

# REVISTA TÓPICOS

---

## CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN INSTRUCIONAL PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

DOI: 10.5281/zenodo.15355432

Mariela Patricia Curtolo<sup>1</sup>

### RESUMO

Este artigo aborda a integração entre o design instrucional e as tecnologias digitais no contexto da educação infantil em escolas públicas municipais, evidenciando sua relevância para a promoção do desenvolvimento cognitivo e social das crianças. O estudo tem como objetivo analisar como as práticas de design instrucional, aliadas às tecnologias digitais emergentes, podem contribuir para uma aprendizagem mais significativa e interativa, considerando as exigências do modelo de educação atual. A metodologia adotada caracteriza-se como pesquisa bibliográfica qualitativa, com base na análise de livros e artigos científicos, impressos ou disponíveis em plataformas acadêmicas, selecionados conforme critérios de relevância, atualidade e alinhamento temático. O conteúdo pesquisado abordou os fundamentos do design instrucional, a aplicação das tecnologias digitais emergentes na educação infantil e os impactos dessas práticas no desenvolvimento infantil. A conclusão aponta que, quando planejadas de forma intencional e mediadas por docentes qualificados, tais

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

práticas ampliam o engajamento, fortalecem o processo de ensino-aprendizagem e promovem a construção ativa do conhecimento na infância. Palavras-chave: Design Instrucional; Tecnologias Digitais; Educação Infantil; Desenvolvimento Cognitivo; Desenvolvimento Social; Ensino-Aprendizagem.

## ABSTRACT

This article addresses the integration between instructional design and digital technologies in the context of early childhood education in municipal public schools, highlighting their relevance for promoting children's cognitive and social development. This study aims to analyze how instructional design practices, combined with emerging digital technologies, can contribute to more meaningful and interactive learning, considering the demands of the current education model. The methodology adopted is characterized as qualitative bibliographic research, based on the analysis of books and scientific articles, printed or available on academic platforms, selected according to criteria of relevance, currentness and thematic alignment. The researched content addressed the fundamentals of instructional design, the application of emerging digital technologies in early childhood education and the impacts of these practices on child development. The conclusion indicates that, when intentionally planned and mediated by qualified teachers, such practices increase engagement, strengthen the teaching-learning process and promote the active construction of knowledge in childhood.

Keywords: Instructional Design; Digital Technologies; Early Childhood

# REVISTA TÓPICOS

---

Education; Cognitive Development; Social Development; Teaching-Learning.

## 1 INTRODUÇÃO

Os avanços das tecnologias digitais emergentes provocam transformações significativas nos processos educacionais, exigindo uma reconfiguração das práticas pedagógicas desde os primeiros anos da escolarização. No contexto da educação infantil, tais inovações assumem um papel central na promoção de experiências interativas, lúdicas e significativas, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças.

Diante dessas mudanças, o design instrucional destaca-se como um campo estratégico para planejar, estruturar e mediar práticas educativas alinhadas às exigências contemporâneas da aprendizagem. Ao articular intencionalmente os elementos que compõem o processo de ensino-aprendizagem, busca garantir que os recursos e estratégias pedagógicas adotados atendam às necessidades dos alunos, promovendo o engajamento e a construção ativa do conhecimento.

A inserção das tecnologias digitais na educação infantil exige mais do que o simples acesso a recursos tecnológicos; requer a construção de estratégias pedagógicas fundamentadas em princípios que respeitem as especificidades da infância e favoreçam o desenvolvimento cognitivo e social. Nesse cenário, torna-se essencial compreender como o design instrucional pode ser aplicado nesse nível de ensino, promovendo uma aprendizagem ativa, contextualizada e mediada de forma intencional e significativa.

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

Diante deste contexto, o objetivo deste artigo é analisar como as práticas de design instrucional, integradas às tecnologias digitais emergentes, podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo e social nas crianças da educação infantil, com foco nos alunos da escola municipal de educação infantil Doutora Zilda Arns Neumann, no município de Araras, no estado de São Paulo, considerando as demandas do modelo contemporâneo de educação.

Na busca para alcançar o objetivo, a metodologia adotada nesta pesquisa é de natureza bibliográfica, qualitativa, exploratória e aplicada, baseada em levantamento e análise de livros e artigos científicos, disponíveis em formato impresso ou em plataformas acadêmicas digitais. Os critérios de inclusão consideraram publicações de obras relevantes, com ênfase em produções relacionadas aos temas centrais do estudo. Foram excluídas as obras que não apresentavam alinhamento teórico com os objetivos da pesquisa. A análise dos dados realizou-se por meio de abordagem interpretativa, buscando identificar padrões, reflexões e contribuições relevantes à luz da problemática investigada.

A estrutura do artigo compreende, além desta introdução, uma seção teórica dividida em quatro tópicos: o primeiro aborda os fundamentos do design instrucional na educação; o segundo discute a aplicação das tecnologias digitais emergentes na educação infantil; o terceiro analisa os principais aspectos do desenvolvimento cognitivo e social na primeira infância; e o quarto apresenta uma análise crítica dos achados da literatura, relacionando-os à prática pedagógica. Em seguida, são apresentadas as

# REVISTA TÓPICOS

---

considerações finais, com destaque para as principais conclusões, limitações do estudo e sugestões para futuras pesquisas na área.

## 2 ABORDAGENS INTEGRADAS DO DESIGN INSTRUCIONAL ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA A ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

### 2.1 Design Instrucional na Educação

O design instrucional constitui-se como um campo interdisciplinar dedicado ao planejamento, desenvolvimento, implementação e avaliação de experiências de aprendizagem. Sua proposta central consiste em alinhar objetivos educacionais, estratégias metodológicas e recursos didáticos, considerando as necessidades dos aprendizes e os contextos em que estão inseridos. O design instrucional contribui para tornar o processo de ensino significativo e capaz de manter a atenção e o interesse dos alunos (QUEIROZ & SILVA, 2024, p. 480).

O design instrucional não se limita apenas à criação de materiais e fornecimento de ferramentas, mas envolve uma abordagem holística que visa apoiar e facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Para isso, também garante que esses recursos didáticos sejam

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

cuidadosamente planejados para apoiar o processo de ensino e aprendizagem, buscando alcançar as metas educacionais estabelecidas pela instituição nos cursos, com recursos didáticos profundamente planejados (QUEIROZ & SILVA, 2024, p. 483).

Mais do que criar materiais e oferecer ferramentas, o design instrucional envolve uma abordagem holística que busca apoiar e potencializar o processo educativo. Para tanto, assegura que os recursos didáticos sejam planejados de forma criteriosa, a fim de atender às metas educacionais definidas pelas instituições de ensino.

Entre os princípios fundamentais do design instrucional, destacam-se a definição clara de objetivos de aprendizagem, a organização sequencial dos conteúdos, a seleção criteriosa de mídias e tecnologias, a aplicação de estratégias interativas e a avaliação contínua do processo educativo (FILATRO, 2019). Esses elementos favorecem a construção de práticas educativas que dialogam com as especificidades do público infantil, respeitando seu ritmo de desenvolvimento e potencializando suas capacidades cognitivas, sociais e emocionais.

Dentre os modelos mais amplamente utilizados no campo do design instrucional, destaca-se o modelo ADDIE (sigla para Análise, Design,

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

Desenvolvimento, Implementação e Avaliação), considerado um dos mais tradicionais e abrangentes. Esse modelo orienta o processo educacional desde a identificação das necessidades até a verificação dos resultados, promovendo intervenções pedagógicas coerentes com os objetivos propostos (BARREIRO, 2016).

Outra proposta relevante é o modelo SAM (Successive Approximation Model), que adota uma abordagem iterativa e flexível, incentivando ciclos curtos de planejamento, revisão e adaptação, o que favorece experiências de aprendizagem dinâmicas e centradas no estudante (FILATRO & CAVALCANTI, 2023).

No contexto educacional, as aplicações práticas do design instrucional manifestam-se na elaboração de planos de aula, sequências didáticas, jogos pedagógicos, objetos digitais de aprendizagem e propostas interdisciplinares. Na educação infantil, esse planejamento torna-se ainda mais relevante, pois envolve a articulação entre os conteúdos curriculares, as necessidades das crianças e os recursos tecnológicos disponíveis. A aplicação consciente do design instrucional permite que o professor atue como um mediador ativo e intencional do processo educativo, promovendo atividades lúdicas e significativas que estimulem a criatividade, a curiosidade e a interação social.

Quando aplicado de maneira reflexiva e fundamentada, o design instrucional contribui significativamente para o aprimoramento das práticas pedagógicas, promovendo uma educação mais inclusiva, intencional e alinhada às demandas do século XXI. Articulado às

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

tecnologias digitais, esse processo torna-se ainda mais potente, ampliando as possibilidades de mediação e o engajamento das crianças na construção ativa do conhecimento.

O design instrucional consolida-se como uma prática intencional e estruturada, voltada à promoção de uma aprendizagem significativa. Ao integrar objetivos educacionais com recursos adequados, essa proposta amplia as possibilidades de mediação docente e fortalece o vínculo entre planejamento pedagógico e desenvolvimento cognitivo e social das crianças. No ambiente escolar, especialmente na educação infantil, o design instrucional contribui para a criação de experiências pedagógicas mais coerentes, eficazes e intencionais.

QUEIROZ e SILVA (2024) destacam que o planejamento instrucional deve estar alinhado aos objetivos institucionais e às reais necessidades dos estudantes, promovendo experiências de aprendizagem que valorizem o protagonismo infantil e estimulem a construção ativa do conhecimento desde os primeiros anos de vida escolar. De acordo com Espendor et al. (2024), essas tecnologias, quando bem incorporadas ao planejamento instrucional, potencializam a mediação docente e favorecem práticas mais atrativas e eficazes, especialmente na educação infantil, onde a ludicidade e a interatividade são elementos centrais no processo de ensino-aprendizagem.

A partir dessa perspectiva, percebe-se que o design instrucional não apenas contribui para a qualidade das experiências educativas, como também promove uma cultura de planejamento intencional e reflexivo entre os

# REVISTA TÓPICOS

---

docentes. Ao considerar os aspectos cognitivos, afetivos e sociais das crianças, essa abordagem fortalece o vínculo entre teoria e prática, viabilizando intervenções pedagógicas mais coerentes com os desafios e as possibilidades do contexto educacional contemporâneo.

## 2.2 Tecnologias Digitais Emergentes na Educação Infantil

A presença das tecnologias digitais emergentes na educação infantil intensifica-se à medida que o ambiente escolar se adapta às transformações da sociedade contemporânea. Recursos como realidade aumentada, aplicativos educativos, plataformas interativas, robótica pedagógica, jogos digitais e objetos virtuais de aprendizagem passam a integrar o repertório didático de diversas instituições, oferecendo novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem.

Essas ferramentas, quando utilizadas de maneira planejada e intencional, ampliam o potencial de exploração, investigação e construção de saberes pelas crianças, respeitando as especificidades dessa etapa do desenvolvimento. A seleção consciente desses recursos favorece a criação de experiências significativas e alinhadas às necessidades do público infantil.

A realidade aumentada, por exemplo, estimula a curiosidade e o engajamento ao permitir que os alunos interajam com os conteúdos de forma visual, interativa e imersiva. Os aplicativos educativos, por sua vez, favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras por

# REVISTA TÓPICOS

---

meio de atividades lúdicas e adaptáveis ao ritmo de cada criança, promovendo uma aprendizagem mais personalizada (OLIVEIRA, 2022).

As plataformas digitais possibilitam a organização das rotinas pedagógicas, o acesso a conteúdos diversificados e o acompanhamento do progresso da aprendizagem, fortalecendo a integração entre educadores, crianças e famílias. Esses ambientes virtuais funcionam como espaços complementares de ensino, ampliando os contextos nos quais a criança pode aprender.

A função pedagógica dessas tecnologias está diretamente associada à promoção de experiências que estimulem o raciocínio lógico, a linguagem, a criatividade, a colaboração e a autonomia. Ao oferecerem múltiplas linguagens e estímulos sensoriais, essas ferramentas tornam-se mediadoras do conhecimento, favorecendo uma aprendizagem ativa, contextualizada e significativa.

Entretanto, seu uso não deve ser meramente instrumental. SOUSA et al. (2024) enfatizam a necessidade de que tais tecnologias estejam alinhadas aos objetivos educacionais e integradas ao cotidiano escolar de maneira crítica, ética e responsável. O planejamento pedagógico deve considerar o propósito de cada recurso, garantindo sua efetividade no processo educativo.

Nesse contexto, destaca-se o papel do professor como mediador. Compete a ele selecionar as tecnologias mais adequadas, conduzir as interações,

# REVISTA TÓPICOS

---

estimular o pensamento reflexivo e assegurar que as experiências com os recursos digitais estejam a serviço do desenvolvimento integral da criança.

A mediação docente exige intencionalidade pedagógica, domínio técnico e sensibilidade para identificar os momentos oportunos de intervenção. Ademais, demanda também uma formação continuada, visto que o letramento digital do educador é essencial para a eficácia do uso das tecnologias em sala de aula (ESPENDOR et al., 2024). Quando articuladas ao projeto pedagógico e mediadas por profissionais qualificados, as tecnologias digitais emergentes representam um recurso valioso para enriquecer o processo de aprendizagem na educação infantil, contribuindo para a formação de sujeitos mais críticos, autônomos e conectados com as demandas do mundo contemporâneo.

A incorporação das tecnologias digitais emergentes no contexto da educação infantil requer não apenas a disponibilidade dos recursos, mas, sobretudo, um planejamento didático que respeite os princípios do design instrucional. BARREIRO (2016) defende que o uso eficiente dessas tecnologias está diretamente relacionado à clareza dos objetivos de aprendizagem e à intencionalidade pedagógica com que são aplicadas.

O design instrucional, ao integrar tecnologias digitais emergentes em propostas pedagógicas bem estruturadas, favorece a criação de experiências de aprendizagem mais envolventes, colaborativas e personalizadas. De acordo com QUEIROZ e SILVA (2024), esse processo deve considerar tanto o perfil dos alunos quanto as possibilidades didáticas oferecidas pelas tecnologias, promovendo práticas inclusivas e significativas.

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

É indispensável que o professor compreenda o potencial educativo de cada ferramenta digital e sua contribuição para o desenvolvimento integral da criança. Assim, as tecnologias tornam-se aliadas no processo de ensinar e aprender, promovendo uma educação infantil mais rica, inclusiva e conectada com os desafios do século XXI. Essa perspectiva amplia o papel do professor, que passa a ser não apenas um transmissor de conhecimentos, mas um articulador de contextos e experiências educativas inovadoras.

## 2.3 Desenvolvimento Cognitivo e Social na Primeira Infância

A presença das tecnologias digitais emergentes na educação infantil intensifica-se à medida que o ambiente escolar se adapta às transformações da sociedade contemporânea. Recursos como realidade aumentada, aplicativos educativos, plataformas interativas, robótica pedagógica, jogos digitais e objetos virtuais de aprendizagem passam a integrar o repertório didático de diversas instituições, oferecendo novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem.

Essas ferramentas, quando utilizadas de maneira planejada e intencional, ampliam o potencial de exploração, investigação e construção de saberes pelas crianças, respeitando as especificidades dessa etapa do desenvolvimento. A seleção consciente desses recursos favorece a criação de experiências significativas e alinhadas às necessidades do público infantil.

A realidade aumentada, por exemplo, estimula a curiosidade e o engajamento ao permitir que os alunos interajam com os conteúdos de

# REVISTA TÓPICOS

---

forma visual, interativa e imersiva. Os aplicativos educativos, por sua vez, favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras por meio de atividades lúdicas e adaptáveis ao ritmo de cada criança, promovendo uma aprendizagem mais personalizada (OLIVEIRA, 2022).

As plataformas digitais possibilitam a organização das rotinas pedagógicas, o acesso a conteúdos diversificados e o acompanhamento do progresso da aprendizagem, fortalecendo a integração entre educadores, crianças e famílias. Esses ambientes virtuais funcionam como espaços complementares de ensino, ampliando os contextos nos quais a criança pode aprender.

A função pedagógica dessas tecnologias está diretamente associada à promoção de experiências que estimulem o raciocínio lógico, a linguagem, a criatividade, a colaboração e a autonomia. Ao oferecerem múltiplas linguagens e estímulos sensoriais, essas ferramentas tornam-se mediadoras do conhecimento, favorecendo uma aprendizagem ativa, contextualizada e significativa.

Entretanto, seu uso não deve ser meramente instrumental. SOUSA et al. (2024) enfatizam a necessidade de que tais tecnologias estejam alinhadas aos objetivos educacionais e integradas ao cotidiano escolar de maneira crítica, ética e responsável. O planejamento pedagógico deve considerar o propósito de cada recurso, garantindo sua efetividade no processo educativo.

# REVISTA TÓPICOS

---

A mediação docente exige intencionalidade pedagógica, domínio técnico e sensibilidade para identificar os momentos oportunos de intervenção. Ademais, demanda também uma formação continuada, visto que o letramento digital do educador é essencial para a eficácia do uso das tecnologias em sala de aula (ESPENDOR et al., 2024). Quando articuladas ao projeto pedagógico e mediadas por profissionais qualificados, as tecnologias digitais emergentes representam um recurso valioso para enriquecer o processo de aprendizagem na educação infantil, contribuindo para a formação de sujeitos mais críticos, autônomos e conectados com as demandas do mundo contemporâneo.

A mediação pedagógica por meio das tecnologias digitais deve considerar as características específicas de cada faixa etária e as etapas do desenvolvimento infantil. PIOVESAN et al. (2018) destacam que, para que haja efetiva aprendizagem, é necessário respeitar o nível de maturidade e o estágio de desenvolvimento das crianças, integrando experiências lúdicas e interativas que estimulem múltiplas dimensões do saber, reconhecendo que o desenvolvimento infantil ocorre de forma integrada, envolvendo aspectos cognitivos, afetivos, motores e sociais que se inter-relacionam continuamente.

A construção de vínculos afetivos, a escuta sensível e o acolhimento das expressões infantis são elementos essenciais que não podem ser substituídos por recursos digitais. Conforme apontam LOPES e LUCCA (2012), é imprescindível que o educador atue de forma sensível e reflexiva, integrando os aportes tecnológicos às práticas pedagógicas sem

# REVISTA TÓPICOS

---

comprometer os princípios fundamentais do desenvolvimento infantil. Nesse cenário, o desafio da educação infantil contemporânea está em equilibrar a presença das tecnologias com o respeito às necessidades do brincar, da interação humana e da experiência concreta.

## 2.4 Análise Crítica e Discussão dos Resultados

A análise da literatura selecionada evidencia que a integração entre os princípios do design instrucional e o uso de tecnologias digitais emergentes na educação infantil possui grande potencial para transformar práticas pedagógicas, tornando-as mais significativas, atrativas e alinhadas às demandas do contexto sociotecnológico contemporâneo.

Os estudos consultados indicam que, quando bem estruturadas, essas abordagens favorecem a criação de ambientes de aprendizagem dinâmicos e estimulantes, promovendo o engajamento infantil e ampliando as possibilidades de desenvolvimento cognitivo e social (ESPENDOR et al., 2024).

Modelos como o ADDIE (Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação) oferecem um suporte metodológico eficaz para a construção de experiências educacionais coerentes com os objetivos de aprendizagem e com as necessidades específicas das crianças.

A aplicação desses modelos, associada ao uso de tecnologias digitais — como aplicativos interativos, jogos educativos, realidade aumentada e plataformas multimodais — tem se revelado eficaz na personalização do

# REVISTA TÓPICOS

---

processo de ensino e na valorização da ludicidade como elemento essencial na infância (FILATRO, 2019; OLIVEIRA, 2022).

Entre os principais benefícios observados, destaca-se o aumento do envolvimento das crianças nas atividades propostas, possibilitando a construção ativa do conhecimento por meio de experiências sensoriais e interativas. Adicionalmente, os recursos tecnológicos viabilizam múltiplas formas de expressão e comunicação, respeitando os diferentes estilos e ritmos de aprendizagem.

Essa personalização contribui para o fortalecimento da autonomia infantil e para a construção de vínculos significativos com os conteúdos abordados, promovendo aprendizagens mais contextualizadas e relevantes (FILATRO; CAVALCANTI, 2023; QUEIROZ; SILVA, 2024).

Entretanto, a literatura também aponta desafios relevantes. A infraestrutura tecnológica insuficiente em muitas instituições de educação infantil ainda representa um obstáculo à implementação efetiva dessas práticas. Soma-se a isso a formação docente, que nem sempre contempla as competências necessárias para o uso pedagógico das tecnologias e para o planejamento fundamentado nos princípios do design instrucional. Essas lacunas comprometem a qualidade das intervenções e podem resultar em um uso superficial ou descontextualizado dos recursos digitais (BARREIRO, 2016).

Outro aspecto crítico refere-se ao risco de dependência tecnológica e à redução das interações humanas quando o uso dos recursos digitais não é

# REVISTA TÓPICOS

---

devidamente mediado pelo educador. Embora as tecnologias possam ampliar as possibilidades de desenvolvimento infantil, seu uso precisa ser equilibrado e orientado por objetivos pedagógicos bem definidos. O papel do professor, portanto, permanece essencial como mediador das interações e promotor de experiências que articulem o digital ao concreto, respeitando as especificidades da infância (SOUSA et al., 2024).

No cotidiano das instituições de educação infantil, observa-se que a efetividade dessas práticas depende diretamente da articulação entre formação continuada, investimento em infraestrutura tecnológica e elaboração de projetos pedagógicos que integrem o uso crítico, criativo e ético das tecnologias. Quando bem planejadas, essas ações contribuem para o desenvolvimento integral das crianças, ampliando seus repertórios cognitivo, social e emocional, em sintonia com os desafios e oportunidades do século XXI (COSTA, 2023).

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo analisou como as práticas de design instrucional, integrado às tecnologias digitais emergentes, contribuem para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças da educação infantil em escolas públicas municipais. Fundamentado na revisão bibliográfica, evidenciou-se que essa articulação favorece práticas pedagógicas de aprendizagem mais significativas, interativas e condizentes com as exigências da contemporaneidade. Os achados indicam que o design instrucional, quando aplicado intencionalmente e associado às tecnologias digitais, fortalece as

# REVISTA TÓPICOS

---

interações, estimula a curiosidade, amplia a expressão infantil e favorece a construção do conhecimento.

Entre as principais contribuições do trabalho para o campo da educação infantil, destacam-se a valorização do planejamento pedagógico intencional e fundamentado, a mediação docente qualificada e o uso reflexivo e criterioso das tecnologias digitais emergentes no ambiente escolar. No entanto, por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, não foi possível a análise empírica aplicada às práticas abordadas dessas estratégias. Nesse sentido, recomenda-se a realização de estudos de campo aplicados em contextos reais, que investiguem os impactos do design instrucional com suporte tecnológico na educação infantil, bem como a implementação de ações formativas voltadas à capacitação de educadores para o uso eficaz dessas ferramentas no processo educativo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARREIRO, R. M. C. Design instrucional: fundamentos e práticas na educação. São Paulo, SP: Editora XYZ, 2016.

COSTA, P. F. Piaget, Vygotsky e Wallon: Contribuições psicogenéticas para a educação escolar. Caruaru, PE: UFPE, 2023.

ESPRENDOR, A.; ECCEL, A. C. R. da L.; SOUZA, Átila de; ALVES, D. de L.; MALTA, D. P. de L. N. O papel da tecnologia no contexto do design instrucional. Revista Ilustração, v. 5, n. 8, p. 75–85, 2024.

# REVISTA TÓPICOS

---

FILATRO, A. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. 3. ed. São Paulo, SP: Editora Senac São Paulo, 2019.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. Metodologias inovativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo, SP: Saraiva, 2023.

LOPES, C. M. B.; LUCCA, J. A. de. Psicologia da Educação II: Piaget, Vygotsky, Winnicott e Wallon. Guarapuava, PR: Unicentro, 2012.

OLIVEIRA, M. Construção do Jogo Educacional Digital Amigos do Manguezal: Uma experiência de docência e design na Educação Infantil. In: EMANUEL, B.; MARTINS, B. (Orgs.). Design & Escola: Projetando práticas de ensino-aprendizagem (pp. 68-86). Rio de Janeiro: Editora dos Autores, 2022.

PIOVESAN, J.; OTTOSELLI, J. C.; BORDIN, J. B.; PIOVESAN, L. Psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem. Santa Maria, RS: NTE, 2018.

QUEIROZ, D. C. de; SILVA, J. da S. Impacto do Design Instrucional na Educação Atual: Um panorama da área e do profissional na educação. In: CASTRO, P. A. de; RODRIGUES, A. de C. (Orgs.). Didática e currículo (Vol. 3, pp. 478-493). Campina Grande, PR: Editora Realize, 2024.

SOUSA, L. S. de; MALTA, D. P. de L. N.; RODRIGUES, D. M.; DIAS, M. A. D.; DIAS, A. V. D. Design Instrucional e Tecnologias Emergentes: Navegando pelas novas fronteiras do ensino. Revista Ilustração, v. 5, n. 8, p. 3-14, 2024.

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

VYGOTSKY, L. S. Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007.

<sup>1</sup> Graduada em pedagogia. Especialista em Educação especial. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail [marielapatriciacurtolo@gmail.com](mailto:marielapatriciacurtolo@gmail.com)