

DESIGN EDUCACIONAL NO CONTEXTO DO IFSP



1. DESIGN EDUCACIONAL NO CONTEXTO DO IFSP

Quando o assunto é a produção de materiais e recursos educacionais digitais e, principalmente, a produção de projetos educacionais on-line, o termo design educacional (DE) ou design instrucional (DI) está sempre presente.

Para começar a compreender melhor este conceito, é importante considerá-lo na perspectiva de design de projetos educacionais baseados na mediação tecnológica.

A partir das discussões sobre EaD realizadas no IFSP nos últimos anos, a expressão design educacional tem sido adotada na maioria dos documentos e políticas institucionais, ao invés de design instrucional, por conferir uma ênfase na amplitude do processo de desenvolvimento de projetos educacionais sob o viés da formação humana, ou seja, na essência da educação para a ampla formação do sujeito.

Trata-se de uma área que vem sendo amplamente ressignificada, contextualizada e desenvolvida em nossa instituição, principalmente por meio de projetos educacionais de cursos EaD e da produção de materiais e recursos educacionais.

Neste guia fazemos uma síntese das dimensões didático-pedagógicas do design educacional, ressignificando-as para o nosso contexto no IFSP, conforme quadro a seguir:

SAIBA MAIS

Veja o Webinar com Cristiane Freire de Sá



CLIQUE E ASSISTA

1

DIMENSÃO CONCEITUAL

Nesta dimensão, os saberes conceituais da área do design educacional corroboram com o desenvolvimento das principais políticas de uso das tecnologias e mídias nos projetos educacionais da instituição. Alguns exemplos são as definições de regulamentos, premissas e estratégias institucionais e sistêmicas que podem ser traduzidas ainda no nível da gestão central, ou seja, na Pró-reitoria de Ensino, por meio do Centro de Referência em Educação a Distância, articulado sistemicamente com todos os câmpus.

2

DIMENSÃO ESTRATÉGICA

Ocorre a utilização das estratégias de design educacional nesta dimensão, principalmente as orientadas para a definição dos planejamentos didáticos dos projetos pedagógicos de diferentes cursos no IFSP. É uma dimensão que se materializa pelo planejamento didático propriamente dito, ou seja, um design educacional aplicado ao projeto pedagógico de um curso de extensão totalmente EaD, ou de uma graduação com 20% da carga horária online.

3

DIMENSÃO PRÁTICA

Na dimensão prática o design educacional é voltado para a aplicação prática das estratégias planejadas na dimensão anterior, os possíveis "produtos" são os mapas de atividades, roteiros de textos e de aprendizagem, storyboards, estratégias de aprendizagem, a curadoria e produção de materiais e recursos educacionais, dentre outros. É, em síntese, uma dimensão que detalha e viabiliza o processo de ensino-aprendizagem.

IMPORTANTE

É possível compreender, a partir de Clementino (2017), que o planejamento didático para um curso ofertado na modalidade EaD ou com a previsão de algum percentual da carga horária a distância permitido na legislação é diferente de um projeto didático de um curso presencial tradicional e, por isso, o design educacional, nesses casos, orienta diferentes processos, modelos e estratégias. Neste planejamento, inclusive, deve-se contemplar a definição de Plano de Mídias, a curadoria e a produção de materiais e recursos educacionais, por exemplo. A avaliação ocorre simultaneamente em todas as dimensões do design educacional, pois orienta os processos de gestão, desenvolvimento e execução, e possui caráter multidimensional e formativo. O design educacional apresenta uma variedade de ferramentas avaliativas para cada dimensão, principalmente no mapeamento dos processos.

Sintetizando, podemos dizer que no IFSP o design educacional, na dimensão conceitual, gera um regulamento ou orientação geral (uma resolução por exemplo); na dimensão estratégica, orienta a produção de um projeto de curso na modalidade EaD (um Plano de Mídias); e, na dimensão prática, gera a produção de um recurso educacional (um roteiro audiovisual). Neste guia vamos detalhar melhor como realizar algumas estratégias de design educacional na prática.

1.1 E O DESIGN EDUCACIONAL NA PRÁTICA?

Depois de compreender as diferentes dimensões do design educacional, ressignificadas e contextualizadas com a filosofia e cultura do IFSP, é possível empreender algumas práticas de design educacional no seu cotidiano. A partir de agora, você será orientado a pensar estratégias, desenvolver processos e modelos de design educacional em sua prática, principalmente se você precisa produzir um material ou recurso educacional, desenvolver um curso com carga horária a distância, ou participar de um grupo, responsável por propor um projeto que faça o uso das tecnologias, mídias e linguagens da modalidade EaD.

O primeiro passo para desenvolver práticas de design educacional no IFSP é considerar que você vai iniciar um processo contínuo de pesquisa, estudo e, principalmente, de diálogo com várias pessoas e setores da instituição.

Os processos e modelos de design educacional serão enfatizados a seguir, a partir da apresentação das dimensões estratégica e prática.

1.1.1. Dimensão estratégica: DE para o desenvolvimento de projetos

Normalmente, o design educacional, na dimensão estratégica, se orienta por um modelo de produção. Neste contexto, estamos nos baseando no modelo conhecido como ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) que, traduzindo, contempla as etapas de Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação de um projeto educacional.

A etapa de análise é muito importante e deve ser a primeira, pois, para a oferta de uma graduação na modalidade EaD, por exemplo, as justificativas e demandas devem ser muito bem definidas, principalmente se pensarmos no processo de avaliação e reconhecimento do curso. Esse processo de análise é orientado da seguinte maneira:

- 1- Pesquisa e levantamento de dados a partir de checklists, fichamentos e criação de base de dados do curso.
- 2- Análise das informações, elaboração das primeiras premissas, geração de arquivos de textos e planilhas que vão auxiliar na elaboração do projeto do curso.

UTILIZE

Confira planilhas e modelos de checklist:



CLIQUE E BAIXE

3- Criação de uma pasta ou local para compartilhamento dos arquivos e materiais com os demais colegas de equipe.

4- Reunião com os colegas de equipe para elaboração de cronogramas e tomada de decisões.

IMPORTANTE

Em uma outra instituição, por exemplo, o profissional designer educacional, muitas vezes, atua sozinho nesta etapa. No IFSP, todos os servidores envolvidos na proposição do projeto devem participar e a divisão de atividades pode ocorrer conforme as habilidades e afinidades das pessoas, porém, cabe ao servidor responsável pela implementação do curso ou projeto, acompanhar os cronogramas e atividades estabelecidos coletivamente.

Para orientar este processo, mais especificamente a elaboração dos checklists, recomendamos o levantamento, registro e análise a partir das seguintes perguntas:

1. Que curso será desenvolvido (modalidade, nível, extensão, etc.)? Está previsto no Plano de Desenvolvimento Institucional? Há um levantamento de demanda ou resultado de consultas públicas?
2. Poderia ser ofertado em parceria com outro câmpus, ou outra instituição, ou por fomento como UAB ou e-Tec?
3. Quais estudos (qualitativos e quantitativos) foram feitos para a tomada de decisão da oferta do curso nesta modalidade?
4. Como os proponentes do curso pensam a educação? Que abordagens e concepções teóricas pensam ser mais coerentes com a modalidade e nível educacional do curso? Estas concepções estão alinhadas com as concepções apresentadas no PDI?
5. Qual é a justificativa pedagógica para a oferta deste curso nessa modalidade ou inserção de componente curricular com carga horária on-line?
6. Qual é a abrangência do projeto (local, regional, nacional)?
7. Quem são os alunos? Onde eles estão? Quais suas demandas educacionais?
8. Quais são os pré-requisitos tecnológicos (hardware e software) necessários para que os estudantes e professores possam participar do curso?
9. De onde irão acessar e participar do curso (instituição, casa, espaços públicos, polos presenciais, celulares e tablets)?
10. Qual é a fluência tecnológica que os estudantes e professores precisam ter para participar do curso?
11. Qual é o apoio técnico/tecnológico que estudantes e professores terão durante o curso?
12. Quais são as premissas de educação inclusiva, permanência e acessibilidade a serem garantidas para o curso?
13. O câmpus já possui outros cursos de EaD ou com algum percentual de carga a distância? Se sim, quais os recursos e experiências que podem ser utilizados nas novas ofertas?
14. Há um histórico sistematizado de uso das tecnologias e mídias como apoio ao ensino presencial ?
15. Existem professores e técnicos com experiência ou formação em EaD ou no uso das tecnologias e mídias na educação?
16. Como será formada a equipe multidisciplinar responsável pela curadoria ou produção de materiais e recursos educacionais para o curso?
17. Quais professores serão autores e revisores técnicos na produção e curadoria de materiais e recursos educacionais do curso?

18. Existe uma infraestrutura tecnológica adequada, inclusive de ambiente virtual Moodle no câmpus?
19. Quais as tecnologias e mídias disponíveis e que podem ser utilizadas no projeto?

Com essas informações registradas, podendo ser em um formato de checklist, inclusive respondido de maneira coletiva, você terá condições de elaborar, além de relatórios e arquivos de apoio, uma primeira versão do Plano de Mídias, discutir com os colegas os modelos de design educacional mais adequados para a proposta do curso e apresentar para a comunidade envolvida no projeto. A segunda etapa envolve o processo de planejamento e desenvolvimento propriamente ditos, ou seja, de idealização, concepção e criação do projeto. No IFSP, essa etapa também deve ser desenvolvida coletivamente, porém, você, como servidor engajado no desenvolvimento do curso ou projeto, pode auxiliar os responsáveis indicando estratégias, prazos e recursos para a equipe. A estratégia mais importante desta etapa de design é a concepção de um modelo de design educacional, ou também chamado de modelo didático. Ao final desta etapa, a equipe do projeto terá a maioria dos elementos para escrever e elaborar o Projeto Pedagógico do Curso. E os materiais, atas de reuniões, arquivos, dentre outros registros, devem servir como o portfólio de histórico da construção coletiva do curso. Nesta etapa de construção do design, é importante garantir o diálogo entre a equipe, sendo possível, até mesmo, utilizar algum tipo de técnica de brainstorming com os colegas envolvidos.

DICA

Esse tipo de material é super interessante para apresentar a trajetória de criação do curso nos momentos de credenciamento e até de avaliação e reconhecimento do curso

Quadro 1: Premissas para projetos educacionais on-line

PREMISSAS	PRODUTOS
Concepções sobre ensino e aprendizagem	Explicitação sobre como o grupo compreende o “como se ensina” e “como se aprende”, inclusive a partir de uma ou mais teorias pedagógicas, quando for o caso.
Habilidades, competências, saberes historicamente construídos na área/ profissão do curso	Levantamento do repertório de referências e bibliografia com os professores; Primeiros esboços da justificativa pedagógica do curso.
Mapeamentos dos conteúdos básicos e complementares	Primeiros esboços dos objetivos educacionais (geral e específico); Primeiras descrições do que se espera como perfil de egresso do curso.
Organização dos conteúdos por trilhas ou mapas de aprendizagem	Primeiros esboços de uma estrutura curricular; Indicações de componentes de curriculares, carga horária, atividades curriculares e projetos integradores, quando for o caso.
Mediação Educacional	Indicação dos primeiros recursos e materiais educacionais; Primeiros esboços sobre a natureza das atividades de tutoria e mediação pedagógica; Definição das estratégias de aprendizagem autogerida, quando for o caso.
Estratégias de interação e comunicação	Primeiras definições sobre momentos síncronos de aprendizagem, como o uso de webconferências; Primeiras definições sobre recursos de comunicação assíncrona; Primeiras decisões sobre espaços de interação entre equipes, de apoio aos estudantes e entre polos presenciais, quando for o caso.
Primeiras estratégias interdisciplinares e metodologias de aprendizagem	Primeiras definições sobre o uso de estratégias de aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem por projetos, projetos integradores, etc.
Princípios avaliativos	Primeiras indicações sobre avaliação diagnóstica, instrumento, etc. Primeiras indicações de avaliações formativas, uso de atividades de seminários online, projetos e práticas presenciais de laboratórios, trabalhos em grupo, etc. Primeiras decisões sobre os tipos e a articulação das estratégias de avaliação presencial e online.

fonte: Autoral

Na etapa de design, é essencial a elaboração de um cronograma viável e que permita que as premissas e produtos possam ser realmente desenvolvidos a partir de uma discussão e construção coletiva, além de garantir os prazos dos trâmites para submissão de projetos pedagógicos de cursos já previstos pela Pró-Reitoria de Ensino. Nesta etapa, é necessário também elaborar uma primeira versão do Plano de Mídias, que deve contemplar, prioritariamente, os recursos tecnológicos e as mídias essenciais para o desenvolvimento do curso, como informações sobre o ambiente virtual de aprendizagem e ferramentas de webconferência disponíveis. A partir dessa versão do Plano de Mídias é que se torna mais viável estimar:

ACESSE

Clique aqui e acesso o link da resolução/instrução normativa do CONEN e dos tramites



CLIQUE E BAIXE

- 1- A necessidade de curadoria ou produção de materiais didáticos e recursos educacionais digitais específicos para o curso;
- 2- Temas para a formação dos servidores e composição de uma equipe multidisciplinar para o projeto, inclusive por meio de comissões de EaD, quando for o caso;
- 3- Definição dos processos e estratégias de produção e curadoria de materiais a serem desenvolvidos.

Até aqui, você está lendo repetidas vezes a expressão “modelo de design educacional”, mas deve estar se perguntando que tipo de modelo é esse, certo? Na sequência, você conhecerá os principais modelos de design educacional postulados na literatura atual e ressignificados para o contexto do IFSP, a partir do Quadro 2:

Quadro 2: Modelos de DE para o contexto do IFSP

Design Fixo	Design Misto	Design Aberto
<ul style="list-style-type: none"> • Trata-se de um dos modelos de configuração da proposta do ADDIE que em síntese, não permite ajustes ou atualizações durante a execução/oferta de um curso. Por exemplo, um curso MOOC que ao ser ofertado exige que todos os materiais e recursos base já estão definidos. Uma característica importante observada nesse modelo é a separação e a linearidade nas fases de concepção (design) e execução (implementação). A questão da quantidade de cursistas pode ser maior se comparada aos outros modelos, principalmente se as estratégias de aprendizagem forem, em sua maioria, autogeridas. • Esse modelo pode ser observado, por exemplo, no desenho de cursos MOOCs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Este é, também, um dos possíveis modelos de configuração do ADDIE que como o nome indica, articula estratégias pedagógicas do design fixo e do aberto. Ainda que guie a elaboração de uma arquitetura pedagógica que permite ajustes e atualizações em uma determinada parte durante a execução/oferta do curso, prevê estratégias fixas, a depender dos objetivos e propósitos educacionais. Este é um dos modelos que é amplamente praticado para o desenho de cursos na modalidade EaD. -Esse modelo pode ser observado em vários cursos, inclusive, em disciplinas com carga horária de 20% EaD. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trata-se de um modelo de design que pode ou não ser baseado no ADDIE e que diferente do modelo fixo, permite ajustes e atualizações durante o processo de execução/oferta do curso. As atualizações podem ser realizadas a partir da interação e da colaboração entre docentes, equipe multidisciplinar e estudantes. As estratégias pedagógicas podem ser revistas e adaptadas visando um realinhamento dos objetivos educacionais. Esse é um modelo utilizado para atender grupos menores de cursistas porque tem como base a interação. • Uma proposta de design aberto é o Design Educacional Complexo proposto por Freire (2013) que prevê três etapas nomeadas como “Preparação, Execução e Reflexão” diferente do ADDIE.

Fonte: Elaborado a partir dos textos de FILATRO (2008) e FREIRE (2013)

Com os principais modelos de design educacional devidamente ressignificados e apresentados, você e seus colegas de projeto podem optar pelo modelo que mais se adequa às concepções de aprendizagem, modalidade e tipo de curso que estão pensando em desenvolver. A partir dessa escolha, você e seus colegas conseguem pensar nos papéis docentes a partir de cada modelo, seja como professor mediador responsável pelas atividades de tutoria, seja como formador, autor, revisor técnico, designer educacional, dentre outros papéis possíveis.

É importante, ainda, que ocorra a proposição de estratégias de comunicação entre equipes e o acompanhamento de atividades em uma perspectiva de uso cultural e cotidiano de tecnologias. Também é indispensável a elaboração de um plano de formação tecnológica de servidores e de produção de materiais e recursos educacionais digitais.

O processo de seleção e gestão das mídias, a partir dessa etapa, deve ser indicado no plano, pois é preciso garantir o pleno funcionamento das tecnologias envolvidas durante todo o período de duração do curso. Imagine ter as atividades de aprendizagem interrompidas porque a webconferência não está funcionando ou o acesso ao ambiente virtual está com problemas por longo período. Para evitar essas questões, recomendamos que, no Plano de Mídias, também conste:

a) Os critérios de organização e requisitos de acessibilidade e interoperabilidade a serem garantidos;
b) O estabelecimento de cronogramas viáveis de suporte, manutenção e atualização, além dos ciclos de cadastro de usuários e plano de contingenciamento de TI. Para elaborar um bom Plano de Mídias, no contexto de cursos EaD, é importante reconhecer que cada mídia tem seus pontos fracos e fortes. Assim, sugerimos a abordagem CASCOIME (Cost, Accessibility, Social-Political Suitability, Cultural Friendliness, Openness-Flexibility, Interactivity, Motivational Value, Effectiveness):

- a) Custo: nenhuma necessidade de atualização que envolva custos;
- b) Acessibilidade: na especificidade da educação inclusiva;
- c) Adequação política e social: possui coerência com as políticas e concepções educacionais do IFSP;
- d) Empatia cultural: se articula com os princípios pedagógicos e culturais da instituição;
- e) Abertura e flexibilidade: pode ser utilizada em diferentes abordagens de ensino, ser atualizada, etc.;
- f) Interatividade: possui interatividade discursiva, imersiva, semiótica, etc.;
- g) Valores motivacionais: possui elementos que podem engajar e motivar os estudantes;
- h) Eficácia: atende plenamente os objetivos de aprendizagem e se articula de maneira coerente com o currículo da disciplina/curso.

Nessa linha, é importante aproveitar o momento de seleção de mídias para também pensar em algumas estratégias de comunicação e de acompanhamento do desenvolvimento do projeto:

- Uso de ferramenta de acompanhamento de tarefas, como um gerenciador de projetos ou Kanban virtual.
- Uso de ferramenta ou recurso de compartilhamento de arquivos que considere nomes e versões para manter as informações corretas e atualizadas.
- Uso de ferramentas de produtividade para lembretes, cronogramas, avisos, notas, que sejam culturalmente aceitas por todas as pessoas envolvidas no projeto.
- Estabelecimento de regras de organização da comunicação, como a padronização

CURIOSIDADE

Kanban é um termo de origem japonesa e significa literalmente “cartão” ou “sinalização”. Este é um conceito relacionado com a utilização de cartões (post-it e outros) para indicar o andamento dos fluxos de produção. O CEAD utiliza a ferramenta Kanboard para acompanhar e gerir seus projetos

do que será escrito no campo assunto nos e-mails específicos do projeto, regras de nomeação de arquivos, etc.

Com a estimativa da necessidade de formação de professores e técnicos para o uso de tecnologias, mídias e linguagens, bem como para a curadoria e produção de materiais e recursos educacionais digitais, vale criar um Mapa de Demandas, com os temas e tipos de formação, por exemplo, “Gestão de ambiente Moodle para os técnicos em TI”, ou “Docência no Moodle para os professores”. Neste ponto, você e a equipe envolvida no projeto devem se articular com as equipes de formação continuada e com a comissão/núcleo de EaD do câmpus para fomentar a criação de um plano de formação continuada para servidores.

Neste capítulo, a dimensão estratégica do design educacional foi sintetizada a partir da apresentação dos principais processos e estratégias a serem utilizados na elaboração de um projeto de curso EaD. Para saber se você e sua equipe estão desenvolvendo um design educacional adequado, ao final do cronograma desta etapa, é preciso ter elementos, informações e decisões materializadas pelos seguintes produtos:

- Checklists, arquivos de pesquisas e esboços textuais da fase de Análise;
- Plano de Mídias atualizado;
- Modelo de design educacional definido;
- Definição das estratégias de comunicação e acompanhamento do projeto;
- Mapa de Demandas.

Lembramos que o objetivo deste guia é auxiliá-lo a desenvolver as principais práticas de design educacional, dentre outras questões que serão vistas em outros capítulos. Na próxima seção, vamos nos aprofundar na dimensão prática do design educacional, como a curadoria e a produção de materiais e recursos educacionais.

1.1.2 Dimensão prática: DE na Curadoria e Produção de materiais

Se na dimensão estratégica a etapa de Análise foi a base, para esta, as informações coletadas continuam sendo importantes, principalmente para três estratégias que envolvem a etapa de Desenvolvimento: a curadoria, a produção de materiais e recursos educacionais digitais e as estratégias pedagógicas. Vamos começar pela curadoria e pela produção de materiais e recursos educacionais digitais.

Você deve estar pensando que selecionar materiais na internet é algo extremamente convencional e que a maioria dos professores já faz esse tipo de atividade, certo? Mas será que você consegue garantir que o estudante que acessa esse material não encontrou as respostas já prontas em outro site? Ou pior, será que alguém validou as respostas e os conceitos apresentados? Será que esse material tem o conteúdo mais atualizado? E os direitos autorais? Você sabe se o material que está usando pode ser modificado ou compartilhado? Poderíamos apresentar muitas outras questões que provavelmente poucas pessoas consideram, quando selecionam um material da internet - e é por isso que a palavra curadoria faz todo sentido nesse contexto.

No âmbito do design educacional, a curadoria pode ser compreendida a partir da visão de Cechinel (2017, p.6):

De maneira geral, pode-se dizer que o processo de curadoria está intrinsecamente relacionado com a capacidade de seleção de um recurso educacional de qualidade para ser utilizado de maneira apropriada a um contexto educacional específico.

Após se definir o modelo ou estratégia de curadoria a ser desenvolvida para selecionar os materiais e recursos para o curso, outras questões devem ser pensadas na perspectiva do design educacional:

SAIBA MAIS

Para saber mais sobre curadoria de materiais e recursos educacionais abertos, acesse:

- Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais (CIEB):

 [CLIQUE E BAIXE](#)

- Página da Capes sobre Recursos Educacionais Abertos:

 [CLIQUE E BAIXE](#)

- Guia de Dados Abertos, integrante do projeto de cooperação entre o Governo do Estado de São Paulo e o Reino Unido:

 [CLIQUE E BAIXE](#)

- ProEdu - repositório de objetos educacionais para a educação profissional e tecnológica da Setec/MEC

 [CLIQUE E BAIXE](#)

- Iniciativa Educação Aberta:

 [CLIQUE E BAIXE](#)

- RELiA - plataforma de Recursos Educacionais com licenças Abertas

 [CLIQUE E BAIXE](#)

- O mapeamento detalhado dos conteúdos;
- Definição do quantitativo mínimo de materiais e recursos por disciplina;
- Definição dos professores e especialistas responsáveis pela realização da curadoria;
- Instrumentos de registro, controle, arquivamento e acompanhamento da curadoria.

Ainda que a curadoria possa contribuir de maneira valiosa para o projeto do curso, ainda na etapa de desenvolvimento de design educacional, há um segundo processo muito importante: a produção de materiais didáticos e recursos educacionais digitais.

Quadro 3 - Premissas básicas para produção de materiais e recursos educacionais

- Usar como base os objetivos de aprendizagem estabelecidos;
- Considerar o perfil do público-alvo delineado no projeto;
- Organizar o conteúdo considerando as camadas de aprendizagem planejadas;
- Considerar possíveis dúvidas básicas que o estudante possa ter sobre o conteúdo;
- Utilizar linguagem adequada, com marcas de oralidade, visando estabelecer um diálogo com o leitor;
- Desenvolver o recurso considerando as questões de autoria, evitando plágio;
- Adaptar e transpor a linguagem do conteúdo verbal considerando a mídia ou linguagem escolhida (audiovisual, sonora, visual, etc.)

Fonte: Autoral

DICA

É Nessa etapa, o mapeamento dos conteúdos vai se basear no mapeamento já realizado na etapa de design, a diferença aqui é o nível de detalhamento que precisar ser maior para auxiliar a curadoria e a produção de conteúdos.

No IFSP, foram estabelecidos três principais fluxos para a produção de materiais didáticos e recursos educacionais, conforme as Figuras 2, 3 e 4:

Figura 2 - Fluxo de produção do CEAD para demandas institucionais

Fluxo de Produção de materiais para EaD

Demanda Institucional



*A publicação via editora é recomendada para cursos de graduação já reconhecidos e, principalmente, em fase de reconhecimento

Nesse fluxo de demanda institucional apresentado na Figura 2, percebemos que há um processo inicial de seleção de autores e validadores técnicos e um segundo processo que é a formação do pessoal selecionado.

Figura 3 - Fluxo de produção do CEAD para demandas gerais



Os dois fluxos anteriores são atrelados à equipe multidisciplinar do CEAD, mas você deve estar pensando, e no câmpus? Considerando os principais elementos de design educacional aplicado à produção de materiais e recursos educacionais, sugerimos que os câmpus que pretendem desenvolver autonomamente seus materiais sigam, no mínimo, o fluxo ilustrado na Figura 4:

Figura 4 - Fluxo de produção do CEAD para demandas específicas



Diante desses fluxos, vale a pena conhecer as atribuições definidas nos processos de Produção e de Validação dos materiais e recursos: o DE na atividade de roteirização e validação, a revisão técnica, a revisão textual, o design gráfico, a produção audiovisual, a publicação digital. Neste guia, tanto o design gráfico quanto a produção audiovisual, por suas complexidades, são detalhados em capítulos específicos. Desta maneira, nesta seção, serão sintetizadas as principais tarefas dos servidores que venham a atuar com o design educacional, a autoria, a revisão técnica dos materiais e recursos educacionais.

a) O design educacional na roteirização e validação:

A tarefa do servidor que atue, no design educacional, na produção de material didático ou recurso educacional, tanto no que diz respeito à roteirização quanto à validação de conteúdos, deve seguir algumas premissas de trabalho:

- Ao roteirizar ou acompanhar um autor no desenvolvimento do material didático ou recurso educacional, deve-se verificar se o autor se baseia nos objetivos educacionais definidos para desenvolver o conteúdo ou o roteiro. Também é importante verificar se o recurso escolhido pelo autor está de acordo com o plano de mídias e se permite uma interatividade mínima, seja discursiva ou na perspectiva da hipertextualidade.
- É importante verificar se o autor combina os vários tipos de linguagens, recursos e mídias, principalmente considerando as informações levantadas sobre o perfil dos estudantes e dos professores.
- Na maioria das vezes, é necessário selecionar ou elaborar um template que seja adequado para a produção de cada tipo de recurso educacional específico, para disponibilizar para os autores. São mais comuns os templates de storyboards para animações, tutoriais, dentre outros recursos de aprendizagem autogerada, roteiros audiovisuais, template de apostilas, matrizes de atividades, etc.
- No template utilizado, é importante contemplar espaços para as informações do projeto, dentre outros metadados.
- Verificar sempre se a linguagem utilizada pelo autor está adequada ao tipo de mídia a ser produzida, como é possível ver nos próximos capítulos sobre produção audiovisual e design, pois cada tipo de recurso exige uma linguagem específica.
- No que diz respeito ao acompanhamento do Revisor Técnico (RT) do conteúdo, no processo de validação, cabe ao DE verificar se o RT está se comunicando adequadamente com o autor e se o auxilia, indicando materiais complementares, quando for o caso.
- Verificar se o cronograma de produção está sendo seguido e se são necessários ajustes nos tipos de mídias e linguagens bases para a produção dos materiais e recursos educacionais.
- Verificar questões de plágio e de direitos autorais, providenciando, inclusive, instrumentos de proteção de autoria aos autores e validadores.
- Articular-se com a equipe do CEAD para desenvolver materiais e recursos educacionais que necessitem de homologação institucional específica, como no caso de materiais para cursos de graduação que necessitem de publicação via editora, por exemplo.
- Organizar reuniões com autores, revisores técnicos e produtores audiovisuais, designers gráficos e técnicos em TI, quando for o caso, para alinhar os procedimentos de produção.

b) A autoria e a revisão técnica:

O autor é o servidor especialista que deverá desenvolver o conteúdo conforme o planejamento pedagógico do projeto. Ele deverá seguir as ementas e os objetivos de aprendizagem estipulados para o material ou recurso para o qual vai desenvolver o conteúdo, seja uma apostila, um vídeo ou uma animação. O autor trabalha intensamente com os servidores da equipe multidisciplinar, porém, é com o designer educacional e, principalmente, com o Revisor Técnico que terá maior interação. São premissas específicas do autor:

- Conhecer e seguir o planejamento pedagógico do curso, bem como a bibliografia básica e complementar estipulada;
- Se orientar pelos objetivos de aprendizagem e perfil dos estudantes, bem como as especificidades do curso ou projeto;
- Indicar ou sugerir aos designers o uso de elementos gráficos, ícones, tabelas, infográficos e outros recursos didáticos para aprimorar a apresentação didática do conteúdo;
- Considerar as contribuições do design educacional e, principalmente, do revisor técnico;
- Desenvolver o texto com linguagem adequada à mídia ou material a ser desenvolvido, seja uma apostila, vídeo, podcast, ou outros;
- Indicar novas bibliografias mais atualizadas ou específicas, quando for o caso;
- Elaborar estratégias de aprendizagem, considerando os objetivos de aprendizagem, a partir das contribuições do design educacional e do revisor técnico;
- Comunicar-se cordialmente com o DE e com o RT, utilizando os meios e estratégias previamente definidos conjuntamente;
- Seguir prazos e estratégias definidos conjuntamente;
- Utilizar templates e recursos indicados no design educacional do projeto.

Um autor pode atuar como revisor técnico e vice-versa, pois, no IFSP, qualquer servidor devidamente formado e especializado pode produzir materiais e recursos educacionais para projetos de EaD.

ORT é o servidor, igualmente especialista como o autor, que fará a revisão técnica do conteúdo, ou seja, ele fará o second look, validando especificamente o conteúdo que está sendo produzido. São premissas essenciais para a atuação como RT:

- Verificar se o texto produzido apresenta erros conceituais e indicar ajustes ao autor;
- Verificar se as citações e referências utilizadas são ultrapassadas e se as bibliografias básicas e complementares estão sendo utilizadas;
- Verificar se há divergência entre o conteúdo produzido e os temas da ementa ou proposta pedagógica;
- Verificar se há coerência e clareza nas proposições e textos que permitam ao estudante compreender conceitos, procedimentos, etc.;
- Verificar se a escrita está baseada em senso comum, principalmente em apostilas e e-books digitais;
- Verificar se gráficos, tabelas e ilustrações não apresentam erros conceituais ou definições e dados ultrapassados;
- Manter comunicação cordial com o autor e com o DE, utilizando os meios e estratégias previamente definidos conjuntamente;
- Seguir prazos e estratégias definidos conjuntamente.

Tanto o autor quanto o revisor técnico devem se comprometer a diversificar o uso das mídias, linguagens e recursos educacionais utilizados na proposta pedagógica, buscando a complementaridade e integração entre as diversas mídias e linguagens.

IMPORTANTE

É preciso considerar os requisitos de acessibilidade na produção de materiais e recursos educacionais, garantindo a tradução/interpretação em Libras, a audiodescrição e o uso de estratégias de publicação de arquivos compatíveis com leitores de tela, dentre outras estratégias.

A Rede Federal conta com os estudos e materiais desenvolvidos pelo Centro de Referência Tecnológica de Acessibilidade do IFRS que disponibiliza vários recursos e dicas sobre acessibilidade, indicamos os links:



CLIQUE E BAIXE



CLIQUE E BAIXE



CLIQUE E BAIXE

O design educacional, no contexto do IFSP, pode ser ressignificado conforme as demandas e necessidades institucionais e, por isso, o objetivo deste capítulo foi trazer elementos e ferramentas básicas desta área. No próximo capítulo, abordaremos as especificidades da construção do texto e do uso da linguagem nos materiais didáticos desenvolvidos em cursos a distância.



CLIQUE PARA ACESSAR AS REFERÊNCIAS