

# O DESIGN INSTRUCIONAL NO DESENVOLVIMENTO DO ENSINO E APRENDIZAGEM

*INSTRUCTIONAL DESIGN IN THE DEVELOPMENT OF TEACHING AND LEARNING*

**Raquel Carla de Souza Alves Camargos**

MUST University, Estados Unidos

**Flávia Rodrigues Maforte de Oliveira**

MUST University, Estados Unidos

**Denieli Piva Miranda**

MUST University, Estados Unidos

**Gleicieli Piva**

MUST University, Estados Unidos

**Francielle Maciel Gaspar**

MUST University, Estados Unidos

**Maristela Silvestre Silva**

MUST University, Estados Unidos

**Floresia Ferreira da Silva**

MUST University, Estados Unidos

DOI: <https://doi.org/10.46550/ilustracao.v7i3.572>

Publicado em: 22.03.2026

**Resumo:** Na era atual, as inovações tecnológicas têm adentrado em todas as esferas sociais, principalmente na educação. Tais transformações tem fornecido ferramentas diferenciadas para atuar no campo pedagógico, visando otimizar as relações de ensino e aprendizagem. Dessa forma, o objetivo desse trabalho é compreender, uma dessas novas ferramentas, a saber, o *Desing* Instrucional. Veremos como ele pode atuar no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, na prática docente, assim como nos recursos digitais destinados ao processo educativo, melhorando as práticas pedagógicas e permitindo um ensino mais significativo e envolvente. A metodologia de trabalho será realizada a partir do diálogo com autores que discutem essa problemática, por meio da pesquisa bibliográfica. Ao fim do trabalho conclui-se que é necessário repensar as ferramentas educativas de ensino, pois o desempenho do *Desing* Instrucional depende que as necessidades dos estudantes estejam alinhadas com a proposta pedagógica docente, para que realmente possa haver contribuições significativas para a aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino. Aprendizagem. *Desing*.

**Abstract:** In the current era, technological innovations have entered all social spheres, especially in education. Such transformations have provided different tools to work in the pedagogical field, aiming to optimize teaching and learning



relationships. Therefore, the objective of this work is to understand one of these new tools, namely, Instructional Design. We will see how it can act in the teaching and learning process of students, in teaching practice, as well as in digital resources intended for the educational process, improving pedagogical practices and allowing more meaningful and engaging teaching. The work methodology will be carried out based on dialogue with authors who discuss this issue, through bibliographical research. At the end of the work, it is concluded that it is necessary to rethink educational teaching tools, as their good performance is extremely important and depends on resources that are aligned with all existing needs within the teaching and learning process.

**Keywords:** Teaching. Learning. Drawing.

## Introdução

Na era contemporânea, o advento da tecnologia provocou profundas transformações em várias áreas da sociedade, trazendo inovação e facilidades. Na educação, a tecnologia trouxe novas formas de ensinar e aprender, auxiliando na manutenção das práticas pedagógicas através de recursos digitais, repercutindo positivamente na obtenção do conhecimento.

Assim, objetivo desse trabalho é compreender o *Desing* Instrucional e como ele pode atuar no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, na prática docente e nos recursos digitais destinados ao processo educativo. A metodologia de trabalho será realizada a partir do diálogo com autores que discutem essa problemática, por meio da pesquisa bibliográfica.

Para tanto, esse trabalho contou a divisão em tópicos. No primeiro abordamos o conceito do *Desing* Instrucional, explicando sua origem e sua proposta pedagógica no contexto educativo. Posteriormente, no segundo tópico, contextualizamos o *Desing* Instrucional no contexto educacional, exemplificando sua aplicação e funcionalidades na prática pedagógica e elucidando as principais vantagens e desafios dessa ferramenta.

## A Inovação do *Desing* Instrucional

A tecnologia, na atualidade, tem trazido transformações nas áreas da comunicação, saúde, economia e educação. Nesta última tem gerado inúmeras mudanças, e uma delas está na forma como ensinamos e aprendemos. Novas ferramentas e aplicativos pedagógicos adentraram no universo escolar, possibilitando mais interatividade e dinamismo nas salas de aula, proporcionando ao professor um enriquecimento de sua prática e ao aluno experiências múltiplas de aprendizagem. As várias formas de tecnologias na área da educação, muitas através do acesso à internet, como as aulas virtuais, as bibliotecas digitais, os cursos online, dentre outras, facilitaram o acesso ao conhecimento.

Nesse contexto, o *Design* Instrucional vem como uma forma de propor estratégias para planejar o processo de ensino-aprendizagem, utilizando materiais didáticos, técnicas e atividades

para proporcionar desenvolvimento na aquisição de conhecimento e encarar os desafios do ensino. Uma vez que foi criado para lidar com os desafios existentes nos processos de ensino e aprendizagem e proporcionar uma melhoria da sua qualidade.

O *design* instrucional é uma metodologia de trabalho dedicada aos processos de análise, desenho, desenvolvimento, implementação e avaliação de cursos à distância. Aplica-se desde o momento da concepção da oferta formativa até a sua implementação, direcionando seus esforços, com maior ênfase, na produção dos materiais instrucionais. (Barreiro, 2016, p. 2)

Os estágios do *Desing* Instrucional são análise, *design* e desenvolvimento, implementação e avaliação. Na análise verifica-se as necessidades de aprendizagem existentes, estabelece quais serão os objetivos educacionais, e apresenta as restrições do processo. Já na etapa de *design* e desenvolvimento, temos o planejamento e a produção dos materiais. Posteriormente, na implementação, é quando se capacita os envolvidos neste processo, prepara o ambiente de aprendizagem para os docentes e discentes, e realiza a execução do processo de ensino aprendizagem.

E por fim, na etapa da avaliação, é quando se realiza o acompanhamento, a revisão e a manutenção para realizar ajustes pertinentes. A partir dessas etapas, é possível utilizar o DI nas modalidades de ensino presencial, nas escolas e universidades, à distância como nos cursos online, *e-learning*, e híbrido.

Na modalidade de educação à distância essa ferramenta é muito utilizada por meio de recursos visuais e interativos, sendo também utilizado para suporte a outras modalidades de ensino. Assim, o DI consegue proporcionar mais autonomia e flexibilidade aos alunos, promover interação entre eles, auxiliá-los no processo de ensino e aprendizagem e proporcionar um ensino significativo para os estudantes.

Filatro & Piconez (2004) nos explicam que o *Desing* Instrucional, além de contar com ferramentas tecnológicas, conta também com a intencionalidade pedagógica, ou seja, ele se vale das potencialidades da internet para desenvolver situações didáticas específicas, que venham auxiliar os alunos a compreenderem e interagirem com o conteúdo proposto.

Dessa forma, vemos como o *Desing* Instrucional pode potencializar o processo educativo, oferecendo elementos que auxiliam o desenvolvimento dos estudantes. Assim, no próximo tópico veremos algumas funcionalidades dessa ferramenta na prática pedagógica, mostrando as principais vantagens e desafios que a acompanham.

## **O *Desing* Instrucional no contexto educativo**

O *Design* Instrucional iniciou-se no século XX, a partir das demandas das necessidades educacionais e de treinamento, principalmente na Segunda Guerra Mundial. Foi alicerçada pelas teorias de aprendizagem e pelos avanços da tecnologia, a partir da década 60, com a introdução dos computadores. Seu uso engloba as diferentes etapas de ensino, abarcando do ensino fundamental

ao ensino superior, pois é bastante flexível. Além disso, ele engloba alguns segmentos educativos, dentre eles o Modelo *Flex*, Modelo à La Carte e Modelo Virtual Enriquecido.

### Modelo *Flex*

O modelo FLEX (*Flexible Learning EXperience*) no *design* instrucional é uma abordagem que visa proporcionar uma experiência de aprendizagem adaptável e personalizada, levando em consideração as necessidades individuais dos alunos e os contextos específicos em que a aprendizagem ocorre.

O objetivo principal do modelo FLEX é criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e eficaz, onde os alunos se sentem mais motivados e engajados, podendo alcançar melhores resultados acadêmicos. Uma de suas vantagens é que ele permite que a aprendizagem ocorra em diversos ambientes, não se restringindo a uma sala de aula física. Isso inclui aprendizagem online, em casa, em bibliotecas ou até em espaços públicos.

### La carte

O modelo à *La Carte* no *Design* Instrucional é uma abordagem que oferece aos alunos uma série de opções e recursos educacionais, permitindo que escolham aqueles que melhor atendem às suas necessidades e preferências individuais. Este modelo é inspirado no conceito de um menu de restaurante “à la carte”, onde os clientes podem escolher individualmente cada item que desejam consumir. Ele consiste basicamente em uma gama de múltiplos recursos no qual os instrutores fornecem uma variedade de materiais e recursos educacionais, como vídeos, leituras, exercícios práticos, *quizzes*, discussões em grupo e projetos. Além, disso, os alunos podem escolher quais desses recursos utilizar com base em suas preferências e necessidades.

### Modelo virtual enriquecido

O Modelo Virtual Enriquecido é uma abordagem de *design* instrucional que combina elementos de ensino presencial com componentes de aprendizagem online. Este modelo visa aproveitar a combinação entre as duas formas de ensino, oferecendo uma experiência de aprendizagem que é ao mesmo tempo interativa e flexível. Um dos modelos mais conhecido é *Blended Learning*, que significa aprendizagem híbrida. Ele combina sessões presenciais tradicionais com atividades e recursos online. Isso permite que os alunos tenham a oportunidade de interagir diretamente com os instrutores e colegas, ao mesmo tempo em que aproveitam a flexibilidade e a variedade de recursos digitais.

Porém, mesmo diante de tantas facilidades, há questões que precisam ser trabalhadas nesse modelo de ensino. Castro & Mill (2018), em pesquisa realizada com os próprios alunos, nos relata que foram encontradas algumas dificuldades, como os alunos utilizarem a internet

para outras finalidades, falta de disciplina dos alunos e equipamentos com internet lenta ou inadequados para o trabalho.

Neste sentido percebemos que o DI demanda articulações e estratégias para que realmente promova uma aprendizagem significativa para os estudantes. Para superar estes desafios, é necessário que se estabeleça nas instituições de ensino formação adequada para os docentes, de modo que eles estejam preparados para lidar com essas novas modalidade de ensino, além de um trabalho contínuo com os estudantes, pois somente assim esses recursos serão utilizados adequadamente e proporcionarão metodologias diferenciadas e que atendam às necessidades dos alunos.

### Considerações finais

Nesse sentido, este trabalho mostrou que o *Design* Instrucional pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, tanto presencial, híbrido ou à distância. Vimos que a metodologia *Design* Instrucional pode ser utilizada de várias maneiras nos processos de ensino e aprendizagem, gerando inúmeros benefícios para os estudantes, como a aquisição de conhecimento através das tecnologias, por meio de cursos online, plataformas de ensino, bibliotecas digitais, e assim, desenvolvendo as habilidades na área digital.

Dessa forma, conclui-se que é necessário repensar as ferramentas educativas de ensino, pois seu bom desempenho é de extrema relevância e depende que recursos que estejam alinhados com todas as necessidades existentes dentro do processo de ensino e aprendizagem.

### Referências

- Barreiro, R. M. C. (2016). Um Breve Panorama sobre o Design Instrucional. *EaD Em Foco*, 6(2). Acessado em 29 de junho de 2024. Disponível em <https://doi.org/10.18264/eadf.v6i2.375>
- Castro, Adriane Belluci Belório de, & Mill, Daniel. (2018). Educação híbrida e design instrucional: estudo de caso no Ensino Superior Tecnológico. *Revista Diálogo Educacional*, 18(58), 760-778. Acessado em 29 de junho de 2024. Disponível em <https://doi.org/10.7213/1981-416x.18.058.ds08>
- Filatro, A., & Piconez, S. C. B. (2004). Design instrucional contextualizado. In: Congresso ABED. Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/049-TC-B2.htm> Acessado em 29 de junho de 2024.