

Planejamento de um Curso na Modalidade EAD: gestão da qualidade nas organizações

João Cezario GIGLIO MARQUES¹

RESUMO: O objetivo deste artigo é apresentar uma proposta de curso on-line sobre Gestão da Qualidade. Para a elaboração dessa proposta foi contemplado recursos de design instrucional como Mapa de Atividades, Matriz de Design Instrucional e Storyboard. As soluções contemplam o planejamento da Matriz de Design Instrucional (MDI), o Mapa de Atividades (MP) e o Storyboard (SB). A metodologia utilizada foi pesquisa exploratória, levantamento bibliográfico e modelo ADDIE – abreviatura para: análise, design, development, implementation e evaluation – amplamente aplicado no design instrucional clássico.

Palavras-chave: Recursos de DI. Ensino a Distância. Gestão da Qualidade. Design Instrucional.

1 INTRODUÇÃO

O planejamento de um curso EAD pressupõe um caminho metodológico coerente com os objetivos da aprendizagem. Aqui procedeu-se a estruturação de um curso de Gestão da Qualidade direcionado aos alunos de Graduação da Nutrição.

As metodologias de aprendizagem na EAD são diversificadas aqui consideradas como um campo teórico em construção. Discutem-se quais seriam mais eficazes ou produtivas. O contexto social solicita diferenciação: as relações que se estabelecem entre alunos e professores, o tratamento dado aos conteúdos, os tempos de atividades a forma de apresentação e avaliação, entre outros. (ARAUJO, 2016).

A educação tem incorporado a tecnologia da informação e a comunicação (TIC) na sua prática, formulando teorias e adotando novos paradigmas, notadamente no ensino a distância. Esta é uma forma de aprender e ensinar distinta do modelo presencial. (FILATRO, 2008).

Este modelo, nomeado Educação à Distância (EAD) amplia as

¹Professor Mestre em Educação e Design Instrucional do Centro Universitário Toledo

possibilidades de acesso ao conhecimento (FILATRO, 2007). Permite atender a demanda por inclusão social, promove a democratização e incentiva a educação permanente conforme Nunes (2009), o aperfeiçoamento e a atualização profissional. Além destas vantagens, exige menor quantidade de recursos financeiros.

A função do Design Instrucional contempla o planejamento, o desenvolvimento e a utilização sistemática de métodos, técnicas e atividades de ensino para efetivação de projetos educacionais apoiados por tecnologias, conforme conceitua Filatro (2008).

O problema aqui apresentado é assim enunciado: como apresentar de forma descritiva um curso EAD?

O objetivo geral deste trabalho, portanto, é projetar, de maneira compreensiva, um módulo instrucional utilizando todas as orientações contidas no estudo.

2 METODOLOGIA

O presente estudo traçou por metodologia a pesquisa bibliográfica e exploratória, Marconi e Lakatos (2003, p. 183) afirmam que a pesquisa bibliográfica permite “colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto”.

Este trabalho utiliza o modelo ADDIE – abreviatura para: análise, design, development, implementation e evaluation – amplamente aplicado no design instrucional clássico.

O modelo ADDIE (FILATRO, 2008). Em inglês a sigla significa Analises (Análise), Design (Desenho), Development (Desenvolvimento), Implementation (Implementação) e Evaluation (Avaliação).

A primeira fase do método é a análise. Devem ser coletadas as informações sobre o público alvo do curso. Igualmente os objetivos da aprendizagem devem ser enunciados, conforme as necessidades de conhecimento, habilidades e atitudes a serem supridas.

A fase seguinte é o desenho de programa, objeto central deste trabalho, descritos na Matriz DI, Mapa de Atividades e Storyboard.

A implementação é a terceira fase, que é a concretização do Design, que será avaliado após a sua concretização.

Finalizando, instala-se a avaliação, que constata os erros e acertos de todos o processo, com informações coletadas junto aos alunos, professor e o designer.

3 DESIGN INSTRUCIONAL NA EAD

Considera que a EAD já está inserida de forma consistente na Educação, sendo mais que uma tendência, firmando-se como um método de ensino para adultos, assumindo-se como ação sistemática de uso de tecnologias. (FILATRO, 2010).

O tema abordado vai ao encontro das possibilidades vislumbradas pela incorporação das tecnologias de informação e comunicação (TIC) aos processos educacionais.

O autor deste processo de planejamento, o Designer Instrucional, descrito em suas competências por Filatro (2008), é o de conduzir um levantamento de necessidades, projetar um currículo ou programa, selecionar e usar uma variedade de técnicas para definir o contexto instrucional, identificar e descrever as características da população-alvo, analisar as características do ambiente de aprendizagem, analisar as características de tecnologistas existentes e emergentes e seus usos em um ambiente instrucional e refletir sobre os elementos de uma situação antes de finalizar decisões sobre soluções e estratégias de design.

Os conceitos de educação e ensino devem ser esclarecidos neste contexto: O primeiro como um processo de desenvolvimento de um ser humano, com o objetivo de integra-lo à sociedade nas suas múltiplas dimensões. O segundo é relacionado a um esforço intencional e orientado para formar ou informar pessoas. Este ensino envolve especificamente a didática do grego, *didakike*². O conceito evolui para a teoria do ensino e aprendizagem, remetendo, por sua vez, diretamente ao Design Instrucional (DI).

O profissional de (DI) é o designer instrucional, neste contexto trabalhando em uma dimensão online, responsável por projetar soluções para problemas educacionais específicos. Filatro (2008) na sua tradução livre das competências inclui o desenvolvimento desta função de design, no sentido de

² Significa a arte de ensinar

selecionar, modificar ou criar um modelo apropriado de design para determinado projeto.

A partir daí, segundo Filatro (2008), define-se uma abordagem aberta, mais apropriada a um contexto não massificado, chamado Design Instrucional Aberto. Inicia-se com uma série de situações pré-configuradas, com a condição de analisar e reconfigurar, adaptando-as a partir do *feedback*³ propiciado pelos alunos. Este tipo de design instrucional produz um ambiente menos estruturado, com mais links encaminhando a referências externas. A fase de concepção deve envolver um educador e o design instrucional. Deverá ser analisado, conjuntamente, o perfil do público-alvo, a metodologia de ensino, a seleção de bibliografias e definir as especificações do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) onde o curso será oferecido.

Além do processo, o design instrucional é um conjunto de conhecimentos voltados à pesquisa e à teorização das estratégias instrucionais. Produz conhecimento em uma área teórica em construção, por ser emergente e carecer de experimentações práticas como a que será oferecida e proposta neste trabalho.

3.1 Recursos de DI

Os recursos de DI são compostos de um conjunto de informações que orientam o que fazer, como fazer, quando fazer e porque fazer.

Os recursos da DI utilizados são a Matriz de Design Instrucional, do Mapa de Atividades e do Storyboard.

Ao buscar formas mais dinâmicas e interativas de aprendizagem temos os recursos de design instrucional, sua importância se dá ao valorizar o verdadeiro propósito no que diz respeito à capacitação e desenvolvimento de competências de pessoas em geral.

Para melhor compreensão, serão apresentados os conceitos dos recursos nomeados acima.

3.2 Mapa de Atividades

³ Resposta ou reação

O mapa de atividades é uma ferramenta para planejamento do curso virtual, utilizado para apresentar as atividades teóricas e práticas a serem desenvolvidas em um curso. Detalha todas as atividades separadas por aula ou unidade de aprendizagem. Cada unidade contém seus respectivos objetivos de aprendizagem que devem compor o objetivo principal do curso.

3.3 Matriz de DI

A matriz é mais um recurso de Design Instrucional para EAD. Esse método é utilizado como complemento ao mapa de atividades, por conter informações mais detalhadas sobre atividades mais elaboradas onde não é possível detalhamento suficiente no mapa.

A maior dificuldade em um curso EAD, sem dúvida é a interação entre alunos/alunos e alunos/professores, por não estarem fisicamente presentes. Assim, foi pensado em utilizar dinâmicas virtuais, ou seja, atividades onde se haja dinamismo e motivação por parte dos alunos.

Contudo criar atividades dinâmicas claras utilizando estratégias que auxiliem na interação e colaboração dos alunos de EAD, é um desafio para qualquer equipe. Para esse tipo de atividade, é necessário a utilização da matriz de DI, pois ela apresenta informações detalhadas de uma atividade desmembrada do mapa de atividades.

Para um melhor entendimento da Matriz faz-se necessário as informações dos seguintes tópicos:

- Identificação da Atividade: nesse campo é identificada a aula e a atividade que será desmembrada na matriz;
- Descrição/proposta da dinâmica: nesse campo é informado a descrição, a complexidade da atividade;
- Ferramenta: é indicada a ferramenta necessária para a realização da atividade;
- Conteúdos de apoio e complementares: se necessário indicar conteúdos complementares para a realização da atividade, caso exista algum conteúdo complementar, indicar também o local onde será disponibilizado;
- Produção dos alunos/avaliação: é informado o que o aluno deverá produzir e entregar. É o produto final que será objeto de avaliação;

- Feedback: é informado o prazo que os professores terão para efetuar a avaliação e disponibilizar as notas e comentários para os alunos.

Resumo da proposta da dinâmica e como será realizada.

- Objetivos: são informados os objetivos de aprendizado da atividade prática ou dinâmica, semelhante à definição de objetivos do mapa de atividades, focado sempre no aprendizado do aluno;

- Critério/avaliação: nesse campo são informados os critérios utilizados para avaliação;

- Tipo de interação: é informado se a atividade será individual, em grupo ou em dupla;

- Prazo: geralmente esses prazos são mais flexíveis, dependendo da necessidade da atividade desenvolvida.

A Matriz de Atividades organiza em forma de tabela quais as atividades, objetivos, ferramentas e ambientes do processo educacional.

3.4 Storyboard

O storyboard (SB), como elemento integrante de todo o processo de DI funciona como uma série de cenas e anotações que mostram visualmente como a sequência de ações deve se desenrolar. (FILATRO, 2008).

O objetivo mais importante do SB é comunicar à equipe responsável pelo conteúdo multimídia as ideias e as referências visuais sobre o produto final. Documenta também todas as decisões relacionadas ao DI, base para a gestão, o controle e a comunicação do projeto e demonstração do produto final para os diversos interessados.

4 DESENVOLVIMENTO E RESULTADOS

A gestão da qualidade permeia todas as áreas do conhecimento e da qualificação profissional. Por ter caráter difuso, isto é, subjetivo e ao mesmo tempo objetivo, em conformidade com as normas o seu aprendizado requer tanto atividades práticas quanto teóricas. O planejamento objeto deste estudo deverá ser aplicado no curso de Graduação em Nutrição, onde a qualidade neste contexto é de extrema importância como tema interdisciplinar, com uma carga horaria projetada de 17

horas-aulas.

Todos os módulos foram desenvolvidos no ambiente virtual próprio da universidade (Aprender Unoeste). Segue-se então os recursos de DI que contém as fases do processo.

Mapa de atividade

QUADRO 1 - Curso -Aperfeiçoamento em Gestão da Qualidade e suas ferramentas

Semana	Unidade	Subunidades	Objetivos específicos	Atividades teóricas e recursos	Atividades práticas e recursos
Módulo 1- 3 horas	1. Significados da qualidade no contexto das organizações	1.1 Qualidade como satisfação do consumidor 1.2 Qualidade como conformidade com normas técnicas	Apresentar os conceitos fundamentais da e suas características difusas relacionadas ao consumidor e de características rígidas sob o ponto de vista técnico	Atividade 1 – leitura do texto: O que qualidade? Ferramenta: leitura Recurso: Texto Interativo produzido pelo professor – animação em flash Atividade 2 – Vídeo com professor sobre as características difusas da qualidade com exemplos esclarecedores.	Atividade 3 - Fórum de discussão abordando as duas vertentes: Qualidade difusa no conceito do consumidor e qualidade definida por normas técnicas A terceira e última postagem deverá conter uma síntese do que foi discutido por todos os integrantes. Instrumento: Texto descritivo e de orientação da atividade Recurso: Fórum no AVA Atividade avaliativa

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2016.

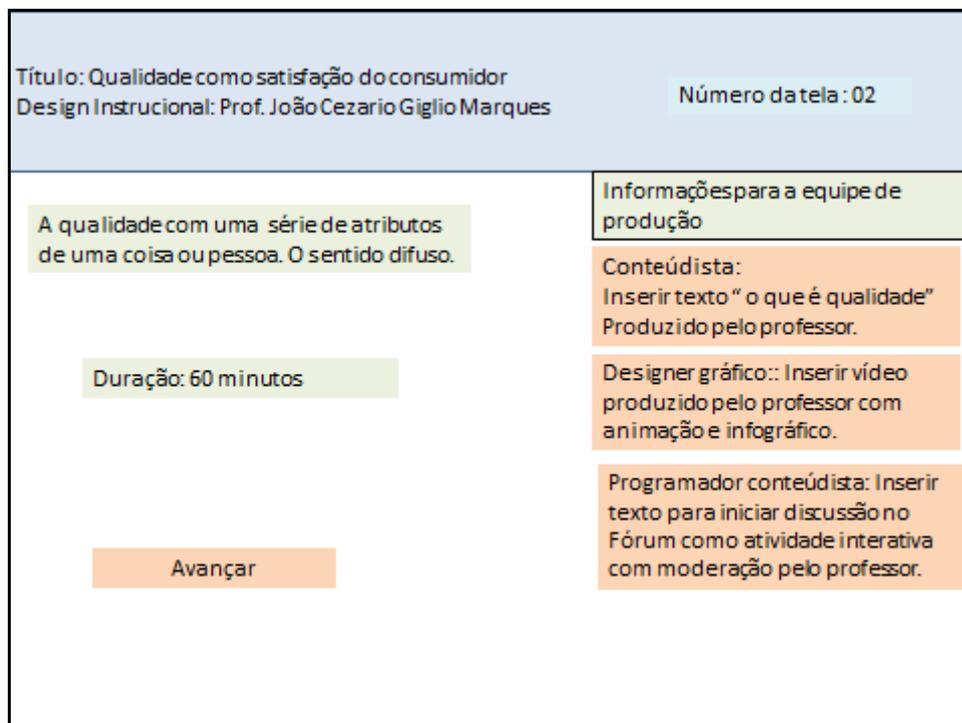
Quadro 2 - Matriz de *Design* Instrucional

Ambiente virtual de aprendizagem: Moodle			
Identificação da Atividade	Detalhamento da Atividade		
Módulo 4	Descrição / proposta da dinâmica: Atividade 16– Estudo de Caso sobre um problema de desperdício de alimentos em um restaurante de refeições coletivas. Esta é uma atividade em grupo com integração dos resultados através do fórum de discussões. Na semana um os alunos fazem a leitura do texto, assistem a teleconferência e são estimulados a relatarem o resultado através do fórum. Ferramenta: Texto e Fórum Recurso: Trabalho Orientado com fontes de consulta no REA (Recursos Educacionais Abertos) e inserção no portfólio do grupo Atividade avaliativa.		
	Objetivo (s): Estimular autonomia na pesquisa exploratória Consolidar resultados individuais em um painel coletivo. Estimular a interação dos alunos e posteriormente com o professor.		
	Critérios / avaliação: Avaliação individual relacionado à qualidade e pertinência dos resultados relatados da pesquisa.		
	Tipo de interação: Grupo	Prazo: dois dias (semana 1 e semana 2)	Ferramenta(s): Portfólio de Grupo
	Conteúdo(s) de apoio e complementar: texto, teleconferência e comentários no fórum.		
	Produção dos alunos / avaliação: Cada fase do será acompanhado com consolidação através de um chat		

Feedback: O feedback será de acordo com a qualidade apresentada em cada fase.

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2016.

Quadro 3 - Storyboard Tela 2



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2016.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo descrito contemplou as fases principais de planejamento de um módulo instrucional para EAD.

O planejamento descrito tem uma forma aberta com a necessária avaliação que deverá retroagir e melhorar todo o processo que é a missão do Design Instrucional. A próxima fase deverá ser o efetivo desenvolvimento do curso, com toda a equipe de DI envolvida.

A área de Di contempla uma grande amplitude de funções: planejar, projetar, produzir e publicar textos, imagens, gráficos, sons e movimentos. Simulações, atividades e tarefas relacionadas a uma área de estudo, conforme no ensina Filatro (2008).

Favorece ainda a comunicação entre os agentes do processo (professores, alunos, equipe pedagógica e comunidade).

Na sua forma mais aberta, permite ainda uma maior personalização de

estilos e ritmos individuais de aprendizagem a partir do feedback constante.

Após este estudo, não consigo conceber a EAD sem esta preciosa ferramenta de planejamento, incorporada à prática.

Ainda, por ser uma área do conhecimento em construção, acredito que virá orientar novos profissionais da área com um exemplo prático de efetivação da tecnologia da EAD.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, Veronica Daniel de Lima, **Ações críticas e reflexivas no ensino e aprendizagem em educação à distância online**. Disponível em:

<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2013/A%C3%87%C3%95ES%20CR%C3%8DTICAS%20E%20REFLEXIVAS%20NO%20ENSINO%20E%20APRENDIZAGEM%20EM%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20A%20DIST%C3%82NCIA%20ONLINE.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2016

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional na prática**. São Paulo: Person Educacion do Brasil, 2008.

_____. **Design Instrucional contextualizado: educação e tecnologia**. 3. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2010

GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

NUNES, I. B. A história da EaD no Mundo. In: F. LITTO, & M. FORMIGA. **Educação a Distância: o Estado da Arte**. (pp. 2 - 8). São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

SILVA, Lilian. **As 10 tendências na EAD**. In Educação a distância. 23 mai 2014. Disponível em: <<http://www.educacao-a-distancia.com/as-10-tendencias-na-ead/>> Acesso em: 10 Nov. 2016