

## Design e inovação na capacitação tecnológica de professores para atuação na educação à distância (EAD)

Actas de Diseño (2019, julio),  
Vol. 28, pp. 63-67. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: mayo 2014  
Fecha de aceptación: enero 2016  
Versión final: julio 2019

Weslei Clem de Menezes, Rita Aparecida da Conceição  
Ribeiro, Sebastiana Luiza Bragança Lana (\*)

**Resumo:** O estudo pretende analisar a formação tecnológica dos docentes dos cursos de graduação, para atuação na modalidade à distância, onde a prática docente é apoiada por recursos tecnológicos, para entendermos essa necessidade de qualificação vamos tomar como referência para o estudo, os docentes da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) para verificar a formação tecnológica desses profissionais, com o objetivo de analisar e apontar a necessidade de capacitação e atualização, verificando as diferenças em recursos tecnológicos entre a geração dos professores e alunos.

**Palavras chave:** Design - Educação - Interface - Educação a Distância - Capacitação Docente.

[Resumos em espanhol e português e currículo em p. 67]

### 1. Introdução

Com a evolução das tecnologias de comunicação e informação a interação homem computador (HCI) e as informações exibidas no ciberespaço através de hipertexto, surge uma demanda por usabilidade e interpretação das ferramentas tecnológicas representados em sua maioria por símbolos e textos que fazem a reprodução digitalizada da sociedade, o reconhecimento de textos e símbolos universais, passam a fazer parte do cotidiano das pessoas que estão inseridas no ciberespaço, assim como os espaços urbanos precisam ser adaptados as necessidades da população, o espaço virtual deve possuir recursos capazes de conduzir as atividades de trabalho de maneira eficaz e com mínimo esforço para estudantes que buscam conhecimento.

Os modelos cognitivos de (Cybis, 2003) descrevem a memória humana a semelhança da memória de um computador. As lembranças que armazenamos são parte de um conjunto de processos que envolvem os sentidos humanos através sensores capazes de absorver informações e classificá-las de acordo com conhecimentos prévios de cada indivíduo. A interação homem-computador deve ser sistemática e evolutiva, as TICs não pode excluir grupos de usuários por motivos de usabilidade ou ergonomia. A usabilidade das interfaces de sites e serviços da internet é tema recorrente em varias bibliografias, esta abordagem considera conceitos de design, cultura, comportamento, educação e tecnologia da informação como áreas de estudo para criação de uma nova proposta de interfaces para cursos de formação tecnológica de professores, com o objetivo de desenvolver novas experiências de interação onde o contexto e o perfil dos usuários, devem ser levantados e considerados, observando suas experiências com artefatos tecnológicos, que podem apontar padrões de comportamento e usabilidade no uso de recursos textuais e objetos visuais nos mais diversos dispositivos, que vão ajudar o designer no desenvolvimento de novas propostas visuais, mais acessíveis e democráticas para busca do conhecimento autônomo, que podem ajudar

na capacitação de professores que buscam formação tecnológica, para aproximar as linguagens estabelecidas por cada geração.

Para (Tamborrini, 2012) é importante estar tecnologicamente, culturalmente e metodologicamente atualizado, dado a extrema fluidez da comunicações digitais e redes participativas - *Crowdsourcing*.

A busca do conhecimento na EaD deve ocorrer de forma autônoma, o aluno deve ser o responsável pelo seu aprendizado, e nesta busca o designer pode proporcionar novos caminhos e experiências usando o meio digital e as ferramentas tecnológicas para proporcionar maneiras interativas e eficazes de representar o conhecimento no ciberespaço, auxiliando professores que buscam atualização de suas práticas pedagógicas.

Percebemos que a tecnologia representa um salto qualitativo e gradual da existência humana, em que a sua essência, a relação do homem com a tecnologia, constitui-se como perene. É essa a forma de apreciação da realidade que incorrerá na compreensão da prática potencialmente transformadora do profissional bibliotecário.

A busca pela criatividade e o incentivo devem ser internalizados e concretizados pelos interessados no desenvolvimento da AI, visto que toda apreensão crítica se dá pela relação do humano com o mundo, com a realidade cotidiana (Ribeiro, 2010, p. 116).

A inovação não pode impedir o acesso a informação o uso e manuseio das Novas Tecnologias de Comunicação e Informação (NTICs), a usabilidade é um fator determinante para gerar a exclusão de grupos esta convivência harmônica das tecnologias e a interação homem computador (HCI) deve acompanhar a usabilidade das informações exibidas no ciberespaço através de recursos de hipertexto, onde os profissionais de design devem conduzir a criação de interfaces para aprendizagem, pesquisando o conhecimento e experiências anteriores do usuário

para construir ferramentas e serviços representados em sua maioria por símbolos e recursos textuais que fazem parte do ciberespaço. As novas propostas de interação devem ser acompanhadas de soluções de usabilidade, que possam ser reconhecidas pela maioria dos usuários de forma democrática e intuitiva, respeitando a experiência de do usuário de cada geração das NTICs.

Tamborini (2012) acredita que a inovação não significa confiar em um otimismo ingênuo; significa ter uma atitude crítica em relação ao que existe, bem como uma idéia de como melhorar a situação; A inovação é mais efetiva quando afeta nosso comportamento no dia a dia e os objetos ao nosso redor.

Para usar as TICs na educação de forma a aprimorar o uso e dar condições de produção de conhecimento a partir das ferramentas a UNESCO (2008) lançou “Padrões para competências em TIC para professores” com o objetivo de constituir um conjunto comum de diretrizes, que os provedores de desenvolvimento profissional podem usar para identificar, construir ou avaliar materiais de ensino ou programas de treinamento de docentes no uso das TIC para o ensino e aprendizagem.

O Documento da (UNESCO, 2008) defende que a qualificação docente para ação de multiplicadores do uso das TICs podem contribuir para a reforma do ensino, crescimento econômico, redução da desigualdade e aumentar o padrão de vida dos cidadãos. O projeto da UNESCO chamado de Projeto Padrões de Competência em TIC para Professores (ICTCST) trata dos benefícios gradativos que a alfabetização tecnológica pode trazer para a sociedade este documento é umas das principais referências para o presente estudo, que pretende seguir as recomendações para aumentar a força de trabalho e produzir conhecimento para capacitação tecnológica docente. Este mostra o fluxo do conhecimento no uso das TICs e o caminho para uma sociedade que podemos chamar de sociedade do conhecimento.

O projeto de competências em TIC para professores esta baseado em seis pilares que buscam a reforma sistemática do ensino em varias áreas de conhecimento usando a tecnologia como ferramenta de inovação.

De acordo com o programa a busca pela qualificação e adequação das atividades de trabalho para reformar o ensino, pode ser feita por módulos, entendendo o fluxo de geração de mudanças e evolução, para alcançar as metas de cada modulo, o documento da UNESCO o treinamento inter ou intra-abordagens ou por componentes deve ser elaborado de forma a abranger as demandas atuais por competências prévias que contemplem um amplo universo de professores iniciantes, mestres, inovadores mais qualificados ou outros atores ou funções da comunidade escolar.

## 2. Professores

De acordo com o Departamento de Recursos Humanos do Estado de Minas Gerais a faixa etária da maioria dos professores mostra que os atuais docentes dos cursos de graduação não tiveram em sua formação básica as ferramentas tecnológicas ou mesmo acesso a internet, que se tornou acessível à população em meados dos anos 90,

com a popularização do computador pessoal. No período de popularização da internet e das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs), os professores com mais de 30 anos não viveram a experiência da internet na escola, estes docentes não foram capacitados para usar as NTICs, esta geração usou livros e materiais impressos na sua formação, modelo da escola tradicional, neste sentido as diferenças decorrentes destes contextos, podem ter reflexos visíveis no ambiente escolar quando o professor não conhece a linguagem e não esta inserido no mesmo ciberespaço do aluno, que nasceu na era da internet e das NTICs. O conflito pode ser evidenciado pela quantidade de professores que não fazem uso dos recursos tecnológicos em suas aulas, provocando estranheza nos alunos que usam dispositivos moveis e redes sociais para interagir e estabelecem outros meios de comunicação mais rápidos, por outro lado o professor não esta inserido nesse grupo, não faz parte da cultura digital e do convívio social que usa recursos tecnológicos, a consequência desta defasagem tecnológica esta presente na dificuldade do docentes em traduzir as transformações ocorridas na sociedade do conhecimento para a suas aulas presenciais.

### 2.1. Professores da UEMG

Segundo dados do governo de Minas Gerais sobre o ensino superior, podemos destacar alguns pontos que influenciam a oferta de cursos na modalidade a distância em função do número de professores com formação tecnológica, requisito para atuar como agente no ciberespaço, o que exige conhecimentos específicos em tecnologia e sistemas web, além de conhecimento das ferramentas contemporâneas. Os professores atuantes no ciberespaço com especialidade nas áreas de tecnologia, pesquisa, educação e design, não são suficientes para suprir a demanda da EaD, Por isso é necessário a capacitação em tecnologia para professores do ensino superior para agirem como multiplicadores deste conhecimento, para preparar alunos no uso de tecnologia com habilidade e opinião crítica, promovendo a socialização do ciberespaço. É muito importante para a universidade a capacitação tecnológica de professores capazes de recriar suas aulas presenciais para o ambiente virtual com o intuito de aumentar a oferta de cursos e melhorar a qualidade dos cursos oferecidos na modalidade à distância.

A meta do projeto da UNESCO de Padrões de Competência em TIC para Professores (ICT-CST) é melhorar a prática docente em todas as áreas de trabalho. Combinando as habilidades das TIC com as visões emergentes na pedagogia, no currículo e na organização escolar, os padrões foram elaborados para o desenvolvimento profissional dos professores que utilizarão as habilidades e os recursos de TIC para aprimorar o ensino, cooperar com os colegas e, talvez, se transformarem em líderes inovadores em suas instituições. O objetivo geral do projeto não se restringe a melhorar a prática docente, mas também fazê-lo de forma a contribuir para um sistema de ensino de maior qualidade que possa, por sua vez, produzir cidadãos mais informados e uma força de trabalho altamente qualificada, assim impulsionando o desenvolvimento econômico

e social do país (ICT competency standards for teachers: implementation guidelines, version 1.0. Paris: UNESCO, 2008).

Segundo dados do Governo de Minas a grande maioria dos docentes do ensino superior estão são dos cursos de licenciatura, seguidos de ciências biológicas e das ciências sociais aplicadas, os profissionais de Ciência da Informação representam apenas 0,73% e os profissionais de Design representam 0,67% do total de docentes do ensino superior, este número não é suficiente para suprir a demanda por profissionais provenientes destas áreas, necessárias para estabelecer uma metodologia de ação conjunta entre: educação, tecnologia e design para promover inovação nos ambientes educacionais e materiais didáticos para aprendizagem na modalidade EaD.

Dados do Ministério da Educação - MEC mostram que o crescimento da EaD nos últimos 10 anos, os dados mostram que o total de cursos em 2002 era de apenas 46 cursos de graduação, com mudanças na legislação e com a institucionalização das ações acadêmicas voltadas para esta modalidade nas instituições de ensino superior, o que aumentou a credibilidade da modalidade no meio acadêmico, podemos observar o aumento de 174.276 de cursos de graduação em dez anos, este aumento da oferta cursos mostra a aceitação da população de cursos nesta modalidade, mas por outro lado surge uma carência por profissionais qualificados para atuarem como agentes e multiplicadores do conhecimento no ciberespaço, por falta de experiência de profissionais da educação com recursos de tecnologia, e uma carência muito grande de profissionais de design que trabalham com desenvolvimento de ambientes e produção de material didático. A formação tecnológica de professores, pode dar condições de aprimorar as metodologias de ensino e profissionais de gestão para trabalhar com a administração de ambientes de aprendizagem para atender a crescente demanda de alunos dos cursos online em todas as esferas da educação ensino, pesquisa e extensão.

Mais especificamente, os objetivos do projeto da UNESCO de Padrões de Competência em TIC para Professores são:

- constituir um conjunto comum de diretrizes, que os provedores de desenvolvimento profissional podem usar para identificar, construir ou avaliar materiais de ensino ou programas de treinamento de docentes no uso das TIC para o ensino e aprendizagem;
- oferecer um conjunto básico de qualificações, que permita aos professores integrarem as TIC ao ensino e à aprendizagem, para o desenvolvimento do aprendizado do aluno e melhorar outras obrigações profissionais;
- expandir o desenvolvimento profissional dos docentes para melhorar suas habilidades em pedagogia, colaboração e liderança no desenvolvimento de escolas inovadoras, usando as TIC;
- harmonizar diferentes pontos de vista e nomenclaturas em relação ao uso das TIC na formação dos professores...

(ICT competency standards for teachers: implementation guidelines, version 1.0. UNESCO, 2008)

A tradução dos ambientes presenciais para o ciberespaço é uma tarefa que demanda conhecimento na criação de recursos gráficos e multimídia, o Designer de Ambientes Virtuais tem condições para criar propostas de ambientes para o auto-aprendizado, compreender as práticas pedagógicas e os recursos cognitivos para dar uma nova conotação a leitura e interações humanas com as ferramentas tecnológicas contemporâneas.

### 3. Método

Para entendermos a formação dos docentes de graduação, vamos considerar a amostra dos professores da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG, e no contexto da universidade analisar a idade dos docentes e perceber quais os docentes que tiveram experiências enquanto alunos, usando as TICs e quais artefatos tecnológicos foram usados na sua formação considerando os artefatos disponíveis na sua geração.

#### 3.1. Proposta de interface

A falta de qualificação em tecnologia, pode apontar para a necessidade imediata e constante de uma capacitação tecnológica dos professores na modalidade à distância, que pode ficar disponível na internet sem a necessidade de inscrição, prazo limite ou avaliação, na proposta do curso autônomo a condição para adquirir o certificado é chegar ao último módulo cumprindo todas as propostas, gerando como resultado final um produto, feito com recursos da Web que vão ajudar o docente na suas aulas, esta experiência de auto-aprendizado pode ser bem sucedida se alguns cuidados forem tomados na elaboração dos Objetos de Aprendizagem (AO) e na metodologia aplicada, alguns destes requisitos são citados neste estudo e sustentados pelos autores da área do design, usabilidade, educação, tecnologia entre outras.

#### 3.2. Recursos

Usando o software livre *Moodle*, que é um software de apoio aos cursos na modalidade EAD, que pode ser otimizado com recursos de design e interferência no seu código de programação para personalização dos cursos, o estudo propõe a personalização do ambiente de aprendizagem usando recursos tecnológicos e conceitos de design de interação para produção de cursos de qualificação e na transição das práticas pedagógicas presenciais para o ciberespaço, que é o meio de comunicação e interação que faz a mediação entre o aluno e o seu aprendizado. O estudo pretende criar um curso para capacitação de professores onde o objetivo principal é desenvolver estratégias para aprimorar as aulas presenciais. Esta leitura das práticas pedagógicas na modalidade presencial para o AVA ou ciberespaço pode representar um nicho de atuação para profissionais de Design, que detém esta capacidade de inovar as formas de aprendizado, sempre com a preocupação do trabalho se adaptando as necessidades do homem e seu bem estar.

O Design de interação tem a capacidade de transformar a experiência convencional de leitura de símbolos e

recursos de hipertexto em uma forma nova de adquirir conhecimento, explorando outros sentidos no reconhecimento de símbolos e mensagens dos sistemas, explorando a usabilidade das TICs para melhorar a absorção da informação, fator determinante para qualidade do ensino na EAD e até mesmo evasão dos cursos online por dificuldades no manuseio do sistema, considerado por muitos alunos como ferramenta complexa e de difícil compreensão.

#### 4. Conclusão

Para entendermos a formação dos docentes na graduação, vamos considerar a amostra dos professores da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG, e no contexto da universidade analisar a idade dos docentes e perceber qual os professores que tem experiência como alunos usando as TICs, e quais artefatos foram usados na sua formação considerando os artefatos disponíveis na época.

##### 4.1. Conclusão

Usando o software livre Moodle, que é um software de apoio aos cursos na modalidade EAD, que pode ser otimizado com recursos de design e programação para personalização dos cursos, o estudo propõe a personalização do ambiente de aprendizagem usando recursos tecnológicos e conceitos de design de interação para produção de cursos de qualificação e na transição das práticas pedagógicas presenciais para o ciberespaço, que é o meio de comunicação e interação que faz a mediação entre o aluno e o seu aprendizado. O estudo pretende criar um curso para capacitação de professores onde o objetivo principal é desenvolver estratégias para aprimorar as aulas presenciais. Esta leitura das práticas pedagógicas na modalidade presencial para o AVA ou ciberespaço pode representar um nicho de atuação para profissionais de Design, que detém esta capacidade de inovar as formas de aprendizado, sempre com a preocupação do trabalho se adaptando as necessidades do homem e seu bem estar. O Design de interação tem a capacidade de transformar a experiência convencional de leitura de símbolos e recursos de hipertexto em uma forma nova de adquirir conhecimento, explorando outros sentidos no reconhecimento de símbolos e mensagens dos sistemas, explorando a usabilidade das TICs para melhorar a absorção da informação, fator determinante para qualidade do ensino na EAD e até mesmo evasão dos cursos online por dificuldades no manuseio do sistema, considerado por muitos alunos como ferramenta complexa e de difícil compreensão. Este estudo faz parte do projeto aprovado no Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Design da UEMG com o título “A OTIMIZAÇÃO DA INTERFACE MOODLE PARA MELHORIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM” que faz um estudo de caso da rede social Facebook como interface de massa contemporânea, como referência para aprimorar a plataforma de aprendizagem, usando os conceitos e a atuação do design na transformação do ciberespaço para promover a busca do conhecimento.

#### Bibliografía

- Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação à Distância. *Indicadores de qualidade para cursos de graduação à distância*. Disponível em <http://www.mec.gov.br>. Acesso em 04 de junho, 2013.
- Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação à Distância. MEC/Inep/Deed. *Sinopses Estatísticas da Educação Superior*. Brasília: MEC/Inep/Deed, 2002.
- Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação à Distância. MEC/Inep/Deed. *Sinopses Estatísticas da Educação Superior*. Brasília: MEC/Inep/Dee, 2012.
- Capes-Uab. (2014). Universidade Aberta do Brasil. Disponível em: <http://uab.capes.gov.br>. Acesso em maio, 2014.
- Carbonell, N. & C. Mignot. (1993). *Natural multimodal HCI: experimental results on the use of spontaneous speech and hand gestures*. In: Proceedings of ERCIM Workshop on Multimodal Human-Computer Interaction.
- Carvalho, E. e Eliasquevice, M. (2013). *Proposta de melhoria na interface do Moodle: teste de Usabilidade com alunos do curso de bacharelado em administração pública na modalidade à distância da UFFA*. In: Anais do ESUD 2013, X Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância Belém, Pará.
- Cybis, Walter e Betiol (2003). *Engenharia de Usabilidade: Uma abordagem Ergonômica Florianópolis, Laboratório de Utilizabilidade de Informática*: Maio de 2003.
- DATA VIVA INEP MEC/Inep/CAD-2002 RIR Governo de Minas Gerais 2012. Disponível em: [http:// dataviva.info](http://dataviva.info)  
Disponível em: [http://docs.moodle.org/23/en/About\\_Moodle](http://docs.moodle.org/23/en/About_Moodle).  
Disponível em: *UNESCO*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156209por.pdf>
- Filatro, A. (2004) *Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia*. São Paulo: Senac.
- Fiorentini, L. e Moraes, R (2003). *Linguagens e interatividade na educação a distância*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- Gonçalves, R (org.). (2010). *Cultura, representação e informação*. Salvador: EDUFBA.
- Huang, Shih-Miao; SHIEH, Kong-King & CHI, Chia-Feng. *Factors affecting the design of computer icons*. International Journal of Industrial Ergonomics. 29, 2002, p. 211- 218.
- ICT Competency Standards for Teachers: Implementation Guidelines, version 1.0. 2008. Paris: UNESCO.
- Lévy, P. (2003). *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola.
- Lévy, P. (1993). *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo. Ed. 34.
- Lévy, P. (2001). *Cibercidade: as cidades na cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura* (trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 264p.
- Maldonado, T. (2007). *Memoria y conocimiento: sobre los destinos del saber en la perspectiva digital*. Barcelona: Gedisa.
- Medeiros, L. L. de (2007). *Políticas públicas de formação docente face à inserção das TIC no espaço pedagógico*. In: CCEAD. Educação a distância e formação de professores: relatos e experiências. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio.
- Moodle. Manual do MOODLE PT. Sítio oficial. 2014. Paris: Moodle Org.
- Preece, J.; Rogers, Y. e Sharp, H. (2005). *Design de interação: além da interação homem-computador*. Porto Alegre: Ed. Bookman.
- Ribeiro, R. (2010). *Cultura, representação e informação digitais*: EDUFBA, 248 p.
- Tamborini, P. (2012). *Cadernos de Estudos Avançados em Design: Inovação - Barbacena EdUEMG* p. 53-63.

**Resumen:** El estudio pretende analizar la formación tecnológica de los docentes de los cursos de graduación que se desempeñan en la modalidad de distancia, donde la práctica docente requiere de la utilización de recursos tecnológicos. Para entender esas necesidades de calificación vamos a tomar como referencia para el estudio a los docentes de la Universidad del Estado de Mina Gerais (UEMG) para verificar que formación tecnológica poseen estos profesionales. El objetivo es analizar y apuntar a la necesidad de capacitación y actualización, teniendo en cuenta las diferencias en recursos tecnológicos entre las generaciones de profesores y las generaciones de alumnos.

**Palabras clave:** Diseño - Educación - Interface - Educación a distancia - Capacitación Docente.

**Abstract:** The study aims to analyze the technological training of teachers of distance education courses, where the teaching practice requires the use of technological resources. To understand these qualification needs, we will take as reference for the study to the teachers of the State University of Mina Gerais (UEMG) in order to verify the technological training of these professionals. The objective is to analyze and point to the need for training and updating,

taking into account the differences in technological resources between the generations of teachers and the generations of students.

**Keywords:** Design - Education - Interface - Distance Education - Teacher Training.

(\* **Weslei Clem de Menezes.** Professor de Ciência da Informação, Bacharel em Sistemas de Informação com pós Graduado em Educação a Distância e Mestrando em Design, atualmente é membro do conselho de pós graduação da Universidade do Estado de Minas Gerais, e Analista de Sistemas no Núcleo de Educação a Distância - NEAD.

**Rita Aparecida da Conceição Ribeiro.** Professora do programa de Pós-Graduação em Design da UEMG, graduada em Comunicação Social pela PUC-MG (1984) e Mestre em Comunicação Social pela UFMG (2000). É doutora em Geografia (2008) pela UFMG. **Sebastiana Luiza Bragança Lana.** Possui graduação em Geologia pela Universidade Federal de Minas Gerais (1977), PhD em Engineering, Materials - University of Sheffield (1994) e doutorado em Química pela Universidade Federal de Minas Gerais (1997). Coordenadora Acadêmica do Mestrado em Design PPGD UEMG.

## Um estudo sobre a proposta do Conselho Federal de Educação de 1986 e formação atual em quatro instituições de ensino em design de produto

Deborah Regiane Fabio, Sônia Maria Da Costa Mendes y Milton Koji Nakata (\*)

Actas de Diseño (2019, julio),  
Vol. 28, pp. 67-72. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: mayo 2014  
Fecha de aceptación: enero 2016  
Versión final: julio 2019

**Resumo:** O presente estudo apresenta reflexões em torno da formação profissional dos alunos do curso de Design de Produto, considerando as matrizes curriculares dos Cursos de instituições públicas e particulares consideradas consolidadas no Brasil. A metodologia utilizada pautou-se em pesquisas de bases teóricas sobre o histórico do ensino do design no Brasil. A pesquisa documental sobre as matrizes curriculares dos cursos das instituições pesquisadas, serviu de base para a análise comparativa entre as matrizes curriculares dos cursos das instituições pesquisadas e o currículo básico utilizado inicialmente pela ESDI, pautando-se na Resolução do Conselho Federal de Educação, nº. 02/87, Parecer 62.187. O estudo realizado demonstra clara influência das disciplinas adotadas pela ESDI nas atuais matrizes curriculares dos cursos. Algumas foram readequadas e outras agrupadas, demonstrando sua influência nos projetos pedagógicos existentes e conseqüentemente na formação do profissional em Design de Produto.

**Palavras chave:** Design de Produto - Ensino - Formação Profissional - Matriz Curricular - Instituições.

[Resumos em espanhol e português e currículo em p. 72]

### Introdução

O trabalho do designer é ser criativo e adequar suas expectativas de projeto de produtos atendendo as necessidades do mercado e do consumidor, algo que deve estar sempre dentro de um contexto histórico e social, pois a demanda por soluções criativas se multiplicam a cada dia, que para Aravena-Reyes (2001), os profissionais das áreas de engenharia e arquitetura, assim como designers de

produto adquirem no processo formativo o conhecimento sobre como projetar. Sua formação se dá inicialmente pela organização da matriz curricular do curso exposta e aplicada ao aluno, seguida da aquisição de competências conceituais e técnicas. No entanto, ocorrem críticas frequentes aos recém graduados pela distância entre o que é ensinado com o que se torna conhecimento útil, ou seja, aplicado na prática profissional.