SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital

REVISTA ACADÊMICA
DIGITAL

ISSN 2595-5934

FEV 2025 EDIÇÃO Nº 82



REVISTA ACADÊMICA
DIGITAL

PERIODICIDADE
MENSAL

IDIOMAS
PORTUGUÊS E INGLÊS

www.souzaeadrevistaacademica.com.br

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
FEV 2025 EDIÇÃO Nº82

O ESTUDO DE FILOSOFIA NO ENSINO MÉDIO: CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN INSTRUCIONAL E DAS MÍDIAS DIGITAIS NA PROMOÇÃO DO ENGAJAMENTO DO ALUNO

THE STUDY OF PHILOSOPHY IN HIGH SCHOOL: CONTRIBUTIONS OF INSTRUCTIONAL DESIGN AND DIGITAL MEDIA IN PROMOTING STUDENT ENGAGEMENT

SANTOS, Marcos Carlos Vieira dos[1]
OCTAVIAN, Maria Inês Crnkovic[2]

RESUMO
O artigo em questão vem tentar responder sobre como o *design* instrucional e as mídias digitais podem tornar mais atrativa a disciplina de Filosofia no Ensino Médio. Para tal construção, utilizou-se de uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa.O objetivo geral desta pesquisa foi compreender como o *design* instrucional e as mídias digitais podem tornar mais atrativa a disciplina de Filosofia no Ensino Médio. Foi possível verificar a necessidade de que os estabelecimentos de ensino possam contar com um profissional *designer* instrucional. Desta forma, percebeu-se a importância deste 'articulador' que, em sintonia com a área pedagógica e demais docentes, pode trabalhar de forma mais orientadora e assertiva com relação ao uso de metodologias ativas. Com o resultado da pesquisa foi possível notar a importância do *design* instrucional e do apoio das mídias digitais, recursos para aguçar o engajamento dos educandos e consequentemente, alcançar melhores resultados no processo de aprendizagem.
Palavras-chave: Educação. Mídias Digitais. *Design* Instrucional. Ensino de Filosofia.

ABSTRACT
This article attempts to answer questions about how instructional design and digital media can make the subject of Philosophy in High School more attractive. For this purpose, a bibliographical research with a qualitative approach was used. The general objective of this research was to understand how instructional design and digital media can make the subject of Philosophy in High School more attractive. It was possible to verify the need for educational institutions to have a professional instructional designer. In this way, the importance of this 'articulator' was perceived, who, in tune with the pedagogical area and other teachers, can work in a more guiding and assertive way regarding the use of active methodologies. With the result of the research, it was

[1] Doutorando em Ciências da Educação - FICS. Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação - Must University. Especialista em Filosofia da Religião - FASOUZA. Licenciado em Filosofia - UNINTER. Escritor e pesquisador espiritualista. E-mail: marcoscarlosvieiradossantos@gmail.com
[2] Pedagoga, Mestre e Doutora em Educação (UFSCar). Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão de EaD (UFF). Docente e orientadora no Mestrado em Tecnologias Emergentes em Educação da MUST University. E-mail: m.octaviani@gmail.com

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
FEV 2025 EDIÇÃO Nº82

possible to note the importance of instructional design and the support of digital media, resources to sharpen the engagement of students and consequently, achieve better results in the learning process.
Keywords: Education. Digital Media. Instructional Design. Teaching Philosophy.

1.INTRODUÇÃO

O período de transição entre os Séculos XX e XXI está marcado pela evolução acelerada dos recursos tecnológicos, impactando a maneira como as pessoas trabalham, vivem e se relacionam. Nesse contexto, também o processo educacional vem requerendo constantes atualizações e aperfeiçoamento para melhor obtenção de seu objetivo, que é assegurar a eficácia do processo de ensino aprendizagem.

Com isso, a presente pesquisa aborda a aplicação do *Design* Instrucional na disciplina de Filosofia no Ensino Médio. Desta forma, houve a tratativa do questionamento de como o *design* instrucional e as mídias digitais podem tornar mais atrativa a disciplina de Filosofia no Ensino Médio.

A justificativa para a realização deste estudo está relacionada à percepção do autor quanto ao desinteresse dos alunos do ensino médio pelas áreas de humanidades, especialmente filosofia, que requer maior grau de reflexão e um pensamento autônomo. Desta forma, vislumbra-se a possibilidade de tornar o ensino de filosofia mais atraente utilizando-se do *design* instrucional nas mídias digitais, meios físicos e no planejamento das aulas.

Nessa perspectiva, o objetivo geral desta pesquisa é compreender como o *design* instrucional e as mídias digitais podem tornar mais atrativa a disciplina de Filosofia no Ensino Médio. Em relação aos objetivos específicos buscou-se identificar a proposta da BNCC para o ensino de Filosofia nos Anos Finais da Educação Básica, explicar o conceito de *Design* Instrucional e suas relações com a Educação e as Ciências Humanas e descrever as possibilidades de aplicação do *Design* Instrucional como ferramenta de apoio para o ensino de Filosofia no Ensino Médio.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa. O instrumento de pesquisa é a revisão de literatura sobre o tema e aplicação do *Design* Instrucional na disciplina de Filosofia no Ensino Médio. Foram consideradas

publicações em livros, artigos e revistas científicas, em meios físicos e sites na internet.

2.BNCC E O ENSINO DE FILOSOFIA

Conforme informação do Ministério de Educação e Cultura (BRASIL, 2009), as disciplinas de filosofia e sociologia foram novamente incorporadas ao currículo do ensino médio, isso se deu em junho de 2008, com a Lei nº 11.684. Elas haviam sido retiradas do currículo em 1971 e substituídas pela disciplina de educação moral e cívica. Conforme relato da presidente do Conselho Nacional de Educação (2008 a 2010), Clélia Brandão Alvarenga Craveiro, a escola brasileira, de forma geral, necessita de uma dimensão crítica e analítica mais expressiva já na educação básica, mais especificamente no ensino médio. A escola precisa trabalhar com a metodologia investigativa, e os conteúdos de filosofia e sociologia são temas extremamente importantes que proporcionam uma metodologia mais intensiva em relação à reflexão autônoma.

Neste sentido, recupera-se também aquilo que se considerava ser um ponto consensual entre as perspectivas de ensino de filosofia presente nos principais trabalhos publicados no Brasil após a reintrodução da disciplina filosofia na educação básica, os quais também inspiraram e inspiram a formação dos professores de filosofia (BRITO, 2019, p. 07).

Sobre a BNCC e o ensino de Filosofia, conforme os estudos de Silva (2021, p. 15):

> Nos últimos anos, ela passou por várias reformulações, em dezembro do ano de 2018, aprovou-se a versão atual. Para atender às 'novas' demandas de formação da LDBEN e promover as competências e as habilidades essenciais para o ensino de Filosofia apregoadas pela BNCC, mostrou-se a necessidade urgente de repensar a Filosofia como componente curricular do Ensino Médio. A Lei nº 13.415/2017, que alterou a LDBEN, estabeleceu novas visões nas diretrizes da educação básica nacional, isto é, modificando o currículo do ensino médio por um currículo orientado essencialmente na BNCC; a BNCC legitimou essas mudanças especificamente com os itinerários formativos.

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
FEV 2025 EDIÇÃO Nº82

Pode-se perceber que, para garantir as aprendizagens essenciais da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas do Ensino Médio (Filosofia, Geografia, História e Sociologia), a BNCC propôs seis Competências Específicas, sinteticamente apresentadas na Figura1.

Figura 1. BNCC, Competências Específicas, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas ao Ensino Médio

1ª	Onde pretende-se ampliar a compreensão dos estudantes na elaboração de hipóteses fundamentadas em procedimentos metodológicos para discutirem circunstâncias históricas.
2ª	A qual o aluno compara e avalia a ocupação do espaço e as complexas relações de poderes.
3ª	Analisa os pensamentos e saberes de diferentes grupos sociais.
4ª	Implica na compreensão do significado do trabalho nas diferentes sociedades e culturas.
5ª	Almeja a construção do pensamento filosófico e estímulo das reflexões sobre o respeito às diferenças linguísticas, culturais, religiosas e étnico-raciais.
6ª	Visa a construção da cidadania, compreendendo a importância da participação na vida pública, estimulando a atuação como cidadãos éticos.

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Silva (2021).

Complementarmente, conforme a proposta da UNESCO, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) estabelecem que a educação para este século tem quatro pilares que é **aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver com os outros e aprender a ser.** Sinteticamente, aprender a conhecer é ter uma visão ampla e esforçar-se para aquisição de uma cultura mais ampla; aprender a fazer é qualificar-se profissionalmente; aprender a viver com os outros significa saber trabalhar em equipe e aprender a ser é posicionar de forma autônoma (BRITO, PURIFICAÇÃO, 2015).

Conforme foi visto, as intenções em escala nacional e global, sinalizam para maior valorização das ciências humanas e o exercício da cidadania com base filosófica.

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
FEV 2025 EDIÇÃO Nº82

3.*DESIGN* INSTRUCIONAL, EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS

Para uma melhor compreensão do termo *design* instrucional, primeiramente faz-se necessário descrever sobre o *design*, instrução e educação. Pode-se compreender *design* como esboço ou desenho, instrucional que vem de instrução ou ensino, ou melhor dizendo, técnica aprimorada para o processo de ensino-aprendizagem. É possível também dizer que o profissional *designer* instrucional é um *designer* educacional, ou desenhista educacional, ou até mesmo um projetista de um curso ou disciplina, seja do ensino formal ou cursos abertos em caráter profissionalizante, e até mesmo voltados à *hobbies*. Também é de fundamental importância saber distinguir *design* instrucional, que se refere a um modelo ou projeto a ser executado, do profissional *designer* instrucional, que é a pessoal responsável pela execução do projeto de *design* instrucional (LIMA et al., 2023).

Culturalmente, no Brasil existe diferença entre instrutor e professor. Geralmente se diz instrutor, àquele profissional que repassa orientações técnicas e objetivas, tendo o termo professor, um caráter mais abrangente com ensino também humano.

> Na língua portuguesa falada no Brasil, o instrutor é aquele que transmite informações sobre algo específico que deve ser aprendido e seguido passo a passo, como um instrutor de determinadas áreas limitadas que são mais ligados à prática do que a alguma área do conhecimento científico, diferentemente do professor ou educador, que atua com processos relacionados à teoria e à prática voltados aos conteúdos historicamente desenvolvidos pela humanidade e busca contemplar fatores cognitivos, intelectuais, psicológicos, sociais e morais (ANDRADE, SANTOS, 2020, p. 69).

Entretanto, o termo instrutor para indicar instrucional, ou *design* instrucional, tem o caráter significativo de uma formação profissional holística, que também carrega especificidades técnicas e humanísticas.

Agora, com os conceitos essenciais elencados, é possível adentrar ao entendimento das ciências humanas, mais especificamente a área educacional.

Os estudos dos fenômenos educacionais sofreram a influência da evolução ocorrida nas ciências humanas e sociais. O fenômeno educacional era observado e estudado como se fosse possível isolá-lo, e assim averiguava-se a influência de variáveis também isoladas, com o intuito de constatar a influência que elas poderiam

exercer sobre o fenômeno observado. Existia a crença de que era possível decompor os fenômenos educacionais, analisá-los separadamente e, assim, adquirir o conhecimento total dos fenômenos. Com a evolução dos estudos na área educacional, percebeu-se a possibilidade de se realizar análise dos fenômenos, pois nessa área, os fatos não ocorrem separadamente, tornando difícil isolar variáveis e apontar quais são as causadoras de determinado efeito. Em vez da ação de uma variável independente, produzindo um efeito sobre uma variável dependente, o que ocorre em educação é, em geral, a múltipla ação de inúmeras variáveis agindo e interagindo ao mesmo tempo (JUSTINO, 2013).

Com estas variáveis percebe-se, a importância da ação conjunta entre todo o corpo docente e auxiliares do processo educacional. Assim, fica mais fácil propor modelos para personalização do ensino e mais assertividade para a aprendizagem.

Conforme o pensamento de Silva (2024), quando a educação personalizada entrou no mundo da educação, a partir de 2010, estavam em discussão questões que defendiam a personalização através da tecnologia. Desta forma, os estudantes seriam capazes de usar redes *online* para explorar seus próprios interesses, identificar paixões, participar de comunidades *online* de aprendizagem, estudar tópicos de sua escolha e criar projetos e artefatos para construção da sua aprendizagem. Isso porque quando os alunos têm o poder de escolha dos seus próprios tópicos de estudo, demonstram a sua compreensão através de uma variedade de avaliações, podendo acelerar a sua aprendizagem, com os conteúdos pré-determinados.

4.1. CONCEITO E HISTÓRICO DE DESIGN INSTRUCIONAL

O *design* instrucional (DI) é uma metodologia que surgiu durante a Segunda Guerra Mundial, buscando preparar os soldados das forças armadas para melhorar sua atuação em campo; desta forma, procuravam diminuir os gastos com recursos humanos e materiais (SILVA, 2022, p. 29).

Para compreender o conceito de *design*, deve-se considerá-lo como o resultado de um processo ou que se refere à forma e funcionalidade com intenções definidas, sendo a instrução a atividade de ensino que se utiliza da comunicação para facilitar a

aprendizagem. Percebe-se então que, DI é a ação intencional de planejar, desenvolver e aplicar situações didáticas contextualizadas e mecanismos que favoreçam a flexibilização da aprendizagem (AZEVEDO, PEREIRA, CAROLEI, 2021).

No Brasil, o DI teve seu desenvolvimento e aplicação, especialmente, a partir da necessidade de se incorporar as TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) na esfera educacional. Isso, com a finalidade de colaborar para o desenvolvimento e a utilização de métodos e técnicas para a elaboração de materiais, bem como recursos educacionais, em situações didáticas para a promoção da aprendizagem humana (MELLO, NETO, COSTA, 2023).

É bom ressaltar que, com o advento da educação à distância por plataformas digitais, o *design* instrucional foi imprescindível para uma melhor comunicação visual entre discente e docente, ou discente e tutor.

4.2. *DESIGN* INSTRUCIONAL E O ENSINO DE FILOSOFIA NOS ANOS FINAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

O termo *design* refere-se ao ato de planejar, conceber, designar, desenhar e organizar por meio de um sistema de regras voltadas para a resolução de problemas. Tal conceito, em um sentido amplo e abrangente, diz respeito ao planejamento de todos os produtos feitos pelo homem. E, apesar de parecer uma expressão nova, começou a ser entendido e aplicado de forma coerente, no início do século XIX, a partir da Revolução Industrial. O *design* tem diferentes papeis e funções na sociedade, e representa uma série de atividades que requerem interação, diálogo e associação com diferentes sujeitos e suas visões de mundo. Essa visão engloba a essência profissional, que está atrelada às possibilidades de resolver problemas com soluções focadas nos sujeitos. Como o assunto tratado é sobre a educação, em relação ao *design* instrucional, este pode ser conceituado ainda como didático, educacional ou pedagógico (LIMA et al., 2023).

Na atual conjuntura são percebidas muitas dificuldades no estabelecimento de uma práxis metodológica e até mesmo didática no processo de ensino-aprendizagem de filosofia. Isso porque as propostas pedagógicas, que teoricamente deveriam refletir

seus compromissos com as aprendizagens e os interesses dos alunos, geralmente, não estabelecem vínculos entre teorias e práticas. Pode-se notar que, por motivos socioeconômicos, pandemias, instalações inadequadas, desvalorização salarial e profissional é preciso reavaliar as práticas pedagógicas do ensino de Filosofia no Ensino Médio. É imprescindível que sejam feitas atualizações das metodologias, privilegiando a autonomia de pensamento e estimulando o aluno ao uso de seu próprio conhecimento, adaptando-se às necessidades dos tempos modernos, assim considerando os processos dialéticos e democráticos dos dias atuais. Desta forma, o professor como mediador principal dessas práticas, deve constantemente refletir e estabelecer as competências e habilidades a serem desenvolvidas numa práxis consoante ao ensino filosófico (SILVA, 2021).

Conforme o pensamento de Silva (2024), a escola às vezes, pode representar um obstáculo que a tecnologia pode superar. Em uma perspectiva alternativa pode-se construir uma escola sem barreiras e com um recurso crítico para a criação de experiências de aprendizagem poderosas. Desta forma, almeja-se chegar a uma comunidade de alunos em rede, utilizando os seus talentos e a vontade de ensinar e compartilhar os saberes.

5. APLICAÇÕES DO *DESIGN* INSTRUCIONAL NO ENSINO DE FILOSOFIA EM NÍVEL MÉDIO

Nos mais variados quesitos, a sociedade vem aprimorando o meio no qual está inserida. Com isto, está sempre testando e descobrindo novas fórmulas e formatos. As aplicabilidades do *design* instrucional é uma delas. Portanto, a discussão proposta neste trabalho, refere-se ao uso deste novo entendimento, ou nova ferramenta para facilitar o processo de aprendizagem, mais especificamente a disciplina de Filosofia no ensino regular em Nível Médio.

Para uma melhor compreensão do tema proposto, é necessário refletir pedagógica e filosoficamente. Com isso, se pode contextualizar o tripé ao qual foi proposto o assunto em estudo, com os temas *design* instrucional, ensino e filosofia. Assim, é importante a percepção no que tange à psicopedagogia. “A psicopedagogia

tem por objeto de estudo o processo de ensino e aprendizagem e considera que o ato de aprender abrange as condições cognitivas, afetivas, criativas e associativas" (CLARO, 2018, p. 135).

Voltando-se agora para o campo da filosofia, para estruturar a contextualização almejada é interessante fazer uma reflexão histórica.

Na antiguidade inicia-se uma grande transformação na história do pensamento humano, pois foi nesse período que a civilização grega começou a criar técnicas e métodos voltados para o processo de ensino-aprendizagem, desligando-se aos poucos do pensamento mitológico. É importante compreender que o pensamento mítico constituiu a primeira tentativa realizada pelo ser humano em explicar os fenômenos da natureza. Durante a Antiguidade, o homem interpreta e explica a realidade por meio do mito. Assim, antes da escrita, as histórias eram passadas pelas gerações, oralmente. Entretanto, não havia fundamento racional e nem questionamentos crítico-reflexivos. Desta forma, para explicar a realidade presente e passada, criaram lendas e mitos (LEAL, NOGUEIRA, 2015). Com este entendimento, pode-se constatar um pouco a complexidade dos estudos de filosofia.

Assim, é possível notar a importante consideração de aquisição de formas e ferramentas que melhor possam engajar os discentes de nível médio, que sendo em sua maioria jovens, são dinâmicos e antenados. É pertinente ressaltar até mesmo, que eles são imediatistas, sendo esta, uma consideração importante a ser feita pelo profissional *designer* instrucional.

É possível perceber que a filosofia como uma ciência humana, requer uma sensibilidade ímpar, tanto para quem ensina, como para quem deve aprender. Com isso, o profissional *designer* que fará a instrumentalização da disciplina, necessita de uma enorme sintonia com o docente da matéria, bem como dos discentes, alvo da aplicação do *design* instrucional.

Sendo o DI um processo que identifica um problema de aprendizagem que desenha, implementa e avalia uma solução para este problema, percebe-se que ADDIE é o processo mais largamente aceito para este fim, que se divide em pequenas fases interdependentes, representadas por seu acrônimo em inglês para *Analysis, Design, Development, Implementation e Evaluation,* no qual se separa a 'concepção'

do planejamento (análise, *design*, desenvolvimento) da 'execução' do mesmo (implementação e avaliação) (AZEVEDO, PEREIRA, CAROLEI, 2021, p. 224).

O *designer* instrucional tem como atributo abordar e elaborar estratégias que consolidam uma relação benéfica entre a tecnologia e a educação, com uma aprendizagem colaborativa e autônoma. Ressalta-se que essa responsabilidade deve ser compartilhada com os outros agentes desse processo estratégico de aprendizagem que são as equipes de tecnologia, *design* gráfico, dentre outros (CONAHPA, 2015).

A palavra pedagogia, composta pelos termos gregos, significa ciência de ensinar. A pedagogia compreende um conjunto de princípios e métodos pautados na filosofia, psicologia, sociologia etc. Entretanto, não se pode esquecer que na Grécia Antiga com os estudos e teorias sobre a filosofia, se tinha o início do surgimento da pedagogia. Do ponto de vista da educação, a Grécia dos períodos Clássico e Helenístico foi o centro que constituiu vários elementos da tradição Ocidental, conforme o pensamento de Leal e Nogueira (2015).

No que se refere ao *design* instrucional, trata-se de uma metodologia de trabalho que requer, por parte do profissional que executa, atenção difusa, ou seja, em várias áreas e contextos específicos para o processo de análise, concepção, desenvolvimento, implementação e avaliação de cursos. Para tal, faz-se necessário ferramentas e habilidades em áreas como comunicação, *design*, gestão de processos e pessoas, pedagogia e tecnologia da informação (SILVA, 2024).

Em relação aos tipos de *design*, é possível aprofundar no tema especificando algumas abordagens e suas aplicações. Tem-se como aplicabilidade o design fixo ou fechado, o *design* aberto, ou o que é modelável e o *design* contextualizado, com caráter mais aprofundado e livre, mais utilizado para atender o discente de pós-graduação.

Um curso planejado a partir do modelo de *design* fixo apresenta uma estrutura rígida, atividades e recursos repetitivos, poucas possibilidades de interação, o que o torna pouco atrativo para o aluno. Em outra perspectiva, o modelo de *design* instrucional aberto, destaca-se mais nos processos de aprendizagem, porque produz um espaço menos estruturado, já que a produção dos alunos é considerada como

conteúdo do curso, caracteriza-se por atividades mais dinâmicas e flexíveis na interação entre educadores e alunos. Em relação ao *design* instrucional contextualizado, baseia-se no modelo de aprendizado imersivo, é adequado para contextos de aprofundamentos. A importância de se conhecer os tipos e *design* instrucional dá-se em razão de que ele pressupõe uma visão simultânea de todo o processo de desenvolvimento metodológico de uma disciplina (Lima et al., 2023).

Para a utilização do *design* instrucional na disciplina de Filosofia no Ensino Médio, o modelo aberto é o mais indicado. Isso, em virtude de sua maior proporção de autonomia reflexiva para os estudos e pesquisas discentes, encabeçada pelo docente regente.

5.1. *DESIGN* INSTRUCIONAL NO PLANEJAMENTO DE AULAS

É possível considerar que o conceito de inovação, em uma perspectiva pedagógica, depende do conceito de educação que orienta o procedimento inovador, tomando-o como parâmetro. Então, é interessante que os educadores se engajem à produção crítica de inovações pedagógicas, gerando mudanças que não sejam apenas simples expressões da modernidade. Portanto, o que seria salutar almejar, diz respeito à utilização de novas tecnologias em sala de aula, que impliquem em novos projetos fundamentados em concepções diferentes das já existentes de ensinar e aprender, conforme Brito e Purificação (2015).

Com base nesta reflexão, pode-se entender que, não basta apenas os novos aparatos tecnológicos para um processo de ensino-aprendizagem eficaz. É necessário a empatia dos envolvidos neste processo, e especificamente um engajamento de forma atenta pelo profissional *designer* instrucional, que deve projetar roteiros assertivos para um melhor aprendizado discente.

Conforme Filatro (2008), o ciclo da aprendizagem e do *design* instrucional não termina sem os processos de avaliação, pois os mesmos permitem verificar se os objetivos estabelecidos para determinada solução educacional foram alcançados. Nesse processo, o *feedback* assume uma posição primordial. Como faz parte do conjunto de eventos instrucionais, ele acompanha continuamente as atividades de

prática e avaliação, de maneira que o aluno possa fazer uma reflexão sobre sua própria aprendizagem. Isso também faz parte das ações do *design* instrucional, sendo uma maneira de retroalimentar o desenvolvimento e a implementação da solução educacional, tendo maior assertividade no final da entrega do trabalho.

Em se tratando da metodologia de Ensino de filosofia, de acordo com Gallo (2020), ensinar filosofia é um exercício de apelo à diversidade, onde se pode encontrar o acesso a questões fundamentais para a existência humana e de busca da criatividade. Desta maneira, se faz uma autocrítica da resposta fácil. Quem não estiver disposto a tais exercícios, dificilmente encontrará prazer em aprender e ensinar filosofia.

Pode-se entender que o ensino de filosofia requer certa ousadia, ou seja, atitude dos agentes deste processo, lembrando que o aluno também deve ser agente ativo desta educação. E neste quesito, o *design* instrucional vem construir e concretizar as melhores soluções para o educando.

6. DISCUSSÕES

O *design* instrucional, ou desenho educacional é o desenvolvimento sistemático de especificações instrucionais, utilizando a aprendizagem e a teoria instrucional para garantir a qualidade da instrução. Portanto, pode-se dizer que é todo o processo de análise das necessidades e objetivos de aprendizagem e o desenvolvimento de um sistema de entrega para atender a essas necessidades. Isto inclui o desenvolvimento de materiais e atividades instrucionais, como testes e avaliações (AZEVEDO, PEREIRA, CAROLEI, 2021).

Um dos benefícios da educação personalizada, consiste em construir materiais didáticos com base nas especificidades do aluno, lembrando da heterogeneidade do indivíduo. É neste sentido que entra o profissional *designer* instrucional. “A funcionalidade prevista no escopo do *Design* Instrucional prevê o aprendizado como atitude ativa de quem aprende. Assim, a elaboração de materiais didáticos deve voltar-se para o aluno e suas características mais particulares” (CONAHPA, 2015, p. 01).

No processo de criação do *design* instrucional, o profissional *designer*,

necessita fazer uso de todos os princípios eficazes para a construção do conhecimento, possibilitando um ambiente de igualdade, onde os cursistas sejam tratados como detentores de potencial para alcançar a aprendizagem. Esse processo de formação de ensino-aprendizagem deve ser capaz de gerar saberes, reciprocidade e equidade. Para isso é imprescindível que o *designer* instrucional participe do projeto do curso, desde a sua concepção, e esteja familiarizado e identificado com o público-alvo, objeto do trabalho que será desenvolvido, formando um elo contínuo, preciso, dialógico e contextualizado de elementos traçados e subsidiados.

Desta forma, o trabalho coletivo pode ocorrer, conectando em constante desenvolvimento até o final do processo instrucional. É nesse contexto que o papel do *design* instrucional ganha destaque ao ser responsável pelo planejamento, desenvolvimento, execução e avaliação das atividades propostas na elaboração de uma disciplina. O *design* instrucional apresenta-se de forma interdisciplinar transitando por diversas áreas do conhecimento, tais como a Ciências Humanas, Ciências da Informação e Ciências da Administração, fazendo uso das novas tecnologias (LIMA et al., 2023).

O *design* instrucional é um elemento norteador, pois articula ferramentas de forma significativa, adequando os recursos audiovisuais e imagéticos às necessidades de aprendizagem de cada indivíduo. Assim, aperfeiçoando os elementos escolhidos, tem o cuidado na seleção dos recursos e a criatividade, que são capazes de trazer a inovação, com vistas a uma finalidade.

Pode-se dizer então que, o *design* educacional é a engenharia pedagógica, oferecendo uma diversidade de habilidades e competências que auxiliam em seu processo instrucional, guiando os discentes e docentes a um novo plano de conhecimento, de forma que se consiga unir metodologias, educação, tecnologia, comunicação e saberes. Portanto, o *design* instrucional tem a função de articular didaticamente como o conteúdo deverá ser percorrido pelo aluno, refletindo sobre o controle e a autonomia discente. Com isso, planeja a interação do curso e o acesso ao material e escolhe as tecnologias a serem utilizadas. Dessa forma, o escopo do *design* instrucional pode ser entendido como a junção entre tecnologia e educação, interagindo com diferentes contextos em um sistema planejado de atividades

funcionais, levando soluções educacionais inteligentes (LIMA et al., 2023).

Nesse sentido, percebe-se o entrelaçamento e a interdisciplinaridade que configuram a proposta da aplicação do *design* instrucional na disciplina de Filosofia no Ensino Médio, uma vez que tal projeto é permeado por várias áreas do conhecimento. Assim, fazendo uma reflexão filosófica e pedagógica, observa-se que se utiliza de um todo complexo para gerar um material simplificado e de fácil entendimento para o público o qual se destina, ou seja, ao aluno.

Nessa perspectiva, cabe um olhar mais atento sobre o modelo ADDIE na aplicação da disciplina de filosofia no Ensino Médio, sendo que importantes etapas devem ser seguidas. Para a boa execução do *design* é imprescindível a análise, que avalia o contexto; o *design*, construção e desenho do curso ou disciplina; o desenvolvimento, elaboração de materiais e produtos; a implementação, momento em que ocorre a capacitação, ambientação e a situação de ensino e aprendizagem; a avaliação, acompanhamento, revisão e manutenção das ações (LIMA et al., 2023).

Com esse Modelo ADDIE, é possível compreender de forma mais técnica a lógica básica para aplicação efetiva do *design* instrucional, que pode ser aplicado a qualquer tipo de curso, apesar do enfoque desta discussão se pautar ao Ensino de Filosofia no Ensino Médio. Mas também como resultado desta pesquisa, é notório o entendimento, de que além da ferramenta ADDIE, a aplicação do *design* instrucional aberto coaduna para a dinamização e o interesse dos jovens alunos.

Para a utilização do *design* instrucional na disciplina de Filosofia no Ensino Médio, o modelo aberto é o mais indicado. Isso, em virtude de sua maior proporção de autonomia reflexiva para os estudos e pesquisas discentes, encabeçada pelo docente regente.

Também é pertinente ressaltar que para uma interação eficaz, o compartilhamento de saberes e personalização do processo de ensino-aprendizagem nos ambientes virtuais de aprendizagem entre professores, alunos e demais envolvidos, é necessário a atuação do *design* instrucional, uma vez que o mesmo se preocupa com a pesquisa, a teoria sobre as estratégias instrucionais, o processo de desenvolvimento e a implementação dessas estratégias.

Desta forma, constitui-se como excelente técnica para desenvolver projetos de

ensino, usando tecnologias e recursos multimídia para a promoção de conhecimento. Com tais recursos, planeja, executa e constroi os materiais utilizados em um processo de aprendizagem no ensino, com textos, hipertextos, gráficos, tabelas, imagens, vídeos, sons, recursos interativos, questionários e atividades (LIMA et al., 2023).

Com o estudo dos referenciais pesquisados, bem como a percepção empírica do autor foi possível analisar e refletir de forma sistêmica a respeito do *design* instrucional, cujo propósito é tentar tornar a disciplina de Filosofia no Ensino Médio, mais atrativa. Para tal, foram efetuadas discussões com autores que tratam a respeito do *design* instrucional, filosofia e educação.

Obteve-se como resultado da pesquisa o entendimento dos temas trabalhados, como o papel reflexivo e emancipador das ciências humanas, mais especificamente da disciplina de Filosofia no contexto da BNCC; as metodologias clássicas de Ensino behaviorista e de Skinner; a conceituação de *design* instrucional e sua aplicação na disciplina de Filosofia no Ensino Médio, de forma a engajar o público jovem, que compõem a maioria dos alunos. Isso, lançado-se mão de recursos físicos, como impressos, digitais e dinâmicos com visitas técnicas e trabalho de campo, por parte dos alunos, com orientação docente.

Também foi possível compreender o papel do profissional *designer* instrucional, como mediador e articulador do processo de ensino-aprendizagem, sendo necessária a característica da atenção difusa, ou seja, enxergar outras áreas do conhecimento humano de forma interdisciplinar. Especificamente no ensino de Filosofia, uma das principais missões do *designer* é tornar o conteúdo atrativo, despojado e atual, despertando o interesse de forma mais espontânea dos alunos do Ensino Médio.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve como ponto de partida a discussão sobre a inserção do design instrucional e das mídias digitais buscando tornar a disciplina de Filosofia no Ensino Médio, mais atraente aos alunos. Para isso, foram efetuadas pesquisas bibliográficas com os autores que abordam a temática referente ao design instrucional, às mídias digitais, à educação e ao ensino de filosofia.

Nessa construção, houve um diálogo com as fontes de forma qualitativa, ou seja, examinando cada contexto da discussão presente nos textos pesquisados. Pode-se então refletir com os autores de forma sistêmica, visto que os trabalhos já publicados deram o embasamento acadêmico e científico para o cumprimento dos objetivos definidos para esse trabalho.

Dessa forma, foi possível o esclarecimento sobre a função do *design* instrucional e das mídias digitais e a sua importância para dinamizar a prática e os resultados pedagógicos de forma mais assertiva, contribuindo assim, para incrementar o trabalho docente, tornando mais atraente o processo de ensino e aprendizagem

Sem a presunção de encerrar o assunto, acredita-se que o tema tratado possa ensejar novos debates e pesquisas visando a promoção daquilo que se almeja com este tipo de pesquisa, que é a melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Nesse caso especificamente, considera-se que o *design* instrucional, especialmente quando apoiado pelas mídias digitais, apresenta-se como uma forma atual para promover a motivar e o engajamento dos alunos de uma disciplina das ciências humanas, a Filosofia, geralmente considerada como tediosa e desnecessária, uma vez que não entendem seu caráter emancipatório.

Com isso, espera-se que esse trabalho possa ter contribuído para o processo de melhoria da qualidade da educação, acreditando-se ser este um meio de aperfeiçoamento social, de forma a levar, de maneira geral, mais qualidade de vida à sociedade. Pois, entende-se que, com a melhoria da qualidade do ensino, esses alunos, futuros profissionais, poderão se tornar cidadãos melhor preparados para o exercício da profissão e da cidadania.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, S. C. & SANTOS, M. F. L. (2020). O *Design* Instrucional e o *Design* Educacional sob a ótica de uma Educação Progressista. Ensino em Foco, v. 3 n. 8. IFBA. Salvador.

AZEVEDO, B. F. T.; PEREIRA, H. C. B. & CAROLEI, P. (2021). *Design* Instrucional: perspectiva didático-metodológica para integração da tecnologia na formação docente. Revista Teias v. 22 n. 65 abr./jun. DOI: 10.12957.

BRASIL. (2009). Ministério da Educação e Cultura - MEC. Disponível em portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/12143-filosofia-e-sociologia-no-ensino-medio. Acessado em 23 de março de 2024.

BRITO, E. O. (2019). O ensino de Filosofia e a Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio – BNCC – EM. Ouro Preto. Disponível em https://periodicos.ufop.br/fundamento/article/view/4645. Acessado em 04 de março de 2024.

BRITO, G. S.; PURIFICAÇÃO, I. (2015). Educação e Novas Tecnologias: um repensar. Curitiba: InterSaberes.

CLARO, G. R. (2018). Fundamentos de Psicopedagogia. Curitiba: InterSaberes.

CONAHPA – Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para a Aprendizagem. (2015). Proposta de Construção de *Design* Instrucional: concepção, elaboração e aspectos para produção de recursos multimídia da UNA-SUS/UFMA. Disponível em https://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID504_Garcia-Oliveira-Baesse-Pinho-Castro-Silva-Prado-Silva.pdf. Acessado em 12 de março de 2024.

FILATRO, A. (2008). *Design* Instrucional na Prática. São Paulo: Pearson.

GALLO, S. (2020). Metodologia do ensino de filosofia: uma didática para o ensino médio. Campinas: Papirus.

JUSTINO, M. N. (2013). Pesquisa e Recursos Didáticos na Formação e Prática Docentes. Curitiba: InterSaberes.

LEAL, D. & NOGUEIRA, M. O. G. (2015). Teorias da Aprendizagem: um encontro entre os pensamentos filosófico, pedagógico e psicológico. Curitiba: InterSaberes.

LIMA, A. L. O.; JÚNIOR, J. I. F. S.; ARAÚJO, M. C. M. & SILVA, R. R. B. (2023). *Design* Instrucional: personalização, contextualização e tecnologia na educação. Disponível em https://revistas.unicentro.br/index.php/aproximacao/article/view/7470/5495. Acessado em 28 de março de 2024.

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; COSTA, M. M. (2023). Para Compreender o *Design* Instrucional. Rio de Janeiro: Processo.

SILVA, E. (2022). *Design* instrucional. Rio de Janeiro: Freitas Bastos.

SILVA, D. R. (2021). BNCC e Fundamentos Teóricos da Filosofia no Ensino Médio. Disponível em https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/31945. Acessado em 23 de março de 2024.

SILVA, R. A. (2024). *Design* Instrucional e o Contexto da Educação. Disponível em https://www.linkedin.com/pulse/design-instrucional-e-o-contexto-da-educa%C3%A7%C3%A3o-renan-ant%C3%B4nio-da-silva-ej7tf/?originalSubdomain=pt. Acessado em 27 de março de 2024.