

## O design instrucional e as mídias como suporte para Educação a Distância online.

*Instructional design and media as a support for Online Distance Education.*

Gean F. A. Lima, Milton L. H. Vieira, Alice T. C. Vieira, Ricardo Triska

design, mídias, educação a distância, design instrucional.

O presente artigo permeia pelo contexto da Educação a Distância (EAD) percorrendo pelo universo do design instrucional e abordando as diversas mídias que são usadas com recursos didáticos que vai deste as interfaces digitais para Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) até o material instrucional de onde o design pode ser peça essencial no processo de ensino e aprendizagem. A principal abordagem envereda pelo processo de como as mídias tem sido exploradas no contexto de EAD e o destacando o papel do design instrucional para a contribuição no desenvolvimento do material instrucional levando em conta as características particulares ao processo de ensino desta modalidade. A finalidade desta pesquisa foi de identificar como as mídias são usadas para auxiliar na modalidade de ensino a distância online no processo de ensino e aprendizado na sociedade atual. A Revisão Sistemática foi o método escolhido para a elaboração do discurso com intenção de identificar o que tem sido discutido sobre a abordagem das mídias e do design no contexto da EAD. Foi possível assim identificar o cenário em que as mídias são elemento fundamental para conseguir que, o aluno que se propõe a melhorar sua formação através do ensino online, seja incentivado a se dedicar no aprendizado, pois as interações oferecidas pelas mídias, principalmente as digitais, são as que fazem parte do cotidiano destes alunos, principalmente os jovens.

*design, media, distance learning, instructional design.*

*The present article permeates the context of Distance Education (DE) through the universe of instructional design and approaches the various media that are used with didactic resources that go from this digital interfaces to Virtual Learning Environments (AVAs) to the instructional material from where Design can be an essential part of the teaching and learning process. The main approach involves the process of how the media has been explored in the context of Distance Education and highlighting the role of instructional design for the contribution in the development of instructional material taking into account the particular characteristics of the teaching process of this modality. The purpose of this research was to identify how media are used to assist in online distance learning in the process of teaching and learning in today's society. The Systematic Review was the method chosen for the elaboration of the discourse with the intention to identify what has been discussed about the approach of the media and the design in the context of the Distance Education. It was thus possible to identify the scenario in which the media are fundamental element to achieve that, the student who proposes to improve his training through online teaching, is encouraged to dedicate himself to learning, since the interactions offered by the media, especially the digital ones, Are those that are part of the daily life of these students, especially the young ones.*

### 1 Introdução

O uso de computadores atualmente não se restringe apenas ao benefício que se toma pelas ferramentas que facilitam nossas vidas, mas também vem possibilitando a imersão em um universo variado de informações boas e ruins. E segundo Lévy (2001), considerar que o computador serve somente como um instrumento para produzir textos, sons ou imagens sobre suporte fixo é negar os novos gêneros ligados à interatividade.

Muito tem mudado no comportamento humano com o fácil acesso aos conteúdos e principalmente com o uso dos dispositivos móveis que permite acesso a rede mundial em qualquer lugar. Para a educação não foi diferente, o *e-learning* (ou educação *online*) é uma alternativa para superar questões de distância e de tempo, pois a facilidade com que esse ensino tem se tornado acessível permite que as pessoas consigam adequar a busca pelo

aprendizado em seu cotidiano.

Para Moran (2003),

A educação *online* pode ser interpretada como um conjunto de ações de ensino-aprendizagem desenvolvidas por meios telemáticos, Internet, videoconferência e teleconferência, e que acontece dos níveis mais elementares aos mais especializados nos sistemas formais e informais de ensino. “Abrange desde cursos totalmente virtuais, sem contato físico – passando por percursos semipresenciais – até cursos presenciais com atividades complementares fora de sala de aula, pela internet.”

De acordo com Gomes (2008), entre as diversas gerações de EAD, a quarta geração se caracteriza como a aprendizagem em rede, pois os conteúdos são apresentados por suportes multimídias que proporcionam a interação dos participantes com as mídias digitais e usufrui das potencialidades da comunicação sob a rede de computadores, Internet, que onde há o estabelecimento da comunicação assíncrona e síncrona entre professores e alunos e estes entre si.

Neste contexto são fundamentais os mediadores do conteúdo que se configuram por Ambientes Virtuais de Aprendizagem - os AVAs, que, de certa forma, facilitam o acesso ao conteúdo e também no gerenciamento destes, assim como na administração dos procedimentos didáticos. Todo o conteúdo disponibilizado nas AVAs oferece o suporte necessário ao aprendizado e a interação do usuário/aluno com o ambiente virtual é feita por diversas mídias que são desenvolvidas de forma planejada através do Design Pedagógico, também conhecido por Design Instrucional (DI), O Designer Instrucional é o responsável pelo planejamento, preparação, projeto, produções e publicações de textos, imagens, gráficos, simulações, atividades e tarefas destinadas aos suportes virtuais. O DI é geralmente especialista em Educação a Distância. Ele é responsável pelo projeto dos materiais didáticos e, principalmente, de integrar a equipe multidisciplinar (MALLMAN; CATAPAN, 2007 apud SILVEIRA, 2011).

Silveira et al (2011) completa que

A construção de materiais educacionais digitais leva em consideração fatores técnicos, gráficos e pedagógicos. O indicado é que esses três elementos sejam concomitantemente construídos por uma equipe interdisciplinar. Dessa forma, torna-se necessário para a criação dos materiais educacionais digitais, para cursos a distância, além da aquisição de equipamentos e de software apropriados ao seu desenvolvimento, o emprego de profissionais especializados de diversas áreas, como informática, comunicação, design gráfico e design instrucional, pois o uso da tecnologia pela tecnologia é insuficiente para que se contemple uma nova concepção educacional. O diferencial consiste, assim, no planejamento pedagógico em que esses recursos estão inseridos (TORREZZAN & BEHAR, 2009)

Como se vê, o desenvolvimento do material instrucional (didático, educativo) envolve uma equipe com vários indivíduos de especialidades distintas, com a missão de elaborar algo a partir de um objetivo de aprendizagem de acordo com cada curso, com a disciplina e com o conteúdo que será disponibilizado, principalmente de acordo com o público que se destina.

Diante disso acima exposto, esse artigo tem como finalidade identificar como as mídias têm sido exploradas pelo Design Instrucional para a disponibilização de conteúdo didático nos ambientes virtuais de aprendizagem na modalidade *online* da Educação a Distância. Dessa forma, propõe-se aqui tratar da importância das mídias no universo da EAD online através de uma revisão sistemática, pois este requer interações de diversos níveis e por mídias diversificadas e isso tudo requer um procedimento projetual muito bem estruturado, seja para a interação física ou virtual.

## 2 Educação a distância *online*

A revolução *online* no processo de ensino e aprendizado vem transformando a forma como as pessoas buscam pelo aperfeiçoamento de sua formação, pois a internet tem permitido um acesso mais facilitado para pessoas que não possuem tempo para estar em sala de aula, para aqueles que estão muito longe de um ensino profissionalizante e até de faculdades, como afirma Gonçalves (2011) citando que a tecnologia em rede, nesse sentido, representa uma alternativa para a democratização do ensino e o crescimento das oportunidades de aprender. Destacamos em especial aqueles que vivem em regiões do globo consideradas isoladas.

É fato que os recursos tecnológicos estão sendo usados como forma de promover o processo de EAD, mas também é importante destacar que não se pode negligenciar os aspectos relacionados a interação dos alunos com esses recursos, tanto os digitais/virtuais, como também os físicos/táteis.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) atuam como mediadores para a Educação a Distância online, e o conteúdo é disponibilizado para o usuário de forma personalizada para cada curso. Os textos podem ser dispostos tanto de forma digital como na forma física/impressa, assim temos os materiais que podem ser lidos em telas de computadores ou dispositivos móveis ficando a critério de o aluno imprimir ou não, e os impressos ainda constituem o aparato usado para suporte do ensino, pois ainda são bons recursos. Toda essa preparação do conteúdo que pretende auxiliar o aluno que acessa o AVA, ou que usará um material impresso é gerenciado pelo Designer Instrucional.

Estes recursos didáticos disponíveis podem permitir um melhor aprendizado, desde que bem planejados, para isso o design instrucional deve promover, segundo Filatro e Piconez (2004):

- Personalização aos estilos e ritmos individuais de aprendizagem;
- Adaptação às características institucionais e regionais;
- Atualização a partir de feedback constante;
- Acesso a informações e a experiências externas à organização de ensino;
- Possibilidade de comunicação entre os agentes do processo (alunos, tutores, professores, coordenadores);
- Monitoramento automático da construção individual e coletiva de conhecimento.

A partir disso é importante destacar a abrangência do uso das mídias para a Educação a Distância considerando suas formas de aplicações como suporte para o ensino e aprendizado e verificando as competências dos atores do processo de EAD no cumprimento dos preceitos do design instrucional. E é sobre este aspecto que é pautado o discurso deste artigo.

### **Material instrucional na Educação a Distância.**

Essenciais para a construção do conhecimento a partir de suas características, os materiais instrucionais são recursos com conotação pedagógica incorporados no contexto pedagógico de modo a colaborar na mediação entre professores, estudantes e o conhecimento, podendo ser entendidos como materiais associados às situações de ensino-aprendizagem (FERNANDES e NUNES, 2014).

Desde o século XVIII, quando o material instrucional na EAD era distribuído por correspondências, até que na década de 80 em que os computadores foram incorporados as escolas e com eles o acesso a internet, os materiais instrucionais passaram por transformações, é essa evolução trouxe diferentes formas de absorver esse conteúdo, e o material didático deve sempre buscar ser o mais contextualizado possível, como afirma Fleming et al (2005, p. 23),

O material didático para EAD configura-se como um conjunto de mídias (impresso, audiovisual e informático), no qual os conteúdos apresentam-se de forma dialógica e contextualizada, favorecendo uma aprendizagem significativa. O projeto político-pedagógico dos cursos, dentre outros aspectos, deve orientar as escolhas quanto aos recursos didáticos necessários para o alcance dos objetivos educacionais propostos. Quanto mais diversificado o material, mais nos aproximamos das diferentes realidades dos educandos e possibilitamos diferentes formas de interagir com o conteúdo.

Na segunda metade da década de 80 e anos 90 novas mídias de apoio surgiram (disquetes, CD\_ROM, DVD e videoaulas) e a internet permitiu a prática de teleconferências melhorando muito a perspectiva da EAD. Atualmente as tecnologias da comunicação vêm sendo usadas como mediadoras do conteúdo didático para o aluno, e isso tem configurado uma revolução na forma de adquirir aprendizagem, e dessa forma o aluno precisa acompanhar tais mudanças, como diz Fernandes e Nunes (2014),

As tecnologias de comunicação se apresentam como uma ferramenta imprescindível para minimização da barreira imposta pela separação física e temporal entre professor e aluno, o que possibilita o aumento significativo no nível de interatividade. Essa interatividade, que pode ser reforçada pelos materiais didáticos, permite ao aluno alterar o fluxo das informações geradas e transmitidas.

Mas não é apenas apresentar um material diversificado e com características distintas, é importante que seja fácil de ser compreendido, que seja interativo, seja atrativo visualmente e principalmente, que seja estimulante aos alunos. Tais características são imprescindíveis no material impresso, e essenciais no ambiente virtual de aprendizagem, pois possui diversos recursos a serem explorados e nos ambientes online, e o perfil do aluno de cursos a distância é diferente daquele de cursos presenciais. Um material instrucional sem planejamento voltado para EAD pode desestimular o aluno. Para Niskier (1999, apud CAPELLINI et al 2011),

O aluno da Educação a Distância precisa ter postura própria e atender a demandas diferenciadas, pois ele não deve atuar como receptor passivo de mensagens, mas sim como aluno autônomo, que se desenvolve a partir de seu ritmo. Para isso, necessita de muito mais atenção por parte do tutor, estímulo e incentivos mediante e-mail, chat, enfim, qualquer um dos recursos da tecnologia que possibilite a comunicação com o seu formador. Além disso, a motivação também parte das orientações sobre a forma de uso do material, que devem ser claras e precisas, daí a ênfase no papel do professor quanto à preparação do mesmo.

As mídias e a tecnologia de informação e comunicação combinadas na educação online são excelentes recursos pedagógicos e isso permite ao professor transformar suas aulas para um patamar muito mais interessante e com uma abordagem mais dinâmica. Por outro lado, exige dele um maior conhecimento e preparação para atender a demanda que existe em atender os alunos de EAD e dominar os recursos.

### **Mídias para educação no contexto da EAD online.**

Na EAD online o professor assume uma postura de que seus alunos não são os mesmos do ensino presencial e para isso deve ficar atento em conduzir sua disciplina dentro do plano previamente elaborado e focado neste “novo aluno” que quer aprender, e essa nova forma de aprender reque uma nova forma de ensinar. Para Carvalho (2010),

Aprendemos em diferentes contextos e de diferentes maneiras [...] A busca por um equilíbrio faz com que pensemos sobre as ações pedagógicas mais democráticas que considerem os estilos de aprendizagem dos alunos, que redimensionem papéis do professor e do aluno, que revisem as premissas filosóficas e epistemológicas, que orientam as ações educativas e que incluam as TICs como ferramenta mediadora da aprendizagem.

Dessa forma é condição determinante para a EAD online que o professor desenvolva a atividade de elaboração do material didático em conjunto com uma equipe multidisciplinar com profissionais qualificados para cumprir cada etapa do processo de elaboração deste material. O próximo tópico abordará mais a respeito da multidisciplinariedade do desenvolvimento dos cursos de EAD e do desenho de seus materiais com uso das mídias.

A equipe multidisciplinar deve procurar desenvolver o material instrucional visando sempre os fatores técnicos, gráficos e pedagógicos e, além disso, segunda Abbad (2007) há outros desafios que a equipe enfrenta no desenho de objetos e ambientes virtuais de aprendizagem que são destacados na tabela 01 a seguir:

Tabela 01: Desafios no desenho de ambientes virtuais de aprendizagem.

<b>Encontros</b>	A escolha da combinação adequada de encontros síncronos face-a-face ou mediados por tecnologias multiponto com interações assíncronas entre pessoas e com situações de autoaprendizagem;
<b>Materiais instrucionais</b>	Confecção de materiais de ensino aprendizagem em diferentes meios, explorando com eficiência as potencialidades de cada um e as melhores combinações possíveis entre eles;
<b>Ambiente virtual de aprendizagem e mídias</b>	O desenho dos ambientes virtuais de aprendizagem que integrem múltiplas mídias ou meios de ensino (materiais impressos, CD-ROM, vídeos, fitas cassete, rádio, videoconferências, simuladores, televisão, intranet ou Internet, entre outros);
<b>Estratégias</b>	A escolha, a criação, a adaptação e a avaliação de diferentes modelos, desenhos e estratégias de ensino-aprendizagem em ambientes virtuais de aprendizagem e que possibilitem a simulação da realidade (ou o contato direto do aluno com ela), a experimentação, bem como a solução colaborativa de problemas relevantes;
<b>Flexibilidade</b>	A necessidade muitas vezes conflitante de conferir, por um lado, flexibilidade ao desenho, favorecendo o estudo autônomo do aluno; e, por outro, a necessidade de desenhar e estruturar cuidadosamente as situações de aprendizagem, os feedbacks e a sequência de apresentação de materiais, textos, exercícios e outros objetos de aprendizagem;

<b>Crítérios de avaliação</b>	A definição dos critérios válidos de avaliação da aprendizagem;
<b>Avaliação da os objetivos</b>	A construção de medidas de avaliação de aprendizagem compatíveis com a natureza e o grau de complexidade dos objetivos educacionais, capazes de avaliar o efeito das situações de ensino sobre o rendimento do aluno;
<b>Eficácia</b>	A avaliação da transferência de aprendizagem para o trabalho, bem como do suporte gerencial, psicossocial e material, ofertado ao egresso pelas organizações e ambientes de aplicação de novas aprendizagens, variáveis interferentes que dificultam a formulação de inferências sobre a relação entre o curso e seus efeitos no desempenho do egresso.

Fonte: Abbad (2007), adaptado pelos autores.

Esses desafios supracitados são só uma parte do processo de construção do material instrucional e do curso que a equipe deve se preocupar, pois outros aspectos fazem parte do projeto, pois, segundo Abbad (2007),

Para se planejar sistematicamente as ações educacionais, respeitando a natureza dos processos psicológicos de aprendizagem, a retenção e a transferência, é preciso respeitar as diferenças individuais. Isso implica criar condições para que indivíduos com motivações, repertórios de entrada, estilos pessoais e níveis distintos de inteligência adquiram, igualmente, competências descritas nos objetivos educacionais.

As mídias podem ajudar no processo de ensino e aprendizagem pela sua variedade disponível permitindo que o conteúdo possa ser apresentado de diversas formas aumentando a possibilidade de absorção do conteúdo pelo aluno, pois as diversas características das mídias permitem que sejam escolhidas as mais adequadas aos diferentes alunos no desenvolvimento do material instrucional. A seguir Silveira (2011. P. 4-5) caracteriza das mídias disponíveis.

#### *Mídia Impressa*

O texto impresso transmite de modo muito eficiente, grandes volumes de informação e os alunos podem ler o material em qualquer ocasião. Alunos e professores estão familiarizados com materiais impressos e possuem uma boa compreensão a respeito de como usá-los, por serem portáteis, confiáveis e convenientes para utilização, e provavelmente exige maior atenção automatizada do que, por exemplo, os vídeos. A qualidade da produção do texto deve ser levada em consideração, pois se tratando de um texto de boa qualidade a maioria das pessoas pode aprender por meio dele desde que esteja motivada.

#### *Áudio e Vídeo*

O maior problema relacionado ao uso de áudio e de vídeo na EAD é a questão de exigirem criatividade e conhecimento profissional especializado para a produção de programas de boa qualidade. A dificuldade das instituições de ensino em investirem nesse aspecto muitas vezes acarreta subutilização de recursos.

O vídeo é uma mídia poderosa para atrair e manter a atenção e transmitir sensações. Possui capacidade para mostrar pessoas interagindo, destacando-se por isso como uma mídia adequada ao ensino de aptidões interpessoais e ao ensino de qualquer tipo de procedimento, uma vez que apresenta a sequência de ações envolvidas.

#### *Hipermídia*

Um material que usa recursos de hipermídia (hipertexto + multimídia) pode oferecer um volume elevado de texto em formatos dinâmicos, além de imagens e de acesso a áudio e vídeo, podendo ser mais atrativo para aqueles alunos que não são motivados pelos materiais impressos.

Esse tipo de material pode ser produzido e utilizando enquanto ferramenta específica de autoria, ou por meio de arquivos HTML (*HyperText Markup Language*), mediante o emprego de um programa de edição que oferece links para navegação e para acesso a documentos externos.

Esse recurso pode ser usado na elaboração de guias de estudo e de estruturas de apoio às atividades e aos materiais educacionais. Esses guias de estudo são indicados para apresentar a organização e a estrutura do curso, por meio de material impresso ou de texto online.

### Ferramentas de Autoria

As ferramentas de autoria permitem a um profissional de criação elaborar sequências interativas, animações, testes e apresentações multimídia (FALKEMBACH et. al., 2006 apud SILVEIRA, 2011). Algumas ferramentas não são de fácil uso, como o Adobe Flash. Entretanto, existem aquelas voltadas a professores, tais como o CourseLab ou o Ardora, que permitem a construção de diferentes materiais didáticos digitais e de atividades interativas, sem que seja necessário conhecer uma linguagem de programação (MATANZA, 2010 apud SILVEIRA, 2011).

A partir da diversidade de mídias disponíveis é que se deve observar o conceito de instrucional, onde a preocupação com a forma que o conteúdo será apresentado para o aluno toma características próprias inerentes aos princípios pedagógicos. Segundo Dick & Carey (1996), instrução é um processo sistemático, no qual cada componente (isto é, professores, estudantes, materiais e ambiente de aprendizagem) é crucial para o sucesso da aprendizagem. O aspecto instrucional será verificado no tópico a seguir.

### Design instrucional e as mídias para EAD

O Design Instrucional tem papel fundamental neste contexto da EAD, pois a partir dele que o conhecimento será absorvido de forma clara e objetiva. Segundo Filatro (2004) o Design Instrucional é uma ação intencional e sistemática de ensino, que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a utilização de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de facilitar a aprendizagem humana a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos.

Para a Classificação Brasileira de Ocupações-CBO, designer instrucional é sinônimo de designer educacional, registrado sob o código 2394-35 e descrito da seguinte forma:

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.

Segundo Silva e Castro (2009), ao produzir-se material didático é imprescindível considerar-se os objetivos do material, e de acordo com o Ministério da Educação – MEC,

Todos estes objetivos devem estar nitidamente especificados no projeto pedagógico do curso que deve também explicitar a equipe multidisciplinar envolvida no processo, citando desde o professor e autor responsável por cada disciplina até os demais profissionais como, por exemplo, webdesigners, designers gráficos, designers instrucionais, revisores, equipe de vídeo etc.

A partir das definições anteriores percebe-se a importância de uma equipe multidisciplinar com profissionais de várias áreas e habilidades específicas para o desenvolvimento do material instrucional para EAD, e Silva e Castro (2009), consideram 5 atores relevantes ao processo de produção, são eles: Professores, docentes, renomados e experientes, responsáveis pela produção do conteúdo pela produção do conteúdo e complementação das informações, quando sugeridas pelo Designer Instrucional e também pela comissão editorial; Designer Instrucional, responsável pela adaptação metodológica do material e análise das informações do texto além de contribuir para um material mais atrativo com *links* e saiba mais, por exemplo; Revisor de textos, profissional que executa a correção ortográfica e sintaxe do texto; Diagramador, responsável pelo formato gráfico do texto; e, Comissão editorial, equipe responsável por acompanhar toda produção do material, verificando se o mesmo está de acordo com a ementa da disciplina e a proposta pedagógica do curso.

Esses profissionais, comandados pelo **designer instrucional**, são responsáveis pelo sucesso do curso a distância oferecido, ainda mais quando a sociedade atual, principalmente os jovens, está acostumada a lidar com tecnologias de informação e comunicação (TIC) de forma acessível e, cada vez mais, portátil. Muitos dos recursos em que jovens são assíduos conhecedores são ignorados pelas escolas, mas não se deve ignorá-los no ensino online, pois o aluno é quem gerencia sua forma de estudar.

Do ponto de vista conceitual, seria, pois, essencial deslocar o foco da discussão sobre a EAD, da modalidade para o método, isto é, dos modos de organização da oferta de ensino (presencial, a

distância, com cotas, intensivo, estendido, progressão curricular por disciplinas, créditos, temporal, modular etc) para a invenção de novos métodos de ensino mais adaptados às culturas jovens. Essas culturas são audiovisuais, impregnadas de TICs, consumo e participação, e exigem métodos de aprendizagem mais autônomos, integração das novas mídias/TICs, pedagogias baseadas no uso intensivo de mensagens e tecnologias audiovisuais. (BELLONI, 2012)

A autora supracitada completa que será preciso reinventar a pedagogia e ampliar muito os investimentos e as inovações para que se possa responder às demandas de educação (informática, telecomunicações, digitalização, nanotecnologia etc.) e oferecer uma educação adequada às culturas jovens. A nova pedagogia deve ser mais adequada e é pelo que os jovens têm feito com os métodos de comunicação que se deve apropriar-se desses novos métodos de aprendizagem (autodidata, tentativa e erro) e integrá-los aos métodos de ensino, caracterizado por mídia-educação, onde as virtudes educacionais das TICs são usadas na formação do usuário crítico e criativo, pois os jovens têm feito críticas da sua lógica e de seus próprios conteúdos (BELLONI, 2012).

Para Gontijo (2008, apud BELLONI, 2012), a mídia-educação tem três dimensões essenciais: i) objeto de estudo, que é a leitura crítica de mensagens e linguagens; ii) ferramenta pedagógica, que diz respeito ao uso de mídias em situações de aprendizagem, isto é, à integração aos processos educacionais; iii) apropriação crítica e criativa das mídias como meios ou ferramentas de expressão e participação, acessíveis a qualquer cidadão jovem ou adulto. Dessa forma o processo de educação não se restringe a inclusão digital, mas também a uma formação mais crítica e, sobretudo, criativa através dos recursos audiovisuais, pois as mídias sendo usadas para o estudo proporciona a formação de um cidadão com a capacidade de colaborar para um conteúdo da melhor qualidade.

Então os designers instrucionais e sua equipe devem oferecer pedagogias mais adequadas aos alunos de educação *online*, pois nesta nova era da informática e das telecomunicações, os alunos adultos (e muito mais os jovens), consideram naturais estas tecnologias, e estas, sendo inseridas como material instrucional, permitem que os alunos absorvam o conteúdo numa realidade próxima a seu universo tecnológico.

### 3 Considerações finais

A abordagem sobre o uso das mídias na Educação a Distância *online* apresentada nesse artigo trouxe à tona alguns aspectos que necessitam de uma discussão ampla e intensa, pois envolve as questões pedagógicas, sociais, comportamentais e, sobretudo tecnológicas, onde o designer instrucional tem o papel de gerenciar o desenvolvimento de um curso onde o cenário se modifica a cada momento. Não só a mídia é elemento essencial no ensino *online* por ser presença constante (e crescente) na sociedade atual, mas também trata sobre o direito de todo cidadão de ter acesso a essa forma democrática de educação, e principalmente, de boa qualidade.

Dessa forma, o fato de que as várias mídias serem essenciais na EAD requer que os profissionais as transformem para oferecer aos alunos os melhores recursos precisam ser bem preparados para saber como oferecer o conteúdo de forma adequada, sem somente dispor sem o devido tratamento. A equipe inter e multidisciplinar deve oferecer um conteúdo direcionado e dentro do projeto pedagógico proposto e cada vez mais focado no aluno, e sobre isso alguns autores sugerem que o próprio aluno possa ser coautor do conteúdo, seja parte do processo de elaboração do material que será usado por ele e pelos outros, pois a sociedade atual tem tido maior participação na criação de conteúdos, seja através de redes sociais, seja por outros recursos tecnológicos de mídia.

Não se pode mais pensar em uma educação que usa tecnologias de informação e comunicação onde o aluno aceite somente ser sujeito passivo no processo quando ele tem oportunidades de ser sujeito participativo em diversas plataformas tecnológicas. Ao impor passividade ao aluno online o sistema EAD estaria indo contra ao processo colaborativo e participativo das TICs, isso é ir contra ao que se viu neste texto, que é o de estimular o aluno a seguir no curso online.

Assim percebe-se que o destino das mídias na EAD online, principalmente as digitais, é o de oferecer um conteúdo que o aluno possa imergir de forma intensa e cativante, que possa acessar onde, quando e como quiser, e que possa interferir no conteúdo de forma crítica e

criativa, fazendo com que o nível de interesse deste aluno com os estudos seja similar ao de navegar pelas redes sociais, quem sabe até além.

#### 4 Referências

##### *Artigos em revistas acadêmicas/capítulos de livros*

- ABBAD, Gardênia da Silva. Educação a distância: o estado da arte e o futuro necessário. Revista do Serviço Público, Brasília, v. 58, n. 3, p.351-374, jul. 2007. Semestral. Disponível em: <<http://seer.ensp.gov.br/index.php/RSP/article/view/178>>. Acesso em: 01 junho 2016.
- BELLONI, Maria Luiza. Educação à distância e mídia-educação: da modalidade ao método. ComCiência, Campinas, n. 141, sept. 2012. Disponível em <[http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-76542012000700010&lng=es&nrm=iso](http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542012000700010&lng=es&nrm=iso)>. Acesso em 20 mai. 2016.
- CAPELLINI, Vera Lúcia Messias Fialho et al. Perfil e avaliação dos participantes de um curso de formação continuada em práticas educacionais inclusivas na modalidade a distância. Práxis Educativa, Ponta Grossa - Pr, v. 6, n. 1, p.79-89, jun. 2011. Semestral. Disponível em: <<http://www.periodicos.uepg.br>>. Acesso em: 11 maio 2016.
- FERNANDES, Andrino; NUNES, Rosemeri Coelho. A utilização de materiais didáticos em cursos de educação a distância. Entrever, Florianópolis, v. 4, n. 6, p.72-102, jun. 2014. Semestral. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/EntreVer/index>>. Acesso em: 15 Não é um mês valido! 2016.
- FILATRO, A.; PICONEZ, S. C. B. Design Instrucional Contextualizado. Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/049--TC-B2.htm>. Consultado em maio de 2016.
- SILVA, Andreza Regina Lopes da; CASTRO, Luciano Patrício Souza de. A relevância do design instrucional na elaboração de material didático impresso para cursos de graduação a distância. Revista Intersaberes, Curitiba, v. 4, n. 8, p.136-149, dez. 2009. Semestral. Disponível em: <<http://www.grupouninter.com.br/intersaberes/index.php/revista/article/view/153>>. Acesso em: 01 jun. 2016.

##### *Livros, e material não publicados*

- GONÇALVES, Carolina Brandão. Educação a Distância: a aprender online. Rev. ARETÉ - Revista Amazônica de Ensino de Ciências. Manaus. v. 4. n. 6. p.24-34. 2011.
- LÉVY, Pierre. A Conexão Planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência. São Paulo: Editora 34, 2001.
- MORAN, J. M. Contribuições para uma pedagogia da educação online. In M. Silva (Org.), Educação Online. Brasil, São Paulo: Loyola. 2003.
- SILVEIRA, Sidnei Renato; CANDOTTI, Clarissa Tarragô; FALKEMBACH, Gilse Morgental; GELLER, Arlise. Aplicação de Aspectos de Design Instrucional na Elaboração de Materiais Didáticos Digitais para Educação a Distância. Revista D. Porto Alegre, n. 3, p. 77-96, 2011.

##### *Textos publicados na internet*

- CARVALHO, K. B. TICs, evolução e educação. 2010. Disponível em: <<http://genil-tics-educ.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 16 maio 2016.
- FLEMING, D. M.; FLEMING, E.; COELHO, C. Desenvolvimento de material didático para educação a distância no contexto da educação matemática. Associação brasileira de educação a distância - Abed, 2005. Disponível em: <[http://www.abed.org.br/site/pt/midiateca/textos\\_ead/650/desenvolvimento\\_de\\_material\\_didatico\\_para\\_educacao\\_a\\_distancia\\_no\\_contexto\\_da\\_educacao\\_matematica\\_](http://www.abed.org.br/site/pt/midiateca/textos_ead/650/desenvolvimento_de_material_didatico_para_educacao_a_distancia_no_contexto_da_educacao_matematica_)>. Acesso em: 15 maio 2016.
- GOMES, M. J. Gerações de inovação no ensino a distância. Universidade do Minho, 2003.:

Disponível em:

<<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/496/1/MariaJoaoGomes.pdf>>. Acesso em: 17 abril 2016.

### **Sobre os autores**

Gean Flávio de Araújo Lima; Mestre, UFAM, Brasil <glima@ufam.edu.br>

Milton Luiz Horn Vieira, Dr, UFSC, Brasil <milton.vieira@ufsc.br>

Alice Teresinha Cybis Pereira, PhD, UFSC, Brasil <alice@ava.ufsc.br>

Ricardo Triska, Dr, UFSC, Brasil <ricardo.triska@ufsc.br>