



## DESIGN EDUCACIONAL EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: CONCEITOS, FUNÇÃO E CRIATIVIDADE

DESIGN EDUCATION IN DISTANCE EDUCATION:  
CONCEPTS, FUNCTION AND CREATIVITY

- **Marcus Neves** - Universidade Federal de Pelotas - [marcusneves@ifsul.edu.br](mailto:marcusneves@ifsul.edu.br)
- **Cláudia Centeno** - Universidade Federal de Pelotas - [claudiahcneves@gmail.com](mailto:claudiahcneves@gmail.com)
- **Ana Paula Bonat** - Instituto Federal Sul-rio-grandense - [ana\\_paula\\_bonat@hotmail.com](mailto:ana_paula_bonat@hotmail.com)
- **Margarete H. Antunes** - Universidade Católica de Pelotas - [midias.margarete@gmail.com](mailto:midias.margarete@gmail.com)

### Resumo:

*O presente trabalho de pesquisa tem o objetivo de identificar e situar a área do design educacional, perpassando os seus conceitos e identificando as correntes de pensamento pedagógico que influenciaram e influenciam a área do design educacional em educação a distância (EaD), compreendendo não apenas o conceito específico do design para a educação, mas também as origens e conceitos do design como um todo e as funções do profissional que executa esse trabalho, perpassando a área da criatividade. Investigou-se essa temática porque se sentiu a necessidade de melhor compreender a área do design educacional, uma vez que esta vem se colocando como elemento basilar para os estudos de grupos de pesquisa em EaD. A partir de uma pesquisa bibliográfica – processo de levantamento e análise do que já foi publicado sobre o tema e o problema de pesquisa escolhidos – realizamos uma análise da literatura já publicada em forma de livros, publicações e imprensa, nas obras que abrangem o design, o design educacional, a criatividade e a educação a distância. Assim, por meio de fichamento, classificações e análises, passamos a compreender o conceito de design a partir de seu planejamento e seus aspectos funcionais, formais e estruturais. Compreendemos, também, o papel do designer educacional como mediador entre a parte teórico-técnica e os professores responsáveis pela criação do conteúdo, orientando os conteudistas, discutindo aspectos intrínsecos do conteúdo online, tirando dúvidas, revisando e adequando o conteúdo para o formato online e gerenciando o prosseguimento desse conteúdo para as equipes técnicas. Observamos outras características inerentes a este profissional, dentre as quais está a criatividade, com a qual o designer educacional maneja e planeja as ações didáticas de acordo com os recursos disponíveis.*

**Palavras-chave:** Design Educacional; Educação a Distância; Criatividade.

### Abstract:

*This research aims to identify and locate the area of educational design, analyzing their concepts and identifying the pedagogical currents of thought that have influenced and still influence the area of educational design in distance education, comprising not only the specific design concept for education, but also the origins and concepts of the design as a big area and the functions of the professional performing this work, permeating the area of creativity. We investigated this issue because we felt the need to better understanding the area of educational design, since it has been set as a basic element for*





*studies of research groups in distance education. From a literature search - process and analysis of what has already been published on the subject and the problem of chosen research - we conducted a literature review of already published materials in form of books, publications and press, looking for the works that cover the design, educational design, creativity and distance education topics. Thus, through annotations and reviews, we understand the concept of design from its planning and its functional, formal and structural aspects. We understand, too, the role of educational designer as a mediator between the theoretical and technical part and the teachers responsible for creating the content, directing the content makers, discussing intrinsic aspects of online content, answering questions, reviewing and adapting the content to the online format and managing the continuation of this content to the technical teams. We observe other inherent in this professional characteristics, among which is the creativity with which the designer manages educational and didactic plan shares in accordance with the available resources.*

**Keywords:** Educational Design; E- Learning; Creativity.

## 1. Introdução

Segundo Maia & Mattar (2007), a educação presencial vem de uma trajetória de muitos séculos, enquanto a educação a distância (EaD) recém engatinha no pequeno espaço que já percorreu na linha do tempo da história da educação. A escola do século XXI continua existindo na modalidade presencial, mas também passa a ocupar o espaço virtual. Cabe aos profissionais e pesquisadores da educação ocuparem-se dos dois. O sistema educacional deve ser pensado para os dois modelos: presencial e a distância.

A educação na modalidade a distância vem se expandindo rapidamente, no ensino superior brasileiro, por meio do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), sendo a web<sup>1</sup>, hoje, a tecnologia basilar desse processo que atinge cada vez mais alunos e profissionais da educação no país. A EaD online tem hoje um papel muito importante para garantir que mais pessoas tenham acesso à educação, e, por sua importância, merece investimentos não apenas financeiros, mas também de profissionalização e pesquisa.

Para que se possa qualificar cada vez mais a EaD, é necessário que se pesquise e que se trabalhe em várias frentes. É preciso que as políticas públicas estejam sempre adequadas e se adaptem à realidade brasileira; que se trabalhe a imagem da educação a distância e a maneira como é vista por seus públicos; e, entre outros fatores, é preciso capacitar os profissionais que dão vida à EaD, dentre eles, aqueles que trabalham na área do design educacional.

O design, conforme discussão adiante, de maneira contrária àquilo que normalmente se encontra no campo empírico da opinião pública, refere-se não só à estética de um produto, seja ele qual for, mas também – e principalmente – ao seu planejamento. Assim, o design educacional tem importante papel na educação a distância, principalmente por ser

<sup>1</sup> Web é a redução de World Wide Web (ou teia mundial), também conhecida como WWW. É o sistema de documentos em hipermídia que são interligados e executados na Internet. Corresponde aos websites, às páginas que são acessáveis através dos navegadores (PRIBERAM, 2013).





responsável pelo planejamento das disciplinas na EaD online, bem como por sua adequação e seleção de ferramentas e estratégias disponíveis a serem utilizadas, definindo o “caminho pedagógico” de cada disciplina. É exatamente por seu importante papel norteador que toma-se o cuidado, neste texto, de enquadrar essa área como design educacional, e não como design instrucional (que poderia remeter às correntes pedagógicas comportamentalistas ou instrucionistas), conforme discussão trazida também adiante.

A partir de uma pesquisa bibliográfica – processo de levantamento e análise do que já foi publicado sobre o tema e o problema de pesquisa escolhidos – realizamos uma análise da literatura já publicada em forma de livros, publicações e imprensa, nas obras que abrangem o design, o design educacional, a criatividade e a educação a distância. Assim, por meio de fichamento, classificações e análises, passamos a compreender o conceito de design a partir de seu planejamento e seus aspectos funcionais, formais e estruturais.

## 2. Design e design educacional

Como se viu até agora, há, no estudo da EaD, vários termos empregados de maneira incorreta, ou que geram discordância entre os teóricos. O conceito de design, não só na EaD, mas como um todo, sempre gerou controvérsias, desde que foi adaptado para o nosso idioma (MARTINS, 2007). Provavelmente por lembrar a palavra desenho, é normalmente associado ao aspecto estético das produções.

Guillermo (2002) acredita que “design” é daquelas palavras inglesas que, quando traduzidas, perdem um pouco de significado. Design está associado à ideia de planejar, conceber e designar, e não de desenhar, como geralmente é conhecida. Em inglês, diferencia-se esses significados pelas palavras *design* (planejar, designar) e *draw* (desenhar), assim como há, na língua espanhola, os termos *diseño* e *dibujo*. Assim, na ausência de uma palavra portuguesa que traduza corretamente o termo design<sup>2</sup>, deve-se utilizá-lo em sua forma estrangeira, o que já vem se consagrando no Brasil.

Dedicado à conceituação de termos relacionados ao design, Coelho (2011) vem ao encontro de Guillermo (2002), quando traz a informação de que o design

pode significar invento, **planejamento**, **projeto**, **configuração**, se diferenciando da palavra *drawing* (desenho); [...] É essencialmente uma práxis que, acompanhada de teorias (para fundamentação e crítica), tem como tarefa dar forma a artefatos, considerando um projeto previamente elaborado com uma finalidade objetiva específica. É um campo amplo de atividades (desempenhos) especializadas, de caráter técnico e científico, criativo e artístico, que se ocupam em organizar, classificar, planejar, conceber, **projetar** e configurar sistemas, objetos, ambientes ou espaços (COELHO, 2011, p.189-190, grifos do autor).

<sup>2</sup> Existem registros de formas em português encontradas sob a morfologia desenho e diseno (1595), provenientes do latim *designare*, que também deu origem ao inglês “*design*”. Como nenhum dos termos é usado nos dias de hoje, deve-se preferir o termo em inglês, por sua já existente penetração em nossa cultura (MARTINS, 2007).





Bürdek (2010), professor na Escola de Design de Offenbach am Main, na Alemanha, contribui com a origem histórica do termo:

a palavra “design” se origina do latim. O verbo “designare” é traduzido como determinar, mas significa mais ou menos: demonstrar de cima. O que é determinado está fixo. Design transforma o vago em determinado por meio da diferenciação por meio da diferenciação progressiva. Design (designatio) é compreendido de forma geral e abstrata. Determinação por meio da apresentação. A ciência do design corresponde à ciência da determinação (BÜRDEK, 2010, p.13).

Bürdek (2010) afirma que “foi no ano de 1588 que, pela primeira vez, o termo ‘design’ foi mencionado e descrito como: um plano desenvolvido pelo homem ou um esquema que possa ser realizado” (BÜRDEK, 2010, p. 13).

Com uma ideia mais abrangente, e ao mesmo tempo impactante, Margolin garante que o design “insinua sempre o objeto no mundo material e dá forma para o processo não material tanto na produção industrial como para serviços” (MARGOLIN, 1989, p.3).

Também ampliando os saberes relacionados ao design, Coelho (2011) afirma que “o design possui vários papéis e funções, e se constitui como um leque de atividades que exigem interação, interlocução e parceria com vários sujeitos e suas visões de mundo” (COELHO, 2011, p.190). O autor acrescenta, ainda, que “o projeto em design se configura como o processo da elaboração do conjunto de documentos necessários à execução de qualquer objeto, seja este de qualquer dimensão ou característica” (COELHO, 2011, p.269).

Coelho (2011) também aborda o lado estético do design, sem, contudo, deixar de mostrar que a estética faz apenas parte do processo. Para o autor, o design leva em consideração questões de uso, função, utilidade, qualidade formal e estética. O processo, portanto, leva em conta fatores estéticos e extra estéticos no estabelecimento de parâmetros – critérios pelos quais ele será considerado adequado, ou não, para uma finalidade específica de trabalho –, buscando atender necessidades e contribuir para o bem-estar e conforto individual e coletivo.

De acordo com Gomes Filho (2003), o design é uma ferramenta com a qual se pode contar para melhorar o padrão de qualidade de objetos. Essa qualidade é planejada, concebida, especificada e determinada, aliada à tecnologia e aos processos de sua produção. A metodologia de projeto do design deve ser fundamentada num tripé, composto de função, estrutura e forma. É importante ressaltar esse tripé proposto por Gomes Filho (2003), pois é por apenas um de seus três aspectos que o design é reconhecido por muitos: é no aspecto formal que encontramos a estética que, para os menos informados, representa erradamente todo o significado do termo design.

Assim, com o aporte desses autores, pode-se constatar que o design não envolve apenas a estética. Trata-se de um projeto que engloba vários fatores necessários à concepção de um objeto, sistema ou ambiente (real ou virtual). Para ficarmos com definições mais sintéticas, recorreremos novamente a Gomes Filho (2006, p.12), quando diz que o design se resume em uma “concepção, plano ou intenção de criar ou fazer alguma coisa”, e a Guillermo (2002, p.23), que afirma que “apesar de básica e plausível a qualquer ser humano, o conceito de planejar, projetar, designar e desenvolver, que está intrínseco ao termo design, é sua melhor definição”.





De acordo com Gomes Filho (2010), o design hoje é compreendido e conceituado, numa acepção muito mais ampla e abrangente, como "a concepção e planejamento de todos os produtos feitos pelo homem". E uma razão que legitima essa conceituação é o fato de o campo do design fracionar-se cada vez mais em muitas especialidades, como o design gráfico, design de embalagem, design de produto, design de joias, design automobilístico, entre tantas outras. Uma dessas especialidades, envolvida neste trabalho, é o design educacional, empregado para planejar e construir os materiais utilizados na EaD. Assim como há cursos de design gráfico nos níveis de graduação e pós-graduação, também já há formação superior na área do design educacional.

Para Fenner (2000, p.4), pesquisadora na área de software educacional, o design é uma "ação inovadora que cuida das necessidades de uma comunidade de usuários, tendo como meta a concepção de produtos e serviços que as atendam." Como a gestão do design é caracterizada por inovações ampliadas nas interfaces com o usuário, a autora considera que a gestão da inovação é um campo que "evidencia as possibilidades do design no planejamento e implementação de softwares educacionais." Como a interação deve considerar a capacidade cognitiva humana com um ambiente de trabalho de acordo com sua realidade e com uma usabilidade adequada, o design deve promover o "desenvolvimento de material didático tecnológico" que norteie o gerenciamento de produtos para a educação.

Para Moore & Kearsley (2010), o designer educacional é um profissional com perfil interdisciplinar, em especial nas áreas de educação, comunicação e tecnologia, articulando várias funções e acompanhando o processo desde o planejamento de estruturas e atividades até a etapa de avaliação de um curso ou atividade a distância. Assim como uma confortável cadeira é resultado de design de produto, um funcional logotipo é produto de design gráfico e um planejamento de disciplina em EaD, envolvendo desde suas escolhas metodológicas e tecnológicas até os objetos de aprendizagem exibidos no AVEA, é produto de design educacional.

### 3. Design educacional: função e criatividade

Sob o ponto de vista legal, a Classificação Brasileira de Ocupação (CBO) do Ministério do Trabalho e Emprego (MTE) regulamenta a profissão do designer educacional da seguinte maneira:

2394-35 - Designer educacional. Sinônimos: Desenhista instrucional, Designer instrucional, Projetista instrucional. Implementam, avaliam, coordenam e planejam o desenvolvimento de projetos pedagógicos/instrucionais nas modalidades de ensino presencial e/ou a distância, aplicando metodologias e técnicas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Atuam em cursos acadêmicos e/ou corporativos em todos os níveis de ensino para atender as necessidades dos alunos, acompanhando e avaliando os processos educacionais. Viabilizam o trabalho coletivo, criando e organizando mecanismos de participação em programas e projetos educacionais, facilitando o processo comunicativo entre a comunidade escolar e as associações a ela vinculadas (BRASIL, 2012, p. online).





Para Ramos (2010), o designer educacional é o responsável pelo diálogo entre a área técnica e a pedagógica, comportando-se como elemento mediador no processo de desenvolvimento dos conteúdos, desenvolvendo as seguintes funções:

- Orientação e assessoria ao profissional responsável por escrever o conteúdo, que pode ser um professor da disciplina, um profissional da área, ou outra pessoa que domine o tema do curso, normalmente denominado de conteudista.
- Organização do conteúdo on-line buscando adequar o formato e a linguagem para a web.
- Criação de estratégias aproveitando as potencialidades e recursos disponíveis na internet, em conjunto com o conteudista.
- Estruturação do conteúdo, por exemplo, em módulos, obedecendo à sequenciação ou não, observando a navegação no conteúdo e os modos de acesso.
- Previsão de recursos como animações, simulações, interações.
- Mediação entre os diferentes profissionais envolvidos na produção de um conteúdo on-line.
- Acompanhamento das atividades de produção do conteúdo pela equipe técnica (RAMOS, 2010, p.53-54).

Observa-se, portanto, que o designer educacional faz a mediação entre a parte técnica (e também a parte teórica da educação online) e os professores responsáveis pela criação do conteúdo. Assim, ele orienta o professor conteudista no processo de **criação**, discutindo aspectos intrínsecos do conteúdo online, tirando dúvidas, revisando e adequando o conteúdo para o formato online e gerenciando o prosseguimento desse conteúdo para as equipes técnicas.



Figura 1 - Relações estabelecidas pelo designer educacional com a equipe  
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de RAMOS, 2010.

Na figura 1 se percebe o papel do designer educacional como um especialista técnico e didático de EaD online: faz o caminho do planejamento das disciplinas e cursos junto aos especialistas no conteúdo (professor conteudista) e aos especialistas técnicos (web designer, ilustrador, programador, etc.).

O professor conteudista, especialista no assunto de cada disciplina, é, algumas vezes, ainda inexperiente na EaD, necessitando ainda mais do auxílio do designer educacional. O professor



chamado de conteudista/especialista – pela concepção do sistema UAB – é quem concebe, desenvolve o material didático, organiza e ministra as disciplinas. [...] Este professor, em geral, é parte integrante do corpo docente da [instituição] e atua no ensino presencial. À exceção de algumas instituições, este professor tem carga horária completa no ensino presencial e atua de forma extraordinária na EaD/UAB (MELILLO, 2011, p.50).

De acordo com Maia & Mattar (2007), é função do designer também pensar didaticamente como o conteúdo deverá ser percorrido pelo aluno a distância: de maneira necessariamente linear, ou com a possibilidade de o aluno “pular” conteúdo, com liberdade em determinado módulo, ou de maneira totalmente livre. O designer pode ainda refletir sobre o controle e a autonomia do aluno, planejar a interação do curso e o acesso ao material, escolher as atividades a serem utilizadas e até mesmo se envolver com o custo do projeto. Nesse sentido, o conceito de design pode ser concebido de maneira bem mais ampla, como o projeto instrucional, educacional, pedagógico ou didático de um curso. O design educacional, portanto, não se restringiria ao tratamento, publicação e entrega de conteúdo, mas incluiria a análise, o planejamento, o desenvolvimento, a implementação e a avaliação de um curso.

Conforme Batista & Menezes (2008), o design educacional

é a concepção e o desenvolvimento de projetos para EaD, que tem como produtos finais, além do projeto pedagógico em si, os materiais didáticos. Essa metodologia se apropriou de práticas, teorias e atividades da educação convencional e, ao adequá-las à modalidade não presencial, conseguiu resultados que podem ser expressos em números cada vez mais crescentes de adesão em todo o mundo (BATISTA; MENEZES, 2008).

Complementando essas ideias, Filatro conceitua assim essa função:

a ação institucional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e outros produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de facilitar, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana (FILATRO, 2008, p.3).

Quanto ao uso das TIC, Filatro (2007) destaca que, embora haja uma confirmação de modelos e práticas tradicionais de ensino, incorporar as TIC na educação possibilita uma mudança no pensamento e em sua prática. Os papéis dos agentes envolvidos (professor, estudante, sistema de avaliações, o próprio saber) estão sendo repensados, à medida que as TIC passam a habitar os espaços tradicionais com inovação e características próprias.

A autora (FILATRO, 2008) expõe, também, técnicas envolvidas no processo do design educacional para a EaD baseada nas TIC e na interação pela internet, afirmando que o design educacional tem se voltado, no Brasil, à criação de ambientes de aprendizagem apoiados por tecnologias de informação e comunicação online, reunindo uma variedade de recursos e se redescobrimo a partir da necessidade de incorporar as TIC às ações educacionais.





Retomando os caminhos do design educacional no âmbito da UAB, encontra-se nesse profissional o papel de conhecedor das possibilidades das TIC em EaD. O designer educacional é o responsável principal pela criação das estratégias de ensino e aprendizagem para a modalidade online, sendo-lhe necessária a criatividade para a execução de cada planejamento.

Para Barreto, a criatividade “é uma função psicobiológica. Básica, primária e inerente a todo ser vivo” (BARRETO, 1997, p. 23). Segundo Ostrower (1993), criar é, basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo. Barreto (1997) explica esse “formar” criativo como a faculdade de descobrir um modo eficaz de resolver algum problema.

O modelo de criatividade proposto por Amabile (1983, 1996, citado por ALENCAR; FLEITH, 2003) a divide em estágios, que vão desde a identificação do problema ou tarefa até a geração de resposta e resultado, passando pela preparação, momento em que o indivíduo constrói ou reativa um estoque de informações relevantes para a solução do problema. Sternberg & Lubart (1991, 1995, citados por ALENCAR; FLEITH, 2003), entendem que, para que se possa dar uma contribuição criativa a uma determinada área, é de fundamental relevância ter-se o conhecimento sobre essa área.

Segundo Domingos (2003), no momento da criação, os dados do consciente mergulham no inconsciente, no meio de bilhões de dados, em busca de informações que correspondam à sua busca. Vigotsky (2009) entende que toda atividade criativa surge de experiências prévias já existentes no cérebro, dependendo primariamente de quão rica e variada é a experiência prévia que a pessoa armazenou no seu cérebro. Para Predebon, o resultado da criatividade “é sempre o cruzamento de duas informações que a mente guardava antes em planos diferentes e separados” (PREDEBON, 2003, p.33). Conforme lembra Vieira (1999, p.22),

a criatividade é um estado latente em todos nós; não a ignorássemos tanto, não a desprezássemos tanto, não a maltratássemos tanto, provavelmente muitos mais de nós comporíamos o palco das pessoas chamadas iluminadas. Pode-se dizer que iluminado é aquele que não deixa faltar em sua lâmparina o combustível que alimenta a chama.

#### 4. Considerações finais

Por meio dos aportes teóricos de autores que já pesquisam a área de design apresentados neste trabalho, obtivemos respostas aos nossos questionamentos iniciais, compreendendo o conceito de design, de design educacional, suas funções e características.

Pudemos entender, assim, que o design, de maneira contrária àquilo que normalmente se encontra no campo empírico da opinião pública, refere-se não só à estética de uma peça, seja ela qual for, mas também – e principalmente – ao seu planejamento, e aí encontramos os aspectos funcionais, formais e estruturais (GOMES FILHO, 2003).

Identificamos também a função do design educacional dentro da EaD online, com conceitos e ilustrações que mostram o processo diário do profissional desta área. Observamos também algumas características inerentes a este profissional, dentre as quais está a criatividade, com a qual o designer educacional maneja e planeja as ações didáticas de acordo com os recursos midiáticos disponíveis.





A partir dessa discussão, pretendemos estender as pesquisas na área do design educacional para a EaD, percebendo esta área como de grande importância para a evolução da modalidade a distância.

## 5. Referências

ALENCAR, Eunice; FLEITH, Denise. Contribuições teóricas recentes ao estudo da criatividade. In: **Psicologia, Teoria e Pesquisa**. Vol. 19 n. 1, p.1-8. Brasília, 2003.

AMABILE, Teresa. **The social psychology of creativity**. Nova Iorque: Springer, 1983.

\_\_\_\_\_. **Creativity in context**. Boulder: Westview Press, 1996.

BARRETO, Roberto. **Criatividade no trabalho e na vida**. São Paulo: Summus, 1997.

BATISTA, Márcia; MENEZES, Marizilda. O design gráfico e o design instrucional na educação a distância. **Design, arte e tecnologia**. n. 4. São Paulo: PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2008.

BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. **Classificação Brasileira de Ocupação**. Disponível em: <<http://www.mteco.gov.br/cbosite/pages/pesquisas/BuscaPorTituloResultado>>. Acesso em: 28 de maio de 2012.

BÜRDEK, Bernhard. Design: **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

COELHO, Luiz (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2011.

DOMINGOS, Carlos. **Criação sem pistolão**: segredos para você se tornar um criativo de sucesso. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

FENNER, Rita de Cássia; BARCIA, Ricardo Mirando (Orientador). Engenharia da Produção. **Contribuições do design na produção de software educacional**. Dissertação de Mestrado. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2000.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson, 2008.

\_\_\_\_\_. **Design instrucional contextualizado**: educação e tecnologia. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do objeto**: sistema técnico de leitura ergonômica. São Paulo: Escrituras Editora, 2003.

\_\_\_\_\_. **Design do objeto**: bases conceituais. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

GUILLERMO, Alvaro. **Design**: do virtual ao digital. São Paulo: Demais Editora, 2002.

MAIA, Carmem; MATTAR, João. **ABC da EaD**: a educação a distância hoje. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.





MARGOLIN, Victor. **Design discourse: history, theory, criticism**. Chicago: The University of Chicago Press, 1989.

MARTINS, Luiz. **A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento**. In: Anais do VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação, São Paulo, 2007.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a distância: uma visão integrada**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

PREDEBON, José. **Criatividade hoje: como se pratica, aprende e ensina**. São Paulo: Atlas, 2003.

PRIBERAM. **Dicionário Priberam da língua portuguesa**. Disponível em <http://www.priberam.pt>. Acesso em 24 jun. 2013.

VIEIRA, Stalimir. **Raciocínio criativo na publicidade**. São Paulo: Ed. Loyola, 1999.

VIGOTSKY, Lev. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. Trad. Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

