

CUIDADOS ESPECÍFICOS NA APLICAÇÃO DO DESIGN INSTRUCIONAL NA EDUCAÇÃO

SPECIFIC CONSIDERATIONS IN APPLYING INSTRUCTIONAL DESIGN IN EDUCATION

CONSIDERACIONES ESPECÍFICAS EN LA APLICACIÓN DEL DISEÑO INSTRUCIONAL EN LA EDUCACIÓN



10.56238/sevened2026.001-070

Marcelo Martins Holtz

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
E-mail: mmhitapeva@terra.com.br

RESUMO

O objetivo geral deste trabalho consiste inicialmente na compreensão do conceito de “design instrucional”, bem como refletir acerca das possíveis vantagens e desvantagens que poderão derivar desta importante área de atuação dentro da educação. Observa-se a importância da atuação do profissional nomeado como “designer instrucional”, eis que exerce o papel de um líder natural neste processo educacional, mediante funções estratégicas de arquitetura e através de habilidades pessoais próprias, utilizando de argumentos convincentes junto aos parceiros, para que haja aceitação das propostas e assim se obtenha êxito tanto no desenho inicial do modelo pedagógico a ser adotado, bem como na entrega final e posterior execução da solução educacional. Para isso, utilizando-se de pesquisa bibliográfica, foi concluído, a partir de duas vantagens e duas desvantagens percebidas, que é necessário que os interessados sempre acompanhem os ciclos educacionais oriundos do design Instrucional e suas peculiaridades, uma vez que podem existir outras variáveis as quais poderão impactar tanto positivamente como negativamente nos resultados.

Palavras-chave: Design Instrucional. Designer Instrucional. Vantagens. Desvantagens.

ABSTRACT

The general objective of this work initially consists of understanding the concept of “instructional design”, as well as reflecting on the possible advantages and disadvantages that may derive from this important area of activity within education. The importance of the role of the professional named as “instructional designer” is observed, as he plays the role of a natural leader in this educational process, through strategic architectural functions and through his own personal skills, using convincing arguments with partners, to that there is acceptance of the proposals and thus success both in the initial design of the pedagogical model to be adopted, as well as in the final delivery and subsequent execution of the educational solution. For this, using bibliographical research, it was concluded, based on two advantages and two perceived disadvantages, that it is necessary for interested parties to always follow the educational cycles arising from Instructional Design and its peculiarities, since there may be other variables that which could impact both positively and negatively on results.

Keywords: Instructional Design. Instructional Designer. Advantages. Disadvantages

RESUMEN

El objetivo general de este trabajo es comprender el concepto de «diseño instruccional», así como reflexionar sobre las posibles ventajas y desventajas que pueden surgir de esta importante área de actividad dentro de la educación. Se observa la importancia del profesional conocido como «diseñador instruccional», ya que actúa como líder natural en este proceso educativo, mediante funciones arquitectónicas estratégicas y sus propias habilidades personales, utilizando argumentos convincentes con los socios para asegurar la aceptación de las propuestas y, por lo tanto, lograr el éxito tanto en el diseño inicial del modelo pedagógico a adoptar, como en la entrega final y posterior ejecución de la solución educativa. Para ello, a través de una investigación bibliográfica, se concluyó, con base en dos ventajas y dos desventajas percibidas, que es necesario que los interesados sigan siempre los ciclos educativos derivados del diseño instruccional y sus particularidades, ya que pueden existir otras variables que impacten los resultados tanto positiva como negativamente.

Palabras clave: Diseño Instruccional. Diseñador Instruccional. Ventajas. Desventajas.

1 INTRODUÇÃO

O *design* instrucional (DI) pode desempenhar um papel decisivo na promoção do ensino com qualidade, uma vez que tem como missão, entre outras, detectar “lacunas” (Carliner, 2012, n.p.) de aprendizagem, as quais precisam ser preenchidas, para que se tenha um aprendizado alinhado com o atual mundo amplamente tecnológico e instável.

Além disso, o *design* instrucional, enquanto ação educacional intencional e sistemática, identifica um problema de aprendizado, desenha e implementa uma solução (Filatro, 2008, n.p.). Diante de tais conceitos, observa-se tratar de uma temática de grande relevância, e neste sentido, é necessário que seja considerada e enfocada com frequência no contexto educacional acadêmico e corporativo.

Desta forma, utilizando-se de pesquisa bibliográfica como metodologia neste trabalho, tendo inicialmente a compreensão do conceito de *design* instrucional (DI) como objetivo principal, buscou-se em seguida, entender o papel fundamental do *designer* instrucional nesta área, que atua como agente de inovação e arquiteto estrategista, visando intensificar a prática educacional, bem como saber argumentar de forma convincente contra possíveis resistências a mudanças e até mesmo prováveis sabotagens.

Por fim, ao utilizar-se dos recursos de *design* instrucional (DI), reflete-se como vantagens educacionais a chamada aprendizagem autogerida enquanto promotora do protagonismo estudantil, bem como em relação a possibilidade de se ter aprendizagens personalizadas adaptadas a determinados temas específicos, restando questões relacionadas aos custos e monotonia como possíveis desvantagens, as quais precisam ser esmiuçadas com atenção e mitigadas a tempo.

2 DESIGN INSTRUCIONAL (DI) NO CENÁRIO EDUCACIONAL

2.1 DEFININDO *DESIGN* INSTRUCIONAL (DI)

Filatro (2008, p. 2) abrange a temática de “*design* instrucional”, pontuando primeiramente que o *design* é o produto de um processo ou atividades, ao qual possui forma e funcionalidade mediante propósitos e intenções estabelecidas com clareza.

Portanto, ao pensar em formulação de um *design*, é necessário revisar e verificar se tais pretensões educacionais iniciais estão em consonância com o que se pretende entregar em termos de produto, para que não ocorram erros logo no início do processo, os quais poderão desviar a rota e gerar uma entrega equivocada, comprometendo todo o trabalho.

No que concerne a instrução, a autora define como uma atividade de ensino a qual se utiliza de comunicação para gerar aprendizado, e em relação a isso, é fundamental a compreensão dos mecanismos de comunicação existentes para que a informação que se pretenda passar gere conhecimento e por fim aprendizado.

Dessa forma, após definir os conceitos de *design* e instrução de forma separadas, Filatro (2008, p. 2-3) promove a junção destes termos para que se defina *design* instrucional como algo relacionado a uma ação educacional intencional e sistemática pautada em planejamento, desenvolvimento e aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em contextos didáticos específicos, com o intuito de promover a aprendizagem humana.

Em síntese, pode-se entender *design* instrucional como o processo (conjunto de atividades) de identificar um problema (uma necessidade) de aprendizagem e desenhar, implementar e avaliar uma solução para esse problema.

Ao se referir ao trabalho do *design* instrucional, Carliner (2012, n.p.) afirma se tratar de algo que visa reduzir o risco do desconhecido em uma atividade de aprendizagem, ao qual se identificam lacunas de aprendizagem existentes, para que se possa propor soluções educacionais, visando garantir um bom desempenho por parte daqueles que irão participar do processo pedagógico.

Neste diapasão, um exemplo dessas possíveis “lacunas” se refere ao desafio de aprender programação de computadores, utilizando se da implementação de Inteligência Artificial (IA) no código gerado. Observa-se que em relação ao aprendizado no contexto da programação, já existe um vasto material disponível e métodos eficazes de aprendizado.

Todavia, em relação a “IA” como subsídio a programação de computadores, trata-se de algo desconhecido, que ainda vem sendo descoberto, explorado e formatado, ou seja, um “espaço” que precisa ser preenchido corretamente, utilizando-se do processo de *design* instrucional.

2.2 DEFININDO *DESIGNER* INSTRUCIONAL

Quanto ao *designer* instrucional, trata-se de uma agente de inovação ao qual Chaquime e Figueiredo (2013, n.p.) destacam acerca da relevância deste profissional como um técnico conhecedor de boas opções de recursos tecnológicos que subsidiarão os professores em suas ações educativas e na criação de experiências de aprendizagem envolventes e significativas.

Neste contexto educacional moderno, entende-se que a missão do profissional *designer* instrucional é promover a “busca por experiências de aprendizagem significativas e eficazes” (Costa, 2024, p. 116), atuando como um arquiteto estrategista gerador de materiais e ambientes que intensificam o processo educacional, combinando pedagogia e design como que uma obra de arte a serviço da educação.

Por fim, necessário pontuar que é cabível também ao *designer* Instrucional saber mesclar o conhecimento técnico com habilidades interpessoais e retórica, no sentido de “lidar com a resistência à mudança” (Costa, 2024, p. 117), o que é algo natural quando se está diante de novas realidades profissionais.

2.3 DESIGN INSTRUCIONAL (DI) NA EDUCAÇÃO: VANTAGENS E DESVANTAGENS

O *design* instrucional (DI) enquanto agente transformador da educação pode oferecer vantagens nesse processo, as quais precisam ser percebidas e exploradas, para que se potencialize as práticas visando a melhoria contínua.

A aprendizagem autogerida pode ser entendida como um ganho significativo no DI, uma vez que tal abordagem redefine o papel do aluno, colocando-o em uma posição de protagonista do próprio aprendizado (Rodrigues et al., 2023, p.5).

Tal realidade já pode ser observada na utilização de diversas plataformas de cursos online, onde as pessoas se colocam na condição de alunos autônomos, consumindo materiais de aprendizado, escolhendo assim a forma, o ritmo e o foco de aprendizagem que querem para suas vidas, visando auferir ganhos acadêmicos, profissionais e pessoais.

Neste sentido, em relação a personalização da aprendizagem a partir da utilização de *design* instrucional, é pontuada como uma vantagem significativa, uma vez que essa prática permite a adaptação do conteúdo conforme as demandas individuais de cada discente, o que é bem propício neste mundo instável em que o conhecimento, ao passo que se renova diariamente, torna-se também obsoleto rapidamente, de forma que tal personalização pode aumentar a relevância do material de ensino produzido, bem como fomenta a eficácia geral da experiência de aprendizagem (Azevedo, C. M. S.; Nascimento, J. S.; Corrêa, L. L.; Aguiar, M. C. P. & Botelho, S. O., 2024).

Quando algo se torna entediante em um processo educacional, a probabilidade de fracassar e ser descartado se torna gradativamente maior. Partindo deste conceito, extrai-se um alerta dos riscos inerentes ao DI, no sentido de se tornar algo monótono e repetitivo, influenciando negativamente na percepção e por conseguinte na atuação dos discentes, de forma que a falta de elementos motivadores impacta diretamente na perda de interesse dos alunos pela aprendizagem, onde se destaca a importância de mesclar a eficácia do DI com estratégias que mantenham o engajamento e o entusiasmo dos acadêmicos (Machado et al., 2023, n.p.).

Costa (2024, p. 115) elenca os “custos associados” como uma desvantagem acerca da implementação de *design* instrucional, principalmente quando já se está em uma fase de práticas avançadas de DI, o que pode se tornar um fator crítico de sucesso para muitas instituições, correndo-se o risco de que as metas pedagógicas precisem se adequar aos orçamentos mais modestos ou até mesmo cessarem por completo.

Em continuidade, o autor supracitado pontua que não basta somente o investimento inicial em hardware, software e treinamento, mas ainda é necessário o aporte constante de recursos direcionados a atualização dos aparatos tecnológicos e conteúdos, considerando a rapidez com que as inovações tecnológicas se renovam. Esta realidade pode se tornar uma desvantagem, principalmente quando não

há um planejamento de investimentos em DI, podendo todo o processo degradingolar a médio ou curto prazo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho abrange elementos conceituais do “*design* instrucional”, eis que na tarefa identificar lacunas de aprendizagem, pode consistir em uma diligente ferramenta de abordagem sistemática para desenvolvimento pedagógico. Em sequência, são abarcadas definições acerca do profissional *designer* instrucional, que comparado um arquiteto estrategista, emprega esforços na criação de materiais e ambientes que intensificam o processo educacional. Ainda, compreendida a aplicabilidade do design instrucional na educação, analisando algumas vantagens e desvantagens que podem desencadear da prática.

Em síntese, observa-se que a utilização do design instrucional pode consistir em uma flexibilidade direcionada à personalização da aprendizagem, bem como a aprendizagem autogerida enquanto promotora do protagonismo estudantil, perfazendo vantagens significativas. Por outro lado, a possível monotonia e elevados custos podem configurar em desvantagens, considerando ainda a celeridade com que tecnologias são desenvolvidas que rapidamente tornam outras obsoletas.

Por fim, conclui-se que o design instrucional pode configurar como uma importante sistemática a ser ponderada e adotada, podendo potencializar recursos pedagógicos e acarretar impactos positivos no âmbito educacional. Todavia, ante às desvantagens pontuadas, reitera-se a importância de delinear cuidados específicos, como mesclar a eficácia do DI com estratégias que mantenham o engajamento e o entusiasmo dos acadêmicos, com estratégia e planejamento de investimentos, visando a aplicabilidade da técnica e êxito nos resultados almejados.

REFERÊNCIAS

Azevedo, C. M. S.; Nascimento, J. S.; Corrêa, L. L.; Aguiar, M. C. P. & Botelho, S. O. (2024). As práticas do Design Instrucional na educação: uma análise das vantagens e desvantagens sob a perspectiva do profissional Designer instrucional. Brasil: Revista Ilustração.

Carliner, S. (2012). *Informal Learning Basics*. Danvers: American Society for Training & Development. Estados Unidos: ASTD Press.

Chaquime, L. P. & Figueiredo, A. P. S. (2013). O papel do designer instrucional na elaboração de cursos de educação a distância: exercitando conhecimentos e relatando a experiência. Belém/PA: X Congresso Brasileiro de Ensino Superior à Distância,

Costa, R. A. S. (2024). Práticas do profissional de design instrucional: vantagens e desvantagens no contexto educacional. Ponta Grossa-PR: Atena.

Filatro, A. (2008). Design instrucional na prática. São Paulo: Pearson Education do Brasil,

Machado, J. C., Araújo, A. P. de, Almeida, A. P., Andrade, C. de, & Nascimento, J. L. A. do. (2023). A relevância do design instrucional na aprendizagem autogerida on-line e-learning. Brasil: Revista Amor Mundi.

Rodrigues, F. F., Pullen, F. C. dos S., Figueirôa, L. M. de, Magalhães, M. S., & Santos, S. M. A. V. (2023). A aprendizagem autogerida nos cursos on-line com ajuda do design instrucional. Brasil: Revista Ilustração.