



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011

Concepções do *designer* educacional sobre a aprendizagem para o desenvolvimento de recursos multimídia

Autora: Pedrina Rosa Araújo / E-mail: pedrina@gmail.com

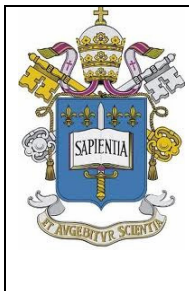
Orientadora: Professora Dra. Ana Maria Di Grado Hessel

Linha de pesquisa: Aprendizagem e Semiótica Cognitiva

O presente resumo apresenta um estudo desenvolvido sobre a aprendizagem humana, em especial sobre sua nova cultura, que se utiliza cada dia mais de estratégias tecnológicas como facilitadoras em ambientes *online*.

O objetivo desta pesquisa foi delimitado em qual o papel do *designer* educacional para a aprendizagem de alunos de cursos a distância *online*. Para tanto foi investigado que conhecimentos esses profissionais possuem sobre aprendizagem ao elaborar recursos educacionais multimídia que contribuam com a aprendizagem nesses ambientes já que eles são os responsáveis por conceber tais recursos com o propósito de auxiliar esses alunos a construir seus conhecimentos. Dessa maneira, o problema desta pesquisa se propôs a investigar “que conhecimentos o *designer* educacional possui sobre aprendizagem para elaborar recursos educacionais multimídia?”.

A premissa para essa questão era de que “seus conhecimentos sobre a aprendizagem são, principalmente, de natureza empírica, resultantes de suas



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011

práticas diárias na elaboração de roteiros para recursos e estratégias educacionais para cursos *online*”, pois a formação acadêmica para essa área é variada, ora pendendo à Comunicação e Pedagogia ou à Tecnologia fazendo com que questões mais específicas acerca da aprendizagem multimídia não sejam contempladas em suas formações. Dessa maneira, seus conhecimentos vão se consolidando conforme sua observação e prática.

Para testar a premissa foi realizada uma pesquisa qualitativa, por meio de estudo de campo, se utilizando de entrevistas como estratégia para coleta de dados. Foram selecionados quatro *designers* educacionais que já atuavam nessa função há pelo menos um ano, que possuíam graduação em áreas diversas e que compartilhavam do mesmo ambiente e escopo de trabalho. Eles foram questionados em relação a aprendizagem sob os três aspectos privilegiados nessa pesquisa: biológico, cultural e multimídia.

Essa estratégia possibilitou que emergisse dos discursos coletados conceitos, práticas e percepções sobre os afazeres desses profissionais além do era esperado. Esses discursos permitiram que os dados fossem agrupados, analisados e interpretados em categorias seguindo os mesmos aspectos da aprendizagem considerados no momento da entrevista.



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011

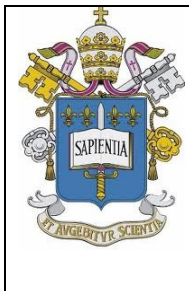
Para embasar a pesquisa foi desenvolvido preliminarmente um referencial teórico contemplando a aprendizagem sob os mesmos aspectos utilizados na entrevista, configurando os capítulos da dissertação da seguinte maneira:

O capítulo 1, embasado principalmente nos estudos de McCrone (2002), Pozo (2002) e Izquierdo (2004) foi voltado para alguns dos processos biológicos envolvidos na aprendizagem como: a anatomia e funcionamento do cérebro, a função dos neurônios e de suas sinapses e o papel da memória para a aprendizagem.

No capítulo 2, embasado principalmente em Cambi (1999), o aspecto cultural foi abordado apresentando brevemente as principais transformações culturais humanas ao longo do tempo e como elas impactaram na maneira de aprender.

Por fim, no capítulo 3, as concepções da aprendizagem multimídia e da carga cognitiva foram abordadas de acordo com as teorias apresentadas por Filatro (2008), Mayer (2009) e Oliveira (2009) contemplando algumas possibilidades e limitações de aprendizagem que os ambientes *online* podem oferecer a seus alunos.

Na sequência foi realizada a análise e interpretação dos dados coletados



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011

que, embasada nos estudos desenvolvidos no referencial teórico, revelou que os *designers* educacionais possuem conhecimentos diversos sobre a aprendizagem, principalmente no campo da multimídia. Entretanto, foi possível constatar que esses conhecimentos são, em sua maioria, de natureza empírica, resultantes de suas observações e experiências adquiridas no dia a dia da profissão, o que confirmou a premissa proposta nesta pesquisa.

Dentre todas as constatações, o que mais chamou atenção foi a observação de que, sob o ponto de vista teórico acerca da aprendizagem, os *designers* educacionais se mostraram com opiniões diversificadas e com pouca clareza sobre os processos envolvidos. Isso pode ser decorrente das diferentes áreas do conhecimento envolvidas em suas formações acadêmicas, que abordam as questões da aprendizagem sob diversos pontos de vista e profundidades. Também foi possível perceber que quanto maior o tempo de atuação do profissional nessa área, melhor é a sua articulação entre os afazeres diários com uma teoria que tenha alguma relação com a aprendizagem.

Em outras palavras, esses apontamentos reforçam a impressão do caráter empírico existente no fazer desses profissionais, o que não quer



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011

dizer que eles estejam mais ou menos qualificados ou que não sejam assertivos em suas estratégias, pois também de nada adiantaria possuírem amplos conhecimentos teóricos se não possuíssem as competências necessárias para articular esses saberes com as atividades práticas que essa profissão demanda. Porém, era esperado que mesmo sem um grande aprofundamento houvesse certa clareza sobre os processos da aprendizagem, pois, com esse conhecimento, a concepção de suas estratégias poderia ser potencializada e, além disso, proporcionaria um melhor aproveitamento sobre suas novas experiências que são adquiridas no dia a dia.

Sendo assim, é interessante apontar que *designers* educacionais de cursos *online* tenham maior consciência sobre os processos envolvidos na aprendizagem, pois além de entender como as informações se transformam em conhecimento, isso contribuiria também para a concepção de recursos que privilegiem o modo como o sistema cognitivo humano funciona, evitando estratégias com grande carga cognitiva ou, em outras palavras, que sobrecarreguem o sistema cognitivo do aluno.

Por se tratar de um processo complexo e que envolve aspectos de naturezas diversas, a aprendizagem é inerente à própria história da humanidade



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011

e, por isso, independentemente do meio a que se propõe, ela deverá sempre estar no foco de todos os profissionais envolvidos no desenho das estratégias educacionais, entre eles, o *designer* educacional.

Palavras-chave: Aprendizagem, *designer* educacional e recursos educacionais multimídia.

Referências bibliográficas

CAMBI, Franco. **História da pedagogia**; tradução de Álvaro Lorencini. São Paulo: Fundação Editora da UNESP (FEU), 1999.

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

IZQUIERDO, Iván. **Questões sobre memória**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2004.

MAYER, Richard E. Teoria cognitiva da aprendizagem multimídia. IN: MIRANDA, Guilhermina Lobato (Org.). **Ensino online e aprendizagem multimídia**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2009, p. 207-237.

MCCRONE, John. **Como o cérebro funciona**. Trad. Vera de Paula Assis. São



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011

Paulo: Publifolha, 2002.

OLIVEIRA, Anibal. Medida e avaliação da carga cognitiva em ambientes multimédia. IN: MIRANDA, Guilhermina Lobato (Org.). **Ensino online e aprendizagem multimédia**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2009, p. 327-351.

POZO, Juan Ignacio. **Aprendizes e mestres: a nova cultura da aprendizagem**. Trad. Ernani Rosa. São Paulo: Artmed Editora, 2002.