

# REVISTA TÓPICOS

---

## ABORDAGEM CONCEITUAL E HISTÓRICA DO DESIGN INSTRUCIONAL COM ÊNFASE PARA ATIVIDADE AUTOGERIDA

DOI: 10.5281/zenodo.10790869

*Francisco das Chagas da Silva Nelço<sup>1</sup>*

### RESUMO

O estudo em questão traz em sua introdução uma evolução do *design* instrucional através da história recente, assim como suas principais transformações ao longo dos tempos e faz-se uma contextualização do assunto em análise. Na sequência, é apresentado o histórico e a conceituação de *design* instrucional destacando sua importância e possibilidades na produção e desenvolvimento de cursos. Com a evolução tecnológica, o *design* instrucional trouxe um diferencial entre um curso meramente conteudista e um curso para disseminar conhecimento e aprendizado. A seleção das estratégias depende dos objetivos do curso, de sua forma de utilização e especialmente dos recursos que seu nicho tem à disposição. Compreender como os usuários irão fazer as atividades, ler os textos ou ouvir os áudios e vídeos devem ser analisados antes de iniciar os preparativos da execução das atividades autogeridas. Na sequência apresenta-se uma experiência em cursos com atividades autogeridas. Ao final, traz-se as considerações finais trazendo as impressões e aprendizados

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

assimilados no respectivo estudo, considerando, sempre, possibilidades de avanços e adequações para o *design* instrucional.

**Palavras-chave:** *Design* instrucional. Atividade autogerida. Tecnologia.

## **ABSTRACT**

The study in question brings in its introduction an evolution of instructional design through recent history, as well as its main transformations over time and a contextualization of the subject under analysis is made. Next, the history and conceptualization of instructional design are presented, highlighting its importance and possibilities in the production and development of courses. With technological evolution, instructional design brought a difference between a merely content course and a course to disseminate knowledge and learning. The selection of strategies depends on the objectives of the course, how it is used and especially on the resources available to your niche. Understanding how users will do the activities, read the texts or listen to the audios and videos must be analyzed before starting the preparations for the execution of the self-managed activities. Next, an experience in courses with self-managed activities is presented. At the end, the final considerations are brought, bringing the impressions and learning assimilated in the respective study, always considering possibilities of advances and adaptations for the instructional design.

**Keywords:** Instructional design. Self-managed activity. Technology.

## **1 Introdução**

# REVISTA TÓPICOS

---

A educação a distância tem seu primeiro registro histórico por volta de 1700 no ensino por correspondência. As atividades chegavam nas residências no formato impresso e traziam os conteúdos a serem estudados. O professor Caleb Phillips, em Boston, no estado americano de Massachusetts, passa a oferecer o curso de Taquigrafia, a arte da escrita em códigos, em aulas a distância.

Partindo desta iniciativa, outras experiências foram realizadas, tornando-se viável a criação de Institutos de Educação baseados no ensino por correspondência. Importante lembrar que a demora em receber o material em casa era motivo de expectativa.

Para Freitas (2014) o ensino a distância durante muito tempo foi entendido como uma forma do chamado ensino não-tradicional ou como uma modalidade do ensino independente, no qual o estudante ou cursista tem certo grau de autonomia para decidir tempo e local de estudos.

Já no princípio, as características do aluno foram representadas pela autonomia, pela flexibilidade de tempo para dedicar aos estudos e a pesquisa individual, direcionada aos interesses pessoais. Um aspecto a ser apresentado é a não aceitação, durante muito tempo, desta modalidade pelos acadêmicos tradicionais que viam a modalidade a distância com ressalvas. Percebemos educadores que acreditam apenas na efetividade do modelo tradicional e que hoje estão sendo envolvidos pela obrigatoriedade de implantação de modelos híbridos.

# REVISTA TÓPICOS

---

Com o a disseminação da pandemia em 2020, não houve espaço para a discussão sobre a efetividade ou não dos modelos híbridos. Em função das condições de isolamento social, foi necessária a implantação imediata do ensino remoto, afinal o ensino não poderia simplesmente ser interrompido por tempo indeterminado.

Estas transformações destacaram a importância dos profissionais para elaboração do material específico do EaD. Os conteúdos para o ensino a distância vão além da transposição do material usado no ensino presencial.

É imprescindível estruturar uma trilha de aprendizagem, escolher uma metodologia, criar uma apresentação visual, verificar a acessibilidade e tantos outros pontos de atenção na criação de conteúdos para esse momento educacional. O profissional de *Design Instrucional* possui uma visão holística do projeto que favorece sua execução.

Já a aprendizagem autogerida e autônoma existe desde os primórdios da história, baseando-se sempre em um motivo para aprender. Esse tipo de aprendizagem é orientado para o desenvolvimento de um objetivo em tempo determinado.

Os educandos planejam, desenvolvem e regulam suas aprendizagens usando os recursos que eles encontram disponíveis. Possivelmente, você já viveu diversas experiências desse tipo. Suponhamos, por exemplo, que você more sozinho, que a luz principal da sua sala, que é embutida, deixou de funcionar e que não há ninguém disponível para ajudá-lo a resolver o problema.

# REVISTA TÓPICOS

---

Você, então, compra uma lâmpada, lê as instruções e faz a substituição. Se encontrar dificuldades, consulta a *internet* ou telefona para alguém mais experiente para solucionar o problema. Substituir a lâmpada foi, portanto, uma aprendizagem autodirigida: você aprendeu de forma autônoma e independente.

Os recursos e materiais que apoiam esse tipo de aprendizagem dependem das tecnologias disponíveis. Há uma relação estreita entre os materiais auto instrucionais e a aprendizagem autodirigida. O material de orientação para substituir a lâmpada embutida, por exemplo, fornece as informações suficientes para a pessoa ser capaz de instalá-la sozinha.

Um pequeno texto e algumas imagens ilustrando a colocação da lâmpada fornecem as informações necessárias. Se a pessoa tiver acesso a um computador, ela pode até comprar o modelo da lâmpada pela *internet* e ter num mesmo site uma demonstração – em vídeo ou em animação – de como trocá-la com os detalhes para a substituição.

Nesta perspectiva, nos cursos autoinstrucionais de forma específica e nos cursos à distância de uma maneira geral, Filatro (2020) afirma que a aprendizagem é autogerida, ou seja, o próprio aluno é o maior responsável por seu aprendizado, planejando, desenvolvendo e regulando suas atividades utilizando-se dos recursos disponíveis no curso.

Observa-se que a apresentação dos conteúdos deve ser feita de forma linear e fragmentada em pequenas doses de crescente dificuldade. O aluno assim é apresentado à teoria em videoaulas e depois à prática com exercícios que

# REVISTA TÓPICOS

---

são automaticamente corrigidos, razão pela qual tem a possibilidade de conferir seus acertos imediatamente.

## 2 O conceito e histórico do *design* instrucional

A história do Design Instrucional remonta a Isaac Pitman em 1860, e sua relevância continua a evoluir, com ênfase na qualidade e excelência do processo de aprendizagem em todos os níveis de ensino. No futuro, espera-se que o designer instrucional lidere estratégias de **conectividade, interatividade, design e inovação**.

Na **perspectiva da educação**, o **Design Instrucional** desempenha um papel crucial na **Educação 4.0**. Com a crescente demanda por métodos de ensino envolventes e tecnologias como a **Internet das Coisas** e a **Big Data**, o Design Instrucional aponta os melhores caminhos para o ensino e aprendizado. Ele envolve o planejamento educacional, especialmente na modalidade **EAD**, abrangendo análise, desenho, desenvolvimento, implementação e avaliação de cursos à distância.

O entendimento predominante entre os estudiosos de *Design* instrucional é a abrangência do conceito. Para Savioli (2020) o *Design* Instrucional é consciencioso por trazer vivências da educação que sejam adequadas a recursos de aprendizagens, sendo eles tecnológicas ou não, levando em consideração uma análise de público e objetivos de aprendizagem.

O elemento inicial a se destacar quando abordamos o *design* instrucional é a identificação do público-alvo. Percebe-se a importância de direcionar o

# REVISTA TÓPICOS

---

olhar para a caracterização do(a) aluno(a) objetivando entender a forma como aprendem e o que se espera como resultado deste aprendizado. De acordo com o seguinte raciocínio:

*Como ponto de partida para compreender o que é design instrucional, consideramos que design é o resultado de um processo ou atividade (um produto), em termos de forma e funcionalidade, com propósitos e intenções claramente definidos, enquanto instrução é a atividade de ensino que se utiliza da comunicação para facilitar a aprendizagem. (...) definimos design instrucional como a ação intencional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana. (Filatro, 2020, p.7)*

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

Considerando a citação abordada, percebemos o direcionamento da ação para o planejamento, desenvolvimento e aplicação intencional com o passo a passo desenhado. Persiste uma preocupação com o desenvolvimento de propostas que estejam alinhadas com a promoção da aprendizagem humana. Neste sentido, conhecer as teorias de aprendizagem fornecerá subsídios para o trabalho do *designer* instrucional que compreenderá como as pessoas aprendem.

É oportuno evidenciar que não é função do *designer* instrucional conhecer o conteúdo das atividades. A incumbência é de facilitar o processo de ensino e viabilizar ferramentas para que o resultado seja alcançado. O *design* instrucional surge como uma demanda da Segunda Guerra Mundial. O treinamento de soldados para as batalhas levou à criação de um padrão de produção de treinamentos e instruções que garantisse que todos recebessem o mesmo conteúdo, com a mesma qualidade.

Utilizado primordialmente para a produção de cursos presenciais, retomando a criação de cursos por correspondência, até chegarmos aos cursos *online*, o *design* instrucional evoluiu no tempo.

Com o passar das décadas, o avanço das tecnologias e a globalização ampliaram as fronteiras e as oportunidades, permitindo que se trabalhe de qualquer lugar e se estude da mesma proporção. Os limites geográficos caíram e a realidade exige cada vez mais profissionais especializados na concretização de projetos educacionais.

# REVISTA TÓPICOS

---

A função do *Designer* Instrucional vai além do papel do professor, do tutor e do conteudista. Filatro (2004) enfatiza que a profissão envolve uma prática intencional e sistemática de ensino, que engloba o planejamento, o desenvolvimento e a utilização de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em diversas práticas pedagógicas, com a finalidade de facilitar a aprendizagem humana a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos.

### **3 Percepção sobre atividade autogerida**

Na atividade autogerida o material normalmente segue o tipo reprodutivo-informativo, que é basicamente um repositório digital de informação organizado em uma sequência lógica pela qual o aluno avança de acordo com um critério definido, quais sejam, cronológico, sequencial, com complexidade crescente e outros diversos.

Habitualmente, não existe tutoria ativa nesse formato de curso, ou seja, não existem tutores acompanhando diariamente o progresso dos alunos e incentivando-os a desenvolver atividades relacionadas aos conteúdos. Acontece que são pequenas interações para tirar eventuais dúvidas sobre algum tópico do material. Percebamos que isso não deve ser considerado uma desvantagem, e sim uma característica bem alinhada ao tipo de curso mais comum oferecido na *internet*.

Para Costa e Tani (2022), existe a oportunidade de se utilizar de grupos fechados em mídias sociais, como o *Facebook*, para incentivar a troca de mensagens e dúvidas entre os alunos. Contudo, como o uso dessas

# REVISTA TÓPICOS

---

ferramentas é feito por deliberação dos professores, nem todos os cursos as incorporam.

O desejável é mesmo manter todos os processos de interação e de comunicação dentro do ambiente virtual de aprendizagem do curso, especialmente quando temos cursos dentro do ensino formal e da educação corporativa, para que se possa acompanhar a validação do processo de aprendizagem dos alunos, receber o *feedback* sobre o curso e poder, a partir dos resultados, prever melhorias contínuas.

Quando se planeja o *design* instrucional de um curso é fundamental que se analise o tipo de aprendizagem que será o foco. Como percebemos, essa decisão orienta o tipo de material educacional e o acompanhamento do aprendiz. Savioli e Torezani (2020) entendem que o *design* instrucional pode ser desenvolvido para um curso todo focado em aprendizagem autogerida, mas também pode mesclar a aprendizagem autogerida com outras formas.

O importante é analisar as relações entre esse tipo de aprendizagem e a produção de materiais e acompanhamento dos aprendizes. Podemos deduzir, por exemplo, em cursos *online* em que não há turmas definidas com início e término determinados. Os participantes entram no curso a qualquer momento. Em situações como essa, produzir um DI com o foco na aprendizagem autogerida permite que cada um siga seu ritmo com mais flexibilidade.

# REVISTA TÓPICOS

---

Nas propostas de cursos onde se detectam dificuldades de conexão com a *internet* pelos usuários, como em regiões com acesso difícil ou com tempo limitado, a aprendizagem autogerida com materiais educacionais que possam ser acessados *offline* pode ser a melhor opção. O aprendizado autogerido possibilita que o usuário siga seu próprio ritmo oferecendo flexibilidade no estudo. Todavia, prever esse tipo de aprendizagem e os materiais que a favorecem traz vantagens na produção do *design* instrucional de cursos *online*.

## **4 Vivências com a aprendizagem autogerida**

Podemos destacar de forma positiva a avaliação da aprendizagem autogerida, uma vez que a mesma traz uma série de benefícios aos cursistas especialmente quando estimula e favorece a autonomia e as condições locais e de recursos disponíveis a cada participante de qualquer proposta de estudo ofertada.

Sob a ótica das vantagens encontradas, podemos citar a disponibilidade de recursos tecnológicos e, inclusive, a oportunidade de fazer uso de diversas ferramentas de vídeo, áudio, e-books e outros. No campo das desvantagens aponto a conexão baixa em alguns ocasiões e alguns prazos fixados de forma mais rígida.

Dentre as experiências com a aprendizagem autogerida evidencio alguns cursos realizados pela Fundação Demócrito Rocha em parceria com a Universidade Aberta do Nordeste – UANE que oferta através de seu ambiente virtual de aprendizagem cursos de extensão, técnicos e de

# REVISTA TÓPICOS

---

aperfeiçoamento. Esta plataforma oferta cursos nas áreas ambiental, social, educacional entre outras.

Outra valorosa instituição que se destaca nesta temática é o Portal UFC Virtual vinculado a Universidade Federal do Ceará que se destaca na oferta de cursos EAD na área de tecnologias educacionais voltados para a capacitação e qualificação de professores e gestores da área educacional.

## 5 Considerações Finais

A tecnologia pode alavancar o *design* instrucional para cursos e os alunos em todas as dimensões do tempo e lugar. Em especial, quando consideramos as tecnologias síncronas e os sistemas de resposta à audiência que foram e continuam a ser desenvolvidas. O *design* instrucional promove o aumento do engajamento e da compreensão dos alunos, favorecendo o aprendizado e fornecendo feedback instantâneo tanto para o mediador da aprendizagem quanto para o estudante, a fim de ajudá-los a entender como os recursos tecnológicos podem contribuir para uma aprendizagem mais autônoma.

O *design* instrucional inclui um amplo aspecto de aplicações. Contudo, quando um educador deseja mover um grupo de alunos por meio de um processo de aprendizagem, deve utilizar a aprendizagem autogerida; pois, planejar uma disciplina é uma tarefa árdua. Porém quando ocorre o planejamento de uma disciplina de uma forma não pedagógico, pode levar o docente a enfrentar um alto grau de evasão, por muitos alunos não

# REVISTA TÓPICOS

---

conseguirem perceber ou não compreenderem adequadamente os objetivos pretendidos e, a importância do conteúdo abordado.

Destacou-se, essencialmente, uma reflexão contextualizada do processo de ensino e aprendizagem do qual faz parte o *design* instrucional e as atividades autogeridas, que consideram as interações e mediações entre os envolvidos, e não somente os objetos educativos. Nesta perspectiva, e diante de limitações inicialmente presentes neste estudo, espera-se que outros estudos possam produzir e difundir novas percepções sobre a temática, enriquecendo o debate e possibilitando a reconstrução dos conhecimentos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Costa, D. e Tani, Z. (2022). Plataformas Adaptativas. [e-book] Flórida: Must University.

Filatro, A. (2008). *Design Instrucional na Prática*. Pearson Prentice Hall.

Filatro, A. (2010). *Design Instrucional contextualizado: educação e tecnologia*. 3ª edição. São Paulo: Senac.

Filatro, A. (2020). *Design Instrucional na Prática*. Pearson Prentice Hall.

Freitas, L. C. (2014). *Avaliação educacional: Caminhando pela contramão*. São Paulo: Vozes.

# REVISTA TÓPICOS

---

Palloff, R M. e Pratt, K. (2013). O Instrutor *Online*: Estratégias para a excelência profissional. Tradução: Fernando de Siqueira. Porto Alegre: Penso.

Savioli, C. e Torezani, G. (2020). *Design Instrucional e Negócio Digital*: Como planejar, produzir e publicar um negócio virtual educacional. Brasília: Clube de Autores.

<sup>1</sup> Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales, Asunción – PY. Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University, Flórida – USA. Especialista em Gestão da Educação Pública pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduado em Pedagogia com Habilitação em Matemática pela Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA. Professor de Matemática nos anos finais do ensino fundamental na EMEF Expedito Mendes Chaves em Sucesso – Tamboril / CE. E-mail: [fnelco@gmail.com](mailto:fnelco@gmail.com)