

DESIGN INSTRUCIONAL PARA MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL DE LIBRAS

GUGLIANO, Bruna Ferreira¹; ROSA, Fabiano S.²

¹Universidade Federal de Pelotas, Design Digital; ²Universidade Federal de Pelotas, Centro de Educação a Distância. brunagoogliano@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Este artigo pretende abordar as etapas do desenvolvimento de uma interface digital interativa para o ensino de Libras a partir de conhecimentos em design instrucional. A iniciativa surgiu com o projeto “Produção de Materiais Didáticos para Libras”, fomentado pelos docentes da disciplina de Língua Brasileira de Sinais, da Universidade Federal de Pelotas, que notaram dificuldades na absorção dos conteúdos por parte dos alunos.

Diferente de outras línguas estrangeiras orais (GESSER, 2009), o material didático de Libras ainda é escasso. O conteúdo encontrado muitas vezes é limitado a figuras estáticas, que não transmitem os movimentos e expressões faciais inerentes a uma língua visual-espacial como a Brasileira de Sinais.

Com esta problemática, o projeto busca disponibilizar aos discentes um material de consulta eletrônico que possa servir como instrumento de revisão, ampliação e qualificação do vocabulário em Libras fora da sala de aula: o Glossário Interativo. Foram utilizadas as expressões “Glossário”, por apresentar um conjunto de termos de uma determinada área e “Interativo” por tratar-se de uma tecnologia multimidiática, voltada ao aluno mais ativo que aprende de forma isolada (FILATRO, 2008).

O principal referencial para a realização deste projeto é o design instrucional. Ele tem a função de facilitar o aprendizado através do planejamento, desenvolvimento e aplicação de materiais didáticos; ele identifica um problema de aprendizagem e tenta solucioná-lo através do design (FILATRO, 2008). Segundo o designer Ricardo Carvalho (2008) “o design instrucional é a ligação entre a teoria de aprendizagem e a prática educacional e pedagógica. As teorias são a base, o designer instrucional o meio e a tecnologia funciona como suporte da prática”.

Ao utilizar os fundamentos do design para a construção de materiais educativos, é possível, segundo Portugal e Couto (s/d, p. 7), “não apenas ajudar a tornar esta tarefa mais produtiva e prazerosa, mas contribuir para delimitar um campo multidisciplinar do design”. No design instrucional, este campo multidisciplinar evidencia-se ao mesclar as áreas do conhecimento de ciências humanas, ciências da informação e ciências da administração (fig. 1).

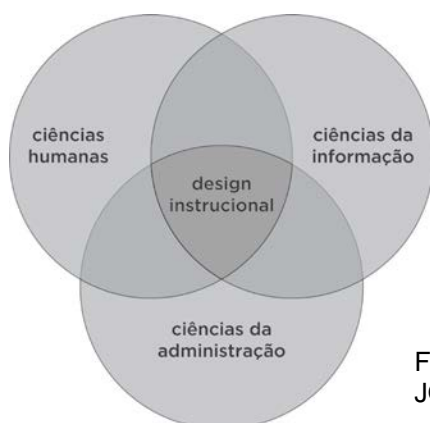


Fig. 1 Multidisciplinaridade no design instrucional. Adaptado de JOHNSON, K; FOA, Lin J *apud* FILATRO (2008, p. 4).

2 METODOLOGIA

Sendo o produto final um objeto com fins educacionais, é importante que a relação do designer não seja unilateral, ou seja, que ele trabalhe lado a lado com o público e/ou educadores da área que possam guiar e sugerir a organização da informação no espaço. Neste projeto, houve uma colaboração mútua não somente na arquitetura da informação como também na produção do material: os professores gravaram vídeos referentes aos sinais estudados em aula para serem aplicados no Glossário Interativo.

Filatro (2008) cita a metodologia no processo de design instrucional mais largamente aceita, a *Instructional System Design* (design de sistemas instrucionais), que comporta cinco fases. São estas:

Análise da necessidade – entende-se o problema e pensam-se nas possíveis soluções. É a fase onde o designer aproxima-se do educador. No caso deste projeto, foram analisados os materiais gravados em vídeo, que são o elemento base do Glossário, ou seja: a interface deve ser construída de modo a adaptar-se ao formato desses vídeos.

Design da solução – analisados os dados, inicia-se o mapeamento da informação e da forma como esta será disponibilizada. Também são definidas estratégias de aprendizagem e seleção de ferramentas/tecnologias que serão usadas. A ferramenta escolhida para o desenho deste projeto foi o *software Adobe Flash Professional CS5*, que possibilita criar uma interface que conduz o aluno, através de alguns *cliques* na tela, pelos conteúdos estudados em aula. O *software* utilizado para rodar esta interface pode ser encontrado na maioria dos computadores (é o mesmo que possibilita, por exemplo, a visualização de vídeos na Internet) ou, adquirido facilmente na *web*. Quanto à informação, decidiu-se pela utilização mínima da palavra escrita, valorizando a linguagem visual.

Desenvolvimento – é a prática do projeto: onde a ferramenta, seus recursos e sua estética começam a ser desenvolvidos. Ilustrações foram feitas a fim de substituir as palavras, como mostra a figura 1.

As duas fases restantes no processo de design instrucional – implementação e avaliação da solução – não serão tratadas neste artigo por tratar-se de um projeto em andamento.

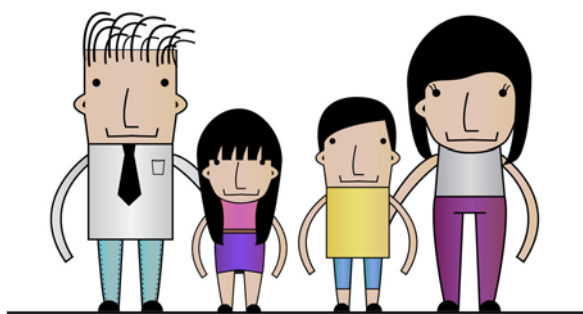


Fig. 1 Ilustração para a seção “Família”: pai, filha, filho e mãe.

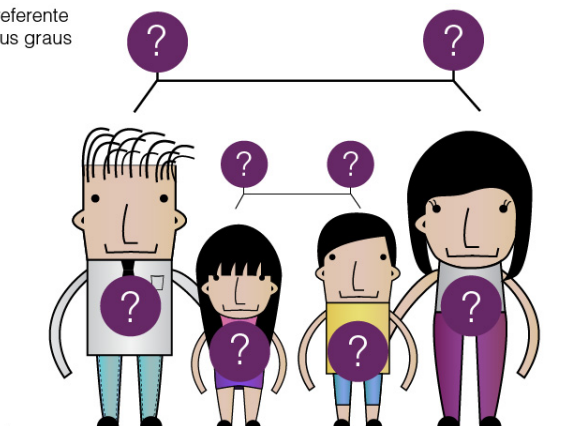
3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O principal desafio na produção deste Glossário está na escolha por dispensar ao máximo o uso da língua escrita. Há a necessidade do desenvolvimento de uma linguagem visual que possa guiar intuitivamente o estudo do aluno. Ele deve ser capaz de entender o material – o que ele é e como usá-lo – sem ter que se esforçar para isso (KRUG, 2006). Esta busca pode ser mais bem compreendida com a observação das figuras abaixo, da seção Família. Como indicar as relações de parentesco pai, mãe, filho, filha, irmão, irmã, esposa e marido sem o uso de palavras? Apropriando-se do conceito de árvores genealógicas, que unem descendentes por linhas, pretende-se que haja um entendimento sem precisar de títulos. A interface limpa, com textos pequenos e *links* apresentados de forma clara também tem o intuito de tornar a revisão mais agradável e rápida; os vídeos dos sinais respectivos às figuras surgem ao clicar nos *links* em destaque.

próximo >

Família

Clique nos balões para ver o sinal referente a cada membro da família e aos seus graus de parentesco.



quero saber **mais** voltar ao **menu**

Fig. 2 Seção “Família” do Glossário.

Fig. 3 Vídeo com o sinal, que surge ao clicar em algum dos balões.

4 RESULTADOS ESPERADOS

O projeto procura encontrar nos fundamentos do design soluções como as apresentadas anteriormente neste resumo, com o objetivo de prover uma revisão mais interativa dos conteúdos passados em sala de aula, expandindo o contato do aluno com a Língua Brasileira de Sinais. Vale ressaltar que um tutorial de uso e instalação do programa necessário está previsto no projeto.

5 REFERÊNCIAS

CARVALHO, Ricardo. **O papel do designer instrucional no e-learning**. 2008. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/2008/07/17/o-papel-do-designer-instrucional-no-e-learning/>>. Acesso em: 17 jul 2012.

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional na Prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

GESSER, Audrei. **Libras: que língua é essa?** São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

PORTUGAL, Cristina; COUTO, Rita Maria de Souza. **Design em Situações de ensino-aprendizagem para auxiliar a aquisição, por crianças surdas, do Português escrito e da LIBRAS**. 2º INFODESIGN BRASIL. Disponível em: <<http://www.designemartigos.com.br/design-para-aquisicao-do-portugues-escrito-e-da-libras/>>. Acesso em: 17 jul 2012.