



Flavia Lumi Matuzawa*

Unisulvirtual, Universidade do Sul de Santa Catarina, Brasile
flalumi@unisul.br

Aplicação do design instrucional na produção de materiais didáticos para o projeto Alfa-Miforcal

Uma proposta integrada na produção de materiais entre Unisul Virtual e UniVirtual

Applying instructional design in the production of didactic material for the Alfa-Miforcal Project

A integrated propose to production material between Unisul Virtual e UniVirtual

abstract

The article deals with the practice of instructional design in the production of materials for distance learning courses. It first shows the theoretical concepts involved in instructional design process and talk about some care that is necessary, such as: treatment of form, appropriateness of language, use of image, integration of different professionals (subject matter experts, instructional designer, graphic designer, programmer, specialist in audio and video). In particular, the article reports the experience of developing materials and how was to adapt the contents from others universities to the Unisul Virtual's methodology. Finally, the article aims to awaken some reflections about the materials provided and the role of instructional design about the possible ways of presenting content: print, online and new digital formats (mobility).

Keywords: instructional design, didactic material production, Alfa-Miforcal project.

O artigo trata da prática do design instrucional na produção de materiais para cursos a distância. Aborda inicialmente os conceitos teóricos envolvidos no design instrucional e, em seguida, ilustra o modelo ADDIE e as correspondências das etapas no desenvolvimento do trabalho. Apresenta cuidados dedicados na elaboração dos materiais, como: tratamento da forma, adequação de linguagem, uso de imagens, estruturação de materiais, integração de diferentes profissionais (especialistas no assunto, designer instrucional, designer gráfico, programador, roteirista, técnico em áudio e vídeo). Em especial, relata a experiência da elaboração de materiais didáticos advindos das diversas instituições participantes do curso de Espacialização em Ciências da Educação, do Projeto Miforcal** e relata como se deu a adaptação à metodologia adotada pela UnisulVirtual. Para finalizar, visa despertar algumas reflexões acerca dos materiais disponibilizados e o trabalho de design instrucional diante as possíveis formas de apresentar conteúdos: impresso, online e novos formatos digitais (mobilidade).

Palavras-chave: design instrucional, produção de material didático, Projeto Miforcal

1. UMA VISÃO GERAL DO DESIGN INSTRUCIONAL...

Quando falamos sobre o design instrucional não podemos deixar de considerar o fato de que se trata de um assunto interdisciplinar, devido à sua área de abrangência e os diversos profissionais que são requeridos para desenvolver um trabalho. Para falarmos de design instrucional é válido conhecer as áreas que estão envolvidas na tentativa de visualizar o alcance de suas possibilidades.

A idéia básica que podemos considerar neste momento inicial, é trazer a contribuição da própria área do design que, por sua vez, envolve um sentido de criar soluções a partir de outras existentes:

O design é um processo interminável de invenção e reinvenção de soluções [...] é uma prática de significação de novas realidades, potencialmente criativa e inovadora; uma prática heterogênea de resolução de problemas, envolvendo contextos específicos muito diversificados e sujeitos históricos sujeitos a desejos, emoções, hábitos e ideologias contraditórias. (Cauduro, 1996 apud Bittencourt, 2006)

Quando nos voltamos para o termo instrucional, podemos pensar em instrução que tem relação direta ao processo de ensino e aprendizagem. Filatro (2008, p. 4) afirma que o design instrucional firma-se em diferentes campos do conhecimento: as ciências humanas, as ciências da informação e as ciências da administração.

Considerando essas áreas do conhecimento e que estão envolvidas no design instrucional, podemos voltar nossa atenção para a elaboração de materiais didáticos e entender como acontece esse trabalho tão minucioso e tão específico.

É válido destacar que, falar em design instrucional, não se refere somente a elaboração de materiais didáticos, senão, todo o processo de planejamento em um determinado projeto. Maia (2007, p. 51) afirma que o conceito de design pode ser entendido como todo o projeto instrucional, educacional, pedagógico ou didático de um curso. O design instrucional, portanto, “não se restringiria ao tratamento, publicação e entrega do conteúdo, mas incluiria a análise, o planejamento, o desenvolvimento, a implementação e a avaliação de um curso”. Essa é uma visão macro do processo de design. Em outras palavras, todo o processo de definição de um curso está inserido na visão do trabalho do design.

O conceito de design instrucional pode ser entendido nos níveis macro, meso e micro. Estes conceitos ajudam a perceber o escopo do trabalho do designer instrucional.

* É Bacharel em Ciências da Computação pela Universidade Estadual de Maringá-UEM, especialista em Computação Aplicada ao Ensino (UEM) e mestre em Engenharia de Produção na área de Mídia e Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC. É Designer Instrucional na UnisulVirtual.

** ALFA (América Latina – Formação Acadêmica) é um programa de cooperação internacional entre instituições de ensino superior da Europa e América Latina, que envolve seis diferentes países (Itália, Espanha, Portugal, Argentina, Brasil e Paraguai) e integra uma rede de universidades públicas e privadas e um respectivo grupo de pesquisadores e docentes com o intuito de construir, colaborativamente, um modelo de formação baseado nas diversas mídias e na excelência das práticas de ead das instituições envolvidas.

No nível **macro**, define-se uma direção comum a todas as experiências de aprendizagem de uma instituição, departamento ou programa (expresso, por exemplo, no projeto pedagógico) ou, ainda, se pensarmos nas ações governamentais, definem-se as diretrizes gerais que serão adotadas em âmbito nacional, estadual ou municipal. No nível **meso**, o design instrucional se ocupa da estruturação de programas, cursos ou disciplinas. Por fim, no nível **micro**, ele trabalha com o design fino das unidades de estudo. (FILATRO, 2008, pp. 4-5).

Com base nestes níveis, veremos o Projeto Miforcal sob um prisma macro e micro para relatarmos como ocorreu a aplicação direta do conceito de design instrucional.

1.1. O designer instrucional e sua atividade

Entendemos que a principal responsabilidade do designer instrucional é a de projetar e desenvolver a instrução para chegar a aluno da maneira mais clara e objetiva. Segundo Morrison (2004) o designer instrucional é responsável pela análise do conteúdo, objetivos de aprendizagem, estratégias educacionais, testes, avaliação formativa e possivelmente o texto de materiais.

Devido a esta responsabilidade, o designer instrucional deve trabalhar na estruturação de um conteúdo para facilitar o estudo do aluno e, conseqüentemente, ajudar sua aprendizagem. Para chegar a esta forma de trabalho, na produção deste conteúdo, o designer faz uso de um trabalho conjunto com outros profissionais bem como realiza a análise de texto, escrita, organização e apresentação do conteúdo. Para realizar tudo isso, o designer instrucional trabalha no centro de uma grande equipe e tende a ter uma orientação transdisciplinar que lhe permita fazer a ponte entre os especialistas de diversas áreas.

O trabalho transdisciplinar além de agregar contribuições advindas das teorias de aprendizagem deve se ater a diversas áreas do conhecimento para atender a perspectiva da diversidade. Desse modo, o papel do design instrucional ao fazer uso das teorias da aprendizagem deve promover a interação do ensino, da aprendizagem e das tecnologias educacionais. (Matuzawa, 2009)

O *International Board of Standards for Training, Performance and Instruction* (IBSTPI) – uma comissão internacional de pesquisadores que estuda e publica listas de competências e padrões dos desempenhos que se espera dos profissionais nas áreas de Educação, Desenvolvimento de Recursos Humanos e Tecnologias Educacionais – apresentou, em 2000, uma série de competências do designer instrucional que são de extrema relevância quanto aos papéis e responsabilidades do designer (Maia, 2007, p. 52):

- compreender as características de seu público-alvo e ambiente de atuação;
- selecionar, modificar, planejar, criar, implementar e administrar um sistema, modelo, currículo ou programa;
- selecionar, modificar e desenvolver materiais instrucionais;

- comunicar-se com eficiência visual, oral e por escrito, utilizando uma variedade de técnicas e tecnologias disponíveis para organizar o conteúdo;
- conduzir avaliações dos alunos e do programa;
- identificar e solucionar questões éticas e legais;

- promover a colaboração e a parceria entre os participantes de um projeto;
- atualização e aperfeiçoamento contínuos.

Entender o papel do designer instrucional no processo de construção de um curso, a produção de materiais didáticos e sua interrelação com o grupo, é primordial para o desenvolvimento de materiais e cursos de qualidade. Mas como esse fluxo de trabalho acontece?

Existem modelos já consolidados que visam o desenvolvimento de projetos do início ao fim, prevendo momentos de avaliação e feedback que dão a base para o trabalho do designer instrucional. Esses modelos, não somente norteiam o trabalho deste profissional como também de toda uma organização maior que esteja por trás das diversas atividades desenvolvidas.

Dentre os modelos, apresenta-se neste trabalho o modelo ADDIE – fortemente difundido no contexto da EaD.

1.2. ADDIE: Modelo de design instrucional

O design instrucional conta com alguns modelos de trabalho que abrangem algumas etapas no desenvolvimento de cursos / materiais. O modelo apresentado neste artigo é o mais conhecido e utilizado. Chama-se ADDIE e é composto por, basicamente, 5 etapas: *Analysis* (Análise), *Design* (Projeto), *Development* (Desenvolvimento), *Implementation* (Implementação) e *Evaluation* (Avaliação).

Na etapa de **Análise** acontece a análise inicial da situação a ser trabalhada. Neste momento, estuda-se o perfil do público-alvo, detecta-se o problema, a necessidade de formação e produz-se um documento de avaliação destas necessidades buscando atender a demanda. Lisle (1997) apresenta alguns componentes que podem compor esta análise: análise da meta; análise do desempenho; análise da população-alvo; análise da tarefa; seleção da mídia e análise de custos.

Na etapa de **Projeto** desenvolve-se um plano para pensar o desenrolar do trabalho. Como mapear o problema e apresenta-lo numa determinada seqüência? Essas e questões como o design de interface, design da aula, sequenciação das informações apresentadas são tratadas neste momento.

A etapa de **Desenvolvimento** trata da execução do projeto propriamente dita. Os programadores, designers gráficos, desenhistas, roteiristas e especialistas no assunto trabalham em conjunto, ativamente. Filatro (2008) afirma que este é o momento onde acontece a produção e adaptação de recursos e materiais didáticos impressos e/ou digitais, a parametrização de ambientes virtuais e a preparação dos suportes pedagógicos, tecnológico e administrativo.

A etapa de **Implementação** é formada por duas fases: a publicação e a execução. A publicação é toda a preparação do ambiente virtual e definição de papéis das pessoas envolvidas. A execução é o momento onde a prática, por parte de alunos e professores, se efetiva. Tudo o que foi planejado antecipadamente é executado e é importante que seja acompanhado pela equipe de design instrucional para que tenham o feedback necessário para a próxima etapa, a de avaliação.

A etapa de **Avaliação** é o momento de avaliar a proposta utilizada e rever as estratégias implementadas e a solução educacional tendo em vista sempre a aprendizagem dos alunos. A avaliação precisa prever e antecipar ações a serem realizadas para certificar a seriedade do projeto e estabelecer credibilidade diante os usuários do material elaborado.

Sobre a avaliação da qualidade em EaD

Aretio (1995), a avaliação de qualidade em EaD só é realizada se estiver centrada nos distintos níveis de coerência, ajuste ou adaptabilidade, resumidos nas seguintes relações:

- **Funcionalidade:** coerência entre os objetivos, metas e resultados educativos, sistema de valores, expectativas e necessidades culturais e socioeconômicas de uma comunidade;
- **Eficácia e efetividade:** coerência entre metas e objetivos educacionais (considerados como valiosos e desejáveis pela instituição promotora de Projeto) e os resultados alcançados;
- **Eficiência:** coerência entre entradas, processos, meios e resultados educativos (relação/entrada/meio/produto);
- **Disponibilidade:** coerência entre metas e objetivos institucionalmente propostos, bem como entre os recursos humanos, materiais e aspectos econômicos que foram disponibilizados para o início do processo;
- **Inovação:** coerência entre os resultados obtidos, cujas deficiências se concretizam no catálogo de melhorias necessárias ao alcance das metas e decisão de inová-las e revisá-las bem.

1.3. O designer instrucional e a produção de material didático

Não seria exagero afirmar que, antes de iniciar o trabalho, o designer instrucional além de conhecer bem seu trabalho, precisa ter um bom desempenho comunicacional. Isso se deve porque o designer instrucional deverá se envolver com diversas equipes e entender que, como profissional que atua na área de produção, deverá utilizar formas de endereçamento próprias para cada tipo de profissional envolvido.

Independente da mídia a ser trabalhada, o início do trabalho do designer instrucional é orientado a partir do projeto pedagógico: a metodologia a ser empregada, os objetivos a serem alcançados, o perfil do aluno a ser atendido.

A partir destas definições iniciais, há a necessidade de ordenar os conteúdos em uma seqüência que respeite as hierarquias conceituais internas da área de conhecimento, que possibilite as conexões necessárias entre os conhecimentos adquiridos e a formação que se deseja. (Sartori e Roesler, 2005, p. 74)

Neste sentido, organizar o conteúdo por relevância, pode parecer uma estratégia interessante para facilitar o raciocínio e apreensão do conteúdo por parte do aluno. Começar do conteúdo macro e partir para as especificidades é importante para que, no trabalho de organização do texto, o designer instrucional tenha em mente um mapa da informação a ser apresentada. O designer instrucional precisa conhecer a estrutura de maneira clara e objetiva para passar com precisão a informação desejada.

Uma maneira de orientar este trabalho está em partir dos objetivos de aprendizagem, previamente definidos. Outra alternativa é conhecer previamente os alunos e então delinear a abordagem.

Na leitura, o leitor deve separar o que é informação relevante para os seus propósitos, construindo uma hierarquia dos significados, separando o que é informação principal de secundária. Fazendo isso, ele será capaz de per-

ceber qual a idéia central, ou seja, aquela que permeia todas ou a maioria das proposições que construiu para o texto. Muito provavelmente, lê-se construindo e relacionando tópicos e sub-tópicos. Isso parece revelar o caráter hipertextual do nosso pensamento. (Coscarelli, 2006, p. 76).

Além da organização do conteúdo, é importante que o designer instrucional trabalhe questões como: linguagem, recursos de diagramação e ilustrações, melhor apresentação das informações.

Com relação à linguagem, Bittencourt e Orofino (2006) apresentam alguns aspectos importantes a serem considerados:

1. Não devemos utilizar uma linguagem que já ofereça todo o conteúdo de bandeja, pronto e acabado. O conteúdo deve ser apresentado ao aluno por etapas progressivas, de modo construtivista.
2. Independente da mídia utilizada, a linguagem mais utilizada nos produtos midiáticos é na segunda pessoa do discurso (você). O uso da segunda pessoa torna o texto mais intimista, como se o autor estivesse “próximo” do seu leitor. Isto gera, no pólo da recepção uma espécie de sentimento de pertença e integração por parte do leitor, usuário ou estudante, quem quer que esteja no pólo de chegada da informação.
3. A especificidade do meio utilizado requer linguagem verbal diferente. Se a educação a distância é compreendida como uma prática de comunicação social, então a linguagem utilizada nos materiais didáticos deve ser aquela que é mais adequada a este tipo de uso.

Por estes, e outro motivos, o trabalho do design instrucional torna-se bastante específico na produção de materiais didáticos. Isso não exclui a relevância do especialista no conteúdo, mas volta-se a ênfase para o trabalho multidisciplinar. Até aqui, pode-se perceber claramente a atuação do design instrucional com o especialista no conteúdo, entretanto há outros profissionais que fazem parte deste trabalho conjunto: comunicadores sociais, *webmasters*, *webdesigners*, técnicos de informática, programadores, e administradores. A finalidade é integrar saberes, necessidades, interesses objetivos, conteúdos, estratégias, mídias (ferramentas) e avaliações, em um roteiro a partir do qual se desenvolve um curso (Morrison et.al, 2004, p. 19).

Neste sentido, vale destacar o que Gutierrez e Prieto (1994) acreditam que é o conceito de co-responsabilidade. Não há pessoas trabalhando separadamente, sem trocar idéias – o trabalho é em equipe. A ponte entre as equipes fica determinada pelo design instrucional que está em contato direto tanto com o professor especialista e com as demais equipes. Ele é responsável por envolver o suporte necessário de pessoas e coordenar o trabalho preparatório entre artistas gráficos, roteiristas, equipe de produção de vídeo, fotógrafo, programadores, design de multimídia, administradores de redes, etc. (Morrison, 2004, p. 350).

Profissionais da equipe de produção multimídia que podem ser listados, segundo Pandini et. al (2007) seriam:

- profissional em vídeo encarregado da captura, edição, criação de vinhetas e finalização de áudio e vídeo;
- profissional em flash/programação para a criação de objetos de aprendizagem interativos, conversão e compactação do vídeo digital;

- designers gráficos para a adaptação da interface do ambiente virtual de aprendizagem, a publicação dos materiais no ambiente bem como, desenvolver a identidade visual do material como modelo (*templates*) para professores conteudistas e adaptação e criação de interfaces para a apresentação dos objetos multimídia;
- roteirista encarregado de trabalhar os conteúdos didáticos para uma adequada transposição para o tipo de material multimídia a se produzido. Junto a este profissional, caberia a atuação direta dos designers instrucionais no estudo dos conteúdos e estratégias para divulgar os conteúdos trabalhados previamente com os professores conteudistas.

As especificidades poderiam aumentar grandemente, caso a necessidade esteja presente. Dependendo do objetivo a se alcançar, mais profissionais são requeridos.

2. DESIGN INSTRUCIONAL DA UNISULVIRTUAL PARA OS CONTEÚDOS DO PROJETO MIFORCAL

Voltando o olhar para a realidade vivida no Projeto Miforcal, pode-se detectar algumas formas diferenciadas de trabalhar. Como os materiais didáticos foram elaborados em conjunto pelas diversas instituições, os conteúdos das disciplinas chegavam nas mais variadas formas de apresentação e estruturas.

Para o caso da Unisul Virtual, houve uma decisão de que todos os conteúdos seriam trabalhados segundo nossa metodologia que, por sua vez, é fortemente baseada no uso de materiais didáticos impressos e no Espaço UnisulVirtual de Aprendizagem (EVA).

O livro didático possui uma estrutura previamente definida e está organizado em: um conjunto de páginas iniciais que apresentam informações da disciplina como: ementa, carga horária e palavras do professor. Há também o conteúdo propriamente dito, onde o mesmo é organizado em unidades compostas por seções de estudo e objetivos previamente definidos que orientam o estudo dos alunos. Para completar a estrutura do livro, há as páginas finais que contêm o fechamento do estudo, respostas das atividades propostas ao longo do livro didático e também informações do professor conteudista.

Para o curso do projeto Alfa-Miforcal foi elaborado um curso de formação anterior ao início das disciplinas. Este curso foi o chamado Formação de tutor online (TOL) cujo objetivo foi o de formar o professor online para trabalhar no curso¹. Embora o conteúdo fosse além da grade curricular, este material recebeu a formatação segundo o padrão estabelecido pela metodologia da Unisul Virtual. Veja a seguir, a capa do material impresso produzido para este curso de formação e o início do conteúdo. Observe que, já na primeira página da unidade, existem explicitados os objetivos de aprendizagem e seções de estudo.

1 Este curso foi organizado pela equipe de docentes do projeto Juliana Raffagheli (Ca' Foscari – Veneza, Itália; Carmen Cipriani Pandini (Unisul – Brasil), Valentina Zangrando (Universidade de Salamanca – Espanha; Gustavo Constantino (CIAFIC – Argentina). A metodologia foi pensada para duas plataformas distintas. Uma coordenada pela UnisulVirtual – Itália e outra coordenada pela UnisulVirtual – Brasil.

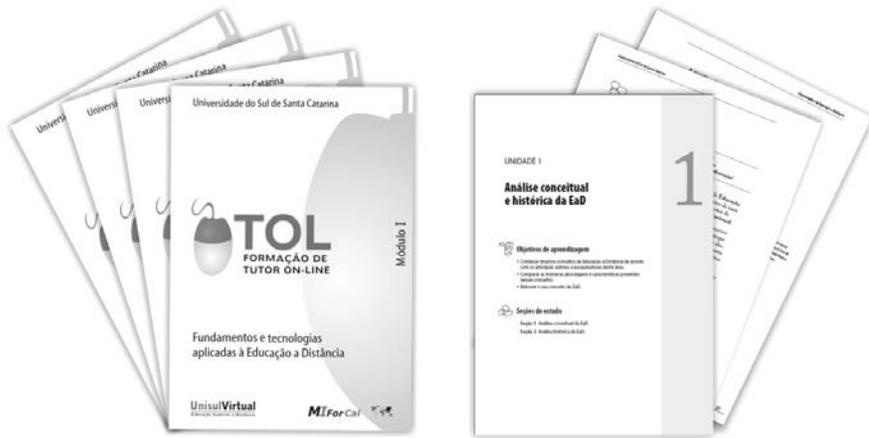


Fig. 1: exemplo de capa de livro didático e primeira página de início de unidade na metodologia da Unisul Virtual

Até chegar a um modelo padronizado, o design instrucional juntamente com design gráfico estudaram maneiras de apresentar o conteúdo, pois os conteúdos do projeto Miforcal eram enviados em diversos formatos, fossem eles em texto, artigos, arquivos de apresentação *Powerpoint*: o designer instrucional tinha como foco organizar as estruturas dos conteúdos, padronizar segundo o modelo da Unisul Virtual e também trabalhar os conteúdos pedagógicos que fossem ao encontro dos pressupostos do curso e da disciplina. Coube aos designers visuais o desenvolvimento de soluções gráficas para atender essas definições. É válido ressaltar que em todo momento o perfil do público a ser atendido deveria ser o foco, para assim planejar a forma de trabalhar e apresentar o conteúdo de forma que instigasse os alunos à reflexão dos conteúdos e desenvolvimento de novas habilidades a partir de suas experiências e das informações novas que lhes eram disponibilizadas pelos recursos didáticos.

Paralelo ao material impresso, definiu-se também o ambiente virtual de aprendizagem que, na metodologia da Unisul Virtual, é parte obrigatória aos estudos dos alunos. Ter acesso ao ambiente virtual é pré-requisito de ingresso no curso, pois os alunos precisam realizar atividades online ao longo do curso. A atual versão do EVA utilizada nos cursos a distância atende a pré-requisitos ergonômicos (no que se refere à navegação, acessibilidade, uso de espaços em branco, contrastes de cores etc.) e busca complementar o conteúdo apresentado nos livros didáticos. O objetivo é tornar o site cada vez mais prático e utilizável pelos alunos.

Existe uma estrutura previamente definida, conforme apresentada na imagem a seguir. No que se refere aos exercícios e atividades propostas aos alunos, além de estimular pesquisas online e o uso de ferramentas de comunicação (fórum e chat) é possível desenvolver questões cujas respostas sejam programáveis para oferecer um *feedback* imediato ao aluno (questões de assinalar, por exemplo) e também trabalhar com imagens estáticas ou animadas.

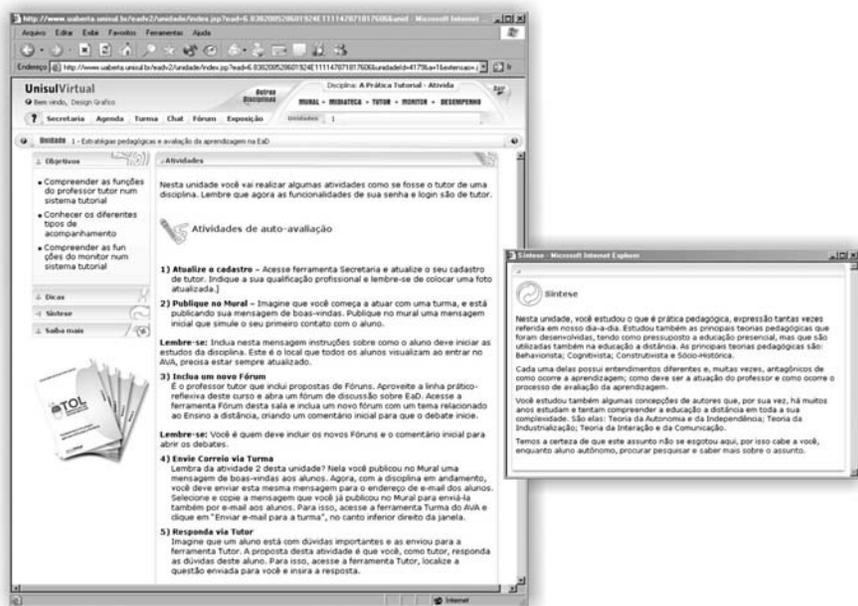


Fig. 2: exemplo de tela do Espaço UnisulVirtual de Aprendizagem

Embora exista este modelo previamente definido e padronizado, designers instrucionais sempre buscam apresentar os conteúdos de forma mais dinâmica e designers visuais implementam as sugestões trazendo soluções e alternativas técnicas, importantes para oferecer o melhor resultado neste trabalho conjunto. Resultado disso é a possibilidade de ajustes em determinadas disciplinas para melhor atender o conteúdo pedagógico.

2.1. A comunicação entre as equipes de produção e os materiais do Projeto Miforc

A comunicação entre as equipes no processo de produção dos materiais é constante e intenso. Veja, de modo geral, como acontece a comunicação interna em nossa estrutura de produção:

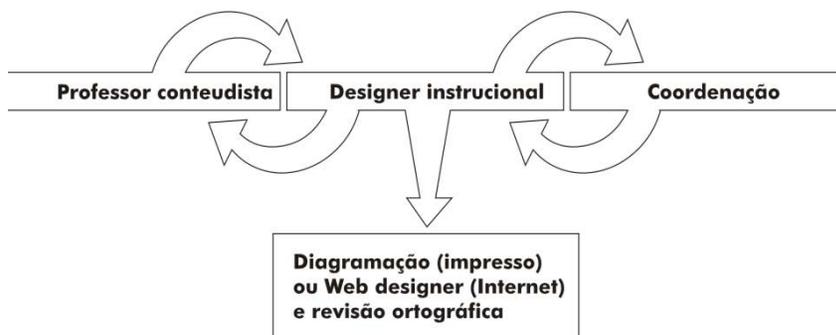


Fig. 3: processo comunicacional no desenvolvimento de materiais didáticos envolvendo Designer instrucional e Designer gráfico na Unisul Virtual. Fonte: GUIA DO PROFESSOR CONTEUDISTA, 2005, p. 16

Para atender a demanda, o designer instrucional é responsável por fazer o planejamento pela produção de todos os materiais didáticos, definir os referidos prazos e administrar o andamento do trabalho, em suas diversas instâncias. Administrar esse trabalho é um grande desafio para o designer instrucional, visto que geralmente ele está trabalhando em mais de um material simultaneamente.

Além de administrar a produção e o fluxo do trabalho, o designer instrucional realiza a análise de conteúdo nas suas diversas instâncias, ou seja, quando do recebimento do material original enviado pelo professor conteudista, faz a análise propriamente dita, ajusta o material conforme sugerido pelo revisor ortográfico e realiza a análise final, após a diagramação do mesmo pelos designers visuais. Neste momento cabe destacar quão interessante foi o processo de ajuste do conteúdo junto aos professores conteudistas. Muitas vezes, os mesmos eram professores de outras instituições o que conferia a integração não somente interinstitucional, como também intercultural. O que foi percebido neste tempo, é que dependendo do assunto abordado, alguns contextos práticos se diferiam do contexto brasileiro – o que enriqueceu os materiais visto que profissionais das referidas áreas faziam complementações ao conteúdo trazendo referenciais brasileiros. Isso enriqueceu o trabalho trazendo mais de um enfoque ao assunto tratado, enfoques além de interculturais, intercontinentais também.

Seguindo a metodologia ADDIE, a etapa de avaliação acontece ao final da oferta dos materiais didáticos quando da aplicação de questionário de satisfação. Dentre outros atributos, avalia-se o trabalho do design na produção do materiais didático. Os dados de avaliação entram como *feedback* para a etapa de melhorias de todo o processo.

Na Unisul Virtual a equipe de design instrucional conta também com um fluxo de rotinas para a produção de materiais novos e de revisão e melhoria de materiais já ofertados pela instituição.

Todo esse processo – da produção inicial à revisão – foi aplicado na produção dos conteúdos para os materiais do Projeto Miforcal. Por se tratar de um projeto de caráter especial – no sentido de interagir com diversas outras instituições de ensino superior – a Unisul Virtual pensou em uma arte gráfica diferenciada para os materiais que foram produzidos. Isso porque os materiais seguem uma padronização de formas e cores para os cursos de graduação e pós graduação oferecidos pela instituição.



Fig. 4: capas criadas para os materiais do Projeto Alfa, ofertados no idioma português

Podemos afirmar que o trabalho realizado pelas equipes envolvidas na produção de materiais da Unisul Virtual, trouxe uma substancial contribuição ao processo devido às contribuições feitas pela equipe de design instrucional².

De uma versão inicialmente apresentada em diversos formatos, o design instrucional conseguiu trazer uma identidade física e lógica aos materiais. Não somente por meio de uma sistematização nos materiais impressos, como também ao agregar conteúdos complementares no ambiente virtual de aprendizagem.

Este foi, sobretudo, um processo de aprendizado de todos os participantes, uma vez que se conhecia o processo de produção de materiais, reflexão, formas de trabalho e raciocínio, e, por outro lado, houve o aprendizado da rede do fluxo de produção de materiais didáticos já formalizados por parte da Unisul Virtual.

Novos desafios...

O desafio que visualizamos no término da oferta do curso é pensar o design instrucional na estrutura do curso como um todo, no sentido macro e meso. Para o desafio meso e micro, que reside na produção dos materiais didáticos, acreditamos que o desafio está em pensar soluções didáticas para o uso de ferramentas mais dinâmicas que visem atender a mobilidade dos alunos. Conteúdos para *podcasts*, objetos de aprendizagem multimídia, vídeo aulas, *palmtops*... este é um desafio que temos visto que os alunos têm à disposição uma diversidade de recursos à disposição para acessar conteúdos – conforme suas necessidades e possibilidades.

Se pensarmos no Projeto Miforcal ou qualquer outro projeto que tenha natureza intercultural e intercontinental, temos que considerar também a questão das multiplataformas e diversidade de idiomas e tecnologias. Pensar nessas questões envolve obviamente, um esforço maior, no qual o papel do designer instrucional não atua sozinho, pois envolve o trabalho de profissionais em tecnologia, logística, administração e suporte de modo geral.

Neste sentido, voltamos ao enfoque do design instrucional de nível macro e meso – que darão a diretriz necessária para encaminhar os trabalhos a serem desenvolvidos.

Encontrar os profissionais habilitados com esses conhecimentos específicos, sem dúvida, é um desafio. É necessária a compreensão do processo educacional, da modalidade de ensino a distância, do uso de tecnologias para mediar o processo comunicacional e educacional, bem como entender do processo de produção de materiais nas mais diversas mídias disponíveis.

Um desafio presente, porém não impossível. Trabalhar para uma educação de qualidade sempre envolverá um passo adiante – que inevitavelmente envolve conhecimento e trabalho em equipe.

2 A equipe de Designer Instrucional do projeto era composta por Flavia Lumi Matuzawa, Carmen Pandini e Juliana Raffaghelli. As duas últimas atuavam mais diretamente na adequação do material para ambas as realidades, de língua portuguesa e espanhola, além de coordenar os cronogramas de oferta e contatos com a rede, em função dos calendários boreal e austral. O projeto gráfico (layout) foi coordenado por Pedro Teixeira da Unisul Virtual, discutido e aprovado pelo comitê científico internacional.

Bibliografia

- BITTENCOURT, Denia Falcão de; OROFINO, Maria Isabel. *Design e projetos em educação a distância*. Palhoça : UnisulVirtual, 2006.
- COSCARELLI, Carla Viana. *Entre textos e hipertextos*. In: Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar. 3ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. P. 65-84.
- ECHEVERRÍA, Javier. *Os senhores do ar: Telépolis e o terceiro meio*. BARCELONA, DESTINO, 1999.
- FILATRO, Andrea. *Design instrucional na prática*. São Paulo : Pearson Education do Brasil, 2008.
- FRANÇA, George. *O design instrucional na Educação a Distância: John Dewey como uma referência metodológica*. São Paulo: Ed. Esfera, 2008.
- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para novas mídias*. SÃO PAULO: EDITORA SENAC, 2003.
- GUTIERREZ, Francisco e PRIETO, Daniel. *A mediação pedagógica: educação a distância alternativa*. Campinas, SP : Papirus, 1994.
- LEE, William W.; OWENS, Diana L. *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. 2nd ed. San Francisco, CA : Pfeiffer, 2004.
- LISLE, Peter de. *What is Instructional Design Theory?* August 1997. Disponível em <<http://hagar.up.ac.za/catts/learner/peterdl/ID%20Theory.htm>>. Acesso em 24 out 2008.
- MAIA, Carmen; MATTAR, João. *ABC da EaD: a educação a distância hoje*. 1. ed. – São Paulo : Prentice Hall, 2007.
- MATUZAWA, Flavia Lumi; MARTINS FILHO, Vilson; ANDRADE, Vanessa Manoel de. *Design Instrucional*. Ribeirão Preto, SP: Faculdades Interativa Coc. Programa de Pós-graduação. Curso de Especialização em Educação a Distância., 2009. 76 p.
- MORRISON, Gary. R.; ROSS, Steven M.; KEMP, Jerrold E. *Designing effective instruction*. 4 ed. John Wiley & Sons, Inc. 2004.
- PANDINI, Carmen M. C.; GUEDES, Evandro; MATUZAWA, Flavia Lumi. *Video digital na EaD: a integração do design instrucional e gráfico no desenvolvimento de uma metodologia para o modelo pedagógico da UnisulVirtual*. Artigo publicado no evento ICBL 2007. Florianópolis, SC.
- ROYO Javier. *Design digital*. São Paulo: Edições Rosari, 2008.
- SARTORI, Ademilde; ROESLER, Jucimara. *Educação Superior a Distância: gestão de aprendizagem e da produção de materiais didáticos impressos e on-line*. Tubarão : Ed. Unisul, 2005. 168 p.