

O DESIGNER EDUCACIONAL COMO UM LAPIDÁRIO: AS ABORDAGENS E TEORIAS PEDAGÓGICAS COMO INSTRUMENTOS DE GARIMPAGEM E LAPIDAÇÃO QUE ENRIQUECEM O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.

Vitória - ES – Maio 2011

Tatyana Ferreira Silva - SENAI-ES - tferreira@findes.org.br

Vanessa Bicas Yee Ramos - SENAI-ES - vramos@findes.org.br

Setor Educacional 5

Educação Continuada em Geral

Classificação das Áreas de Pesquisa em EAD M

Design Instrucional

Natureza do Trabalho C

Modelos de Planejamento

Classe 1

Investigação Científica

Resumo

No artigo o Designer Instrucional Como um Lapidário: Da Lapidação do Conteúdo Bruto à Transformação em um Precioso Curso foi apresentado um panorama geral sobre como funciona o processo pelo qual o DI converte as informações entregues pelo conteudista em um curso sob medida para o público-alvo que pretende atingir, relatando a experiência do curso de didática desenvolvido pelo Núcleo de Educação a Distância do Senai Espírito Santo.

Este artigo dá continuidade a analogia do designer educacional como um lapidário, porém, aprofundando o assunto na importância do conhecimento e a aplicação das abordagens e modelos pedagógicos, instrumentos fundamentais para que o processo de ensino-aprendizagem em um curso a distância seja enriquecedor

Palavras chave: Palavras-chave: educação a distância; abordagens pedagógica; designer;educacional; ensino-aprendizagem.

1- Introdução

Existem lapidários - responsáveis por transformar pedras brutas em joias preciosas - que fazem as vezes de garimpeiro e vão até a fonte para tirar dali o material a ser transformado, lapidado. Para extrair esse material os garimpeiros utilizam técnicas de mineração, com o uso de instrumentos como picaretas e marretas, sistemas de bombeamento e ventilação, entre outros. Isso exige conhecimento e estudo. Não basta ir a uma pedreira e ficar batendo uma picareta contra a rocha.

O mesmo nível de conhecimento deve ter o Designer Educacional (D.E). Ele tem como função extrair das teorias educacionais, encontradas nas fontes bibliográficas e na vivência prática, instrumentos para garimpar o conteúdo bruto e torná-lo um precioso curso. Por isso,

deve explorar os conceitos pedagógicos e sócio-culturais referentes à cognição do aluno, principalmente com relação à aprendizagem e seus estilos e às formas de avaliação. Descobertas as diretrizes que serão seguidas, o segundo momento é o de extrair as riquezas dessas teorias, fazendo a transposição destas para a prática. (Freitas et al).

Mas, é no momento da extração das teorias educacionais que muitos designers ficam “batendo a picareta contra a rocha”. Não sabem qual instrumento é o mais adequado para determinado tipo de extração e se essa ação está sendo realizada da forma correta, sem degradar a área e sem provocar alterações irreversíveis na condição primária das pedras e metais preciosos.

Ao não observarem os pressupostos pedagógicos os designers educacionais podem acabar “passando por cima” dos conhecimentos pedagógicos e andragógicos aprendidos nos cursos de formação. Alguns destes, pela própria experiência de uma das autoras como aluna, podem ser considerados superficiais, pois não oferecem subsídios nem embasamento teórico profundo para a elaboração do desenho educacional de um curso com qualidade.

Já observamos em cursos corporativos a utilização até mesmo do medo como instrumento para captar a atenção do aluno. O objetivo de chocar pode até ser alcançado, mas nos questionamos em que cenas fortes ou textos ríspidos contribuem para que o aluno entenda a importância do conteúdo para a sua

prática, para que ele se sinta inserido em determinado processo?

É preciso refletir sobre isso e entender a importância do embasamento pedagógico para o designer educacional. Sem isso, são grandes as possibilidades de equívocos na escolha de modelos e teorias que podem não se adaptar às necessidades de determinados públicos-alvo. Em outros casos, essa base educacional não é nem levada em consideração, focando o planejamento do projeto apenas nos aspectos estético e tecnológico. Mas, conforme alerta Kenski, “o foco central da atuação do designer educacional está na aprendizagem das pessoas e não no conteúdo e nem nas tecnologias”.

Diante dessa constatação, é importante salientar que o conhecimento na área pedagógica para o Designer Educacional é como o conhecimento das técnicas de garimpo e lapidação para um lapidário, fundamental no exercício e êxito de sua atividade profissional.

Tendo o domínio dos conhecimentos pedagógicos pelo designer educacional como foco, este artigo apresenta a experiência do Núcleo Integrado de Educação a Distância SESI SENAI IEL-ES e pretende contribuir para o debate acerca do trabalho do designer educacional, fundamental para o aprendizado dos alunos de cursos a distância

2.O lapidário como garimpeiro - a importância da formação pedagógica do D.E

O Designer Educacional surge como o profissional que deve ter um olho hábil para identificar dentro dos assuntos todas as potencialidades pedagógicas e tecnológicas, com a finalidade de transformá-lo em um precioso curso. Ele faz a adequação dos conteúdos as mídias digitais ou impressas, buscando sempre uma solução educacional adequada aos alunos que participam do curso.

Contudo, até mesmo entre os próprios profissionais da área surgem dúvidas com relação as abrangências e foco desta ocupação.

Muitos acreditam que a preocupação com o visual do curso é a principal função de um D.E. Isso se dá, principalmente, pela utilização da palavra designer, que remete àqueles que lidam com o estético, como os designers de produto ou de interiores, por exemplo.

O termo “design” deriva da palavra em latim designare (significa indicar), oriunda do francês designer (designar, desenhar), e posteriormente adaptado para o inglês design. Segundo o dicionário Houaiss, “**Design** é o resultado de um processo técnico e criativo relacionado a especificação (configuração, concepção, elaboração) de forma e funcionalidade de um produto”(blog Designer Educacional)

Esse conceito é elucidador na medida em que aponta dois pontos importantes: a forma e a funcionalidade. Um conteúdo bonito, recheado de ilustrações, vídeos, simulações faz toda a diferença no aprendizado do aluno. Mas, se não houver relação com a finalidade prática da aprendizagem, todo o enriquecimento visual cai por terra.

O enfoque do profissional não é nem estético, nem técnico, e sim pedagógico. Mas este profissional em toda a sua trajetória perpassa um viés estético e um viés técnico, sendo muitas das vezes um profissional com formações múltiplas, ou como mais indicado pelos profissionais da área, sendo um profissional que saiba conjugar esses conhecimentos através da formação de uma equipe multidisciplinar . (blog de Discussão sobre DI e Filosofia)

A sua ferramenta de garimpagem, o instrumento de trabalho primordial é a pedagogia/andragogia e seus modelos e abordagens. Saber como extrair, combinar e aplicar as teorias ao público-alvo do seu projeto, garante uma aprendizagem de qualidade.

Esse fato é corroborado pelo Ministério do Trabalho, que por meio da CBO (Classificação Brasileira de Ocupações), classifica em março de 2008 a ocupação do Designer Educacional e as sua famílias.

Código da Família	Título
2394	Programadores, avaliadores e orientadores de ensino
2394-05	– Coordenador pedagógico
2394-10	– Orientador educacional
2394-15	– Pedagogo
2394-20	– Professor de técnicas e recursos audiovisuais
2394-25	– Psicopedagogo
2394-30	– Supervisor de ensino
	2394-35 – Designer educacional – Desenhista instrucional, Designer instrucional, Projetista instrucional
Fonte: MTE	

A descrição sumária desta profissão contempla aspectos como implementação, avaliação, coordenação e planejamento dos projetos pedagógicos/instrucionais nas modalidades de ensino presencial e/ou a distância, aplicando metodologias

e técnicas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

Diante dessa relação de atividades, o peso e quantidade de afazeres que perpassam a área pedagógica é bastante perceptível. Mas a importância desse enfoque se dá, realmente, na prática do desenvolvimento de um curso a distância e em como é engendrado o seu projeto de forma a abarcar toda a multidisciplinaridade que deve constar neste para atingir o objetivo maior, que é a aprendizagem do aluno.

Um D.E que não possui essa formação ou embasamento peca ao escrever um roteiro, por exemplo, e não se atentar ao objetivo que aquele recurso multimídia deve atingir dentro da construção do saber discente, se a abordagem está de acordo com a faixa etária dos futuros estudantes, se o conteúdo perpassa as questões pedagógicas levantadas no projeto do curso e se está em consonância com as solicitações do cliente. Além de fazer com que o modelo e as metodologias escolhidas dialoguem com o conteúdo e a forma de apresentação do curso.

Trata-se de um projeto não-linear, que deve ser acompanhado com olhos pedagógicos, visando o aprimoramento técnico e estético.

Por esse motivo, o profissional deve ter noções destas três áreas, e o suporte de uma equipe de vários campos do conhecimento que lhe dê respaldo, complemente as ideias e execute o desenho educacional do curso.

Por exemplo, se o material estiver sendo construído por uma equipe da área de informática, provavelmente a parte técnica ocupará um grau de prioridade maior do que as discussões a respeito das práticas pedagógicas a serem implementadas e o design a ser integrado ao material." (BEHAR, 2009)

Dessa forma, o designer educacional deve percorrer todo o processo, da extração das teorias e abordagens pedagógicas, ao processo de lapidação, que é trabalhar o conteúdo bruto e enriquecê-lo com recursos visuais e técnicos a fim de transformá-lo em uma jóia, um precioso curso.

De acordo com a experiência adquirida com esse processo na elaboração de cursos, o Núcleo Integrado de Educação a Distância SESI SENAI IEL do Espírito Santo, aponta alguns instrumentos de garimpagem e lapidação pedagógica, fundamentos que julga ser de extrema importância para a formação de um D.E.

3.Os instrumentos de garimpagem e lapidação – fundamentos pedagógicos essenciais para um designer educacional

Antes de começar a garimpar, existe uma preparação. Estuda-se o terreno como um todo para escolher os instrumentos que ajudarão a extrair, da melhor forma, a preciosidade de uma pedra bruta, no caso, as melhores abordagens para auxiliar e enriquecer o processo de ensino–aprendizagem.

E, justamente, essa relação de ensinar-aprender é a ação de estudar o terreno. O D.E está pisando na área da educação, e entender como se dá esse processo é o que deve nortear todos os próximos passos no desenvolvimento de um curso a distância.

Analisando do ponto de vista etimológico ensino e aprendizagem são duas categorias com características próprias: ensino pode ser considerado como um movimento liderado e coordenado por um sujeito profissional – ensinante – habilitado para intervir, mediar a situação de forma a socializar competentemente os ‘saberes’ produzidos historicamente pela sociedade. Aprendizagem é a consequência dessa mediação, resultando na apropriação, pelos sujeitos aprendentes, de ‘saberes’, conhecimentos, habilidades, atitudes que depois de internalizados serão socializados”.(Moura, 2001).

Saber que existem formas diferentes de ensinar e aprender é o pontapé inicial para começar a construir o projeto do curso. É a partir deste ponto que as soluções educacionais serão pensadas.

Freire (1997) explica essa correlação mostrando que o homem só passou a ensinar quando descobriu que era capaz de aprender. Foi desenvolvendo a capacidade de aprender que ele se descobriu capaz de ensinar.

Conhecido o terreno, chega o momento de escolher as ferramentas mais adequadas para extração de abordagens pedagógicas que irão enriquecer esse processo.

Uma ferramenta importante, que deve estar sempre em mãos são os estilos de aprendizagem.

Esse instrumento tem como finalidade quebrar a crosta hermética do conteúdo, retirando dele formas diferentes de aprender uma mesma coisa.

Isso quer dizer que o D.E deve compreender que as pessoas têm estilos

diferentes de aprendizagem. Não há uma pessoa igual à outra. As preferências de cada aprendiz não são exatamente as mesmas, mas isto não quer dizer que são melhores ou piores.

Felder & Soloman (2006) apud DIAS (2006, p.19) afirmam que:

“estilos de aprendizagem podem ser definidos como as características internas ou as preferências individuais dos aprendizes na forma de receber e/ou processar informações. Tais estilos, nem sempre conscientes, também exercem influência marcante nas estratégias utilizadas para aprender”.

Em uma sala de aula, normalmente, o professor presencial identifica claramente que existem alunos que aprendem em tempos diferentes, e quando constata que o que está sendo ensinado não está sendo aprendido por um aluno, logo muda a estratégia, cria uma nova forma de apresentar a informação para atender aquele determinado aprendiz.

Na educação a distância, o designer instrucional não conhece os “seus alunos”, mas não é por isso que essa nova forma de ensinar não deva ser levada em consideração. Pelo contrário, o D.E deve prever as dificuldades que poderão ocorrer e tentar atingir a todos os estilos ao projetar soluções educacionais para um determinado curso.

Com relação a cognição, existem pessoas que aprendem vendo tudo passo a passo, lendo com calma, analisando os fatos. Aprende de forma individual. Outro grupo, aprende de forma global, contextualizando, na troca experiências e interação com os outros, por exemplo. Uns precisam ouvir, outros ler, e ainda tem gente que precisa fazer.

Por esse motivo a ferramenta estilos de aprendizagem deve ser conhecida e aplicada no processo de elaboração dos cursos a distância.

Os designers educacionais do Nead SESI SENAI IEL do Espírito Santo usam esse instrumento, quebrando o conteúdo e fracionando-o em partes iguais na sua essência, mas diferentes em seu exterior. Ou seja, apresenta de várias formas o conteúdo dos cursos para atingir a variedade de estilos de aprendizagem, disponibilizando ‘apostila animada’, em que o aluno interage, clica, passa páginas, material esse direcionado para o público cinestésico, que precisa de movimento. Um pdf com ilustrações e esquemas para ser impresso

e analisado com calma, áudio com todo o conteúdo das aulas e atividades colaborativas, como trabalhos em grupo.

Outro tipo de instrumento que auxilia o ensino-aprendizagem é a andragogia, que serve para cavar, tornando mais profundo um saber que insiste em ficar na superficialidade devido a potencial dispersão do público adulto, ao criar métodos didáticos específicos para essa faixa etária.

Kelvin Miller (2010) afirma que:

“estudantes adultos retém apenas 10% do que ouvem, após 72 horas. Entretanto serão capazes de lembrar de 85% do que ouvem, vêem e fazem, após o mesmo prazo. Ele observou ainda que as informações mais lembradas são aquelas recebidas nos primeiros 15 minutos de uma aula ou palestra”.

De posse dessas informações, os cursos elaborados neste Nead para o público adulto têm vídeos, animações e textos, pequenos e de duração rápida, sempre com a preocupação de manter o aluno motivado.

É sempre apresentado, no início das aulas, algum recurso para chamar a atenção dos alunos. Um exemplo é o caso do curso de redação administrativa. Na aula sobre ofício, a primeira ação do aluno é ler uma fotonovela interativa, com um enredo instigante, retratando a utilização deste documento. E essa estratégia é fundamental para despertar o interesse do aluno

Desenvolver competências é um instrumento de polir o estudante por meio da elaboração de um conteúdo que estimule a criatividade, iniciativa, autonomia, ao senso crítico com responsabilidade e expressão de diferentes capacidades.

Competências profissionais, mobilização de conhecimentos, habilidades e atitudes profissionais necessárias ao desempenho de atividades ou funções típicas segundo padrões de qualidade e produtividade requerido pela natureza do trabalho (Blog SENAI 2009)

Alguns princípios facilitam a aprendizagem significativa como interdisciplinaridade, contextualização do conteúdo visando dar significado, atividades que estimule a resolução de problemas e a avaliação que visa não apenas o resultado mas a forma que o aluno desenvolveu o raciocínio, aprimorando as qualidades do aluno.

Um instrumento para verificar se a lapidação do conteúdo foi bem realizada é a

avaliação. E, para avaliar, é importante que o designer educacional tenha em mente que:

Ao fazer uma avaliação, um avaliador sempre deverá ter em mente algumas questões como por exemplo: qual será o foco ou quais os focos da avaliação; quais os objetivos e as funções da avaliação; que metodologia de avaliação será utilizada; para quem deverão ser fornecidos os resultados.(DEPRESBITERIS, 2004)

Hoffmann (1998) coloca a ação avaliativa como sendo uma das mediações a ser utilizada para encorajar o aluno a reorganizar o seu saber.

Diante dessa afirmação, o D.E, ao sugerir as atividades avaliativas, deve conhecer a importância de suas diferentes funções, a diagnóstica, formativa e somativa.

A base desses conhecimentos dará suporte para elaboração , sugestão ou mesmo análise de instrumentos de avaliação, para que ela se torne uma ferramenta a serviço do ensinar e do aprender.

Os alunos do curso precisam conhecer os requisitos e critérios que serão avaliados, e ao final da avaliação, devem receber um feedback, demonstrando onde está a dificuldade e apresentando em qual parte do conteúdo foi lida/ discutida aquela questão.

4.Considerações finais

A lapidação de uma pedra bruta até o resultado de uma bela joia, é um processo que envolve etapas e, em cada uma dessas fases específicas, o lapidário precisa dominar as técnicas e saber utilizar os instrumentos certos para que a peça receba o acabamento desejado e planejado.

Da mesma forma, o designer educacional deve deter conhecimentos múltiplos que facilite a execução do projeto do curso, que deve ser pautado pelas abordagens e modelos pedagógicos.

Este olhar do D.E, com foco na educação, precisa perpassar todo o desenvolvimento do curso e, como um artesão, esse profissional tem como missão costurar o viés pedagógico ao técnico e estético, transformando o produto final não em um objeto de adorno, mas em uma preciosidade significativa para o aprendizado do aluno.

5.Referências Bibliográficas

KENSKI, Vani M. **Design Instrucional Formação em Pós-Graduação** Encontro de Design Instrucional. 16o CIAED – ABED. Publicado em 1 set 2010. Disponível em: <<http://educacaoproxima.wordpress.com/2010/09/01/encontro-de-design-instrucional-16o-ciaed-abed/>>. Acesso em: 30 abr 2011.

FREITAS, Dayane et al. **O designer instrucional como um lapidário: da lapidação do conteúdo bruto à transformação em um precioso curso**. 16º CIAED – ABED, Foz do Iguaçu, 2010.

BLOG DESIGNER EDUCATIONAL. Disponível em: <<http://www.designeducacional.com.br/a-familia-do-designer-educacional-no-brasil/>>. Acesso em: 30 abr 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

CLEIR, Clinger. **Cada um no seu quadrado – Reflexões sobre a relação do designer instrucional com o docente on-line**. 18 Dez, 2010.

BEHAR, Patrícia. **Modelos pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

DIAS, Reinildes. **Aprender a Aprender. Metodologia para Estudos Autônomos**. Belo Horizonte; Editora UFMG,2006.

NEAD SENAI-ES. **Andragogia – a arte e ciência de orientar adultos a aprender**. Disponível em: <<http://neadsenaies.wordpress.com/2010/01/25/adragogia-a-aprendizagem-nos-adultos/>>. Acesso em: 30 abr 2011.

_____. **Relação aprender e ensinar**. Disponível em: <<http://neadsenaies.wordpress.com/category/aula-1/>>. Acesso em: 30 abr 2011.

SENAI. **Metodologias SENAI para formação profissional com base em competências: norteador da prática pedagógica**. Brasília, 2009

DEPRESBITERIS, Léa. **Avaliação educacional em três atos**. São Paulo, 2004.

HOFFMANN,Jussara. **Avaliação: mito e desafio: uma perspectiva construtivista**. Porto Alegre: Mediação, 1998