

## **DESIGN INSTRUCIONAL DO CURSO VIRTUAL “FORMAÇÃO DE PROFESSORES CONTEUDISTAS PARA EAD”**

*INSTRUCTIONAL DESIGN OF THE VIRTUAL COURSE “TRAINING OF TEACHERS CONTENT FOR DISTANCE  
EDUCATION”*

- **Leticia Rocha Justino Sanches** (Universidade Presbiteriana Mackenzie – [leticialrj@gmail.com](mailto:leticialrj@gmail.com))
- **Augusto Calefo dos Santos** (Universidade Presbiteriana Mackenzie – [augustocalefo@gmail.com](mailto:augustocalefo@gmail.com))
- **Cláudia Coelho Hardagh** (Universidade Presbiteriana Mackenzie - [hardagh@gmail.com](mailto:hardagh@gmail.com))

### **Resumo:**

*Este artigo apresenta a atuação do designer instrucional nas etapas de planejamento de cursos na modalidade Educação a Distância (EaD). O artigo tem como objetivo apresentar a proposta de design instrucional para a realização do curso virtual denominado “Formação para Professores Conteudistas para EaD”, voltado a docentes de Ensino Superior que desejam atuar na autoria de materiais didáticos adequados a Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). A metodologia adotada baseia-se em pesquisa bibliográfica em torno da temática sobre design instrucional, a partir das contribuições de Andrade (2003), Barreto (2004) e Filatro (2007) entre outros. Serão analisados os recursos de design instrucional, como o Mapa de Atividades, a Matriz de design instrucional e o Storyboard. Como resultado da pesquisa, foi possível constatar a relevância do papel do designer instrucional, profissional responsável por transpor o conteúdo para a modalidade a distância, por meio da articulação de estratégias e ferramentas.*

**Palavras-chave:** Educação a Distância. Formação de Professores. Design Instrucional.

### **Abstract:**

*This article presents the performance of instructional designer in the stages of planning courses in the Distance Education modality. The article aims to present the instructional design proposal for the virtual course called "Training for Teachers Content for EaD", aimed at teachers of Higher Education who wish to act in the creation of teaching materials appropriate to the Learning Management System (LMS). The methodology adopted is based on bibliographical research on the theme of instructional design, based on the contributions of Andrade (2003), Barreto (2004) and Filatro (2007), among others. Instructional design features such as Activity Map, Instructional Design Matrix, and Storyboard will be analyzed. As a result of the research, it was possible to verify the relevance of the role of the instructional designer, professional responsible for transposing the content to the distance mode, through the articulation of strategies and tools.*

**Keywords:** Distance Education. Teacher training. Instructional Design.

## 1. Introdução

Cursos por correspondência. Essa era a característica dos primeiros passos da Educação a Distância (EaD) no Brasil. O ensino por correspondência era ofertado por instituições privadas que ofereciam cursos de iniciação profissional, voltados a profissionais que necessitavam de uma qualificação rápida. Com a vinda de outros meios de comunicação, como o rádio e a televisão, a EaD se aprimorou com programas educacionais e telecursos<sup>1</sup>. Além disso, segundo Mattar (2012), a EaD surgiu a partir da necessidade do preparo profissional para pessoas que não podiam frequentar um estabelecimento de ensino presencial.

O autor ainda afirma que, com o decorrer dos anos, a EaD passou a ser reconhecida como modalidade de ensino, possuindo um caráter democrático pela possibilidade de quebrar empecilhos geográficos e temporais. Atualmente, diversas instituições adotam essa modalidade, principalmente as de ensino superior, ofertando programas de graduação e pós-graduação a distância.

Partindo desse contexto educacional mediado por tecnologias virtuais e da necessidade em aprofundar os conhecimentos sobre a temática, o presente artigo busca apresentar o *design* instrucional de um curso virtual. Tal delimitação se justifica na medida em que, embora grande parte da literatura apresente teorias relacionadas ao planejamento de cursos virtuais, poucos buscam a apresentação a partir da explanação das necessidades pedagógicas, tecnológicas, de infraestrutura e pessoal. Assim, o presente estudo busca apresentar elementos enriquecedores sobre as estratégias multidisciplinares de elaboração de cursos virtuais, buscando conhecer as características do *design* instrucional a partir do planejamento de um curso virtual. O estudo ainda se justifica por servir como modelo estrutural e pedagógico para outros cursos virtuais que visem à formação pedagógica. A pesquisa se desdobra apresentando as habilidades e ferramentas necessárias para a atuação do *designer* instrucional na elaboração de cursos virtuais.

Para obter êxito nas iniciativas, a tecnologia precisa estar acompanhada de escolhas metodológicas, assim, o *design* instrucional funciona como a seleção de estratégias e técnicas que definem e sequenciam o conteúdo.

Este é o campo de pesquisa e atuação do *design* instrucional, entendido como o planejamento, o desenvolvimento e a utilização sistemática de métodos, técnicas e atividades de ensino para projetos educacionais apoiados por tecnologia. (FILATRO, 2007, p.32).

Corroborando com Filatro, Kensky e Barbosa (2007) complementam que o *designer* instrucional deve promover a qualidade no processo de aprendizagem, por meio da seleção de atividades e materiais de acordo com cada situação de oferta educacional. Na elaboração de um curso virtual, o *designer* instrucional é o profissional responsável por criar o elo entre a teoria, que serve como base, e a tecnologia, que tem o papel de suportar a prática, com o objetivo final de transmitir novos conhecimentos.

<sup>1</sup> Na década de 1970, surge o Telecurso para primeiro e segundo graus, que oferecia educação supletiva a distância, idealizado pela Fundação Roberto Marinho. Atualmente, mais de 4 milhões de pessoas já foram beneficiadas pelo Telecurso, por meio de livros, vídeos e transmissão por TV. (MOREIRA, 2006)

O presente estudo discorrerá sobre as etapas de elaboração da proposta do curso, apresentando três recursos utilizados pelo *designer* instrucional em seu trabalho: o Mapa de Atividades, a Matriz de *design* instrucional e o Storyboard. A utilização de cada recurso será justificada por meio de pesquisas com autores da área, dessa forma, o leitor compreenderá como o *designer* instrucional se vale de tais recursos para desempenhar a sua função.

## 2. *Design* instrucional do curso: apresentação e análise dos recursos de planejamento

O curso virtual “Formação de Professores Conteudistas para EaD” é uma iniciativa de formação para docentes vinculados a instituições de ensino superior. O curso foi idealizado com o objetivo de fornecer informações necessárias para habilitar os docentes para a autoria de materiais didáticos para EaD. Dessa forma os professores poderão compreender os atributos necessários para a práxis do Professor Conteudista, possibilitando a compreensão de fatores relevantes ao desempenho da autoria de materiais didáticos que impactam no êxito de cursos na EaD.

A EaD tem como característica básica a separação física e temporal de aluno – alunos e aluno – professor. Logo, o discurso docente deve ser mediado por ferramentas virtuais que aproximem o professor de seus alunos e possibilite a formação de rede.

Na EaD, as ações de aprender e ensinar vão além das barreiras físicas da sala de aula, amparadas pelas TDICs, que funcionam como um suporte para o emprego de interatividade e colaboração entre os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem a distância.

Educação a distância é o processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente... É ensino/aprendizagem onde professores e alunos não estão normalmente juntos, fisicamente, mas podem estar conectados, interligados por tecnologias, principalmente as telemáticas. (MORAN, 2008, s. p.)

A postura do professor deve ser de mediador, privilegiando o diálogo, a flexibilidade e a criação de materiais didáticos que incentivem o aluno à pesquisa e motive-o a participar de atividades interativas. Para adotar essa postura, o professor pode sentir dificuldades, pois é necessário substituir os modos de interação tradicionais pelas possibilidades de comunicação por diversas mídias, valorizando as linguagens híbridas e entender as ferramentas disponíveis na Internet e no Ambiente Virtual de Aprendizagem, plataformas educacionais.

Com base nessas premissas, o curso de “Formação de Professores Conteudistas para EaD” se justifica por apresentar os atributos necessários para a autoria de materiais didáticos. O professor de EaD deve fazer uso de meios tecnológicos que ampliem a compreensão do aluno, criando materiais mais interativos e atraentes. O curso de capacitação permite que o professor reflita sobre sua ação pedagógica, habilitando-o a readequação e desenvolvimento de materiais didáticos adequados à EaD.

A capacitação é o primeiro passo para a atuação na autoria de materiais didáticos com qualidade para EaD. Portanto, o curso contribui com a sociedade acadêmica no desenvolvimento de educadores mais capacitados para o mundo virtual.

O curso possui a carga horária total de vinte horas, distribuídas em cinco Unidades de Aprendizagem, sendo: Encontro de Integração e Ambientação (quatro horas); Fundamentos da Educação a Distância (três horas); Produção de material didático em Educação a Distância (cinco horas); Produção de roteiros e videoaulas para Educação a Distância (quatro horas); Avaliação da aprendizagem na Educação a Distância (quatro horas). O período de disponibilização do curso é de quinze dias, distribuídos em três semanas.

O planejamento do curso de Formação de Professores Conteudistas para EaD é a idealização de um projeto com diferenciais. Entende-se que a EaD é uma modalidade educacional de grande expansão no país, assim, pretende-se utilizar essa modalidade como pilar para a aplicação do curso.

O curso é voltado aos professores de instituições de ensino superior que pretendem realizar a autoria de materiais didáticos para a EaD, assim, foi planejado de acordo com as necessidades da instituição, sendo customizado com as competências que a instituição necessita. Ao customiza-lo, a instituição conta com o diferencial de um programa de formação significativo e contextualizado à sua realidade. Além disso, o curso será exclusivo com conteúdo que será utilizado futuramente pelos professores na elaboração de materiais didáticos. Outro diferencial é a qualidade dos materiais, ao considerar a diversidade de estilos de aprendizagem, propondo materiais dinâmicos para que o aluno atinja o objetivo de aprendizagem.

Na aplicação, o curso diferencia-se pela prestação de atendimento imediato ao aluno. No caso de dúvidas pedagógicas, o aluno conta com a ajuda de tutores, profissionais responsáveis por avaliar e mediar o processo de ensino e aprendizagem, além de sanar as dúvidas dos alunos. Assim, o tutor deverá acompanhar as atividades propostas e observar o desempenho do aluno, verificar suas colaborações diante do grupo, enviar mensagens de incentivo, questionar o absenteísmo, lembrar os prazos para entrega de atividades e atualizar os dados dos alunos quando necessário.

Além da identificação dos diferenciais em cada fase do projeto, destaca-se a identificação de riscos. Ao prever e medir os possíveis imprevistos é possível atuar de forma estratégica nos pontos mais vulneráveis ao longo da execução das atividades. No curso em questão, os riscos foram considerados como oportunidades de melhorias.

Um dos riscos diz respeito ao público-alvo, que pode apresentar dificuldades na utilização de ferramentas tecnológicas. Embora os pré-requisitos estipulem a necessidade de conhecimento básico de informática, é possível a existência de alunos que não dominam esses recursos. A falta de conhecimentos técnicos por parte dos alunos pode ser minimizada com a inserção de materiais de instrução que auxiliem os alunos na navegação do Ambiente Virtual de Aprendizagem. Para facilitar a realização de atividades, podem ser disponibilizados tutoriais com instruções sobre a postagem de arquivos, *download* e *upload* de materiais, e detalhamento da navegação nas ferramentas da plataforma.

Outro possível risco a ser considerado é a motivação dos alunos, por se tratarem de docentes já alocados em instituições de ensino superior, estes podem ser levados ao curso pela obrigatoriedade de permanência no emprego e não pela busca de aprimoramento e qualificação. Quanto à motivação, o *design* instrucional do curso prevê a elaboração de

materiais atrativos, que estimulem o interesse dos alunos. A contextualização dos temas é um aspecto chave para manter os alunos interessados, assim como a atuação ativa dos tutores, que devem promover o vínculo com o aluno, promovendo um ambiente acolhedor e propício à aprendizagem.

Em seu cotidiano, o *designer* instrucional conta com recursos que facilitam o planejamento de atividades, como o Mapa de Atividades, a Matriz de *design* instrucional e o *Storyboard*. Denominados como recursos de *design* instrucional, esses documentos são utilizados na fase de planejamento do curso, com o objetivo de organizar as atividades teóricas e práticas.

## 2.1. Mapa de Atividades

O Mapa de Atividades consiste no planejamento detalhado das atividades do curso virtual. Barreto (2004, p.24) afirma que o Mapa de Atividades facilita o planejamento de atividades e tarefas.

O mapa de atividades bem elaborado detalha todas as informações necessárias para que o professor crie as atividades ou tarefas planejadas, diretamente nas ferramentas do ambiente de aprendizagem virtual. (BARRETO, 2004).

Para o planejamento do curso de Formação de Professores Conteudistas para EaD, as atividades foram detalhadas no Mapa de Atividades, composto pelos itens apresentados na Tabela 1.

Tabela 1. Apresentação dos itens que compõem o Mapa de Atividades do Curso de Formação de Professores Conteudistas para EaD

Item	Definição
<b>Aula/Semana (período)</b>	É a estrutura em que os temas serão divididos, como por exemplo, a divisão em Aula, Módulos, Tópicos, e o período em que as atividades ficarão disponíveis aos alunos.
<b>Unidade (Tema principal)</b>	A unidade é o título da aula, apresentando o conteúdo que será abordado.
<b>Sub-unidades (Sub-temas)</b>	As sub-unidades desmembram a Unidade, ou seja, o conteúdo é dividido de modo que facilite a criação de objetivos específicos de aprendizagem.
<b>Objetivos específicos</b>	Os objetivos específicos demonstram os propósitos educacionais de cada aula.
<b>Atividades teóricas e mídias/ferramentas de EaD</b>	As atividades teóricas correspondem à apresentação do conteúdo em forma de textos, vídeos, áudios, entre outras mídias, definindo as ferramentas do AVA que serão utilizadas para disponibilizar os materiais.
<b>Atividades práticas e mídias/ferramentas de EaD</b>	As atividades práticas correspondem às tarefas planejadas para cada aula, podendo ser trabalhos, exercícios, fóruns de



	discussão, pesquisas, entre outros. Nesse item, também são informadas as ferramentas e mídias necessárias para execução da atividade, assim como o período de disponibilização da atividade e o valor da nota.
--	--

Fonte: Autoria própria.

Os conteúdos foram estipulados nas unidades principais, que por sua vez, foram divididos em sub-unidades, com o objetivo de proporcionar ao aluno a melhor organização dos estudos e motivá-lo com a aplicação de atividades teóricas que são colocadas em práticas nas tarefas de cada aula.

A aula 1 tem como objetivos: descrever as ferramentas disponíveis no ambiente virtual de aprendizagem e definir a importância do curso, por meio da compreensão dos objetivos, conteúdo programático e programação do curso. As atividades teóricas envolvem a leitura de textos e vídeos tutoriais que apresentem as ferramentas e favoreçam a ambientação dos alunos. As atividades práticas ocorrem por meio de uma dinâmica virtual, detalhada na Matriz no próximo tópico, e um fórum diagnóstico, onde os alunos poderão apresentar seus conhecimentos prévios sobre EaD. O fórum de discussão é uma ferramenta assíncrona, ou seja, não depende que os participantes estejam conectados no mesmo dia e horário. Por sua natureza assíncrona, se coaduna melhor com a flexibilização de tempo, permitindo ao aluno acessá-lo a qualquer tempo e lugar, deixando-o dispor de tempo para refletir e integrar suas ideias com as de outros participantes e, ainda, possibilitando a interação, a colaboração e a cooperação entre os participantes promovendo uma sensação de grupo social, de proximidade, apesar da distância física, entre todos (MATTAR, 2012, p. 121).

A aula 2 tem como objetivos: interpretar a trajetória histórica e evolução da EaD no Brasil e identificar as características e especificidades da EaD. As atividades teóricas são compostas por texto e vídeo e a atividade prática ocorrerá por meio de *chat* com especialista da área. Para viabilizar a participação dos alunos, podem ser organizadas três sessões de chats distribuídos ao longo dia. O *chat* se difere do fórum por ser uma ferramenta síncrona, logo os participantes devem estar conectados ao mesmo tempo, possibilitando uma comunicação simultânea. O *chat* permite uma comunicação mais próxima, pois, ao levantar uma questão, o aluno pode receber uma resposta imediata, conferindo uma dinamicidade à comunicação. Para que o *chat* seja eficiente, o tutor precisa informar aos alunos com antecedência o tema que será discutido (MATTAR, 2012, p. 119).

A aula 3 tem como objetivos: explicar a importância da utilização da linguagem dialógica na produção de materiais para EaD e definir recursos tecnológicos que auxiliem à produção de materiais didáticos digitais. A atividade teórica é apresentada por meio de texto e vídeo sobre a reconstrução da linguagem para a modalidade a distância. Já a atividade prática será desenvolvida por meio da transformação de um texto com linguagem acadêmica e formal em um texto com linguagem dialógica. Os alunos compartilham o texto por meio do fórum de discussão e podem analisar os textos dos colegas apontando os elementos no texto que o tornam dialógico.

A aula 4 tem como objetivos: desenvolver a prática de roteirização e utilização de linguagem adequada para videoaulas e identificar a postura mais adequada diante das

câmeras na gravação de materiais audiovisuais. As atividades teóricas envolvem a visualização de vídeo e animação sobre como criar videoaulas, e as atividades práticas são desenvolvidas por meio da elaboração de um roteiro com tema livre, a partir de modelo pré-estabelecido, e participação em fórum de discussão para o compartilhamento de reflexões sobre a postura mais adequada frente às câmeras. De acordo com Filatro (2008, p. 74), a videoaula é um recurso audiovisual que provoca grande estímulo sensorial. Segundo a autora “quando a informação é apresentada em duas modalidades sensoriais – visual e auditiva – em vez de em uma, são ativados dois sistemas de processamento e a capacidade da memória de trabalho é estendida” (FILATRO 2008, p. 74).

A aula 5, última do curso, tem como objetivos: definir, de forma integrada, todo o processo de elaboração de avaliação para EaD e interpretar três tipos de avaliação – diagnóstica, formativa e somativa. A atividade prática propõe que os alunos criem atividades com caráter diagnóstico, formativo e somativo, de forma que compreendam as diferentes características de cada tipo de avaliação. Pretende-se com essa atividade que os alunos entendam que a avaliação na EaD exige considerações especiais.

No planejamento das atividades, optou-se por inserir atividades teóricas e práticas. Assim, o aluno realizará a leitura de um material ou visualizará um vídeo e, em seguida, realizará uma atividade prática. Ao diversificar as linguagens e estratégias didáticas objetiva-se potencializar a cibercultura caracterizada pela interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva no ambiente virtual de aprendizagem, promovendo a motivação nos alunos a participar das atividades. Andrade (2003, p. 138) afirma que o grande desafio da EaD é:

produzir um material didático capaz de provocar ou garantir a necessária interatividade do processo ensino-aprendizagem, onde o professor passa a exercer o papel de “condutor de um conjunto de atividades que procura levar a construção do conhecimento; daí a necessidade de esse material apresentar-se numa linguagem dialógica que, na ausência física do professor, possa garantir um certo tom coloquial, reproduzindo mesmo, em alguns casos, uma conversa entre professor e aluno, tornando sua leitura leve e motivadora.

Portanto, os materiais didáticos e atividades propostos no Mapa de Atividades objetivam a promoção da interatividade, apresentando a sequenciação de ideias e relação entre a teoria e prática.

Um projeto de EaD que priorize a aprendizagem e a interação deve prever um planejamento baseado em concepções pedagógicas que impactam na escolha de atividades e ferramentas do curso virtual. Assim, o *designer* instrucional deve conhecer as abordagens de ensino com o objetivo de “promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana” (FILATRO, 2008, p. 3).

O planejamento do curso também privilegiou os diferentes estilos de aprendizagem, ou seja, o modo como o aluno aprende. No modelo Felder-Silverman, existem quatro dimensões que se relacionam com a forma de recepção, organização, processamento e compreensão da informação pelo sujeito (FELDER; SILVERMAN, 1988; ALMEIDA, 2010). A partir da análise da relação das atividades com cada estilo de aprendizagem, é possível

verificar que o curso considera cada aluno como único ao propor atividades diferenciadas que beneficiam diferentes situações de aprendizagem.

No curso em questão, o planejamento prevê a diversificação das atividades, por meio do uso de diversos recursos. O *designer* instrucional tem como aliado o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), que é eficiente quando o assunto são os recursos que permitam a interação entre alunos.

O uso de diferentes recursos deve promover e provocar nos alunos a vontade consciente de compartilhamento de reflexões e, assim, instigar a construção do conhecimento coletivo. Desde que a EaD se instalou no Brasil, várias mídias foram utilizadas para garantir que as informações cheguem aos seus devidos destinatários. Com a evolução das tecnologias, as correspondências deram lugar a vídeos, animações, livros digitais e ferramentas de transmissão de voz, podemos sintetizar que a EaD é um hipertexto em sua concepção.

O uso de diferentes mídias tem alterado a concepção de educação, seja presencial ou a distância, caracterizando um cenário de diversas possibilidades e permitindo a criação de um ambiente de estudo adequado.

## 2.2. Matriz de design instrucional

A Matriz de *design* instrucional auxilia o *designer* instrucional a trabalhar em conjunto com o professor conteudista na transposição de atividades do ensino presencial para cursos virtuais. A Matriz de *design* instrucional foi aplicada no planejamento de uma dinâmica virtual complexa, ou seja, atividade que possui um nível de complexidade maior e exige um detalhamento de todas as suas etapas. A dinâmica será aplicada na Aula 1, cujo tema principal é o Encontro de Integração e Ambientação no AVA. A Atividade 2 foi escolhida para aplicação da dinâmica virtual e envolve a ambientação do aluno com as ferramentas do AVA. Simultaneamente, pretende-se criar o entrosamento entre os alunos por meio de uma dinâmica de apresentação.

A escolha desse recurso para planejamento da dinâmica virtual se justifica por permitir ao *designer* instrucional a elaboração de procedimentos claros e detalhados.

A matriz permite ainda verificar quais serão os níveis de interação entre o aluno e os conteúdos, as ferramentas, o educador e os outros alunos e que tipo de ambiente virtual será necessário para o desempenho das atividades. (FILATRO, 2007, p.104)

A Tabela 2 apresenta o modelo de Matriz de *design* instrucional elaborado na Atividade 2 do curso de Formação de Professores Conteudistas para EaD.

Tabela 2. Matriz de *design* instrucional da Atividade 2

Atividade	Detalhamento da Dinâmica
-----------	--------------------------



<b>Aula 1</b> <b>Atividade 2</b>	<b>Título da dinâmica:</b> A Grande Viagem <b>Descrição:</b> A dinâmica consiste na exploração de algumas ferramentas do ambiente virtual de aprendizagem e na participação no fórum de Apresentação a partir da formação de duplas que deverão conversar inicialmente pela ferramenta Mensagens do AVA. Cada dupla deverá colher informações sobre o seu colega e postar no Fórum de Apresentação. <b>1ª etapa:</b> preencher o perfil com os dados pessoais e uma breve apresentação pessoal. <b>2ª etapa:</b> verificar na lista de participantes do curso os nomes dos colegas. Em seguida, deverá ordenar a lista em ordem alfabética e verificar o nome que está logo abaixo do seu. <b>3ª etapa:</b> acessar o perfil do colega e ler a sua apresentação pessoal. <b>4ª etapa:</b> conversar com o colega por meio da ferramenta “mensagem” da plataforma. Nesse momento, o objetivo é colher informações a respeito da formação, vida pessoal, hobbies, afinidades, entre outros assuntos interessantes sobre o colega. <b>5ª etapa:</b> apresentar no fórum de apresentação o colega que conversou na etapa anterior, ou seja, cada integrante da dupla deverá apresentar o colega.		
	<b>Objetivo:</b> Identificar as ferramentas do Ambiente Virtual de Aprendizagem.		
	<b>Critérios / avaliação:</b> - Preenchimento de perfil - Interação com o colega - Participação no Fórum de Apresentação com uma postagem - Cumprimento do prazo		
	<b>Tipo de interação:</b> Em duplas	<b>Prazo:</b> 3 dias	<b>Ferramenta(s):</b> Perfil – Mensagem- Fórum
	<b>Conteúdo(s) de apoio e complementar(es):</b> <b>Vídeo:</b> Tutorial com instruções sobre preenchimento de perfil no AVA <b>Duração:</b> 15 minutos.		
	<b>Produção dos alunos / avaliação:</b> Produção individual: participação no fórum com uma postagem principal.		
	<b>Feedback:</b> As notas serão disponibilizadas em até 5 dias após a finalização da atividade por meio da ferramenta Notas.		

Fonte: Autoria própria

Como conteúdo complementar os alunos devem assistir o vídeo tutorial com os procedimentos necessários para preencher o perfil pessoal, material este que subsidia a compreensão sobre as ferramentas do AVA. A dinâmica justifica-se pela importância em explorar as ferramentas do ambiente virtual no início do curso, além da importância em estabelecer um momento de integração entre os participantes do curso. Ao aliar as duas propostas, obtêm-se uma dinâmica interativa que permite ao aluno executar e demonstrar o conhecimento adquirido por meio da leitura inicial do Manual de Primeiros Passos no ambiente virtual e a aplicação das ferramentas.

Para constatação da efetividade da dinâmica, estabeleceram-se critérios de avaliação que facilitam a correção da atividade. Por meio desses critérios é possível verificar o cumprimento dos objetivos de aprendizagem propostos inicialmente.

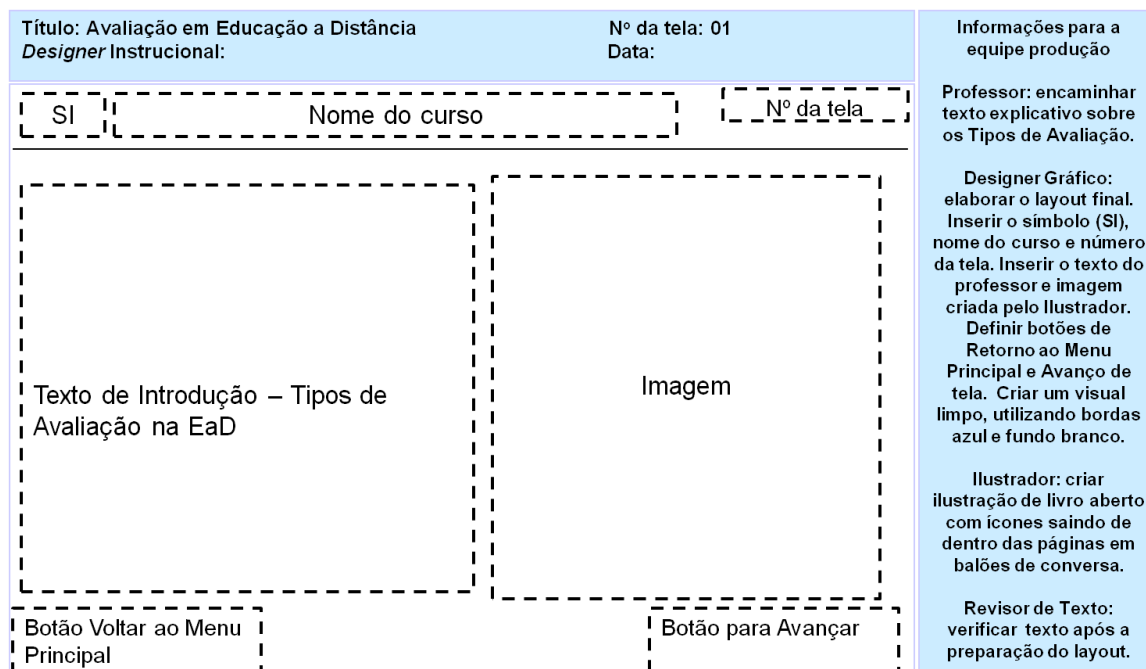
### 2.3. Storyboard

Para potencializar o trabalho do *designer* instrucional, o *Storyboard* pode ser utilizado como um recurso instrucional na elaboração de um curso virtual. Esse recurso facilita o momento da produção, orientando a equipe para o desenvolvimento do material.

No curso de Formação de Professores Conteudistas para EaD, o *Storyboard* é aplicado na Aula 5, cujo tema principal aborda a Avaliação da Aprendizagem na EaD. Os *Storyboards* são compostos pelas áreas de identificação, de apresentação das atividades do curso e de instrução à equipe de produção. A área de identificação está localizada na área superior e contém o título do objeto de aprendizagem, o número da tela, o nome do *designer* instrucional responsável e a data de elaboração. A área de apresentação das atividades, na parte central da tela, indica as ações de navegação, o fluxo de atividades, imagens, textos, entre outros elementos que estarão presentes na tela para visualização do aluno. Na área de instrução, localizada na lateral direita da tela, cada passo para elaboração do material é detalhado minuciosamente com a indicação das ações de cada profissional.

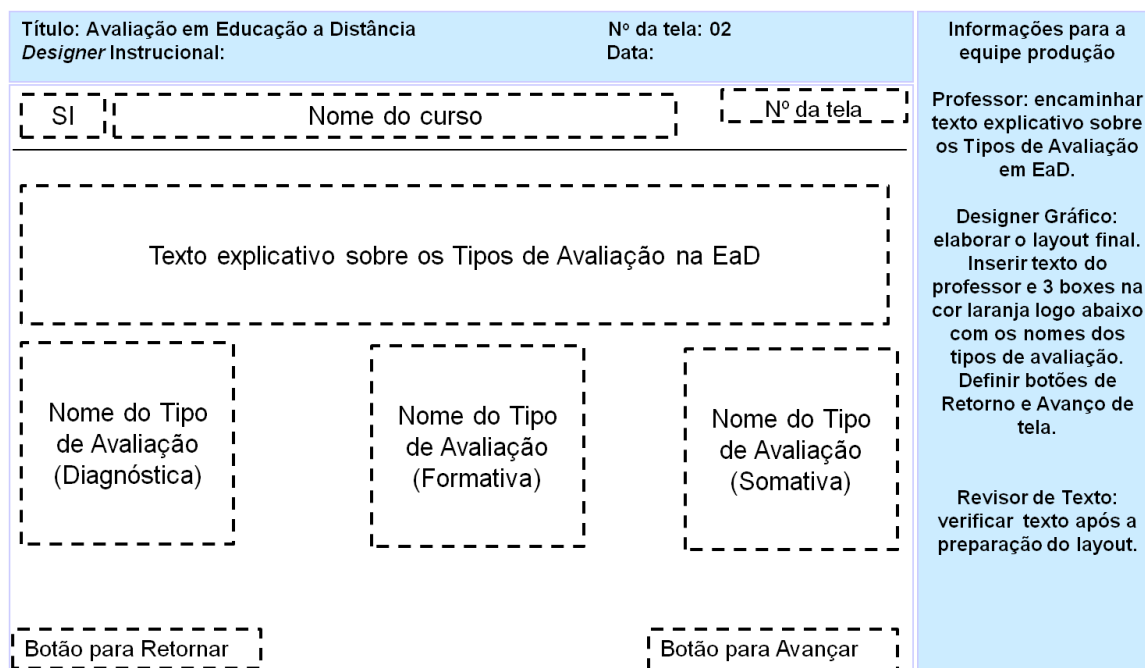
Em virtude disso, apresentam-se os *Storyboards* elaborados com auxílio do editor de apresentações gráficas PowerPoint 2010.

Figura 1. Tela 1 do *Storyboard* do curso de Formação de Professores Conteudistas para EaD



Fonte: Autoria própria

Figura 2. Tela 2 do *Storyboard* do curso de Formação de Professores Conteudistas para EaD



Fonte: Autoria própria

Figura 3. Tela 3 do *Storyboard* do curso de Formação de Professores Conteudistas para EaD

Título: Avaliação em Educação a Distância Designer Instrucional: Leticia Rocha Justino		Nº da tela: 03 Data: 01/04/2015	<p>Professor: encaminhar texto explicativo sobre cada tipo de Avaliação.</p> <p>Designer Gráfico: elaborar o layout final. Inserir texto do professor, destacando cada trecho com Bullets azul (marcadores). Definir botões de Retorno e Avanço de tela.</p> <p>Revisor de Texto: verificar texto após a preparação do layout.</p>
SI	Nome do curso	Nº da tela	
Texto explicativo sobre a Avaliação Diagnóstica			
Texto explicativo sobre a Avaliação Formativa			
Texto explicativo sobre a Avaliação Somativa			
Botão para Retornar		Botão para Avançar	

Fonte: Autoria própria

Ao planejar a apresentação do conteúdo da Aula 5, cujo tema principal aborda a Avaliação da Aprendizagem na EaD, observa-se que o tema exige uma ordem de navegação. A escolha pelo *Storyboard* ocorreu pela possibilidade de sistematizar o conteúdo e especificar a ordem em que o aluno acompanhará o conteúdo. Nota-se pelas figuras acima que o conteúdo apresenta um caráter evolutivo, ou seja, o conteúdo avança na medida em que o aluno passa pelas telas. Na primeira tela ocorre uma introdução ao assunto para situar o leitor. Em seguida, o aluno acompanha o desenvolvimento do conteúdo, por meio de áreas clicáveis, assim, o conteúdo progride na medida em que o aluno interage com as telas. Infere-se que o *Storyboard* assume o importante papel de um documento que organiza e detalha a produção de materiais interativos.

É essencial que a equipe de produção compreenda o *Storyboard* como um recurso que visa organizar o conteúdo, dessa forma todos os envolvidos na elaboração de objetos de aprendizagem seguem um mesmo objetivo.

### 3. Considerações Finais

Em uma sociedade interconectada por redes de tecnologias digitais, a EaD ganha importância e se torna cada vez mais discutida e refletida. O processo educacional é algo complexo, que demanda planejamento, atividades e aprendizagem, que se entrelaçam na finalidade de preparar indivíduos críticos e autônomos para a vida.

Acredita-se em uma relação fundamentada na concepção de participação, em uma prática conectada ao diálogo e com orientações que concebam reflexões sobre a unidade do saber e da capacidade do aprendiz em ganhar e gerar conhecimentos. Acredita-se no

reencantamento da educação, em oportunizar momentos em que o aluno aprenda a ler e reler o mundo, apropriando-se de conhecimentos.

Os resultados obtidos por meio do detalhamento do *design* instrucional do curso de Formação de Professores Conteudistas para EaD permitiram traçar um panorama sobre a prática do *designer* instrucional e avançar na compreensão da temática. Um curso virtual não deve ser um depósito de meras informações, mas deve auxiliar o aluno a refletir sobre algo significativo a sua prática. Ao planejar o curso, tomou-se o cuidado de inserir a tecnologia de forma significativa, contribuindo assim com a formação dos professores de forma sistêmica, ou seja, a sua formação para modalidade EaD pode resignificar sua atuação em sala de aula presencial.

O *designer* instrucional assume um papel fundamental nesse processo, pois deve ser um profissional fluente em relação ao uso das TDICs e a favor de um processo de ensino-aprendizagem que seja adequado, acessível, envolvente, que mantenha o foco nas necessidades de aprendizagem do aluno e tenha a sensibilidade de entender as dificuldades e questionamentos do professor com relação ao curso, à modalidade EaD e sua nova prática docente.

Conclui-se que os recursos de *design* instrucional como o Mapa de Atividades, a Matriz de *design* instrucional e o *Storyboard* facilitam o planejamento de um curso virtual, pois potencializam o trabalho do *designer* instrucional.

Nota-se que a inserção de um encontro presencial no início do curso pode ser um diferencial para turmas futuras, assim, os alunos podem se integrar e conhecer pessoalmente os profissionais envolvidos, como autores, tutores e equipe multidisciplinar. Futuramente, o conteúdo do curso também pode ser adaptado para a modalidade autoinstrucional, sem a mediação de tutores, de forma que os alunos se matriculem a qualquer momento, sem precisar aguardar o fechamento de turmas com número mínimo de alunos.

Esse estudo contribuiu para a reflexão sobre a importância do *design* instrucional no planejamento pedagógico de um curso virtual. Criar e produzir atividades interativas exige a atuação do *designer* instrucional pautada no trabalho pedagógico aliado à midiatização, criando um elo entre o discurso e sua realização.

## 6. Referências

ANDRADE, A. F. de. *Construindo um ambiente de aprendizagem a distância inspirado na concepção sócio interacionista de Vygotsky*. In: Silva, M. (org). Educação online. p. 255-270. São Paulo: Loyola, 2003.

BARRETO, R. G. (org.). *Tecnologias educacionais e educação a distância*. Rio de Janeiro: Quartet, 2004.

FELDER, R. M.; SILVERMAN, L. K. *Learning and Teaching Styles in Engineering Education*. Engineering Education, 1988, vol. 78, n.7, April, p. 674-681.



FILATRO, A. *Design instrucional na prática*. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

\_\_\_\_\_. *Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia*. 2ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2007.

KENSKI, V. M.; BARBOSA, A. C. L. S. *Gestão de pós-graduação a distância: curso de especialização em design instrucional para educação on-line*. In: Congresso Luso-Brasileiro de política e administração da educação, Porto Alegre, 2007. Anais. Porto Alegre: Anpae, 2007. 12 p.

MATTAR, J. *Tutoria e interação em educação a distância*. São Paulo: Cengage, 2012.

MORAN, M. J. *O que é educação a distância*. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/dist.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

MOREIRA, J. F. C. *Os telecursos da Rede Globo: a mídia televisiva no sistema de educação a distância (1978-1998)*. 2006.181 p. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciência Humanas, Universidade de Brasília, Brasília, 2006.