

O DESIGNER INSTRUCIONAL E O STORYBOARD*¹

Weidson Leles Gomes² – Universidade Federal de Itajubá

RESUMO: O objetivo desse trabalho é analisar um exemplo de *storyboard* do projeto de curso virtual “Aplicativos e *Software* na Educação”, bem como a importância do papel do designer instrucional na elaboração dos mesmos. No que se refere à metodologia, buscou-se fazer uma revisão a respeito do DI e do *storyboard* e, posteriormente, detalhar e analisar a construção do modelo de SB apresentado, bem como tratar das atribuições do DI na construção desta ferramenta. Foi criticado o instrucionismo presente no modelo de DI proposto, avaliando-se ser necessário um avanço para um modelo de desenho educacional, mais próximo ao *design* de *games*.

PALAVRAS-CHAVE: EaD. Aplicativo. *Software* na Educação. *Design* Instrucional

INTRODUÇÃO

O presente artigo analisa o *storyboard* do projeto de curso virtual “Aplicativos e *Software* na Educação” desenvolvido durante o curso de *Design* Instrucional para EaD Virtual da UNIFEI. Trata-se de um projeto de *Design* Instrucional de um curso a ser ofertado na plataforma *Moodle*, partindo do princípio que há uma lacuna na formação docente inicial em tecnologias e educação. Defende-se a importância de se preparar os futuros docentes para lidarem de forma pedagógica e politicamente qualificada com as TICs.

O professor se vê em uma realidade na qual constantemente se defronta com a presença de novas tecnologias e precisa se atualizar para saber lidar com os "nativos digitais", tentando assim não se tornar obsoleto na mesma medida que as tecnologias de sua época. Marinho (2008, p.7) afirma ser "essencial pensar em estratégias para melhor incorporar o computador nas licenciaturas". Mas a concepção do projeto do curso abordado busca superar a mera instrumentalização, levando em conta o caráter pedagógico no uso da tecnologia. Em termos percentuais, de acordo com o que fora apresentado no “Censo EaD 2013” (ABED, 2014), nos cursos *online* predominam treinamentos que visam capacitar professores e tutores para utilização do AVA e ferramentas usadas nos cursos virtuais. Fazendo um paralelo, seria como ensinar o professor do ensino presencial a usar a sala de aula, a lousa, o pincel; sem tantas preocupações com o principal: o caráter pedagógico do processo de ensino-aprendizagem.

Busca-se refletir sobre o papel do *designer* instrucional; seu perfil e a utilização da

* XIII EVIDOSOL e X CILTEC - Online - junho/2016 - <http://evidosol.textolivre.org>

¹ Versão compacta de Monografia submetida à banca examinadora do curso de pós-graduação *lato sensu* em *Design* Instrucional para EaD Virtual como requisito para obtenção do título de Especialista em *Design* Instrucional da UNIFEI.

² Pós-graduado em *Design* Instrucional para EaD Virtual pela UNIFEI. Graduado em Pedagogia pela UFMG. Atualmente é Analista Executivo de Defesa Social pela SEDS/MG.

ferramenta *storyboard* para o desenvolvimento de um projeto de curso virtual. No que se refere à metodologia, buscou-se fazer uma revisão a respeito do DI e do *storyboard* e, posteriormente, detalhar e analisar a construção do modelo de SB apresentado, bem como tratar das atribuições do DI na construção desta ferramenta. A relevância da temática está no fato de zelarmos pela qualidade da educação a distância e de uma formação crítica e consciente do profissional.

1 DESIGN INSTRUCIONAL E O PERFIL DO PROFISSIONAL DA ÁREA

É necessário fazer uma problematização a respeito do próprio termo *design* instrucional. Como lembrado por Mattar (2012), falar em instrução ao invés de educação já é problemático. O uso do termo desenho também tem sido preferido por alguns autores em detrimento do termo *design*. Segundo Mattar (2011), o problema do termo instrucional é trazer uma concepção bancária da educação; considerando assim que avancemos para o que chama de *design* ou desenho educacional. Ciente desta discussão ainda nova, adota-se o termo *design* instrucional neste trabalho. Mas afinal, quem é o *designer* instrucional? Qual seu papel na elaboração de cursos virtuais?

Pode-se entender o *DI* como o profissional responsável pela concepção, planejamento, validação, transposição didática do conhecimento de forma que esse fique inteligível ao aluno, mas com um texto construído de forma dialógica, criativa, não deixando que se estabeleça uma relação na qual o aluno sinta-se isolado no processo de aprendizagem. O *DI* desenha os cursos, elabora e contribui na elaboração dos materiais a serem utilizados, sendo um dos responsáveis por configurar ambientes virtuais de aprendizagem; considerando neste caso os cursos virtuais.

Para a IBSTPI³, o perfil do *DI* contemplaria competências e padrões de desempenho divididos em quatro domínios: Bases da profissão; Planejamento e análise; *Design* e desenvolvimento e Implementação e gestão.

O ideal é que o *DI* seja um dos componentes de uma equipe multidisciplinar. Gorgulho Júnior (2012, p.6) compara a atuação do *designer* instrucional à atuação de um compositor e um maestro. “Quando o *designer* instrucional está planejando o curso é como se fosse o compositor criando sua própria sinfonia. Quando o curso está em andamento o *DI* passa a ser maestro, com a batuta na mão”. E prossegue:

Da mesma forma que um compositor/maestro não precisa saber tocar todos os instrumentos de uma orquestra o *DI* não precisa saber em detalhes as atividades de cada um dos profissionais de sua equipe. O maestro deve conhecer o potencial que cada instrumento possui para, dessa forma, poder elaborar obras musicais que despertem os sentimentos planejados em cada parte da música, dando um clima suave, romântico, grandioso, assustador, emocionante, épico etc. O *DI* faz o mesmo. Frente a cada objetivo a ser atingido define a melhor ferramenta e profissional a ser utilizado.

O *DI* é o profissional que podendo atuar tanto na educação à distância, quanto na

³ IBSTPI - *International Board of Standards for Training, Performance and Instruction*. É uma comissão internacional que estuda e publica competências e padrões de desempenho esperado de profissionais na área da Educação e outras relacionadas. (ROMISZOWSK, 2002).

presencial; realiza todo o processo de planejamento de um curso bem como o gerenciamento de seu desenvolvimento e execução (GORGULHO JÚNIOR, 2012). Existem recursos que podem auxiliar esse profissional nas várias etapas de seu trabalho. Mapa de atividades, *storyboard* e matriz de *design* instrucional são exemplos de recursos que contribuem na fase de planejamento de um curso.

2 STORYBOARD

De acordo com Filatro (2008, p.57), “o aprendizado eletrônico tem características midiáticas e, por isso mesmo, deve ser pensado com a lógica de produção de mídias”. Tendo suas origens nos Estúdios da *Walt Disney* na década de 1930 (Gorgulho Júnior, 2012, p. 60), o *storyboard* (quadro de história na tradução literal) visa representar, detalhar, especificar uma ideia provisória para uma equipe que irá desenvolvê-la. No caso da EaD, o roteiro instrucional, na fase de pré-produção, “funciona como uma série de esquetes (cenas) e anotações que mostram como a sequência de ações deve se desenrolar”.

Os roteiros instrucionais podem ser elaborados em simples folhas de papel com desenhos e instruções; em *software* comum, como o *Powerpoint*; ou ainda, em *software* específico como *Articulate Storyline* ou *Adobe Captivate*. Além de uma ferramenta de especificação à equipe para o desenvolvimento do produto, o *storyboard* é também utilizado como um protótipo a ser compartilhado com o cliente/demandante do curso ou objeto de aprendizagem para que seja feita a validação, ou seja, quando o cliente e a equipe verificam as alterações necessárias a se realizar.

O SB deve ser preenchido com informações necessárias para que a equipe crie um objeto de aprendizagem. É um *template*, ou seja, um modelo que pode ser utilizado para a criação dos roteiros instrucionais.

Na parte superior da tela há as informações básicas a respeito do objeto que está sendo trabalhado como o título, o *designer* instrucional responsável, o número da tela e a data. Na parte inferior, estão as representações dos botões programados para propiciar a navegabilidade ao aluno; quais sejam o botão avançar e o botão voltar, além de o número da tela a ser exibido. No centro da tela, o D.I representa de forma sucinta onde serão posicionados textos, imagens, ilustrações, animações ou mesmo outros botões que forem necessários para a interação com o aluno e, por fim, na coluna à direita direciona as instruções necessárias a cada profissional que será responsável por desempenhar seu papel na elaboração da tela em questão.

No curso “Aplicativos e *Software* na Educação”, recorre-se ao uso de um objeto de aprendizagem a ser desenvolvido em *flash* para tratar do tema do uso de infográficos na educação. Dessa forma, foram desenvolvidas três telas de *storyboard*, sendo aqui apresentadas na Figura 1, que traz a tela 2 do SB do objeto em questão.

Na Figura 1 observa-se a indicação do posicionamento de um infográfico, bem como dois pontos onde devem ser inseridos textos enviados pelo cliente. No centro, há a indicação da tela atual e há setas que procuram indicar a navegação do curso, permitindo avançar e voltar uma tela. Há também uma sugestão (*hint*) que sinaliza a interação que deve acontecer, na qual sugere que o aluno “clique no destaque”, ou seja, no infográfico.

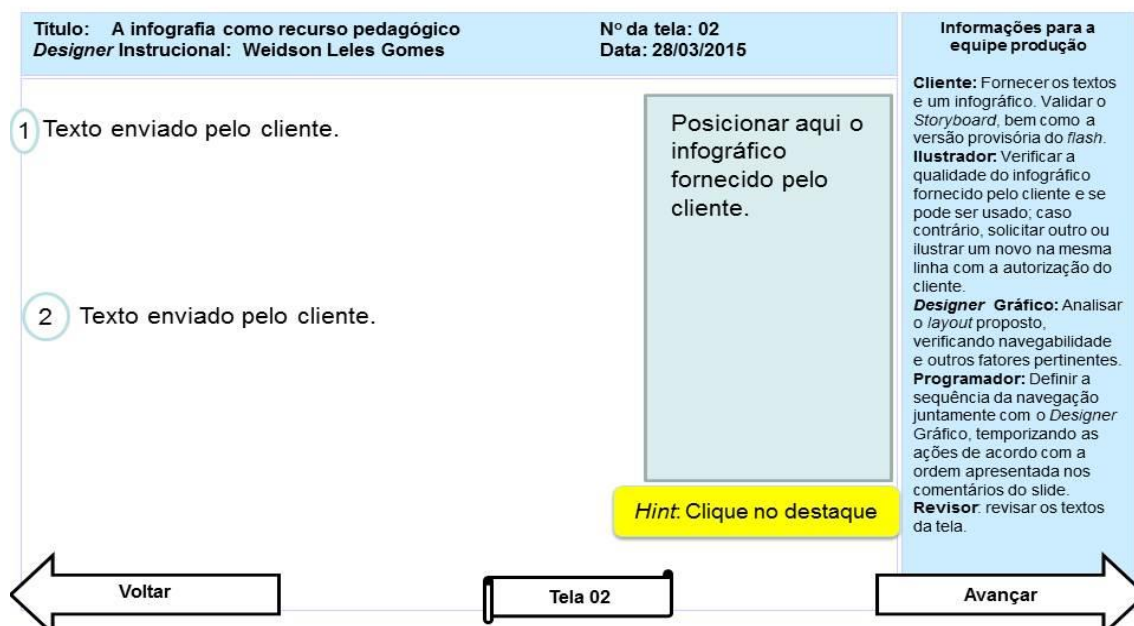


Figura 1 - Storyboard de objeto de aprendizagem do curso “Aplicativos e Software na Educação”.

Fonte: Autor.

No Modelo de *storyboard* apresentado na Figura 1 pode-se constatar a importância da atuação do *designer* instrucional. Como se pode notar, no canto direito da tela, o D.I menciona as atribuições de cada integrante da equipe e até mesmo do cliente. Apesar de não constar na tela, o D.I também terá a função de validar as diversas versões do *storyboard* e do objeto de aprendizagem elaborado, realizando ou delegando as alterações a serem realizadas.

É pertinente também mencionar que o *designer* instrucional já sugere a configuração da tela; o posicionamento dos textos; descreve as imagens, ilustrações e animações a serem utilizadas ou produzidas e a forma como se dá a navegabilidade e o sequenciamento de telas.

Caso o *storyboard* não seja bem produzido e detalhado, poderá haver falhas na produção, desencadeando um processo desagradável. Pode ser necessário um retrabalho de toda equipe caso alguma informação não seja precisa, resultando em maiores custos e até mesmo no não cumprimento dos prazos estabelecidos para entrega final do objeto de aprendizagem.

Se o SB for bem elaborado, a equipe compreenderá corretamente os apontamentos do D.I e a produção irá correr normalmente, até que o cliente receba o produto final. Pode ser elaborado um protótipo mais elaborado, para uma melhor representação das ideias e para que o cliente compreenda melhor as mesmas.

Segue na Figura 2 um exemplo de como poderia ficar um protótipo da tela descrita no SB da Figura 1, já contendo os textos e outras informações pertinentes, apenas para um caráter ilustrativo.

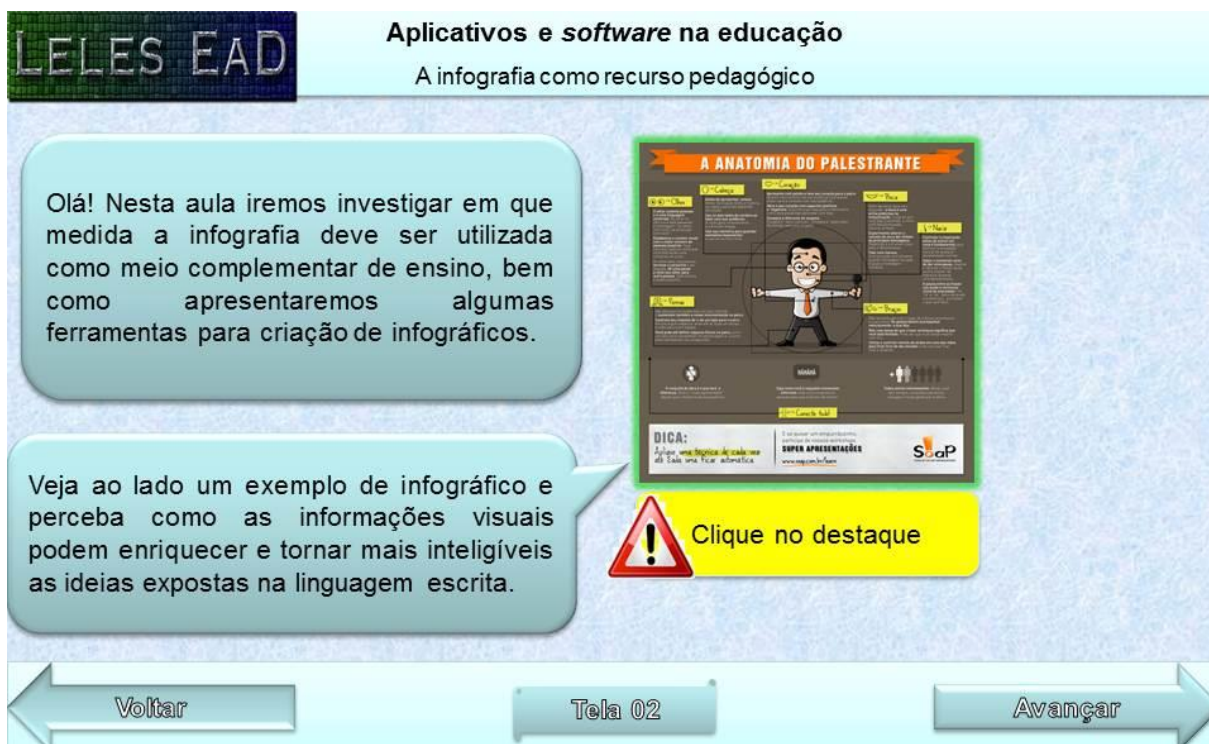


Figura 2 – Protótipo de tela final partindo do Storyboard do curso “Aplicativos e Software na Educação”.

Fonte: Autor.

Espera-se que trabalhos futuros possam trazer avanços no sentido do chamado desenho educacional; rompendo com o modelo atual proposto, incorporando elementos do *design* de *games* e alicerçada na tríade envolvimento, interatividade e construção (Mattar, 2011, p.10).

O modelo no qual se inspira o *storyboard* do projeto abordado por mais que busque criar um discurso afirmando o contrário, ainda está alicerçada em concepções burocráticas, técnicas, pouco originais. Para Mattar (2011),

O ISD - *Instructional System Design*, base para várias versões de *design* instrucional, não é criativo; ao contrário, está repleto de ‘estes são os objetivos de aprendizagem’, ‘neste módulo você vai aprender a...’, etc. Isso pode ser lógico para o *designer* instrucional, mas essa racionalidade não é garantia de aprendizado (p.4).

CONCLUSÃO

O presente trabalho trouxe um recorte do *storyboard* de um projeto de *design* instrucional, buscando analisar a construção do mesmo, não deixando, inclusive, de questionar o próprio modelo e concepções às quais o mesmo se constrói, sugerindo um repensar de procedimentos que orientam o modelo proposto e evidenciando a importância do papel da figura do *designer* instrucional.

Questiona-se a concepção instrucionista e burocrática ainda presente no modelo proposto e que apresenta uma estrutura que vale muito mais aos profissionais da equipe de desenvolvimento do curso do que ao aluno, apesar de um discurso insistente em afirmar que os objetivos seriam voltados aos alunos. Espera-se que trabalhos futuros possam trazer avanços no sentido do chamado desenho educacional.

Apesar dos avanços ainda necessários, cabe ressaltar que a elaboração do projeto do curso e, em geral, da própria Especialização em *Design* Instrucional, evidenciam a efetividade da EaD *online* para a potencialização da educação. É a prova material de que um curso a distância funciona bem e pode ter ótima qualidade.

REFERÊNCIAS

ABED - Associação Brasileira de Educação a Distância. *Censo EAD BR 2013: Relatório Analítico da Aprendizagem a Distância no Brasil*. Curitiba: IbpeX. 2014. Disponível em: http://www.abed.org.br/censoead2013/CENSO_EAD_2013_PORTUGUES.pdf >. Acesso em em: 07 de setembro de 2015.

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

GORGULHO JÚNIOR, José Hamilton Chaves. *O designer instrucional e a equipe multidisciplinar*. Minas Gerais: Gráfica Storbem. 2012.

MARINHO, Simão Pedro; LOBATO, Wolney. *Tecnologias digitais na educação: desafios para a pesquisa na pós-graduação em educação*. In: VI Colóquio de Pesquisa em Educação, 2008, Belo Horizonte. Anais do VI Colóquio de Pesquisa em Educação, 2008. v. 1. p. 1-9.

MATTAR, João. *Guia de Educação a Distância*. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

MODELOS em EaD: 07 Design Educacional. MATTAR, João. *MOOC EaD* (YouTube). 2012; Tema: Educação a Distância, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qRz6HFbf83o>>. Acesso em: 23 de junho de 2015.

ROMISZOWSK, H. P. (trad) *Domínios, Competências e Padrões de Desempenho do Design Instrucional (DI)*. International Board of Standards for Training, Performance and Instruction – IBSTPI (2002). Disponível em: <http://www.abed.org.br/revistacientifica/Revista_PDF_Doc/2002_Dominios_Competencias_Padrees_Hermelina_Romiszowski.pdf>. Acesso em 24 de agosto de 2015.