Atualizar produtos e programas instrucionais, quando necessário. (Essencial)
- c. Monitorar e rever o processo de comunicação instrucional, quando necessário. (Essencial)
- d. Revisar produtos e programas instrucionais para refletir mudanças na prática ou política profissional. (Essencial) Revisar produtos e programas instrucionais para refletir mudanças na organização ou na população-alvo. (Essencial)
- e. Recomendar planos para apoio organizacional aos programas instrucionais. (Avançado)