



DESIGNER INSTRUCIONAL

ANA PAULA PAIXÃO LETIERI¹

AMANDA MARTINEZ LOURIDO²

ANDRÉ LUIZ GONÇALVES ROJAS³

MARIA ELIANE DA COSTA LIMMER⁴

MARCOS EDUARDO DOS SANTOS⁵

ÉRICO BARZAN DE MATTOS AMARAL⁶

RESUMO: O presente *paper* tem como tema o *Design* Instrucional, tendo como objetivo identificar as suas principais características e contribuições enquanto ferramenta educacional, apontando observações que devem ser consideradas e as expectativas direcionadas à atuação do designer. A partir de uma pesquisa bibliográfica, baseada nos materiais disponibilizados na plataforma da *Must University* e aos estudos acessados com o auxílio do *Google Academic*, seu desenvolvimento se divide em três tópicos, onde: i., apresenta a origem e o conceito de *design*; ii., disserta sobre o *design* instrucional; iii. compartilha informações sobre o *designer* instrucional e algumas vantagens e desvantagens que devem ser consideradas em seu uso. Os resultados demonstram que, embora não se restrinja a essa modalidade, que, no atual formato online, exige a construção de um material ímpar para gerar conhecimento e uma interação que contribui com a democratização da educação, o *Design* Instrucional possui uma relação íntima com a Educação a Distância. O *Design* Instrucional possui um papel importante para sua eficácia, responsabilizando-se pelo desenvolvimento e a implementação de projetos oriundos aos conceitos pedagógicos, bem como a atenção às restrições acerca da realidade dos contratantes e seus alunos. Quando aplicados conforme o esperado, os

¹ Docente do Centro Universitário Don Domênico - UNIDON

² Docente do Centro Universitário Don Domênico - UNIDON

³ Coordenador do curso de Administração do Centro Universitário Don Domênico - UNIDON

⁴ Docente do Centro Universitário Don Domênico - UNIDON

⁵ Coordenador do curso de Psicologia do Centro Universitário Don Domênico - UNIDON

⁶ Docente do Centro Universitário Don Domênico - UNIDON





Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

conhecimentos do *designer* geram um enriquecimento a educação, favorecendo não apenas a perspectiva dos discentes, como a dos próprios docentes que ministram os materiais compartilhados, portanto, atentar-se aos seus progressos somente tem a agregar a área.

Palavras-chave: Design instrucional, design, educação, educação a distância.

ABSTRACT: This paper's theme is Instructional Design, aiming to identify its main characteristics and contributions as an educational tool, pointing out observations that should be considered and the expectations directed to the designer's performance. From a bibliographical research, based on the materials available on the Must University platform and studies accessed with the help of Google Academic, its development is divided into three topics, where: i., presents the origin and concept of design; ii., talks about instructional design; iii. shares information about the instructional designer and some advantages and disadvantages that should be considered when using it. The results demonstrate that, although not restricted to this modality, which, in the current online format, requires the construction of unique material to generate knowledge and interaction that contributes to the democratization of education, Instructional Design has an intimate relationship with Distance Education. Instructional Design plays an important role in its effectiveness, being responsible for the development and implementation of projects based on pedagogical concepts, as well as paying attention to restrictions regarding the reality of contractors and their students. When applied as expected, the designer's knowledge generates an enrichment of education, favoring not only the students' perspective, but also that of the teachers themselves who teach the shared materials, therefore, paying attention to their progress only adds to the area.

Keywords: Instructional design, design, education, distance education.





Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

1 INTRODUÇÃO

A educação passou por diferentes avanços ao decorrer dos anos, em prol da apresentação de melhorias e possíveis soluções a problemáticas em torno dos métodos de ensino, além do anseio por seu alinhamento às inovações tecnológicas. A exemplo, menciona-se o *Design* Instrucional, uma abordagem que acompanha os progressos obtidos em estudos voltados à compreensão do processo de aprendizado dos alunos e a sua interação com o espaço de aprendizagem. Ainda é possível reconhecer a sua relação com contextos como a pandemia do coronavírus e a ascensão da Educação a Distância (EAD), que evidenciaram a importância de suas estratégias para assegurar uma mediação de qualidade e adequada aos discentes (COSTA & TANI, 2022A).

Fugindo do esperado, a constatação destes fatores pode não atingir a consciência de muitos, dada a sua baixa popularização e a constante limitação a outras áreas do *design*. Partindo desta perspectiva, este *paper* tem como objetivo identificar as principais características do *Design* Instrucional, indicando suas vantagens e desvantagens, sua importância e as expectativas direcionadas ao designer em atuação.

Tal alcance provém de uma pesquisa bibliográfica, baseada em materiais disponibilizados nas plataformas da *Must University* e do *Google Academic*, cujo acesso ocorreu mediante as palavras-chave: *Design* Instrucional, Educação, *Design* e Educação a Distância. A partir de uma leitura seletiva, os resultados foram reunidos em três tópicos: 2.1, o conceito de *design*; 2.2, o *design* na educação; e 2.2.1, o *design* instrucional: como corresponder às expectativas.

Os pontos trabalhados permitem não apenas uma aproximação com o tema e os objetivos propostos, mas também o contato com informações enriquecedoras ao educador e o seu desempenho em aula, sobretudo, contribui com a avaliação dos conteúdos até então trabalhados na disciplina de *Principles of Instructional Design*.





Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

2 O DESIGN

Atualmente o *design* é comumente associado a estética, criando um imaginário de que o predomínio de suas diretrizes se faz presente em meio a lojas de roupas, nas fotos do site ou das redes sociais de uma marca, na decoração de um apartamento ou até mesmo em um novo modelo de celular. Há então uma correlação ao moderno, ao que está em alta e é uma novidade para a grande maioria.

De fato, é possível listar a sua atenção às novidades como uma entre as características do conceito, no entanto, limitar-se a esses fatores acaba invisibilizando as inúmeras contribuições que já foram proporcionadas à sociedade a partir de seus ideais. Como em um consenso, Santos & Claudino (2023) e Cardoso (2008) explanam que, mesmo que indiretamente, o *design* esteve presente na vida humana a partir da criação das técnicas de criação de utensílios diários cuja finalidade era a de propor melhorias às atividades e, em muitos casos, proporcionar ferramentas padronizadas ao grupo.

Quando nossos ancestrais criavam suas ferramentas de pedra lascada, eles praticavam o design mesmo sem ter conhecimento sobre tal assunto. O design tem como função a melhoria dos aspectos funcionais, ergonômicos e visuais dos produtos, de modo a atender às necessidades do consumidor, melhorando o conforto, a segurança e a satisfação dos usuários. Com o design, firmou-se a ideia de que “a forma segue a função”, ou seja, aquilo que é bem projetado do ponto de vista funcional acaba tendo uma forma agradável, atraindo o cliente (Santos & Claudino, 2023, p.2).

No que concerne a certeza de seu desenvolvimento, o consenso não torna a se repetir. Estima-se que foi por volta do Século XVII que o *Oxford English Dictionary* registrou a palavra *designer*, no entanto, há incerteza que engloba a nitidez de sua origem é refletida na nuance de sua própria nomenclatura:

A origem imediata da palavra está na língua inglesa, na qual o substantivo *design* se refere tanto à ideia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura [...]. A origem





Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. Percebe-se que, do ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar (Cardoso, 2008, p.20).

Seguindo a citação de Santos & Claudino (2023, p.2), hoje o *design* está próximo a proposta de melhorias que envolvem questões estéticas, ergonômicas e até mesmo financeiras. Para Bürdek (2012), o design está associado a problemáticas e compromissos como a visualização dos progressos tecnológicos, a priorização da utilização e o fácil manejo de produtos, a transparência no processo de produção, consumo e reutilização, a promoção de serviços e a comunicação, além de outros requisitos conforme a demanda do cenário. A consideração pela adaptação destas virtudes frente às necessidades de diferentes áreas contribuiu com o desenvolvimento de inúmeras vertentes, como o *Design Gráfico*, *Design de Moda*, *Design de Interiores*, *Web Design* ou o *Design Instrucional*, que se aproxima aos interesses educacionais.

2. 1 O *design* na educação

Em meio aos avanços tecnológicos e aos estudos voltados às melhorias pedagógicas, surge o design instrucional, apresentado por Lima *et al.* (2020, p.95) como “uma ação intencional e sistemática de ensino, que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a utilização de [...] produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de facilitar a aprendizagem humana a partir dos princípios de aprendizados e instrução conhecidos”.

Barreiro (2016, p.63) enxerga o desenvolvimento deste conceito como simultâneo ao aprimoramento das Tecnologias de Informação e Comunicação, usufruindo de seus mecanismos para propor melhorias aos materiais e espaços de aprendizagem. Sobretudo, acompanha o perfil das gerações, que, ao decorrer do tempo, passam a ocupar o papel de protagonista de seu aprendizado a partir de





Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

uma postura ativa e mais independente, exigindo uma reformulação acerca das condições para as múltiplas interações neste processo.

[...] surge o *design* instrucional ou desenvolvimento instrucional (DI), uma nova área de atuação ligada à Educação, mais precisamente à produção de materiais didáticos. Configura-se como uma metodologia que surgiu com as novas práticas do fazer pedagógico e colocam, agora, o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem. Sua história é muito próxima à da Educação a Distância (EaD), sendo, inicialmente, uma prática utilizada quase que exclusivamente nessa modalidade. O DI engloba conhecimentos dos campos de Design, Comunicação, Pedagogia e Tecnologia da Informação (Barreiro, 2016, p.63).

Ainda que não se limite a este formato, o design instrucional possui uma relação íntima com a EAD, sendo este fato mencionado não apenas por Barreiro (2016, p.63), como também por Lima *et al.* (2020), Santos (2014) e Costa & Tani (2022a). Reunindo seus estudos, é possível enxergar que a correlação apontada ocorre devido a circunstâncias como: a democratização do acesso à educação e a necessidade da EAD se encaixar a múltiplas realidades e firmar o interesse, o compromisso, a autonomia e a interação entre os alunos; e a pandemia do coronavírus, onde, sem maiores planejamentos, foi preciso rever a forma com a qual as instituições lidavam com o ensino *online* e as necessidades de seus alunos.

Aprofundando-se na literatura deste campo, Lima *et al.* (2020, p.96) destacam alguns princípios do design instrucional que vão ao encontro às prioridades da EAD, sendo estes:

- Coerência entre os objetivos do estudo e a abordagem pedagógica: é necessário levar o educando a atuar como protagonista do estudo;
- Contextualização: de acordo com o público-alvo elabore a melhor maneira de expor o conteúdo;
- Ênfase na formação e no desenvolvimento de competências: organize os assuntos de modo que promova suas habilidades;
- Estímulo da autonomia: procure formar pessoas capazes de irem a traz de seu próprio crescimento;





Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

- Aprendizagem significativa: atribua ao estudante significação àquilo que se está sendo apresentado, de forma que ele entenda a importância do tema;
- Construtivismo: procure sempre que possível remeter-se à teoria de Jean Piaget, o qual afirma que o verdadeiro conhecimento é fruto de uma elaboração pessoal, resultado de um processo interno de pensamento; e
- Abordagem crítica-reflexiva dos conteúdos: estimule a abordagem dos temas dentro de uma perspectiva crítica levando o estudante a refletir e posicionar-se diante do assunto.

Estes princípios atuam como um guia de seus modelos, entre os quais, é possível citar o *Analysis, Design, Development, Implementation e Evaluation* (ADDIE), apresentado por Costa & Tani (2022c) como:

- *Analysis*, ou análise, é a primeira etapa e marca o reconhecimento de todas as necessidades do público-alvo.
- *Design*, é a segunda etapa, momento em que se desenvolve o desenho do projeto a ser aplicado.
- *Development*, ou desenvolvimento, é a terceira etapa e consiste na produção do que foi definido para o projeto, validando-os em seguida.
- *Implementation*, ou implementação, é a penúltima etapa, marcada pela execução do projeto, seguindo o estimado na segunda etapa.
- *Evaluation*, ou avaliação, é a última etapa, onde se analisa se os objetivos traçados foram alcançados e se há melhorias a serem realizadas ou consideradas futuramente.

Além deste, há outros modelos que podem e devem ser considerados pelo *designer*, sendo que a escolha deve se basear na realidade e as necessidades de cada projeto.





Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

2. 1.1 O *designer* instrucional e a educação

Seguindo Costa & Tani (2022a; 2022b), é possível enxergar que a conduta do designer instrucional se sobressai ao esperado, tanto no que diz respeito ao volume e a complexidade de seus exercícios, quanto em sua importância. Tal significância pode ser refletida em fatores como a otimização do aprendizado e dos recursos utilizados pela equipe a longo prazo, onde a prevenção de riscos possibilita a dedicação em outros setores.

Então o seu compromisso contempla,

(...) a ação intencional e sistemática de ensino, que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a utilização de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de facilitar a aprendizagem humana a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos (Filatro, 2004, p.65, citado por Costa & Tani, 2022a).

Fixando essa amplitude de suas funções e impactos, Portugal & Couto (2010, p.18), citados por Lima et al. (2020, p.97), elucidam que,

“O designer não projeta um objeto material, mas um conjunto de interações”, sendo o ambiente educacional “um conjunto de possíveis interações e não um sistema com resultados definidos. A meta de um designer que atua no campo da Educação é promover um processo mental, denominado aprendizagem, o qual não se pode mensurar e nem predizer”.

A promoção deste aprendizado resulta da relação entre diferentes fatores, que não se limitam ao conteúdo em si. Levando em consideração os ambientes virtuais de aprendizagem, é preciso levar em consideração a acessibilidade dos alunos, facilitando a sua interação com os materiais, os docentes e seus colegas de turma, além do compromisso e a autonomia para lidar com as atividades e prazos propostos (COSTA & TANI, 2022a).

Deste modo, é possível compreender a complexidade mencionada anteriormente, resultando da fuga das expectativas direcionadas às suas funções e a sua proximidade aos desafios e, conseqüentemente, algumas das desvantagens





Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

que envolvem o design instrucional. Isto porque o profissional deve considerar a diversidade e as necessidades de seu público-alvo, prevenindo a ineficácia acerca do nicho do projeto, que em muitos momentos pode enfrentar restrições decorrentes da realidade financeira de cada instituição. A integração de seus saberes aos demais profissionais também entra neste campo, onde muitos enfrentam uma resistência sobre a transparência e o compartilhamento de diferentes saberes, dificultando o planejamento e a agilidade do processo.

Reconhecer e superar essas barreiras é primordial para a eficiência de seu exercício e, sobretudo, para o sucesso do aprendizado dos discentes. O *design* instrucional é uma ferramenta ímpar e, quando bem utilizado, contribui com avanços como os trabalhados nos estudos de Lima *et al.* (2020) e Santos (2014), que destacam o seu papel frente a democratização do ensino, permitindo o contato de jovens e adultos de diferentes classes sociais que desejam conciliar os estudos à sua rotina, e solucionando parte das necessidades vivenciadas na Educação Especial.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante a pesquisa realizada, ficou evidente que o Design Instrucional possui uma complexidade a mais do que o esperado. Isto porque o contato inicial com o seu propósito pode criar uma imagem de que as suas atividades se dedicam ao desenvolvimento de projetos propícios ao aprendizado, no entanto, suas funções se sobressaem ao esperado e exigem atenção e a capacitação contínua do designer instrucional.

O design instrucional é a ponta para que as vantagens desta vertente sejam alcançadas, cabendo a este avaliar os melhores caminhos para o desvio das barreiras que acabam se fazendo presentes nesse conceito. Acompanhar as mudanças tecnológicas, considerar a realidade e a necessidade dos contratantes e seus alunos e valorizar o trabalho em equipe, são algumas entre as medidas a





Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

serem priorizadas para que seu propósito seja alcançado e os discentes tenham acesso a uma educação de qualidade.

4 REFERÊNCIAS

BÜRDEK, B. **Design. História, teoria e prática do design de produtos**. 1Reimp. São Paulo: Edgard Blücher. 2012.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. Editora Blucher. 2008. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=nom6DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT15&dq=o+que+%C3%A9+design&ots=mZIB4B1Tcw&sig=FlsOdtB_fWR_EDbtY2MxdfNdDUA#v=onepage&q=o%20que%20%C3%A9%20design&f=false>

COSTA, D. & Tani, Z. **Conceito e Histórico do Design Instrucional**. [e-book] Flórida: Must University. 2022a.

COSTA, D. & Tani, Z. **Fundamentos e atuação do Designer Instrucional**. [e-book] Flórida: Must University. 2022b.

COSTA, D. & Tani, Z. **Prática do Design Instrucional: Etapas e Modelos**. [e-book] Flórida: Must University. 2022c.

LIMA, G.; Diaz, G. & Triska, E. *O design instrucional no ensino a distância a partir do ponto de vista do design centrado no usuário*. In XV Semana Internacional de Diseño en Palermo XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño **Comunicaciones Académicas** (p. 94-101). 2020. Disponível em: <<https://repositorio.cetys.mx/bitstream/60000/823/1/Actas%20de%20Disen%CC%83o%2031%20Link%20823.pdf#page=94>>

SANTOS, C. **A prática de Design Instrucional no planejamento de um curso a distância de Educação Financeira oferecido a pessoas cegas e pessoas surdas**. 2014. Disponível em: <<https://matematicainclusiva.net.br/pdf/SantosEBRAPEM2014.pdf>>

SANTOS, M. B., & Claudino, S. V. **Sua importância em todos os aspectos**. 2023. Disponível em: <<https://www.fsd.edu.br/wp-content/uploads/2019/12/artigo17.pdf>>

SILVA, A. *et al.* **Design instrucional contextualizado em cursos on-line**. XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior à Distância. 2014. Disponível em: <<http://www.labmidiaeconhecimento.ufsc.br/files/2014/11/esud.pdf>>

