

Instructional

Design

O Que é Design Instrucional e o Campo Geral de Atuação de um Designer Dnstrucional (DI)



O que é Design Instrucional e o Campo Geral de Atuação de um Designer Instrucional (DI)

Conteúdo Organizado por **Deborah Costa** do livro **Rapid Instructional Design: Learning ID Fast and Right, Second Edition** by George M. Piskurich, 2012. Versão atualizada em 2021.

Filatro, A. (2008). Design Instrucional na prática. São Paulo: Pearson.
(Livro disponível na biblioteca virtual da Pearson no AVA)

Objetivos de Aprendizagem

- Conceituar a área de Design Instrucional.
- Conhecer o campo de atuação geral do designer instrucional.

Introdução

Design Instrucional não é uma área nova que surgiu com o advento da internet e os cursos on-line. Já existe desde 1940, tendo sido utilizado na preparação de treinamentos norte-americanos para a Segunda Guerra Mundial.

De forma bem resumida, é o processo de desenvolvimento de um projeto de ensino, e o designer instrucional é o profissional responsável executor desse processo.

Indo um pouco além, o Design Instrucional é uma ação intencional e sistemática de ensino que envolve planejamento, desenvolvimento e 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.

O grande boom do Design Instrucional nas últimas décadas decorre do crescimento dos cursos mediados pelas tecnologias digitais. No entanto, trata-se de algo bem mais amplo e complexo. Para começar, vamos compreender o que significa o termo “design” e, depois, o termo “instrucional”. Muitas pessoas “traduzem” a palavra inglesa “design” como “desenho”. Isso não é correto, e vamos dizer por quê. Ainda que o termo *design* tenha sua origem no latim (*designare*), foi no idioma inglês que a expressão ganhou sentido como *design*. Em inglês, a palavra *design* refere-se a um processo de dar origem e desenvolver um projeto, em todas as suas fases e especificidades. Não é possível, portanto, fazer traduções incorretas e confundir *design = projeto* com a expressão “desenho”, que, em inglês, corresponde a outra palavra (*drawing*). Nesse sentido, estamos falando de *design* como um processo de idealização, criação, desenvolvimento, configuração, concepção, elaboração e especificação de algo direcionado para o uso. Essa é uma atividade estratégica, técnica e criativa, normalmente orientada por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema.

Ou seja, o Design Instrucional é assumido como 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).

Campo de atuação do designer instrucional

O design é também uma profissão. Ao profissional da área dá-se o nome de designer, que é o responsável pelo desenvolvimento do processo de um determinado tipo de projeto; no nosso caso, projetos instrucionais.

Precisamos agora contextualizar o campo de Design Instrucional e identificar seus limites e relações. Segundo a maioria dos autores e os profissionais do setor, ele se situa na mediação entre educação, tecnologias, comunicação, produção criativa e gestão. Como podemos considerar, é uma situação bem complexa e estratégica estar na inter-relação entre áreas tão específicas, distintas e importantes.

Se a área é distinta, o profissional que a exerce precisa ser muito bem formado para poder dar conta dessas condições tão especiais.

Para compreender a abrangência da atuação do designer instrucional (DI), definiremos os conceitos e a evolução histórica da sua atuação em projetos educacionais.

Mas, afinal, de que designer instrucional estamos falando? Todos os DIs – sigla com que o profissional é comumente conhecido – atuam da mesma forma?

Bem, não é bem assim.

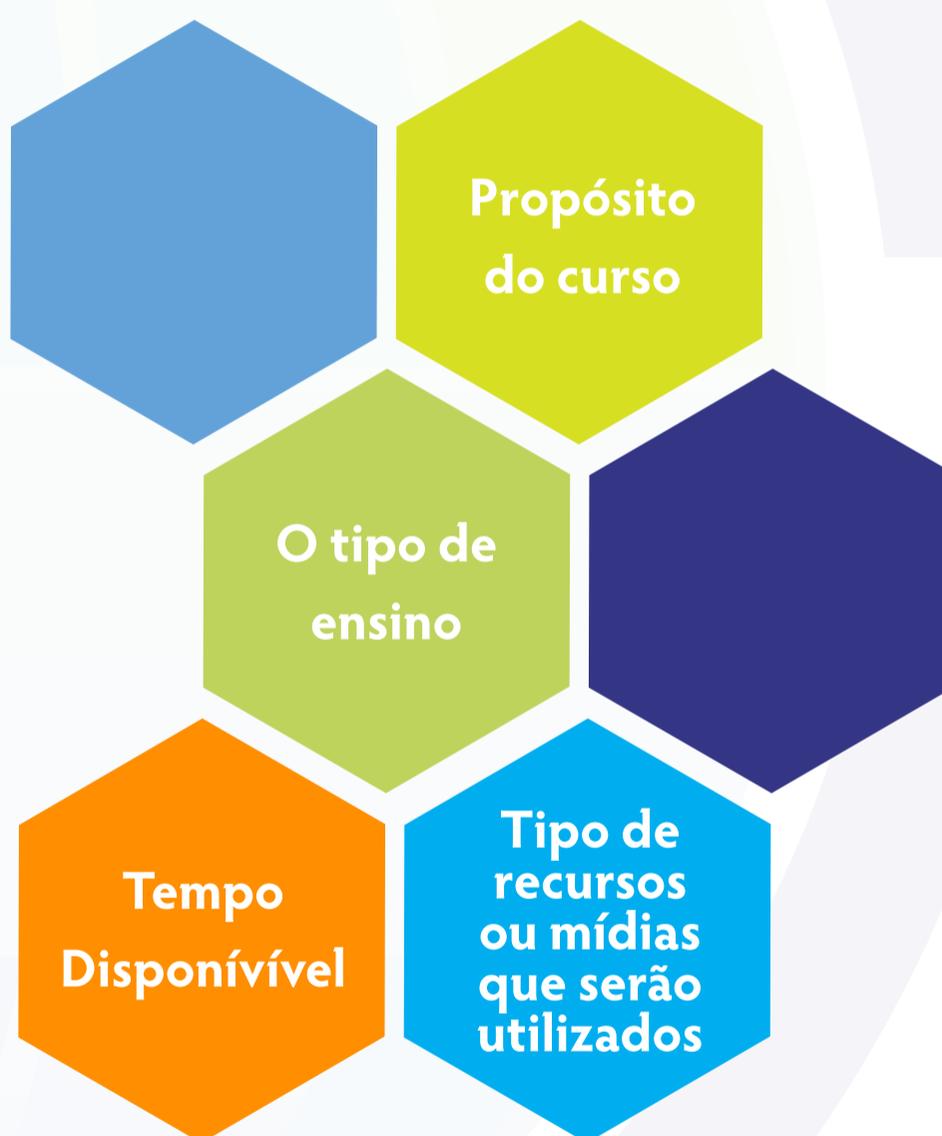
O ponto em comum entre os DIs é que todos atuam para a viabilização de situações de ensino-aprendizagem, ou seja, todos atuam na área da Educação. De resto, a área é ampla e engloba muitos tipos de designers instrucionais.

Eles são geralmente reconhecidos, em suas diferentes formas de atuação, de acordo com o tipo de mídia que prevalece no curso em que atuam.

Um DI que desenvolve cursos em material impresso tem atuação diferente de um DI de games, por exemplo. Mas não é só isso, e não é tão simples assim, já que existem várias condições que podem redirecionar completamente a atuação do DI.

Condições que redirecionam a atuação do designer instrucional

Figura 1.1 – Condições que redirecionam a atuação do DI



Fonte: elaborada pela autora.

Muitos pensam que o designer instrucional é o responsável por desenvolver storyboards de cursos on-line, mas essa concepção não é verdadeira, uma vez que a sua atividade envolve o planejamento, o desenvolvimento ou concepção, a implementação e a avaliação do evento de aprendizagem (podendo ser um curso on-line ou não).

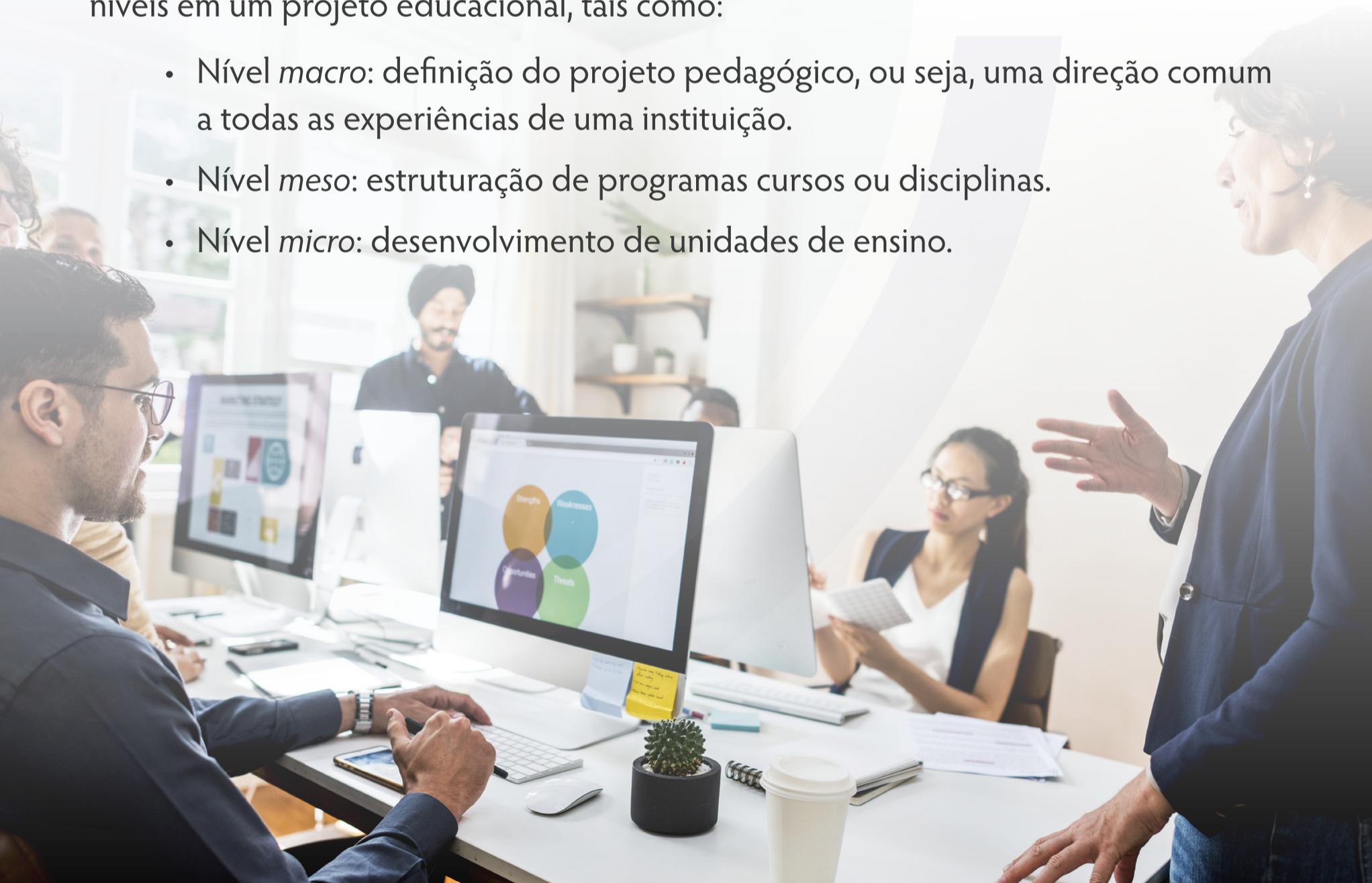
Saiba Mais

Storyboards: referem-se ao produto de uma fase de desenvolvimento de cursos on-line na qual é feito o protótipo de um destes.

As concepções que consideram o designer instrucional um “criador” de storyboards referem-se somente a uma das atividades do profissional que atua no nível micro. Mas, mesmo atuando no nível micro, existem outras atividades além do desenvolvimento do storyboard, como planejamento de um curso, desenvolvimento de objetivos educacionais, testes pedagógicos, entre outras atividades.

Todas as referências do trabalho do designer instrucional indicam a educação como sua área de atuação, contexto em razão do qual ele pode trabalhar em diversos níveis em um projeto educacional, tais como:

- Nível *macro*: definição do projeto pedagógico, ou seja, uma direção comum a todas as experiências de uma instituição.
- Nível *meso*: estruturação de programas cursos ou disciplinas.
- Nível *micro*: desenvolvimento de unidades de ensino.



Saiba Mais

Conceitos fundamentais

Design Instrucional: é o processo de desenvolvimento de um projeto de ensino. O designer instrucional é, por sua vez, o responsável e principal executor desse desenvolvimento.

Storyboards: produto de uma fase de desenvolvimento de cursos on-line na qual é feito o protótipo de um destes, com a previsão de textos, interações, etc.

Materiais complementares

Quer saber mais sobre o que estudamos? Então acesse o conteúdo dos links a seguir:

“Referenciais de qualidade no Design Instrucional”. Disponível em:
<<http://www.abed.org.br/congresso2011/cd/288.pdf>>.

“Um breve panorama sobre o design instrucional”. Disponível em:
<<https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/375/187>>.

Em resumo

Como podemos concluir, as definições são distintas e refletem um enfoque maior no processo ou no produto ou na atividade, de acordo com o ângulo sob o qual o autor atua (treinamentos, formação, desenvolvimento de projetos educacionais extensivos, etc.).



Na ponta da língua



Referências Bibliográficas

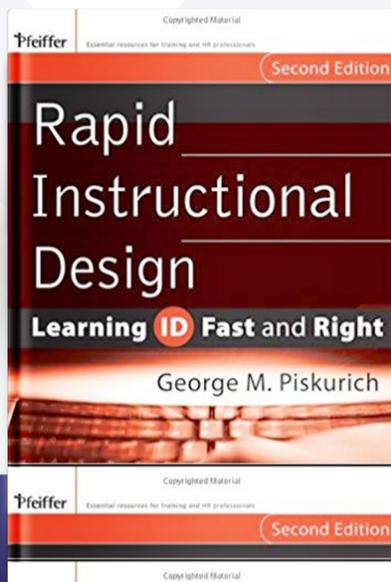
Filatro, A. (2004). *Design Instrucional contextualizado*. São Paulo: Senac.

_____. (2008). *Design Instrucional na prática*. São Paulo: Pearson.

Kenski, V. (2003). *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. Campinas: Papirus.

Piskurich, G. M. (2012). *Rapid instructional design: learning ID fast and right*. 2. ed.

Hoboken: Pfeiffer.



Você pode acessar o livro base deste tema na Biblioteca Lirn:

Rapid Instructional Design: Learning ID Fast and Right, Second Edition

by George M. Piskurich

Pfeiffer © 2012

Instructional
Design