

6.

VISLUMBRANDO O ESPELHO

O objetivo deste trabalho foi observar o(s) papel(is) do design(er) no desenvolvimento de um curso EAD on-line e apresentar contribuições para o seu processo de capacitação como arquiteto cognitivo deste tipo de curso.

Quando se encontra nesta situação, o designer, além de questões de adequação de linguagem ao suporte eletrônico, enfrenta dificuldades na adequação entre forma e conteúdo, uma vez que seu repertório educacional se constrói primordialmente a partir das práticas de ensino presenciais. A obrigação de estabelecer relações com diversos interlocutores põe em jogo questões de produção de sentidos do discurso entre os diversos agentes da produção e consumo do curso.

Nesta pesquisa situei o designer como mediador tecnológico e discursivo, ao entender o Design como campo de atuação interdisciplinar. Couto (1997:40) explica:

Mais do que ter vocação interdisciplinar, o Design tem natureza de interdisciplina tecnológica. É uma disciplina que tem base elementos disponibilizados pelo conhecimento científico, empírico e intuitivo. É uma tecnologia, que utiliza, na sua prática, conhecimento de outros campos de saber, o que explica sua vocação interdisciplinar.

O primeiro interlocutor com quem o designer precisa estabelecer contato em um curso a distância on-line é o professor-conteudista. Este, ao elaborar os conteúdos e a estrutura didática, assume como diretriz de ensino a sala de aula não-presencial, partindo de uma referência de ensino presencial. Nesse desencontro conteúdo-suporte, percebe-se que a mudança de enfoque do professor parte da necessidade de uma formação condizente com as especificidades desse tipo de educação. Seu principal problema reside na dificuldade em participar de uma formação continuada, que o prepararia para desempenhar este papel com novas ferramentas. No entanto, a adequação de linguagem ao suporte não é uma área da sua competência, mas da competência do designer.

Descortina-se assim um novo campo de atuação para o Design. As possibilidades tecnológicas do suporte eletrônico na formatação e apresentação de conteúdos para um curso a distância on-line aumentam as responsabilidades do designer.

Se partirmos do conceito apresentado por Chartier (1994) de que o suporte que carrega o texto participa na construção do sentido dado ao conteúdo, e que a tecnologia que usamos delinea nossa relação com o mundo (Bellei, 2002), percebemos a relevância que pode ter o designer na construção de um curso a

distância. Sua capacitação interdisciplinar pode permitir-lhe não só compreender o papel de cada um dos interlocutores envolvidos, como também estabelecer conexões viáveis com outras áreas de saber, de forma a atender às demandas e especificidades variadas.

Esta visão enfatiza a importância de capacitar os designers de forma a transformar a experiência de ensino unidirecional dos cursos a distância on-line em uma experiência dialógica. Espera-se que ele possa mediar as interlocuções para estabelecer relações interativas, multiparticipativas. No que concerne à educação não-presencial, esta é uma questão imperativa.

A proposta de Ramal (2001) oferece ao professor, dentro da realidade do ensino com o suporte das novas tecnologias da informação, a responsabilidade de assumir o perfil de um arquiteto cognitivo, de dinamizador da inteligência coletiva.

O aluno encontra maior facilidade em acessar e arquivar conteúdos, mas faltam-lhe as condições de discernimento da validade, objetividade e relação com o propósito a alcançar. O professor – em vez de um centralizador, um difusor de conhecimentos – guia o aluno, estabelece planos e metas, certifica conteúdos e indica caminhos. Para Lévy (2001) e Ramal (2001), este é o espaço da ecologia cognitiva. Cabe ao docente realizar as conexões entre o meio e os indivíduos que nele habitam e interagem.

Motivado pelas reflexões apresentadas, proponho que o designer, no papel de agente tecnológico interdisciplinar, seja preparado para assumir a função de arquiteto cognitivo na formulação do design didático de um curso de educação a distância on-line. Não obstante, na relação presencial ou semi-presencial, caiba ao professor perceber as demandas do aluno e guiá-lo pelos mares do conhecimento, na relação não-presencial este papel deve ser compartilhado com o designer, na sua competência tecnológica e discursiva.

Todavia, o designer, como co-autor do curso a distância, pode assumir um papel passivo ou ativo na produção de sentidos deste discurso. Isto se dá na medida da elaboração tanto do design gráfico quanto especialmente do didático. Esta atuação, de forma ampla e mediadora, ou restrita – meramente produtiva – determinará o papel ativo ou passivo do designer na efetivação do contrato psicológico entre os interlocutores do curso a distância on-line.

Finalmente, foi possível perceber, durante o desenvolvimento das pesquisas e discussões que resultaram no curso a distância *Dodecaédria*, que a visualidade e a navegação também devem referenciar-se aos objetivos do curso, assim como as

competências, conteúdos e avaliações. Esta proposição se torna mais evidente quando se imagina a produção de um outro curso, com outra temática. No desenvolvimento de um curso de educação a distância on-line sobre biologia celular, por exemplo, parece-me incoerente formatar o cenário e a FIMP no âmbito de uma biblioteca. Talvez fosse mais adequado um outro cenário, como um corpo humano, em que as personagens explorassem os conteúdos e desenvolvessem suas competências navegando em um minissubmarino, apropriando-se de referências cinematográficas.

Os elementos visuais e os recursos hipermediáticos, usados em cada contexto específico de troca de conhecimentos, precisam propiciar ao aluno-usuário um ambiente significativo que estimule e reforce a aquisição das competências e habilidades específicas, de acordo com os objetivos pedagógicos desta mesma relação discursiva.

Ao potencializar o caráter dialógico da relação discursiva possível entre os interlocutores presentes na construção de um curso EAD on-line, o designer encontra seu espaço de valor, direciona sua atuação de forma mais eficaz e contribui para a formação da sociedade.

6.1 DO OUTRO LADO

Esta tese representa um passo preliminar no sentido de discutir a participação do design(er) no desenvolvimento e na construção de cursos EAD on-line. As interfaces com outras áreas do saber e diferentes públicos merecem considerações especiais em futuros trabalhos.

Durante a realização deste trabalho, mencionei outras possibilidades de pesquisas que antevjo como fundamentais para ampliar o conhecimento sobre este campo, como o uso da palavra design como elemento caracterizador de *Design Didático*. A abordagem deste tema pode engendrar um campo fértil para futuras discussões. Além da questão específica sobre o uso do termo, uma discussão sobre a metodologia do design didático, o campo a que pertence e a atuação profissional do designer na sua implantação é de suma importância, caso eles pretendam pleitear este espaço.

Outra perspectiva objetiva que se abre com a implantação de *Dodecaédria* é a realização de um levantamento de dados com os alunos-usuários durante e depois do curso, para buscar indícios que confirmem ou não as questões levantadas no presente trabalho.

Dodecaédria se apresenta como uma porta para novas considerações no processo de desenvolvimento de cursos a distância on-line. É importante avaliar a repercussão da metodologia didática no uso da FIMP e das metáforas visuais, assim como avaliar a repercussão do processo de construção do conhecimento.

Os pesquisadores do NEL, em especial no que tange ao grupo de visualidade, enredaram discussões teórico-práticas a partir da produção, estabelecendo parâmetros para a narrativa visual do curso. A metodologia participativa enveredou por uma forma transdisciplinar que pôde ser observada nos resultados alcançados. As imagens desenvolvidas até o momento mesclam ilustrações, estilos, traços, cores, em um todo que ganha forma e conteúdo. Compreender melhor como este processo vem sendo desenvolvido pode contribuir para a projeção em Design.

Deixo aqui, atrás deste espelho, minha contribuição para o campo do Design e, talvez, para outros mais. Um espelho que não é mágico, nem revela tudo o que buscamos. Trata-se de um espelho comum, que reflete nossa imagem, revelando-nos aspectos só vistos por outros. Neste espelho vislumbramos o conhecido, sob um novo olhar, desvendando alguns aspectos desconhecidos. Outros, no entanto, continuarão obscuros, até uma próxima empreitada.