

DESIGN EDUCACIONAL EM EAD – CONCEITOS E PRÁTICAS INOVADORAS

**Carmen Santos
Carolina Fassbender
Christiane Evangelista**

RESUMO

O presente artigo tem o objetivo de contextualizar a área do design educacional, abordando as origens e conceitos, as correntes de pensamento pedagógico que influenciaram esta área, os principais modelos empregados na Educação a Distância e os profissionais que executam este trabalho. O tema faz parte do módulo Tecnologias na Educação a Distância, do curso de Formação de Professores e Tutores para EaD, do CESUCA. A partir de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema foi realizada uma análise da literatura já publicada acerca do design educacional, da educação a distância, e do uso de tecnologias em EaD. O objetivo principal deste trabalho é melhor compreender a área do design educacional e o seu crescente emprego na Educação a Distância, buscando o aprimoramento dos futuros professores/tutores em EaD no emprego de tecnologias e de práticas inovadoras.

Palavras-chave: Educação a Distância; Tecnologias em EaD; Design Educacional.

ABSTRACT:

This article aims to contextualize the area of educational design, addressing the origins and concepts, pedagogical schools of thought that have influenced this area, the main models used in distance learning and the professionals who perform this work. The theme is part of the CESUCA distance learning technologies module and teachers and tutors training course for distance learning. After a bibliographic research on the topic, was performed an analysis about the educational design, distance learning and the use of technologies in this area. The main objective of this work is to better understand the area of educational design and its increasing use in distance

learning, aiming the improvement of future teachers/tutors in the use of innovative technologies and practices.

Keywords: *Distance Learning; Technologies in Distance Education; Design Education.*

1 INTRODUÇÃO

A Educação a Distância está definida pelo Decreto 5.622 de 19.12.2005 como sendo a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos.

De acordo com Moran (2009), as atividades na Educação a Distância se desenvolvem conforme o tempo e ritmo de aprendizado de cada aluno, “de acordo com uma intencionalidade explícita e um planejamento prévio denominado design educacional”.

No presente estudo, faremos uma breve introdução da Educação a Distância, traçando um panorama geral das tecnologias empregadas. Após, abordaremos e contextualizaremos o tema do Design Educacional na EaD, abordando suas origens e conceitos, os principais modelos e os profissionais que executam este trabalho, buscando, com isso, demonstrar a importância desta metodologia para o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem.

2 EMPREGO DE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

2.1 O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Na Educação a Distância, a comunicação é realizada através de múltiplas vias e a tecnologia é uma aliada para ampliar e superar limites de tempo e espaço. A

tecnologia que está sendo utilizada em EaD vem trazendo uma evolução na educação do país.

De acordo com o último Censo da Educação Superior¹, existem mais de um milhão de alunos matriculados em cursos de graduação a distância no Brasil e este número é crescente a cada ano. São inúmeros novos cursos superiores autorizados pelo MEC todo ano e essa modalidade de ensino tem tornado possível o sonho do diploma para muitas pessoas que, por variados motivos, não tinham acesso a uma universidade.

Conforme Saraiva (1996, p. 27), “o mundo está presenciando uma demanda sem precedentes por educação inicial e continuada, que, ao mesmo tempo, fascina e desafia os sistemas educacionais”. Para a autora, é através das tecnologias da informação aplicadas à EaD que podemos ter maior flexibilidade e acessibilidade à oferta de educação, trazendo um avanço em direção às redes de distribuição de conhecimentos e de métodos de aprendizagem inovadores, assim revolucionando conceitos tradicionais.

Podemos inferir, dessa forma, que o sucesso da Educação a Distância ocorre muito devido à evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Através delas, é possível ter acesso aos conteúdos de maneira rápida, em um ambiente de aprendizagem interativo e inovador. A comunicação e os estudos em EaD ocorrem por chat, fóruns de discussão, teleconferência, correio eletrônico, blogs, plataformas virtuais específicas, enfim, em um ambiente multimídia que possibilita a interação entre alunos e professores. De acordo com os estudos realizados, podemos destacar como principais tecnologias empregadas nos cursos que utilizam a modalidade a distância, os ambientes virtuais de aprendizagem, as aulas gravadas em vídeos, áudios e videoconferências, chats e fóruns, bibliotecas virtuais, utilização de dispositivos móveis, mídias sociais, desenvolvimento de games, utilização de Wikis para criação de textos colaborativos, dentre inúmeras outras possibilidades que surgem ao passo em que o avanço tecnológico se impõe.

Apenas para exemplificar algumas dessas ferramentas utilizadas na Educação a Distância, temos os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), que são ambientes online os quais o aluno acessa, pelo computador, para assistir às aulas e realizar as atividades. Segundo Almeida (2003), ambientes digitais de aprendizagem são sistemas computacionais disponíveis na internet, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permitem integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções tendo em vista atingir determinados objetivos.

¹ Disponível em: http://sistemascensosuperior.inep.gov.br/censosuperior_2014/

Os ambientes digitais de aprendizagem podem ser empregados como suporte para sistemas de educação a distância (realizados exclusivamente on-line), para apoio às atividades presenciais de sala de aula ou para suporte a atividades de formação semipresencial, onde o ambiente digital poderá ser utilizado tanto nas ações presenciais como nas atividades à distância. Os ambientes principais de aprendizagem são o Moodle, o Blackboard e o Teleduc. Além disso, algumas instituições têm o seu próprio ambiente digital de aprendizagem.

Já nas aulas gravadas em vídeo, o aluno pode realizar o acesso quando quiser. Elas podem combinar a fala do professor com apresentações, imagens, sons e interatividade. Segundo Moran (2009), as aulas gravadas “são mais produzidas, têm mais recursos de apoio (entrevistas, vídeos, animações, jogos)”. Via de regra, as aulas gravadas em vídeo são planejadas de forma a tornar o conteúdo do curso mais atrativo, facilitando o aprendizado do aluno, que também pode estudar a qualquer hora do dia e nos dias que preferir.

A tecnologia de áudio e videoconferência permite aos alunos e professores estabelecerem uma comunicação. Na Educação a Distância, a audioconferência e a videoconferência permitem um contato entre alunos e tutores (ou professores) em tempo real.

Com ferramentas de bate-papo e fóruns de discussão, os alunos podem esclarecer suas dúvidas diretamente com os professores ou tutores, e, ainda, promover discussões em grupo. Essas conversas geralmente são armazenadas e ficam disponíveis para o aluno acessar o histórico quando quiser.

Outra tecnologia bastante utilizada na Educação a Distância são as bibliotecas virtuais. Para atender às necessidades dos alunos 24 horas por dia, as faculdades que oferecem cursos superiores a distância contam com acervos virtuais, onde é possível baixar materiais de estudo e de consulta em formato digital, gratuitamente.

Certamente, o rol de possibilidades de emprego de tecnologias e ferramentas na EaD é bastante grande. Não temos como objetivo neste artigo explicar sobre cada uma das tecnologias atualmente utilizadas, e sim abordar o conceito de design educacional enquanto metodologia de planejamento.

Contudo, podemos concluir que inúmeras são as vantagens da utilização destas tecnologias na Educação a Distância, dentre as quais cabe destacar: a possibilidade de os alunos buscarem informações por conta própria (autonomia do aluno); possibilidade da troca de experiências entre os alunos, professores e tutores; as aulas ficam disponíveis para serem acessadas a qualquer momento, inclusive para revisão de algum conteúdo; ainda, o aluno tem a comodidade de assistir às

aulas, realizar atividades, contribuir, esclarecer dúvidas e consultar os materiais de estudo a qualquer hora e lugar.

3 O DESIGN E A UTILIZAÇÃO DO DESIGN EDUCACIONAL NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

3.1 DESIGN ENQUANTO PLANEJAMENTO

Quando falamos em Design, de uma forma geral, somos levados quase que instintivamente a conceitos estéticos e às formas das coisas. Contudo, este termo possui um significado muito mais amplo, sendo o aspecto estético apenas uma parte de seu conceito. O design hoje é compreendido e conceituado de uma forma muito mais abrangente, tendo sob seu leque diversos ramos ou especialidades, tais como: design gráfico, design de interiores, design de embalagens, design de joias, ou mesmo o design educacional que abordamos neste artigo.

Conforme Coelho (2011, apud NEVES et al, 2012), “o projeto em design se configura como o processo da elaboração do conjunto de documentos necessários à execução de qualquer objeto, seja este de qualquer dimensão ou característica.”

Coelho (2011) também fala que o design leva em consideração questões de uso, função, utilidade, qualidade formal e estética. Portanto, o design levaria em conta fatores estético e não estéticos, com o objetivo de satisfazer necessidades e atingir objetivos pré-determinados. Na literatura existente e na definição gramatical do termo “design”, encontramos também os conceitos de planejar, desenvolver, projetar, designar, concepção de um projeto ou modelo.

Dessa forma, podemos falar em design enquanto planejamento, em uma concepção muito mais ampla do que o seu simples conceito estético, voltado à forma das coisas. O design envolve pensamento, formatação de ideias, adequação ao meio, busca de resultados e objetivos.

3.2 DESIGN EDUCACIONAL OU INSTRUCIONAL – ORIGENS E CORRENTES PEDAGÓGICAS.

Partindo da conceituação do termo “design” em sua amplitude, enquanto planejamento, e abordando as diferentes ramificações existentes, chegamos também ao conceito de “design educacional” (ou design instrucional como abordaremos em seguida), como uma metodologia de planejamento

educacional, onde se produz uma variedade de materiais educativos adequados às necessidades dos alunos e capazes de garantir a qualidade da aprendizagem.

Alguns autores preferem utilizar a nomenclatura design educacional, segundo a Classificação Brasileira das Ocupações (CBO); outros preferem a nomenclatura design instrucional, de acordo com o International Board of Standards for Training, Performance and Instruction (IBSTPI).

Segundo a Prof. Ms. Otacília Pereira, que também participou do processo de consolidação das atividades do design educacional em 2008, para a Classificação Brasileira das Ocupações (CBO), o design educacional é a terminologia adequada. Pereira (2011, p. 46, 47) diz "(...) acreditamos que o verbo instruir, do qual o termo instrucional deriva, ainda carrega consigo o ranço de ser considerada uma mera transmissão de conhecimentos. O vocábulo educacional, por sua vez, é bem mais abrangente e carece de menos justificativas".

Salvador (2015) afirma que existem duas correntes para o design instrucional. A primeira traz que os termos "instrucional" e "educacional" para o design são sinônimos; e a segunda (da qual faz parte) diz respeito ao conceito de design educacional como evolução do conceito de design instrucional. Para exemplificar sua posição, Salvador (2015) realiza uma comparação entre as funções desempenhadas por um designer instrucional e por um designer educacional. Para ela,

(...) quando um designer instrucional é contratado, ele vai analisar onde está o problema instrucional (a deficiência de desempenho) e como resolvê-lo, vai planejar a ação instrucional (treinamentos, palestras, materiais didáticos), irá desenvolver o que foi planejado (...) o designer educacional vai além. Ele realiza todas as ações que o designer instrucional faz, mas ainda acompanha por um período definido do planejamento a mudança comportamental dos aprendizes submetidos ao treinamento (...) ele faz o antes, o agora e depois.

Escolhemos, pois, neste artigo, adotar também o termo design educacional. Sua origem remonta à época da Segunda Guerra Mundial, consistindo em uma metodologia que buscou preparar os soldados das forças armadas americanas para melhorar o seu desempenho no campo de batalha.

De acordo com Salvador (2015), um grupo de estudiosos, dentre eles Robert Mager, Robert Gagné e Leslie Briggs, foi contratado para auxiliar na melhoria do desempenho dos soldados em guerra. Desta forma, estes estudiosos formataram uma maneira de treinar os soldados, levando em conta as seguintes questões: foco, objetivo, pré-requisito, limitações e implicações, execução e desenvolvimento. Uma

vez analisados estes itens, foram realizados o planejamento, o desenvolvimento e a execução dos treinamentos. Dentre os estudiosos, Robert Gagné criou uma taxonomia para resultados de aprendizado, que ele classificou em cinco categorias: habilidades intelectuais, estratégia cognitiva, informação verbal, atitude e habilidades motoras. Cada um desses resultados está ligado a condições de aprendizagem que formam a base da sua teoria instrucional. Após o fim da guerra, com os excelentes resultados obtidos, o design educacional acabou sendo absorvido por outros setores, como indústria, comércio e negócios.

Com o passar do tempo e o desenvolvimento de tecnologias interativas, principalmente a internet, o design educacional passou a ser utilizado como metodologia também através da utilização dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). A partir disso, o modelo tradicional de ensino e os papéis desempenhados por alunos, professores e demais atores do processo de ensino-aprendizagem passam a ser repensados, principalmente através da inserção das tecnologias de informação e comunicação.

Nesse sentido, Filatro (2007, apud NEVES *et. al.*, 2012) expõe técnicas envolvidas no design educacional, ou instrucional, para a EaD, incentivando a busca por maneiras de atingir os diferentes ritmos de aprendizagem:

Desde seu surgimento como ciência da instrução, o design instrucional esteve tradicionalmente vinculado à produção de materiais didáticos, mais especificamente à produção de materiais impressos. Mas, com o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, em especial a internet, e sua crescente incorporação às iniciativas educacionais, o design instrucional passou a ser entendido como um processo mais amplo. Envolve – além do planejar, preparar, projetar, produzir e publicar textos, imagens, gráficos, sons e movimentos, simulações, atividades e tarefas relacionados a uma área de estudo – maior personalização dos estilos e ritmos individuais de aprendizagem (...), favorecendo ainda a comunicação entre os agentes do processo (professores, alunos, equipe técnica e pedagógica, comunidade) (Filatro, 2007, apud NEVES *et al.*, 2012)

A partir dos conceitos trazidos pela autora, podemos, então, citar algumas características ou princípios do design educacional, quais sejam: construções de acordo com as necessidades dos alunos; possibilidade de desenvolvimento da pesquisa, do pensamento crítico e uso da empatia; interatividade e interação, permitindo avaliações e comentários ao estudante sobre seu progresso; contextualização e interdisciplinaridade com uso de construções hipertextuais e utilização agradável; adequado estabelecimento de metas e objetivos de programas, projetos e cursos.

Na literatura existente sobre design educacional, outro tema recorrente entre os autores é a utilização do *construtivismo* enquanto proposta pedagógica para o processo de ensino-aprendizagem. Uma vez que o design educacional, enquanto planejamento, pode ser considerado um conjunto de atividades que pode ser comparado a um plano geral, incluindo sequência e estrutura de unidades, principais métodos a serem utilizados, o planejamento das atividades e a avaliação do sistema, é importante incorporar neste planejamento a proposta pedagógica a ser utilizada.

O construtivismo é uma proposta derivada da teoria de Jean Piaget, tendo como principal premissa que o conhecimento é uma construção mental, um produto da interação do homem com seu meio. Segundo Campos et al (1998), no construtivismo, os alunos fazem interpretações das experiências, elaboram e testam estas interpretações além de armazenarem as informações dadas.

A característica mais distinta do construtivismo, em relação à prática pedagógica é a ênfase na argumentação, discussão e debate. Na escola construtivista o estudante desempenha o papel de sujeito no processo de aprendizagem, construindo uma representação interna do conhecimento que está, por sua vez, sempre aberta para mudanças, possibilitando que novas estruturas de conhecimento sejam incorporadas. De acordo com Campos et al (1998), os construtivistas preocupam-se, atualmente, com dois aspectos que influenciam na aprendizagem: o desenvolvimento de materiais que permitam uma atividade mais reflexiva por parte do aluno, e a criação de ambientes nos quais a aprendizagem possa ocorrer dessa forma. Para Campos et al (1998):

A abordagem construtivista permite o uso de estratégias internas para construção do conhecimento, dá ao aluno a oportunidade de desenvolver melhor suas habilidades cognitivas, extrapolar o conteúdo definido, buscar informações em outro contexto, testar estratégias e descobrir de forma imprevista. Este perfil demanda novos modos de trabalho e um design utilizado tanto para a educação quanto para a construção do conhecimento. (CAMPOS et al, 1998, p.15)

Dessa forma, a utilização da corrente pedagógica do construtivismo como base para o planejamento de um design educacional eficiente mostra-se de suma importância para o processo de ensino-aprendizagem, principalmente na modalidade de Educação a Distância, que ainda hoje carece de metodologias que transponham a simples releitura de atividades e ferramentas utilizadas na educação presencial.

3.3 MODELOS DE DESIGN EDUCACIONAL

De acordo com Filatro (2008), para cada atividade de ensino a ser planejada e desenvolvida, existe um público alvo específico, conseqüentemente, objetivos específicos. Cabe destacar também que, diante dos diferentes tipos de abordagens pedagógicas, contextos, padrões de utilização da tecnologia e aprendizagem, existem três modelos de design educacional que podem contribuir para o planejamento e implementação dos cursos na modalidade EaD.

Design instrucional/educacional fixo - tem fundamento no planejamento criterioso e antecipado de cada um dos componentes do design educacional de forma antecipada à aprendizagem. Esse planejamento não pode ser alterado no decorrer do curso. Via de regra, possui conteúdos bem estruturados, mídias selecionadas e feedbacks automatizados, dispensando a ação do educador. É dirigido para educação de massa.

Design instrucional/educacional aberto - permite que os conteúdos de estudo sejam modificados durante o processo de execução da aprendizagem. Existe um conjunto de opções definidas anteriormente, mas mantém uma possibilidade para configurar as ações de acordo com a resposta da turma.

Design instrucional/educacional contextualizado - busca o equilíbrio entre a automação dos processos de planejamento, a personalização e a textualização a partir do uso de ferramentas web 2.0. Diferentemente do design instrucional aberto, não exclui a possibilidade de utilização de unidades fixas e pré-definidas.

Como modelos empregados no design educacional, também são abordados os conceitos de IMS Learning Design e ADDIE. O primeiro conceito traz como objetivo não servir como uma abordagem específica, mas possibilitar que o trabalho seja realizado a partir da composição entre diferentes abordagens pedagógicas.

Já o modelo ADDIE é o mais utilizado atualmente, obtendo os melhores resultados. Em inglês a sigla significa Analysis (Análise), Design (Desenho), Development (Desenvolvimento), Implementation (Implementação) e Evaluation (Avaliação). Conforme Hodell (2011), cada uma dessas fases fornece subsídios para execução da fase seguinte do processo.

A primeira fase do modelo ADDIE é a de **análise**, quando se coleta informações, entende-se as necessidades da organização e prepara-se o relatório de diagnóstico. O Designer Educacional solicita dados, realiza entrevistas, conduz questionários para saber quais competências devem ser trabalhadas no treinamento ou experiência de aprendizado. Também são estudadas as necessidades específicas do público-alvo.

A segunda fase compreende o **desenho** do programa. Neste momento todas as informações levantadas na fase de análise são utilizadas para a definição dos objetivos do curso e para o planejamento de atividades voltadas para o alcance desses objetivos. Depois disso, na fase de **desenvolvimento**, todo o material necessário para a execução do planejamento é criado.

Já a fase de implementação, corresponde à execução do programa propriamente dita. No caso de treinamentos em sala de aula, trata-se da aplicação do treinamento; já no ensino à distância, é nesta fase em que o participante fará uso dos materiais e atividades criados.

A última fase do modelo ADDIE é a mais frequentemente negligenciada nas organizações. Durante a fase de **avaliação**, o designer educacional compara os resultados planejados com os resultados obtidos e avalia o retorno em relação ao investimento que foi feito durante todo o programa.

3.4 PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS NO DESIGN EDUCACIONAL

Com o avanço da utilização da internet e demais tecnologias de informação e comunicação, o processo de ensino-aprendizagem em EaD mudou consideravelmente, passando da simples utilização do material impresso e demais materiais didáticos para ambientes hipermediáticos, com uma quantidade praticamente infindável de recursos. Com isso, o papel dos profissionais que atuam com design educacional também mudou.

De acordo com Pereira (2011, p. 47), o design educacional deve ser desenvolvido por uma equipe multidisciplinar de trabalho, envolvendo além do designer educacional, outros profissionais que precisam estar incluídos do processo. Nesse mesmo sentido, a autora traz em seu trabalho um quadro com os principais atores envolvidos num projeto de educação a distância online, e suas respectivas atribuições, a saber:

Conteudista – cria e seleciona conteúdos normalmente na forma de texto e prepara o programa do curso;

Web roteirista – articula o conteúdo por meio de um roteiro a fim de potencializá-lo, a partir do uso de linguagens e formatos variados (hipertexto, mixagem, multimídia);

Web designer – desenvolve o roteiro, criando a estética do conteúdo a partir das potencialidades da linguagem digital;

Programador – Desenvolve os ambientes virtuais de aprendizagem, criando programas e interfaces de comunicação, atividades programadas, gerenciamento de arquivos, banco de dados etc.;

Instructional designer – profissional que normalmente é um educador, com experiência em tecnologias educacionais. Ele analisa as necessidades, constrói o desenho do ambiente de aprendizagem, seleciona as tecnologias de acordo com as necessidades de aprendizagem e condições estruturais dos alunos, avalia os processos de construção e uso do curso, além de coordenar toda a equipe de especialistas envolvidos.

Para Filatro (2004):

Além de ser capaz de participar de equipes multidisciplinares, o designer instrucional precisa, ele próprio, ter uma orientação transdisciplinar que lhe permita fazer a ponte entre os especialistas de diversas áreas, para atingir a finalidade principal, que é promover a melhor instrução e a aprendizagem mais significativa. (FILATRO, 2004, apud PEREIRA, 2011, p.57)

O designer educacional começa seu trabalho pelo levantamento das necessidades, o que será discutido com os conteudistas, webdesigners e programadores, para o desenvolvimento de uma solução que atenda estas necessidades da maneira mais apropriada e utilizando os recursos disponíveis. De acordo com Pereira (2011), apesar de não ser uma profissão tão recente, o designer educacional teve sua profissão incluída na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) apenas em 2009.

Com relação às características necessárias para que um designer educacional realize um bom trabalho, principalmente em se tratando da Educação a Distância, a autora cita as habilidades de comunicação (oral, visual, escrita); facilidade de relacionamento interpessoal; atualização permanente no que se refere à aquisição e aplicabilidade das novas tecnologias para o uso educacional; conhecimento de recursos multimidiáticos; além de organização, planejamento e criatividade. Certamente este perfil irá depender do tipo de projeto a ser desenvolvido e da instituição para a qual o profissional trabalhará.

Independentemente do perfil necessário, resta claro que o papel de cada um na equipe multidisciplinar em se tratando de design educacional, mas principalmente do designer educacional, é de suma importância para a realização de um projeto de qualidade e para o melhor desempenho de todos os atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base em pesquisa bibliográfica sobre o tema, analisamos a literatura disponibilizada sobre design educacional, educação a distância, e uso de tecnologias em EaD.

Foram abordados e contextualizados assuntos como as origens e conceitos, as correntes de pensamento pedagógico que influenciaram esta área, os principais modelos empregados no ensino a distância e os profissionais que executam este trabalho.

Chamamos a atenção para a palavra design que tem sido usada restritamente como sinônimo de imagem, sendo que seu significado é bem mais amplo. Quando nos referimos a design, estamos falando de projeto, planejamento de toda estrutura que compõe ou comporá o trabalho a ser executado.

Nosso trabalho refere-se ao Design Educacional em EaD, especificamente, que será utilizado por professores/tutores, e para sua execução é fundamental que busquemos profissionais que conheçam o tema e o desenvolvam de forma que os alunos sintam-se envolvidos e não apenas obrigados a concluir seus cursos. O professor/tutor deverá conhecer o conteúdo do início ao fim, assim poderá dividi-lo em tópicos e elaborar planos de aula de acordo com a carga-horária. Tal conhecimento é relevante para que possa ser estabelecido o objetivo e/ou objetivos daquele conteúdo e determinar as ferramentas a serem utilizadas.

Com o design podemos e devemos aproveitar a Educação a Distância para aproximar o aluno através das ferramentas utilizadas (fórum, chat, quis, wiki) e mudá-las sempre que se apresentarem fragilidades.

Todos os elementos envolvidos no Design Educacional são importantes, mas o que mais requer atenção é o cuidado para não se reproduzir no ensino on-line qualquer modelo de educação que privilegie a apresentação do conteúdo como principal maneira de garantir a motivação e a aprendizagem dos alunos. Diferente de modelos de educação tradicional baseados em livros e apostilas, o ensino on-line privilegia a interação e uso da internet visando construções de conhecimento, e não meras transmissões de informações.

Portanto, o Design Educacional não se limita a desenhar cursos, mas diz respeito justamente aos detalhes presentes desde o projeto até a etapa operacional, detalhes estes que farão a diferença no momento de conclusão e avaliação final.

Com este artigo, objetivamos o melhor entendimento na área do design educacional e seu crescente emprego no ensino a distância. Partindo desta escrita, pretendemos alcançar o aprimoramento dos futuros professores/tutores em EaD no emprego de tecnologias e de práticas inovadoras.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Educação a Distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem, 2003 disponível em:
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151797022003000200010&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt. Acessado em 20/07/2015.

CAMPOS, Fernanda C. A.; ROCHA, Ana Regina C.; CAMPOS, Gilda H. B. Design Instrucional e Construtivismo: Em Busca de Modelos para o Desenvolvimento de Software. In: IV CONGRESSO RIBIE. Brasília, 1998.

FILATRO, A. Design instrucional na prática. São Paulo: Pearson, 2008.

HODELL, Chuch. ISD From the Ground Up. 2011. Disponível em <http://www.designinstrucional.com.br/origem-design-instrucional/>. Acesso em: 16/07/2015.

MORAN, José Manuel. Aperfeiçoando os modelos de EAD existentes na formação de professores, 2009. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/viewFile/5775/4196>. Acessado em 21/07/2015

NEVES, Marcus; CENTENO, Cláudia; FRUET, Fabiane; OTTE, Janete; ORTH, Miguel. Design Educacional Construtivista: o Papel do Design como Planejamento na educação a Distância. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. UFSCar. 2012.

PEREIRA, Otacília da Paz. O designer educacional e as competências profissionais: influências na seleção de recursos multimidiáticos. São Paulo, 2011. Tese (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). PUC-SP.

SARAIVA, Terezinha. Educação a Distância no Brasil: lições da história. Brasília, ano 16, n.70, abr./jun. 1996.

SALVADOR, Valeska Schwanke Fontana. O design instrucional mudou a Segunda Guerra Mundial. Que tal ele mudar a sua empresa? 2015. Disponível em: <http://www.administradores.com.br/artigos/negocios/o-design-instrucional-mudou-a-segunda-guerra-mundial-que-tal-ele-mudar-a-sua-empresa/87602/>. Acesso em: 15/07/2015.