

A Gestão de Design em Plataformas Digitais De Ensino

The Management of Design in Digital Platforms of Education

Rosa, E. Braviano, G.

UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina
UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina

Retirado de: <http://convergencias.esart.ipcb.pt>

RESUMO: Visando contribuir com os estudos e pesquisas da relação entre o design e as tecnologias para ensino esse artigo utilizou as referências da gestão de design como base teórica e metodológica para produção e análise de produtos e apresenta uma proposta de como investigar valor em plataformas digitais de ensino por meio de uma abordagem gerencial do design. Objetiva analisar a oferta de ensino informal disponível na internet, em português, para acesso e hospedagem de cursos livres dirigidas a adultos. A metodologia utilizada foi a de estudo de caso explanatório com análise descritiva em vistas a gerar apontamentos sobre potencialidades e fragilidades de quatro plataformas de ensino colaborativo. As plataformas foram selecionadas sob os critérios da relação de valor, tanto pela perspectiva da Gestão Operacional do Design - produção e comunicação e quando em relação às Práticas de Ensino Informal em novas mídias digitais - livre acesso e ações colaborativas. Os casos analisados revelaram o design e os investimentos em recursos visuais, o tratamento e disponibilização dos conteúdos em práticas colaborativas bem como a gratuidade e facilidade de acesso como aspectos para diferenciação e geração de valor nas plataformas analisadas.

PALAVRAS-CHAVE: Gestão de Design. Plataformas de Ensino. Ensino Informal. Tecnologias Educativas Colaborativas.

ABSTRACT: To contribute to studies and research of the relationship between design and technologies for education this article used the reference design management as a theoretical and methodological base for production and product analysis and presents a proposal for how to investigate value on digital platforms education By means of a management design approach. It aims to analyze the offer of formal education available on the internet, in Portuguese, to access and hosting free courses aimed at adults. The methodology used was the explanatory case study with descriptive analysis in order to generate notes on strengths and weaknesses four collaborative learning platforms. The platforms were selected under the value ratio criteria, both from the perspective of Operational Management of Design - production and communication and, in relation to the Informal Education Practices in new digital media – the free access and collaborative action. The cases analyzed revealed the design and investments in visuals, treatment and availability of content in collaborative practices as well as the generosity and accessibility as aspects of differentiation and value creation in the analyzed platforms.

KEYWORDS: Design Management. Learning Platforms. Informal Education. Collaborative Educational Technologies.

1. Introdução

Com o surgimento das facilidades oriundas do desenvolvimento tecnológico e das novas mídias digitais, a sociedade ocidental vivencia um processo no qual a informação é produzida e reproduzida pelos seres humanos, e assim, presencia-se um novo agir sobre a informação, difundindo-a e multiplicando-a. Para Carvalho (1998, p.2), é necessário falar de tecnologias sempre associadas às transformações sociais, ou seja, sociedade e tecnologia passam por processos de transformação, conforme a autora afirma que “sociedade e tecnologia são fenômenos indissociáveis e as transformações que ocorrem num deles altera, reciprocamente, o outro.”

Nessa dinâmica entre aspectos sociais e tecnológicos surgem novas formas de trabalho, novas tendências, modos de vida e cultura, criando diferentes perspectivas e exigindo cada vez mais novas competências e habilidades do ser humano. Nesse contexto, os processos de ensino passam a se adaptar as novas demandas, formando sujeitos capazes de interagir de modo dinâmico com um universo digital múltiplo. Iniciativas colaborativas de ensino são facilitadas por esse panorama no qual, pessoas e instituições dispõem da tecnologia para disponibilizar e editar conteúdos sobre assuntos diversos.

O presente cenário insere o design dentro de uma realidade complexa e expandida de sociedade a medida em que há a necessidade do gerenciamento de variáveis por vezes díspares. Para Cardoso (2012), sendo o design uma atividade que opera dentro da complexidade, apesar dos desafios enormes, ao aprofundar análises é possível encontrar soluções para os problemas nascidos dentro desse cenário, e “reconhecer a complexidade do mundo é compreender que todas as partes estão interligadas” (CARDOSO, 2012, p. 42).

Historicamente o design trabalhou para estabelecer conexões entre partes, que aparentemente são desconexas e Cardoso (2012) chamou essas conexões de interfaces, que, no contexto deste artigo, são as plataformas digitais, especificamente àquelas que mediam o processo de ensino. O design, no casos analisados por esse artigo, reconhecendo essas partes (sociais que demandam por práticas de ensino e tecnológicas para distribuição e acesso), busca solução para problemas quando adquire consciência das relações que regem práticas contemporâneas, como é o caso do ensino e as novas mídias.

Este artigo apresenta como proposta investigar valor em plataformas digitais de ensino informal por meio de uma abordagem de gestão de design tendo com objetivo analisar plataformas de ensino disponibilizadas na internet, em português, para acesso e hospedagem de cursos livres, dirigidas a adultos, e, identificar quais valores estão presentes em cada uma dessas fontes de dados, sistematizando os principais indicativos.

A referência da Gestão de Design, no que se trata de ações para a diferenciação, coordenação e transformação, o design melhora e aprimora produtos e serviços, e neste recorte, inclusive o ensino (MOZOTA, 2011).

O processo de Gestão de Design, em acordo com Martins e Merino (2011), com suas estratégias e ferramentas gerenciais auxiliam a construir uma identidade corporativa. Neste sentido, o presente artigo, por meio do método de estudo de caso, pretende ampliar a contribuição que o design para gerar inovação e que caminhe para além da hospedagem de conteúdos como fator primário, e considere aspectos operacionais e estratégicos, gerando valor para a plataforma, identificando a diferenciação por meio do design.

2. Fundamentação Teórica

2.1 Plataformas digitais para ensino informal

Uma plataforma digital permite a disponibilização e interação com determinadas informações, no caso do ensino, permite que conteúdos didáticos acerca de um referido assunto sejam acessados, discutidos, avaliados e mesmo replicados. Algumas plataformas são chamadas de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), ou Learning Management System (LMS), que trazem o conceito de uma sala de aula virtual. Segundo Kenski (2007) nesses espaços estão combinadas ferramentas tecnológicas e pedagógicas que se utilizam dos canais de interação da WEB para oferecer suporte às realizações de compartilhamento e troca de informações e realização de atividades educacionais de forma virtual. Possuem espaço para disponibilização dos conteúdos, interação com os alunos, entrega e devolutivas de trabalhos e avaliações, dentre outras atividades que podem facilmente ser mediadas e mesmo adaptadas pela interface.

Como em outrora, muitas pessoas buscam aprender de maneira autônoma, modo de aprendizagem que não está inserido, necessariamente, dentro de grades curriculares comuns à educação formal, que considera pré-requisitos, sistemas avaliativos e regulatórios, além estrutura organizada e sistematizada para atender aos requisitos do ensino formal das instituições de ensino, quando o ensino informal opera na direção contrária.

Uma classificação para compreender a perspectiva de ensino para adultos vem de Livingstone (2001), para quem o ensino pode ser categorizado em formal, informal e não-formal. A educação formal, conforme a autora, seria aquela na qual o professor tem autoridade para medir a efetividade do aprendizado dentro de currículos pré-estabelecidos, dentro de um corpo de conhecimento previamente alcançado. A educação não-formal ocorreria quando as pessoas escolhem voluntariamente os conhecimentos e habilidades que pretendem adquirir. Os professores, nesse caso, assistem aos interesses dos alunos, utilizando um currículo organizado, como é o caso de muitos cursos para adultos e oficinas temáticas.

Já a educação informal é quando os professores não estão presos a uma estrutura sustentadora, há situações mais espontâneas de aprendizagem. Nesta modalidade de ensino entende-se como pertencente, qualquer atividade que envolva a busca da compreensão conhecimento ou habilidade que ocorre sem a presença de critérios curriculares impostos externamente e em qualquer contexto fora de um currículo pré-estabelecido de instituições de ensino. (COLLEY, HODKINSON e MALCOLM, 2015)

As mídias digitais mudam práticas de aprendizagem, para Haythornthwaite (2012), a transição para a Mídias Digitais não são apenas uma transferência de conteúdo da sala de aula para ambientes virtuais mas representam uma mudança na prática de aprendizagem para a era digital. Ela ainda questiona “como as novas mídias afetam a forma como, onde e com quem aprendemos e o que significa ser alfabetizado no século 21.” (HAYTHORNTHWAITE, 2012, p.1)

Esta autora salienta que as plataformas são operadas por muitas pessoas e comunidades participantes interessadas e engajadas que dão pouco ou muito de seu tempo para a construção, crescimento de ambientes de aprendizagem, bem como as mídias digitais oferecem a infra-estrutura para a produção da aprendizagem. A produção de dados, informações, conhecimento está nas mãos dos participantes ao invés de em alguma autoridade externa (editores, editores de notícias, desenvolvedores de dados, professores).

A formação expansiva da aprendizagem, deveriam, para Haythornthwaite (2012) dirigir-se à práticas participativas que ampliam a compreensão acerca da produção da aprendizagem para incluir emergentes novas identidades de conhecimentos e novas funções para os alunos. Desta forma, o valor estaria na capacidade de deixar a informação visível, abrindo novas formas de conhecimento, principalmente quando se diminuí a privacidade e a proteção em torno do conhecimento e aumenta a colaboração e as contribuições. (HAYTHORNTHWAITE, 2012).

2.2 Gestão Operacional de Design

A gestão de design não diz respeito apenas aos designers e sim a processos interligados a outras disciplinas, (CENTRO PORTUGUÊS DE DESIGN, 1997), em práticas de ensino, especialmente aquelas mediadas por interfaces gráficas, o resultados de um produto/serviço voltados para aprendizagem equivalem a junção de algumas disciplinas, tais como a tecnologia da informação, pedagogia, profissionais para produção e edição de conteúdos além do designer.

O designer, em referência a gestão de design, coordena projetos de inovação, atento a dimensões artísticas e culturais, inovando e lançando tendências para promover mudanças, relacionando estratégias empresariais em vias para construir uma identidade corporativa. (MOZOTA, 2011)

É necessário que as instituições que ofertam produtos e serviços reconheçam a importância do design e da comunicação como variáveis decisivas para sua eficácia. Para plataformas educacionais, os produtos seriam os cursos ofertados, os suportes comunicacionais a página de divulgação e orientação sobre a instituição, e as instalações dizem respeito aos sistemas utilizados para orientação e funcionamento do curso.

Para Mozota (2011) o design é um processo e, para ela, há a necessidade de gerenciamento para o sucesso a partir do uso de métodos que auxiliem em novos modelos de trabalho para chegar-se a obtenção de melhores resultados para produtos e serviços.

O valor de um produto está vinculado aos benefícios que ele oferece, e o design pode ser classificado como um valor qualitativo, a medida que contribui na satisfação dos usuários no acesso a informação e realizar uma análise da disponibilização destes conteúdos, auxilia a atender as demandas de diversidade, multidisciplinaridade e simultaneidade as plataformas analisadas nesse artigo. Os desafios, de acordo com esse panorama, são os de encontrar questionamentos que tragam respostas relevantes para o melhoramento das plataformas de ensino. O design, nessa perspectiva de valor associado a um produto “é ao mesmo tempo um fim (o design é colocado a serviço de objetivos corporativos) e um meio (o design contribui para a solução de problemas de gestão). A gestão do design é uma “gestão de ativos” que agrega valor, bem como uma “gestão de atitudes” que apóia a revisão de modelos mentais da empresa”. (MOZOTA, 2011, p. 92)

Martins e Merino (2011) salientam que o design aprimorou suas técnicas que incidem sobre a produtividade e isso evidencia a necessidade de seu emprego, tornando-se um instrumento para escolha da atuação de uma instituição. É relevante perceber que o design participa da oferta, “visando harmonizar as ações levadas em conjunto para a demanda pelas funções envolvidas no produto [...] por uma coordenação dosada e coerente” (MARTINS e MERINO, 2011, p.80-81).

A gestão de design, portanto, está diretamente interessada no lugar ocupado pelo design em uma organização, na identificação de disciplinas específicas de design que são relevantes para a resolução de importantes questões de gestão e no treinamento de gerentes seniores no uso eficiente do design. Assim, falar em diferenciação refere-se a desenvolver e posicionar uma marca, o que vai além de uma simples identidade gráfica, portanto, dada esta importância, é preciso considerar que “o lançamento de uma marca é a primeira razão dada pelos gerentes para integração do design em uma empresa”. (MOZOTA, 2011, p. 99)

Segundo Martins e Merino (2011, p.133), a imagem é maneira como o público percebe a empresa e seus produtos. Para eles há uma diferença entre a imagem da empresa e sua identidade, já que esta última refere-se às formas adotadas por uma empresa para posicionar-se e identificar seus produtos. A imagem pode ser promovida por ações de divulgação e propaganda, já a identidade corporativa compete ao Design, nas aplicações da marca por meio de sua identidade visual. A identidade “deve ser mostrada repetidamente e fazer parte de todas as comunicações da empresa”. Para os autores, a gestão de design auxilia a definir objetivos e valores da empresa, incluindo objetivos de Design, em nível operacional, manifestado em produtos, trata-se de projetos e processos em operações cotidianas, implementadas.

3. Procedimentos metodológicos

Optou-se pelo estudo de caso por esse método privilegiar o exame de um fenômeno social contemporâneo, de modo a observá-lo e analisá-lo sem manipular proposadamente os comportamentos (YIN, 2005).

Foram selecionadas quatro plataformas para realização do estudo de caso, em acordo com Gil (2002), que propõem a seleção de uma amostra intencional não menor que esse número e que, dessa forma, permita uma quantidade razoável de informações coletadas. Portanto, as unidades de análise são quatro sites que hospedam as plataformas de ensino: Sabixão, KhanAcademy, Iscola e Cinese, e o levantamento dos dados foi realizado nos meses de abril e maio de 2015, operacionalizado por meio de observação e análise sistemática das plataformas por parte dos autores.

A seleção das plataformas se deu a partir dos critérios de serem caracterizadas dentro do padrão de ensino informal e colaborativo além de acesso gratuito, conforme aponta Haythornthwaite (2012), que ao relacionar práticas de ensino informal em novas mídias digitais pode-se gerar valor quando há livre acesso e ações colaborativas. Para auxiliar na escolha e limitar o número de casos, os autores estabeleceram também os critérios de as plataformas estarem língua portuguesa, serem voltadas ao público adulto e os cursos serem de curta duração.

Para coleta de dados a partir das unidades de estudo, a aproximação se deu a partir de questionamentos organizados em itens e subitens, a fim de auxiliar no detalhamento e sistematização das análises dos casos. As questões são: (1) Sobre aspectos relacionados a gestão operacional da plataforma, que características estão presentes para gerar diferenciação por meio do design? (1.1) uso da identidade visual, (1.2) uso de recursos gráficos para o tratamento dos conteúdos, (1.3) unidade visual nos produtos oferecidos, (1.4) se houver outros, descrever; (2) As práticas de ensino são colaborativas? (2.1) Os conteúdos são apresentados com possibilidade de interação com os aprendizes? (2.2) Os conteúdos são apresentados por grupos ou por ministrantes individuais? (2.3) Como é feita a apresentação dos conteúdos, o foco está no ministrante, no aprendiz ou no método de ensino? (3) Em relação ao acesso, há privacidade e proteção dos conteúdos? (3.1) É preciso fazer cadastro para acessar os conteúdos? (3.2) Há modalidades de acesso, do tipo freemium (quando a plataforma apresenta as duas alternativas, conteúdos gratuitos e outros pagos)? (3.3) Pode ser compartilhado em outras mídias e redes digitais?

A análise foi realizada por meio de observação sistemática orientadas pelas perguntas acima descritas as perguntas foram definidas com base no referencial teórico selecionado para esse artigo. Os questionamentos (1), (1.1), (1.2), (1.3) e (1.4), foram formulados com base nos autores Mozota (2011) e Martins e Merino (2011). Os questionamentos (2), (2.1); (3), (3.1), (3.2) e (3.3) com base na autora Haythornthwaite (2012). Para auxiliar na visualização e análise dos dados coletados, após a escrita do texto descritivo a partir das questões, o quadro síntese dos elementos foi preenchido de acordo com as informações das plataformas.

Quadro 1 – Apresentação do quadro síntese dos dados coletados

		Plataforma 01	Plataforma 2	Plataforma 3	Plataforma 4
(1) Design	Identidade Visual				
	Design aplicado aos conteúdos				
	Projeto gráfico da plataforma				
(2) Ensino Colaborativo	Interação professor/aluno Aluno/aluno				
	Compartilhamento e apresentação de conteúdos				
	Abastecimento colaborativo da plataforma				
(3) Acesso	Gratuito				
	Freemium				
	Proteção dos conteúdos/ Compartilhamentos				

Fonte: Autores

Além de auxiliar na análise descritiva o quadro a seguir serviu para apresentar um panorama acerca do comportamento das unidades de análise, de modo comparativo com base nos critérios de “sim” (quando atendeu ao critério), “sim (parcialmente)” (quando o critério foi atendido com ressalvas) e “não” (quando não atendeu ao critério). Acessando aos sites foi realizada a análise de cada uma das plataformas segundo os questionamentos acima listados e desenvolvendo um texto descritivo explanando sobre os dados coletados.

4. Desenvolvimento

4.1 A Gestão de Design e as plataformas de ensino

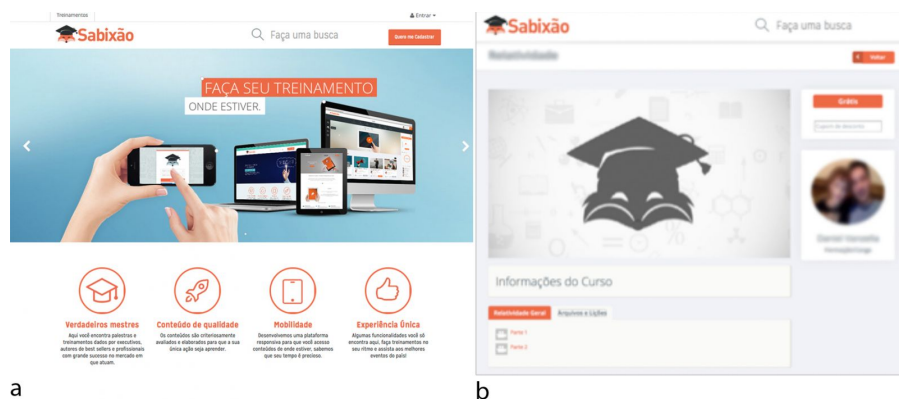
A Gestão de Design, para o nível operacional, que está sendo abordado neste artigo, abrange ações voltadas para o processo de design, implementadas para o melhoramento da imagem corporativa de uma empresa. As plataformas de ensino, como produtos de um processo de design, são caracterizadas de um lado pela hospedagem e os aspectos técnicos necessários para que isso ocorra e por outro pelos conteúdos didáticos, relativos às questões de prática de ensino e aprendizagem. A primeira plataforma analisada foi a Sabixão, caracterizada pelo compartilhamento de conteúdos em formato de videoconferências e conteúdos gravados, a segunda plataforma é a KhanAcademy é uma organização não governamental caracterizada por exercícios e vídeos explicativos dos conteúdos, a terceira plataforma, Iscola e a quarta, Chinesa, tem como objetivo promover encontros entre interessados em aprender e ensinar temáticas diversas, para estas, a definição dos métodos de aprendizagem são acordadas entre os envolvidos, podendo ser presenciais ou a distância. De acordo com os questionamentos e as variáveis para análise apresentadas nos procedimentos metodológicos, a sequência a seguir descreve cada um dos casos, conforme a apresentação ordinal das próximas páginas e as figuras de 1 a 6.

4.2 Análise das Plataformas de ensino

4.2.1. Sabixão

A plataforma Sabixão (figura 1) é um ambiente com proposta educacional de apresentar conteúdos online para treinamentos sobre temas variados, caracteriza-se pelo compartilhamento de conteúdos em formato de videoconferências ao vivo e conteúdos gravados. Alguns dos ministrantes selecionados são apresentados como referências em suas áreas, o que auxiliaria na qualidade do material ofertado (SABIXÃO, 2015).

Fig. 1 – Plataforma Sabixão



Fonte: <http://www.sabixao.com.br>

As áreas dos treinamentos são variadas, neste aspecto reforça um caráter multidisciplinar dos conteúdos, que estão categorizadas em tecnologia, negócios, finanças, marketing, carreira, startups e outras. Como o conteúdo majoritariamente é disponibilizado em vídeos, essas multimídias apresentadas não denotam tratamento de conteúdos para além da interação do ministrante do curso e do entrevistador, em uma transmissão digital, quando o formato for de videoconferência (gravadas ou ao vivo).

(1) Sobre aspectos relacionados a gestão operacional da plataforma, as características foram percebidas para gerar diferenciação por meio do design foram em termos de recursos visuais, esquemas, infográficos, legendas ou material complementar de apoio aos treinamentos, observou-se uma clara autonomia dos ministrantes na produção dos vídeos e do material de aula, mesmo os cursos pagos tem seu próprio formato e metodologia de apresentação, quer sejam separados por módulos, unidades ou arquivos únicos. O sistema de comunicação é simplificado e o design foi considerado um fator para facilitar o acesso e são apresentados quatro ícones na página principal que explicam a estratégia da plataforma, como esta representado na figura 1(a). Alguns cursos tem imagens ilustrativas e fotografias para auxiliarem o usuário a encontrar os assuntos de interesse. Foi desenvolvido um sistema de identidade visual a partir de sua marca que aparece em todas as páginas do site, e o laranja e preto como cores institucionais e tipografia característica. A plataforma não exige uma imagem de apresentação do curso, o que deixa a plataforma pouco atrativa, apenas com a imagem de um avatar à referencia da identidade visual em muitos cursos, conforme pode ser visto na figura 1(b), na qual pode-se observar a apresentação visual da página inicial de um treinamento, com o nome, foto e formação do ministrante e informações e arquivos do curso.

(2) Em relação às práticas de ensino, a produção do material é parcialmente colaborativa. O site firmou convênio em 2013 com a Amara.org [1] que auxilia na tradução colaborativa de vídeos, mas percebe-se que o Sabixão funciona prioritariamente para hospedagem de conteúdos. Não há espaços para discussão e comentários, há colaboração apenas no fato de oportunizar a recomendação e incentivo ao acesso, especialmente os não cobrados, que estariam com menos restrições, mas sem o compartilhamento direto de um curso em redes sociais, por exemplo.

O site estabelece uma série de regras para professores e alunos, mas não se responsabiliza com as aulas em termos de metodologia ou formato dos cursos e também não é permitida a edição do material disponibilizado.

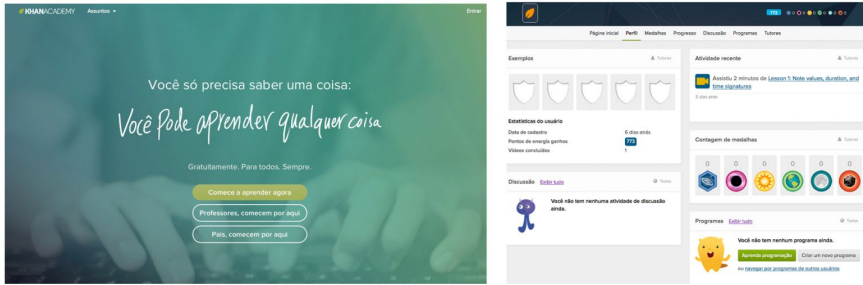
(3) Em relação ao acesso, privacidade e proteção dos conteúdos, os termos de uso da plataforma disponibilizados para consulta, em relação ao direitos autorais, licenças e material de uso, eles afirmam que “o usuário professor concorda que todo o conteúdo do Serviço é protegido pela Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1.998, bem como por leis internacionais de direitos autorais (ou copyright), acordos e tratados pelo Brasil ratificados, marcas registradas e outros direitos de propriedade”. (SABIXÃO, 2015)

Durante essa pesquisa não foi encontrada nenhuma atualização na plataforma desde o ano de 2014, bem como nas redes sociais nas quais há páginas institucionais para divulgação, mas no período de realização desta pesquisa o acesso aos conteúdos estava habilitado e em funcionamento.

4.2.2. KhanAcademy

A KhanAcademy (figura 2) é uma plataforma é uma organização não governamental (ONG), criada por Salman Khan, professor internacionalmente reconhecido por método inovadores de ensino utilizando recursos digitais. Ela é gratuita e caracteriza-se pelo fato de o aprendiz assumir o controle e o ritmo de seu aprendizado. Ela disponibiliza uma grande quantidade de exercícios e aulas de diferentes disciplinas escolares e não escolares, embora o ensino seja informal. A plataforma declara que não visa o lucro e que prima por qualidade, aceitando doações para sua manutenção dentro de um processo de produção colaborativo. (KHANACADEMY, 2015)

Fig. 2 – Plataforma KhanAcademy

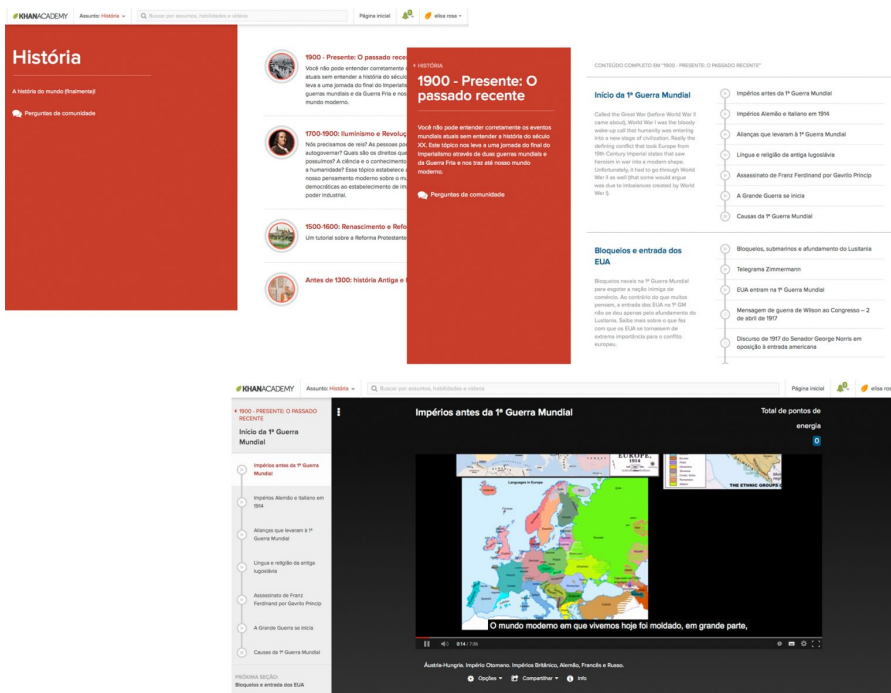


Fonte: <https://pt.khanacademy.org>

(1) Sobre aspectos relacionados a gestão operacional da plataforma, as características que foram percebidas para gerar diferenciação por meio do design estão primeiramente no valor da marca da plataforma que já é fator diferenciador por tratar-se de uma iniciativa para ensino colaborativo conhecida em vários países. A linguagem gráfica é de fácil entendimento e visualização com apelo para público jovem. A identidade visual da página segue um projeto gráfico que não a coloca em evidência, há uma unidade gráfica quanto a disposição dos elementos e hierarquia de informações em função da proposta colaborativa e metodologia de ensino compensatória, ou seja, em função do avanço do aluno nos cursos. Seu formato se assemelha ao de uma rede social, onde o aluno cria um perfil e pode completar com informações pessoais e interagir com outros alunos. Alguns recursos didáticos como medalhas por progresso e personagens auxiliam o aluno a acompanhar seu desenvolvimento tornando o ambiente virtual mais lúdico e de fácil compreensão. Percebe-se um tratamento de conteúdo em relação a interface, navegação facilitada, divisão por lições, acesso por outras redes como o Youtube, Twitter e via e-mail, bem como incorporar os conteúdos a um blog ou site.

Em termos de conteúdos a variedade é multidisciplinar, mas a tendência é a de relacionar os temas a conteúdos didáticos, alguns do ensino formal, divididos em: matemática, ciências, economia e finanças, artes e humanidades, computação e conteúdo de parceiros. As temáticas são divididas por cores, e os conteúdos por temas e lições como pode ser observado na sequência apresentada na figura 3.

Fig. 3 – Página do curso de História



Fonte: <https://pt.khanacademy.org>

(2) As práticas de ensino são colaborativas, mas nem todos os conteúdos estão traduzidos para o português o que pode dificultar os processos de ensino. Há formas de colaboração por parte dos usuários, comentários, compartilhamentos em redes sociais, espaços para perguntas, dicas e agradecimentos e mesmo para comunicar um erro. Como o site originalmente é em inglês e recentemente teve sua versão em português, é possível habilitar comentários de usuários em outro idioma.

(3) Em relação ao acesso, privacidade e proteção dos conteúdos, todos são acessados gratuitamente, mas somente usuário cadastrados podem acessá-los.

4.2.3. Iscola

O objetivo da plataforma Iscola (figura 4) é o de utilizar o meio digital para promover encontros entre as pessoas interessadas em ensinar algum conteúdo ou conhecimento de seu domínio e outras que estejam interessadas em aprender essas disciplinas ou temáticas. (ISCOLA, 2015).

Fig. 4 – Apresentação da Plataforma Iscola



Fonte: <http://iscola.cc>

(1) Sobre aspectos relacionados a gestão operacional da plataforma, as características que foram percebidas para gerar diferenciação por meio do design se referem à identidade visual de comunicação rápida que faz analogia aos símbolos de ensino, como a imagem da coruja e a palavra “escola” grafada com “i” no lugar do “e”.

Segundo o site, esta mudança de grafia tem por objetivo de ser inusitada, porque o aluno aprende o que quer sem um currículo obrigatório, inspiradora, para o aluno viver experiências novas de ensino e internet, porque a plataforma afirma que apresenta um novo momento do aprendizado. (ISCOLA, 2015).

Com projeto gráfico com formas que remetem a agilidade e clareza, faz referências visuais ao diálogo e a comunicação, com o ensinar a aprender em termos equivalentes. A marca e as cores institucionais se repetem em constância, e a tônica do site é lúdica. O vídeo institucional disponibilizado na página inicial da plataforma reflete bem essa descrição, com a animação da coruja presente no símbolo da identidade visual, narrando a história e a atuação da plataforma.

(2) As práticas de ensino são colaborativas e os temas são muito variados e há uma classificação em vinte e oito diferentes áreas. Os assuntos dos cursos estão bem relacionados ao dia-a-dia das pessoas, atividades domésticas, esportes e lazer, mas também há cursos relacionados a prática profissional e solução de problemas. Alguns são produzidos por grupos de pessoas e outros individualmente, e não são disponibilizadas multimídias ou outros tipos de materiais didáticos. Como o desenvolvimento do curso cabe aos envolvidos no processo, aprendizes e ministrantes são responsáveis por encontrar formato do curso, o suporte, o local e a modalidade não são pré-definidos pela plataforma, por essa razão os cursos de organizam de maneiras diferenciadas, com encontros presenciais e a distância, dependendo da proposta.

Fig. 5 – Página dos Cursos Iscola

Normas para elaboração de Projetos de pesquisa, trabalhos acadêmico-científicos e revistas científicas

Categoria: **Conteúdos Específicos**
Criado por UPI Soluções Inteligentes em 28/01/2015



Descrição do curso:

O presente manual objetiva normalizar e unificar, em termos de estrutura, os procedimentos para apresentação escrita de produção pseudocientífica como Projetos de Pesquisas, elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso – TCC e Monografias e Arquivos Científicos.

Para a elaboração deste documento foram utilizadas as normas e diretrizes da Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT. Ressalta-se que este é um roteiro básico que poderá ser adaptado de acordo com as especificidades de cada curso.

O manual apresenta as NBR utilizadas; a estrutura para a construção de projetos e os elementos pré-textuais, textuais e pós-textuais para a estruturação de trabalhos pseudocientíficos.

Abordaram-se modelos de Capas; Folha de Rosto; Resumo e Abstract; Listas de Ilustração – Tabelas – Quadros – Abreviaturas – Siglas e símbolos de forma ilustrativa.

Abrangem-se também as formas de citação e notas de rodapé contempladas na ABNT NBR 15287/2011 e ABNT 14724/2011 com os respectivos exemplos.

Espera-se que este manual possa contribuir para a elaboração da parte técnica dos trabalhos acadêmico-científicos.

Metodologia

As aulas são teóricas e alinhadas com a ABNT, afim de proporcionar ao aluno o padrão de estruturação.

Para essas aulas os requisitos serão os seguintes:

*Computador, Notebook, Tablet e etc;
*Livros, revistas, artigos, dissertações e etc;
*Projeto de Pesquisa.

Programa:

Elementos essenciais:

Resumo – ABNT NBR 6028/2003
Sumário – ABNT NBR 6027/2003
Numeração Progressiva – ABNT NBR 6024/2003
Ilustrações – ABNT NBR 14724/2011
Tabelas – IBGE/1993
Citações – ABNT NBR 10520/2002
Notas de Rodapé – ABNT NBR 15287/2011 e ABNT NBR 14724/2011
Referências Bibliográficas – ABNT NBR 6023/2002



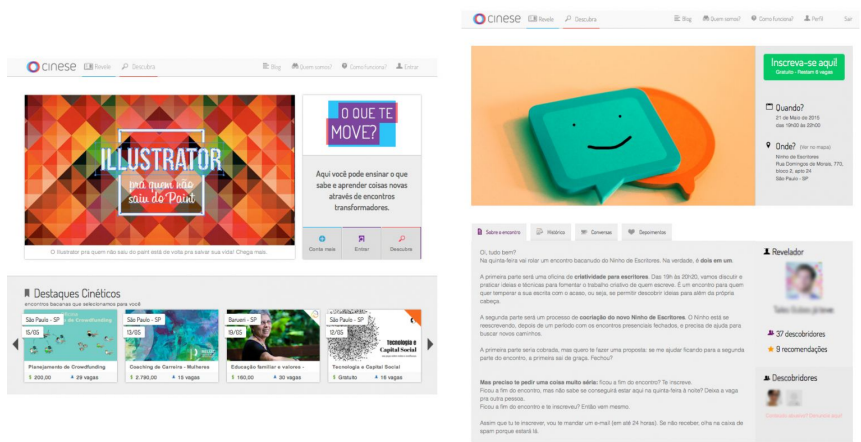
Fonte: <http://iscola.cc>

(3) Em relação ao acesso, privacidade e proteção dos conteúdos, todos os temas são acessados gratuitamente, mas somente usuário cadastrados podem entrar em contato com o ministrantes que por ventura podem cobrar pelo serviço e é possível compartilhar a proposta de curso em redes sociais como Facebook, Twitter e Google+. Os conteúdos didáticos não apresentam recursos visuais para tratamento do conteúdo, como pode ser observado na figura 5, a descrição do curso acompanha uma imagem ilustrativa/descriptiva da temática e um resumo do que será tratado.

4.2.4. Chinês

A plataforma Chinês se auto classificada como pertencente a iniciativa do crowdlearning, que seria de aprendizado coletivo. O objetivo é o de promover encontros de pessoas que queiram dividir seus conhecimentos, habilidades e experiências, partindo do pressuposto que qualquer pessoa é capaz aprender com o outro. Os cursos são gratuitos e pagos, e a modalidade pode ser presencial ou online. (CHINESE, 2015)

Fig. 6 – Plataforma Chinês



Fonte: <http://www.cinese.me>

(1) Sobre aspectos relacionados a gestão operacional da plataforma as características que foram percebidas para gerar diferenciação por meio do design se referem ao projeto visual da plataforma que conta com um sistema de identidade visual com marca, conjunto iconográfico, cores institucionais aplicadas a todas as páginas do site. Como também é uma plataforma para promover encontros, não há recursos gráficos aplicados aos conteúdos por parte da plataforma, mas os ministrantes do curso podem individualmente fazerem isso na imagem e/ou vídeo de apresentação. Todos os cursos são apresentados por uma imagem ou

vídeo, uma apresentação do ministrante e uma breve descrição do curso, ainda com espaços para um histórico, conversas e depoimentos. A site tem um formato bastante colaborativo, com modalidade de acesso ao curso variado entre cursos pagos e gratuitos com forte apelo para interação entre os frequentadores da página que tem o formato de uma rede social, conforme pode ser observado na figura 6.

(2) As práticas de ensino são colaborativas e a plataforma está organizada em torno de uma rede multidisciplinar com doze categorias e torno das temáticas de arte, beleza, educação cultura, línguas, empreendedorismo, meio ambiente e tecnologia. Alguns cursos são produzidos por grupos de pessoas e outros individualmente. Permite comentários e réplicas diretamente no site e em redes sociais (Facebook, Twitter, Google+), além de ser possível enviar por e-mail ou imprimir os dados sobre o tema e resumo do curso.

(3) Em relação ao acesso, privacidade e proteção dos conteúdos, a licença para o uso é a Creative Commons [2] (CC BY-NC-SA 3.0), exceto a marca que é registrada no INPI – Instituto Nacional de Propriedade Intelectual, todo o conteúdo poderá ser reproduzido e remixado desde que feitas as atribuições devidas.

4.3 Análise dos Dados

Embora os casos selecionados para esta pesquisa sejam recentes no Brasil, datando dos últimos quatro anos, é possível perceber a tendência de ensinos mais colaborativos se valendo das facilidades das mídias digitais e das redes sociais. Conceitos atuais como crowdlearning, freemium, ensino colaborativo, a possibilidade de escolher o que aprender, compartilhamento são comuns na maioria plataformas analisadas e todas convergem para o ensino informal. O quadro 2 apresenta uma síntese dos dados coletados nesses estudos de caso, pode ser observado que o impulso dado pelas possibilidades de mediação e promoção por meio de redes é facilmente percebido nas plataformas analisadas, o acesso é maior nas redes mais abertas ao compartilhamento dos conteúdos e liberação do acesso, como é o caso da KhanAcademy que atende a um público mais jovem, mas consegue investimentos e doações por seu caráter social e gratuito de acesso. Já iniciativas como as da Iscola e Cinese, o ponto forte é o uso das redes para promover encontros para trocas de conhecimentos, utilizando a mídias para ensino online como também incentivando encontro presenciais informais. A plataforma Sabixão foi a mais restritiva ao acesso e compartilhamento de informações e interação nas redes e percebe-se o baixo acesso e a falta informações atualizadas sobre os treinamentos ofertados por ela.

Quadro 2 – Quadro síntese dos dados coletados

		SABIXÃO	KHAN ACADEMY	ISCOLA	CINESE
(1) Design					
	Identidade Visual	SIM	SIM	SIM	SIM
	Design aplicado aos conteúdos	NÃO	SIM (parcialmente)	NÃO	NÃO
	Projeto gráfico da plataforma	SIM (parcialmente)	SIM	SIM	SIM
	Princípios de usabilidade	SIM	SIM	SIM	SIM
(2) Ensino Colaborativo	Abastecimento colaborativo da plataforma	SIM	SIM	SIM	SIM
	Compartilhamento de conteúdos	NÃO	SIM	NÃO	SIM
	Interação professor/aluno Aluno/aluno	SIM (parcialmente)	SIM	SIM (parcialmente)	SIM
(3) Acesso	Gratuito	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
	Freemium	SIM	NÃO	SIM	SIM
	Proteção dos conteúdos	SIM	NÃO	SIM	NÃO

Fonte: Autores

Em termos de gestão de design, em todas as plataformas foi percebido o investimento em design, embora em níveis variados, a maior parte das plataformas obteve respostas sim para o primeiro grupo de variáveis em relação a identidade visual, projeto gráfico, usabilidade, mas para o tratamento dos conteúdos com design dos materiais didáticos não foi percebida uma estratégia por parte das plataformas analisadas. Apenas KhanAcademy tem um suporte para os conteúdos mais estruturado, com projeto instrucional mais bem definido. Uma hipótese para esse fato pode estar na natureza desses formatos de ensino na qual qualquer pessoa, mesmo as que não tem contato com temas relativos a didáticas e tratamento de conteúdos para meios digitais, esteja habilitada a ministrar um curso, quer seja na produção de um vídeo amador ou de um material impresso para disponibilizar aos alunos em encontros presenciais, sendo esta uma estratégia destas plataformas.

5. Considerações Finais

A tríade apresentada nesse artigo, gestão operacional de design, ensino colaborativo e acesso, demonstrou haver uma relação de valor, dentro dos casos analisados, entre as plataformas com maiores investimentos em recursos gráficos, tratamentos dos conteúdos e facilidades e gratuidade do acesso. A diferenciação de algumas delas que atentaram mais para as questões abordadas na análise apresentaram mais indícios de interação e acesso dos usuários, como a KhanAcademy, com mais de quinhentas mil pessoas colaborando com os conteúdos usuários em todo mundo, e a Cinese, com um público voltado somente para o Brasil, com doze mil usuários cadastrados. As plataformas Sabixão e Iscola não apresentaram dados sobre acesso e os processos de interação com os usuários também não estavam presentes, ou de fácil acesso para o público dentro das plataformas.

Espera-se que com que esta pesquisa seja possível contribuir com o desenvolvimento e promoção de conteúdos de livre acesso para a sociedade com valor elevado, e que a produção de conhecimento no Brasil, em língua portuguesa possa disponibilizar tais serviços com qualidade crescente. Como um estudo de caso

não permite a generalização dos dados obtidos, a expectativa foi a de apontar dados para análise de novos casos e desenvolver pesquisa comparativas para auxiliar no aprimoramentos de novas ferramentas de ensino e aprendizagem de modo colaborativo em parceria com a gestão de design.

Também, em termos de gestão de design, espera-se que os indicativos encontrados com esta pesquisa auxiliem as pesquisas mais aprofundadas, ou contribuições para essas empresas em busca de outro nível de gestão, que seja mais estratégica a medida que compreende melhor o cenário desta natureza de serviço.

O ensino formal tem mantido o mesmo formato há algum tempo e novos modos de aprendizagem surgem na informalidade, amparadas pelas facilidades de edição e acesso a conteúdo mediados por mídias digitais. Os exemplos apresentados neste artigo demonstram essa transição, e futuras pesquisas podem aprofundar esse tema, principalmente como a gestão estratégica de design poderia ajudar essas iniciativas.

No caso das plataformas de ensino, o uso do design para diferenciação é primordial porque ele é fator mediador do processo de ensino, visto o processo ser digital, por vezes sem a participação de outros agentes como professores ou tutores em interação direta.

Percebeu-se também, com a análise dos casos KhanAcademy e Sabixão preocuparam-se com a informação (conteúdos), apresentados de forma visível, com acesso a qualquer tempo e rapidamente, as práticas são interativas e restritas ao ambiente virtual. O design teve, nesses casos, o papel de organizar os espaços, valorizar os conteúdos, investir em metodologias e práticas de ensino, no entanto a ação operacional do design ficou mais visível na plataforma da KhanAcademy, com identificação por cores, formas, elementos gráficos para localização do aluno, ainda a valorização de questões como usabilidade, identidade visual, qualidade e unidade gráfica em todas as páginas da plataforma, estas, identificadas como ações relativas ao processo operacional de gestão de design. Na plataforma Sabixão, embora também estejam presentes essas ações, o volume de informações foi mais baixo aliado as restrições de acesso e interação foram fatos percebidas nas análises feitas, especialmente o fato de a plataforma não demonstrar atividade recente no período de desenvolvimento do estudo de caso, demonstrou falha no processo de gestão.

Já as plataformas Chinesa e Iscola valorizam o aspectos das práticas colaborativas. Estes modelos dependem de uma agenda firmada entre os agentes envolvidos (alunos e professores) para que ocorra o ensino, mas oportunizam práticas alternativas, com contato pessoal e presencial ou mediados por mídias digitais.

Em todos os casos, iniciativas que valorizem o livre acesso e a colaboração, aliadas a ações de gestão operacional de design, tendem obter mais visibilidade e acesso, mesmo nos exemplos freemium, onde há a oportunidade de acessar conteúdos pagos e gratuitos.

Também foi percebido que todas as iniciativas, com intensidades variadas em cada caso, apresentaram o vínculo com redes sociais, o que reforça as características como interação, colaboração, e expansão do conhecimento que poderiam ser fortalecidas com o acesso e distribuição já facilitados pela rede, bastando, por parte das plataformas, flexibilizar o acesso e o compartilhamento das informações.

Referências Bibliográficas

- BIANCONI, M. Lucia and CARUSO, Francisco. Educação não-formal. Ciência e Cultura [online]. 2005, vol.57, n.4, pp. 20-20. Disponível em: <<http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v57n4/a13v57n4.pdf>> Acesso em: 18 abr 2015.
- CARDOSO, R. D. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CARVALHO, M. G. . Tecnologia, desenvolvimento social e educação tecnológica. Educação Tecnológica, Curitiba/PR, v. 1, p. 70-87, 1997.
- CINESE. Disponível em: <<http://www.chinese.me/>> Acesso em: 9 abr. 2015.
- COLLEY, H., HODKINSON P. e MALCOLM, J. Non-formal learning: mapping the conceptual terrain. Leeds: University of Leeds Lifelong Learning Institute, 2002.
- GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HAYTHORNTHWAITE, Caroline. New Media, New Literacies, and New Forms of Learning. International Journal of Learning and Media (IJLM): Massachusetts Institute of Technology vol. 4, n.3/4, 2012. p.1-8.
- ISCOLA. Disponível em: <<http://iscola.cc/faq>> Acesso em: 9 abr. 2015.
- KHANACADEMY. Disponível em: <<https://pt.khanacademy.org/>> Acesso em: 9 abr. 2015.
- KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2007.
- LIVINGSTONE, D.W. Adults' Informal Learning: Definitions, Findings, Gaps and Future Research. Toronto: OISE/UT, 2001. Disponível em: <<http://www.oise.utoronto.ca/depts/sese/csew/nall/res/21adultsifnormallearning.htm>>
- MARTINS, R. F. F.; MERINO, E. A. D. A gestão de design como estratégia organizacional. Londrina: Eduel; Rio de Janeiro: Riobooks, 2011.
- MOZOTA, B.; KLOPSH, C.; e COSTA, F. C. X. Gestão do Design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- SABIXÃO. Disponível em: <<http://www.sabixao.com.br/pagina/v/termosdeuso>> Acesso em: 9 abr. 2015.
- YIN, Roberto K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 3ed. São Paulo: Bookman, 2005.

Notas de rodapé

[1] O site Amara.org tem como objetivo tornar vídeos mundialmente acessíveis com legendas e traduções, em um software com interface acessível, para o público geral que desenvolva um vídeo e precise de legenda, com iniciativas para legendagem para surdos e deficientes auditivos, bem como traduzir vídeos para vários idiomas.

[2] Esta licença *Creative Commons* permite compartilhar – copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato, adaptar – remixar, transformar e criar a partir do material, mas é necessário fazer a atribuição, que o material não seja utilizado para fins comerciais e que também seja disponibilizado com a mesma licença. Creative Commons. Disponível em: <<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pt>> Acesso em: 13 maio 2015.

Reference According to APA Style, 5th edition:

Rosa, E. Braviano, G. ; (2015) A Gestão de Design em Plataformas Digitais De Ensino. Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes , VOL VIII (15) Retrieved from journal URL: <http://convergencias.ipcb.pt>