

ANALISANDO O MODELO DE *DESIGN* INSTRUCIONAL DE UM CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO OFERECIDO NA MODALIDADE A DISTÂNCIA

Lúcia Carvalho Moreira Dias¹; Luciana Mendonça Rodrigues²; Profa. Msc. Paloma Alinne A. Rodrigues³

¹Universidade Federal de Itajubá/Núcleo de Educação a Distância (NEaD)/ luciadias8@gmail.com

²Universidade Federal de Itajubá/Núcleo de Educação a Distância (NEaD)/ ludemarster@gmail.com

³Universidade Federal de Itajubá/Departamento de Física e Química(IFQ)/palomaraap@unifei.edu.br

Resumo - A evolução da Educação a Distância acompanhada da crescente inserção das tecnologias impulsionou o surgimento da profissão relacionada a área de design instrucional. Esse profissional é responsável pelo planejamento, implementação, desenvolvimento e avaliação de cursos virtuais. Possuidor de um perfil interdisciplinar, em especial nas áreas de educação, comunicação e tecnologia; organiza os espaços e os mecanismos de participação/interação, estruturando os tempos pedagógicos, planeja e organiza reuniões com as equipes de trabalho. Contudo, não são todas as pessoas que compreendem a função desse profissional, bem como a sua importância para o planejamento e implementação do design instrucional dos cursos na modalidade EaD. Diante disso, o presente artigo tem o objetivo de apresentar uma breve discussão sobre o papel desse profissional; destacar a existência de três modelos de design instrucional e apresentar uma análise – elaborada por duas designers instrucionais - do tipo de design presente em um curso de pós graduação.

Palavras-chave: Educação a Distância, Design Instrucional, Modelos de Design

Abstract – The Evolution of Distance Education accompanied the increasing integration of technology spurred the emergence of the related area of instructional design profession. This professional is responsible for planning, implementation, development and evaluation of online courses. This professional has an interdisciplinary profile, in particular in education, communication and technology; organizes the spaces and mechanisms for participation / interaction, structuring the teaching time, plan and organize meetings with teams. However, not all people who understand the function of this professional as well as its importance for the planning and implementation of the instructional design of the courses in the distance education mode. Therefore, this paper aims to present a brief discussion on the role of a trader; highlight the existence of three types of instructional design and present an analysis - prepared by two instructional designers - the type of this design in a graduate course.

Keywords: Distance Education, Instructional Design, Design Templates

1. Introdução

O acentuado desenvolvimento das tecnologias possibilitou a expansão do ensino a distância tanto no cenário nacional como internacional. Diante dessa transformação, novas relações de aprendizagem estão sendo estabelecidas, por meio da Educação a Distância (EaD) que tem se destacado como uma forma de democratizar o ensino, possibilitando acesso a grandes contingentes de indivíduos que se encontravam distantes da possibilidade de construir novos saberes, em função de questões geográficas, físicas e pessoais.

Entretanto, para a elaboração dos cursos na modalidade EaD não basta a simples transposição de estratégias utilizadas em uma sala de aula presencial. É necessário pensar, com cautela, em seu formato, aproveitar os recursos disponíveis na web, bem como aproveitar as ferramentas que o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) escolhido para o curso disponibiliza, visando assim potencializar ao máximo o *design* instrucional do curso. Filatro (2008) comenta que o *design* instrucional é definido como a

“A ação intencional e sistemática de ensino, que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos a aprendizagem humana. (Filatro, 2008, p. 3).

Neste sentido, o profissional que trabalha como *designer* instrucional, possui uma grande responsabilidade, já que ele precisa estar atento ao processo de elaboração e implementação do curso. Contudo, não são todas as instituições que possuem em sua equipe um profissional voltado para essa área. Além disso, observa-se certo desconhecimento por parte de alguns profissionais, quanto à importância do *designer* instrucional para potencializar e aprimorar cursos desta modalidade EaD. A profissão de *designer* instrucional foi regulamentada pelo Ministério do Trabalho e Emprego, em 2009, com o código 2394-35 e sob a nomenclatura principal de “*designer* educacional” (Brasil, 2012). Esses profissionais

“Implementam, avaliam, coordenam e planejam o desenvolvimento de projetos pedagógicos/instrucionais nas modalidades de ensino presencial e/ou a distância, aplicando metodologias e técnicas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Atuam em cursos acadêmicos e/ou corporativos em todos os níveis de ensino para atender as necessidades dos alunos, acompanhando e avaliando os processos educacionais. Viabilizam o trabalho coletivo, criando e organizando mecanismos de participação em programas e projetos educacionais, facilitando o processo comunicativo entre a comunidade escolar e as associações a ela vinculadas.(Brasil, 2014)

Com isso, observa-se que o papel do *designer* instrucional na EaD é amplo se

estendendo desde o planejamento até a avaliação de um curso. Desse modo, sua participação na elaboração do projeto instrucional inclui o mapeamento do conteúdo, a definição de estratégias de ensino, de mídias e abordagens de comunicação. Em suas atividades relacionadas à implementação do projeto pedagógico, ele acompanha o trabalho do docente e a produção dos alunos e da classe, administra a progressão da aprendizagem, produz material de apoio, sugere mudanças, podendo também organizar encontro de educandos. Auxilia também a produção do material instrucional, analisando-o quanto aos aspectos gráficos e didáticos e participa da produção de material de apoio como vídeos, tutoriais, produções fotográficas.

Quando avalia o desenvolvimento do projeto pedagógico/instrucional, ele constrói instrumentos de avaliação, detecta eventuais problemas educacionais e propõe soluções para os mesmos, assegurando-se da consonância da concepção de avaliação com os princípios do projeto, além de valorizar experiências pedagógicas significativas.

Este profissional possui um perfil interdisciplinar, em especial nas áreas de educação, comunicação e tecnologia, articulando várias funções. Como mediador na equipe de um curso virtual, ele atua gerenciando a comunicação instrucional entre todos, organizando os espaços e os mecanismos de participação/interação, estruturando os tempos pedagógicos, planejando e organizando reuniões com as equipes de trabalho.

Diante disso, esse trabalho possui o objetivo de discutir, em um primeiro momento, o conceito de *design* na perspectiva da indústria e da educação. Em seguida, discutir e elucidar a definição de *design* instrucional utilizando como aporte teórico Filatro (2008). Para finalizar, será apresentada uma análise do modelo de *design* instrucional de um curso de pós-graduação na modalidade EaD oferecido pela Universidade do Sul de Minas, análise essa realizada por duas *designers* instrucionais dessa mesma instituição.

2. A perspectiva do “*Design*” na indústria e na educação

A palavra “*design*” tem origem inglesa e ganhou significado de área projetual a partir da Revolução Industrial. Neste período, a ciência e a indústria ingressaram em um constante processo de evolução por meio das tecnologias que transformaram de forma rápida a vida do homem no modo de produzir mercadorias.

Para diferenciar o objeto produzido pela máquina, deixando-o facilmente produtivo e com estética agradável, surgiu o conceito de “*design*”, que teve como principais precursores: o movimento *Arts & Craft* na Inglaterra (1850-1900); a *Art Nouveau* (1885) na Europa; o movimento *De Stijl* (1917), na Holanda; e a Escola *Bauhaus* (1919), considerada a primeira escola voltada para o *design* e a produção industrial, fundada na Alemanha em 1919, pelo arquiteto Walter Gropius. (Cardoso, 2004).

Desse modo, o termo *design* em sua origem se aproxima mais de *desígnio*,

ideia de realizar algo, intenção, propósito do que de desenho, como geralmente é conhecido (Guilhermo, 2002). Com o conceito de propósito, o *design* soluciona problemas, sejam eles funcionais ou estéticos, através de metodologias aplicadas e ferramentas específicas. Lobach (2001, p.16) afirma que o “*design* é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado”.

Na área industrial, o *design* é uma ferramenta com a qual se pode contar para melhorar o padrão de qualidade de objetos. Com ele passou-se a ter a ideia de que a forma segue a função, ou seja, aquilo que é bem projetado do ponto de vista funcional acaba tendo uma forma agradável. Assim, a metodologia de projeto do *design* deve ser fundamentada num tripé, composto de função, estrutura e forma. (Gomes Filho, 2003). Atualmente, o *design* possui múltiplas formas de interpretação e significados, em função da amplitude da área e atividade.

“O *design* é um amplo campo que envolve e para o qual convergem diferentes disciplinas. Ele pode ser visto como uma atividade, como um processo ou entendido em termos dos seus resultados tangíveis. Ele pode ser visto como uma função de gestão de projetos, como atividade projetual, como atividade conceitual, ou ainda como um fenômeno cultural. É tido como um meio para adicionar valor às coisas produzidas pelo homem e também como um veículo para as mudanças sociais e políticas”. (Fontoura, 2004, p.88)

Entre as áreas do *design* que valem-se dos interesses da indústria e do consumo, de modo a tornar o ambiente mais racional e adaptável, mediante a satisfação física e psicológica do homem podemos enumerar o *design* industrial, o *design* gráfico, o *design* ambiental, o *design* de moda, o *design* de vitrines, o web *design*.

Quando se faz uma análise do contexto educacional, em especial na Educação a Distância, o *design* assume duas especificidades que propiciam suporte para planejar e produzir os materiais e objetos utilizados na aprendizagem. Essas duas especificidades estão relacionadas com o *design* gráfico e o *design* instrucional ou educacional. Qual seriam então as diferenças entre essas especificidades?

Para traduzir visualmente as funções de um produto educativo, através dos modos sensoriais (cores, formas, texturas e sons), permitindo a melhor compreensão e recepção pelo aluno aplica-se o trabalho de *design* gráfico. Agora, para identificar um problema (uma necessidade) de aprendizagem e desenhar, implementar e avaliar uma solução para este problema, através de um planejamento que envolve um conjunto de métodos e técnicas, com produtos educacionais em situações didáticas específicas, desenvolve-se o trabalho de *design* instrucional ou *design* educacional (Filatro, 2008).

3. O Design Instrucional

A origem do *design* instrucional remonta à época da Segunda Guerra Mundial, momento em que foi necessário treinar milhares de recrutas para manejar sofisticadas armas de guerra que exigiam controle e técnica. A partir deste momento, educadores e psicólogos norte-americanos foram convocados a desenvolver materiais de treinamento para o serviço militar. Com a vitória norte-americana, esta nova abordagem sistêmica e a gestão de projetos aplicados às soluções educacionais de grande escala passaram a ser mais usados.

Nos anos seguintes, foram formulados modelos teóricos de ensino-aprendizagem. A partir de 1990, o advento da internet trouxe, além das inovações tecnológicas, novas abordagens à instrução e à aprendizagem. No Brasil, a redescoberta do *design* instrucional está relacionada à necessidade de incorporar a tecnologia da informação às ações educacionais (Filatro, 2008).

A EaD no Brasil, está consolidando-se apoiada na interação favorecida pelas tecnologias interativas, principalmente a internet, fazendo uso dos AVAs, ferramentas mediadoras entre professor e aluno, como se estivessem numa sala de aula virtual. Nesse cenário os papéis do professor, estudante, sistema de avaliações, o próprio saber, estão sendo repensados, à medida que as tecnologias passam a habitar as dimensões tradicionais com inovação e características próprias.

Em relação a isso, Filatro (2007) elucida que sendo apoiado por especialistas da área de *design* instrucional, o educador deve estar atento a gerar resultados a partir da busca por ritmos individuais de aprendizagem. Com isso, a função principal do *designer* instrucional, é pensar didaticamente como o conteúdo deverá ser trilhado pelo aluno que estuda nessa modalidade, com enfoque na maior personalização de estilos de aprendizagem de maneira essencialmente linear, com a possibilidade de o aluno avançar ou revisar o conteúdo, com liberdade em determinado módulo, ou de modo totalmente livre. Além disso, ele também pode refletir sobre a autonomia do aluno, engendrar a interação do curso e o acesso ao material, optar por tecnologias a serem utilizadas e até mesmo se abarcar com o custo do projeto.

A área de *design* instrucional não se limita apenas ao tratamento, publicação e entrega de conteúdo, mas incorpora a análise, planejamento, desenvolvimento, implementação e avaliação de um curso, seguindo o modelo de ADDIE: *Analysis* (Análise), *Development* (Desenvolvimento), *Implementation* (Implantação), *Evaluation* (Avaliação).

Na fase de *análise*, o problema instrucional é esclarecido, destacando-se o perfil do público-alvo do material, além disso, as metas e os objetivos instrucionais são estabelecidos, bem como a identificação de possíveis problemas ou necessidades do projeto. Na fase de projeto, têm-se os objetivos de aprendizagem, instrumentos de avaliação, exercícios, conteúdo, análise de assunto, planejamento de aulas e seleção de mídia.

A fase de *desenvolvimento* é onde os desenvolvedores passam a criar e montar os ativos de conteúdo que foram idealizados na fase de projeto. Durante a fase de *implantação*, um procedimento para a formação dos facilitadores e dos alunos é desenvolvido. A fase de *avaliação* consiste em duas partes: formativa e somativa. A *avaliação* formativa está presente em cada etapa desse processo, onde a *avaliação* somativa consiste em testes destinados a itens de critério de domínio específico, referenciados e capazes de oferecer oportunidades de *feedback* dos usuários. Observa-se que cada fase alimenta a fase subsequente, construindo uma orientação dinâmica, que proporcionará uma formação eficaz e ferramentas de apoio ao desempenho (Filatro, 2007).

Cabe destacar também que, diante dos diferentes tipos de abordagens pedagógicas, contextos, padrões de utilização da tecnologia e aprendizagem, há três modelos de *design* instrucional que podem contribuir para o planejamento e implementação dos cursos na modalidade EaD. Segundo Filatro (2008) há o *design* instrucional fixo, o aberto e o contextualizado. Com vistas há compreender um pouco mais esses modelos, a seguir será apresentada uma discussão sobre cada um deles.

4. Os modelos de *Design* Instrucional

✓ *Design* Instrucional Fixo

Um curso planejado a partir do modelo de *design* fixo apresenta uma estrutura rígida, atividades e recursos repetitivos, poucas possibilidades de interação e apresenta-se pouco atrativo para o aluno. Esse modelo é conceituado como fechado ou de engenharia, porque envolve o planejamento detalhado e a produção dos componentes do *design* antecipadamente à ação de aprendizagem (Filatro, 2008).

A principal característica desse modelo é a separação completa entre as fases de concepção (*design*) e execução (implementação) presentes no modelo de ADDIE. No *design* fixo, as interações dos alunos com os conteúdos ocorre após sua publicação, não havendo alterações durante a fase de implementação. Com relação às interações entre os agentes do curso, essas configuram-se como mecânicas, onde muitas vezes não há a participação de um educador durante sua execução, sendo propício a educação de massa.

Neste tipo de *design* fixo e inalterável, todas as decisões relacionadas aos conteúdos de aprendizagem, às regras de estruturação e às interações sociais, são tomadas antecipadamente sem a possibilidade de alterações ao longo do curso. O produto resultante envolve conteúdos estruturados, produtos fechados e mídias específicas, além de *feedbacks* automatizados (Filatro, 2008).

✓ **Design Instrucional Aberto**

Cursos que possuem atividades mais dinâmicas, organização mais flexível e construção do conhecimento de forma colaborativa, aproximando-se da natureza da aprendizagem possuem um modelo de *design* instrucional denominado de “aberto”.

O *design* instrucional aberto também conhecido como modelo bricolagem, privilegia mais os processos de aprendizagem do que os produtos. Considerado um processo mais artesanal e orgânico é segundo alguns pesquisadores, o que mais se aproxima da natureza flexível e dinâmica da aprendizagem (Filatro, 2008).

Este modelo é comumente utilizado para cursos on-line, quando o *designer* instrucional ou o educador inicia seu trabalho no AVA com opções pré-configuradas, tendo a liberdade de reconfigurá-las a partir do *feedback* dos alunos. Neste modelo, as fases de *design* e desenvolvimento são mais rápidas e menos detalhadas, já que a produção dos alunos é considerada conteúdo do curso tanto quanto os recursos de terceiros. O *design* instrucional aberto também privilegia a personalização e requer a participação de um educador, por meio de interações constantes com tutores e alunos, seja de forma individual ou coletiva.

✓ **Design Instrucional Contextualizado**

O *design* instrucional contextualizado está presente em cursos de organizações educacionais que utilizam de uma forma mais contínua a tecnologia e ferramentas características da *Web 2.0*. Ele é baseado em um modelo de aprendizado eletrônico imersivo¹, e busca o equilíbrio entre a automação dos processos de planejamento e a personalização e contextualização na situação didática (Filatro, 2008).

Esse tipo de *design* enfatiza a questão contextual e tem como proposta a produção de uma base para o processo de ensino-aprendizagem, que poderá sofrer alterações devido às influências do contexto, sendo ela constituída por educadores, alunos e um público próprio do processo educacional (Filatro, 2008).

Cabe destacar que, no *design* contextualizado, as fases de *design* e desenvolvimento são mais rápidas e menos detalhadas, enquanto as de implementação e avaliação são mais longas, prevendo a possibilidades de adaptação durante a execução da situação didática. Neste modelo de *design*, a interação entre alunos, tutores e educador é muito valorizada, já que ele reconhece a necessidade de mudanças durante a execução, o que será possível com a constante comunicação entre os envolvidos.

A partir do exposto, no próximo tópico é apresentada uma análise relacionada a um dos cursos de pós-graduação de uma Universidade Federal do Sul de Minas Gerais. Essa análise foi realizada por duas *designers* instrucionais, que compõe a equipe multidisciplinar dessa instituição; e que possuíam o objetivo de verificar qual dos modelos de *design* – fixo, aberto ou contextualizado - estava presente no curso. É importante citar que essas *designers* não faziam parte da equipe que planejou o

¹ Aquele que, imerso, remodela através de sua ação um espaço inicial proposto. (FERREIRA, 2009)

curso. Entretanto, em virtude da necessidade de elaborar e implementar novas estratégias para potencializá-lo, tornou-se essencial compreender o modelo que foi utilizado durante a sua concepção.

5. Análise do curso de pós-graduação de uma universidade do Sul de Minas

O curso analisado apresenta um público diverso, que atua tanto em instituições públicas como particulares. Ele possui carga horária de 360 horas e tem 18 meses de duração. É realizado por meio do AVA Moodle e possui 6 pólos de apoio presencial, que estão situados no estado de São Paulo, Minas Gerais e Rio de Janeiro. Para a análise dos dados, optou-se por estudar as informações das disciplinas que estavam relacionadas ao polo que fazia parte do curso a mais tempo, sendo este situado no estado de Minas Gerais.

Mediante a coleta dos dados, foram estabelecidas quatro categorias de análise, onde para isso utilizou-se como referência o trabalho de Filatro (2008). As categorias definidas foram: (a) duração das fases de *design* e desenvolvimento – analisamos a relação de tempo dispendido na fase de planejamento do curso; (b) adaptação durante a execução da situação didática– verificamos se ocorreram modificações no planejamento do curso; (c) interação entre tutores e alunos nos conteúdos das disciplinas – investigamos se ocorreu comunicação e interação entre os agentes do curso e por último (d) disponibilização de recursos e atividades – analisamos a variação na escolha dos recursos e atividades propostos no curso.

✓ *Duração das fases de design e desenvolvimento*

A fase de planejamento pode ser considerada como a mais relevante, já que requer um estudo detalhado de todas as questões que envolvem o projeto e direciona todo o trabalho para a consecução dos objetivos a serem alcançados. Com relação às fases de análise, *design* e desenvolvimento (concepção) do curso analisado, observamos que estas foram elaboradas de forma mais lenta e detalhada, quando comparadas às de implementação e avaliação (execução). Isso demonstra que o curso foi planejado tendo como base o modelo fixo, pois sua organização, conteúdo e materiais de aprendizagem foram determinados com antecedência e reproduzidos em quantidades significativas; elementos esses que não fazem parte do modelo aberto ou contextualizado. No aberto, por exemplo, os materiais são disponibilizados paulatinamente, como resultado da avaliação continuada durante a execução, privilegiando a personalização. Já no modelo contextualizado, a partir de uma concepção inicial, os processos de *design* se repetem durante a execução (Filatro, 2008)

✓ *A adaptação durante a execução da situação didática*

A metodologia em educação a distância deve ser pensada e analisada de forma a promover a efetivação do conhecimento de forma acessível, com uma comunicação clara e material didático de qualidade. Diante da análise realizada, verificou-se que quando há dificuldades por parte dos alunos no desenvolvimento do curso, as atividades são reformuladas ou acrescidas de tutoriais de orientação, caracterizando-se este procedimento como de *design* instrucional aberto.

Outro elemento importante é que, ao término de cada disciplina, os alunos respondem um questionário no qual informam suas percepções sobre a disciplina. A pesquisa de avaliação aborda questões relacionadas ao programa da disciplina, ao conteúdo e bibliografia, à objetividade e pertinência das atividades, à adequação da carga horária. Esta atividade visa reunir informações para produzir alterações no curso, tornando-o mais próximo da realidade educacional do aluno, privilegiando a personalização, que é uma característica do *design* instrucional aberto.

✓ *A interação entre tutores e alunos nos conteúdos das disciplinas*

Entende-se o termo interação como ação recíproca entre dois ou mais atores onde ocorre intersubjetividade, isto é, encontro de dois sujeitos. A interação pode ser direta ou indireta (mediatizada por algum veículo técnico de comunicação). O termo interatividade vem sendo usado indistintamente com dois significados diversos, o primeiro é relativo a potencialidade técnica oferecida por determinado meio (por exemplo CD-ROMs de consulta, hipertextos em geral, ou jogos informatizados), e o segundo a atividade humana, do usuário, de agir sobre a máquina, e de receber em troca uma “retroação” da máquina sobre ele (Belloni, 2001).

Almeida (2003) aborda a questão de que em determinadas abordagens de EaD, pode ocorrer a falta de envolvimento do professor nas interações com os alunos, cabendo ao tutor fazê-lo. Porém, caso o tutor não entenda a concepção do curso ou não tenha sido treinado para orientar o aluno, pode ocorrer um atendimento inadequado, levando o aluno a trabalhar sozinho sem ter como solucionar suas dificuldades.

Em nossa análise, verificou-se a presença de interações mecânicas e impessoais, onde não há troca de experiências e de saberes. Esse fato demonstra a presença de um *design* fixo, cuja ênfase é a informação.

Além disso, observa-se uma deficiência na formação dos tutores, pois alguns desconhecem os assuntos tratados e participam das atividades, muitas vezes desenvolvendo *feedbacks* incompletos e superficiais, resultando em déficit para o aluno. Por outro lado, há tutores que desenvolvem um trabalho baseado no modelo colaborativo, característica essa do *design* instrucional aberto. Com a participação constante em fóruns e bate-papos, auxiliam os alunos a construir saberes em relação aos conteúdos das disciplinas.

A interatividade deve ser assegurada de forma que auxilie a autoaprendizagem e supra a ausência física de estudantes e professores. O professor e o tutor devem atuar como mediadores e facilitadores da aprendizagem dos alunos, atuando como e-moderadores nas fases de um curso, relacionadas a acesso e motivação, socialização on-line, troca de informação, construção do conhecimento e desenvolvimento (Salmon, 2002).

O saber será construído pelos próprios estudantes, por meio de leituras e troca de informações e experiências a respeito dos temas em estudo.

✓ *A disponibilização de recursos e atividades*

Quanto à disponibilização de recursos e atividades, o curso propõe uma significativa variação de atividades e recursos. As estratégias pedagógicas envolvem leituras, tutoriais, fóruns de discussão e atividades práticas. No curso, todas as disciplinas propõem atividades em grupo, estratégia utilizada para promover a interação entre os participantes, possibilitando a troca de informações sobre determinado tema, de forma colaborativa, aproximando-se do modelo aberto. O curso apresenta ao aluno subsídios teóricos e práticos através de diversos recursos virtuais para despertar o seu interesse em participar de forma motivada. No entanto, aproxima-se do *design* fixo, pelo fato de que os recursos não são modificados com frequência ao longo do curso.

6. Considerações finais

A importância da área de *design* instrucional está relacionada com a criação de estruturas próprias com métodos, técnicas e tecnologias apropriadas para projetar cursos a distância de qualidade. Em nossa análise, verificou-se que o curso de uma universidade do sul de Minas não apresenta elementos de um modelo único de *design* instrucional, mas possui elementos tanto do *design* fixo como do *design* aberto.

Percebe-se que na concepção do curso, ele foi idealizado baseando-se na separação completa entre as fases de concepção (fases de análise, *design* e desenvolvimento) e execução (fases de implementação e avaliação). Com o decorrer do tempo, ele sofreu leves adaptações em sua estrutura curricular.

Para adequá-lo a nova realidade educacional, o curso incorporou características do modelo de *design* instrucional aberto, como a disponibilização de atividades e recursos variados durante as disciplinas, a adaptação na execução da situação didática, com a produção de tutoriais de orientação para solucionar dificuldades por parte dos alunos na execução das atividades e a disponibilização de atividade de pesquisa que reúne informações para torná-lo mais próximo da realidade educacional do aluno.

Diante disso, o próximo passo da equipe multidisciplinar é verificar a possibilidade de inserir elementos do modelo de *design* contextualizado. Com isso, espera-se que ele se torne mais flexível, adaptável e imersivo. Além disso, será ofertada uma formação para os tutores do curso visando garantir novos subsídios teóricos e metodológicos e ressaltando a importância da interação entre eles e os alunos do curso.

Referências

ALMEIDA, E. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. Revista Educação e Pesquisa, São Paulo, v.29, n.2, p. 327-340, jul./dez. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>> Acesso em 27 abr 2014

BATISTA, M; MENEZES, M. O design gráfico e o design instrucional na educação a distância. Design, arte e tecnologia. n. 4. São Paulo: PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2008.
BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. Classificação Brasileira de Ocupação. Disponível em: <<http://www.mtecbo.gov.br/cbosite/pages/pesquisas/BuscaPorTituloResultado>>. Acesso em: 28 de abr 2014.

BELLONI, M. L. Educação a distância. Campinas, SP: Autores Associados, 2001. (Educação contemporânea)

CARDOSO, R. Uma introdução à História do Design. São Paulo: Blucher, 2004

FERREIRA, L. O Espaço Digital Imersivo. Anais da 9a COMPÓS (9o encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação) Publicação em CD-ROM. Disponível em:< <http://www.eco.ufrj.br/lucianaferreira>>. Acesso em: 10 jun. 2014.

FIALHO, F. A. P.; TORRES, P. L. Educação a distância: passado, presente e futuro. In: LITTO, Fredric Michael; FORMIGA, Manuel Marcos Maciel (orgs.). Educação a distância: o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009, p. 456-461.

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

FILATRO, A. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

FONTOURA, AM. EdaDe – Educação de crianças e jovens através do design. Florianópolis, 2002. 337p. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção) –

Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Produção, Santa Catarina: UFSC, 2002. Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789//186399.pdf>. Acesso em 28 de abr2014

GUILLERMO, A. Design: do virtual ao digital. São Paulo: Demais Editora, 2002.

GOMES FILHO, J. Ergonomia do objeto: sistema técnico de leitura ergonômica. São Paulo: Escrituras Editora, 2003.

LOBACH, B. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

MILL, D; RIBEIRO; L; OLIVEIRA, M (org.). Polidocência na educação a distância: múltiplos enfoques. São Carlos: EdUFSCar, 2010.

PIMENTEL, M. Perspectiva Instrucionista. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/infoeducunirio/perspectiva-instrucionista>>. Acesso em: 18 de abr 2014.

SALMON, G. (2002). *E-moderating. The key to teaching and learning Online*. London, UK: Kogan Page. Disponível em: http://www.ifets.info/journals/5_4/muirhead_book_review.html. Acesso em: 06 de jun 2014.

TELES, A. A Família do Designer Educacional no Brasil. Disponível em: <<http://www.designeducacional.com.br/a-familia-do-designer-educacional-no-brasil>>. Acesso em: 28 de abr 2014