

AS CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN INSTRUCIONAL PARA A APRENDIZAGEM AUTOGERIDA E PARA O PROTAGONISMO ESTUDANTIL

Mariza Batista de Sousa Ferreira¹

Cristiane Tonetto Escobar²

João Carlos Machado³

Rodi Narciso⁴

Viviane Aparecida Damian Beck⁵

Resumo: Visando elucidar como o design instrucional pode contribuir com o desenvolvimento de aprendizagem autogerida e, conseqüentemente, com o protagonismo estudantil, esse trabalho buscou se aprofundar nos temas: aprendizagem autogerida, design instrucional e protagonismo estudantil. Compreende-se que falar sobre aprendizagem autogerida e protagonismo dos estudantes hoje tem grande relevância, já que se exige uma autonomia e proatividade das pessoas e que, muitas vezes, isso não é trabalhado nas situações de ensino, deixando o aluno refém da presença de alguém que lhe diga o que fazer, quando fazer e como fazer. Para conseguir alcançar o objetivo apresentado, foi feita uma pesquisa bibliográfica, principalmente através de artigos científicos sobre o tema. Os estudos feitos tornaram possível concluir que a utilização de modelos de

1 Graduada em Pedagogia pela UNIVAR - Faculdades Unidas do Vale do Araguaia e em Artes Visuais pela UFG - Universidade Federal de Goiás; Pós graduada em Educação Interdisciplinar, mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. E-mail: marizabatista_7@hotmail.com

2 Graduação em Pedagogia. Especialização em Educação Infantil e Anos Iniciais, Supervisão Educacional, Orientação Educacional, Planejamento Pedagógico, Gestão Escolar, Projetos e Práticas Educativas e Fundamentos e Organização Curricular. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: cristianet.escobar@hotmail.com

3 Graduando em Pedagogia, pela Universidade Estadual do Mato Grosso - UNEMAT. E-mail: jcmachado06@hotmail.com

4 Graduação em Pedagogia. Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional. Educação Especial. Gestão Escolar. Deficiência Visual. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. E-mail: rodynarciso1974@gmail.com

5 Graduação em Pedagogia pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci. Especialização Educação Infantil e Anos Iniciais. Especialização Coordenação Pedagógica. Gestão Escolar com ênfase em Educação Infantil. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. vi.da.beck@gmail.com

design instrucional permite planejar e organizar situações de aprendizagem muito mais significativas, sobretudo quando se pauta numa perspectiva de aprendizagem ativa e construtivista, entendendo o aluno como dotado de saberes e autonomia e que pode, também, produzir conhecimentos.

Palavras-chave: Aprendizado autogerido. Protagonismo estudantil. Design instrucional. Planejamento.

Abstract: Aiming to elucidate how instructional design can contribute to the development of self-managed learning and, consequently, to student protagonism, this work sought to delve into the themes: self-managed learning, instructional design and student protagonism. It is understood that talking about self-managed learning and the protagonism of students today is of great relevance, since autonomy and proactivity are required from people and that, often, this is not worked on in teaching situations, leaving the student hostage to the presence of someone that tells you what to do, when to do it and how to do it. In order to achieve the presented objective, a bibliographical research was carried out, mainly through scientific articles on the subject. The studies carried out made it possible to conclude that the use of instructional design models allows planning and organizing much more significant learning situations, especially when based on an active and constructivist learning perspective, I understand the student as endowed with knowledge and autonomy and who can, also produce knowledge. (Um parágrafo, sem recuo, com 150 a 250 palavras, espaçamento simples, justificado, tamanho 12 contendo objetivo, breve tema, breve metodologia e breve conclusão)

Keywords: Self-managed learning. Student leadership. Instructional design. Planning.

Introdução

Com a publicação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em 2018, a discussão sobre as competências e habilidades na educação ganham força. O debate sobre as competências e habilidades na educação começou a ganhar importância na década de 1990, com a crescente preocupação com a preparação dos alunos para o mundo do trabalho e as demandas da sociedade globalizada.

Na época, havia uma necessidade de mudar o enfoque da educação, que estava centrado principalmente na transmissão de conhecimento, para um enfoque mais centrado nas habilidades e competências dos alunos, incluindo habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração e capacidade de aprendizagem ao longo da vida.

Com a evolução da tecnologia e a globalização da economia, as demandas da sociedade mudaram rapidamente, e a educação precisou se adaptar para preparar os alunos para enfrentar essas novas demandas. Como resultado, houve uma crescente preocupação com o desenvolvimento de habilidades e competências práticas, além do conhecimento teórico, a fim de preparar os alunos para o sucesso em suas carreiras e na vida.

Diante desse cenário, é relevante refletir sobre como desenvolver nos alunos capacidade de aprenderem sozinhos e ao longo da vida, tornando-se os grandes protagonistas de sua aprendizagem. Foi a partir desse contexto que se propôs aqui estudar sobre as contribuições do design instrucional para a promoção da aprendizagem autogerida e protagonismo estudantil.

Para apresentar esse tema o trabalho foi organizado em três partes, sendo essa Introdução a primeira. A segunda parte apresenta o debate teórico a partir dos autores estudados e, ao final, são apresentadas as conclusões da pesquisa.

Gestão da aprendizagem e protagonismo estudantil: contribuições do design instrucional

Gerenciar a aprendizagem, ou aprendizagem autogerida, é o processo de planejar, monitorar e controlar o próprio processo de aprendizagem. Isso inclui estabelecer objetivos claros de aprendizagem, selecionar recursos e atividades de aprendizagem apropriadas, monitorar o progresso e avaliar os resultados. O objetivo é maximizar a eficácia da aprendizagem e garantir que os objetivos de aprendizagem sejam alcançados de maneira eficiente. (Moran, 2018).

A aprendizagem autogerida é uma forma de gerenciar a aprendizagem, na qual o indivíduo assume a responsabilidade por seu próprio processo de aprendizagem. Isso inclui definir seus próprios objetivos de aprendizagem, selecionar recursos e atividades de aprendizagem, monitorar o progresso e avaliar os resultados. Ao gerir sua própria aprendizagem, o indivíduo tem mais controle sobre o processo e pode personalizar sua abordagem de acordo com suas necessidades e interesses, o que requer certo grau de

autoconhecimento.

De acordo com Filatro (2008), ao gerenciar a aprendizagem, é importante ter uma compreensão clara dos objetivos de aprendizagem e ser flexível para ajustar a abordagem se necessário. Além disso, é importante estabelecer um plano de ação concreto e monitorar o progresso regularmente. Gerenciar a aprendizagem é uma habilidade valiosa que pode ser aplicada em todas as áreas da vida, incluindo o desenvolvimento profissional e pessoal.

Outra concepção que se relaciona com essa primeira é a de protagonismo estudantil, que refere-se à participação ativa e protagonista dos estudantes em suas próprias educações e na construção de suas escolas e sociedades. Isso envolve dar aos estudantes voz e vez em decisões que afetam suas vidas e futuros, além de desenvolver sua consciência crítica e habilidades para resolver problemas e tomar decisões.

O protagonismo estudantil pode ser promovido de várias maneiras, incluindo o envolvimento em grupos estudantis, projetos de liderança, atividades comunitárias e participação em organizações políticas e sociais. Além disso, é importante que os professores e a administração escolar apoiem e valorizem a participação dos estudantes, dando-lhes oportunidades de liderança e permitindo que expressem suas opiniões e ideias. (Filatro, 2008).

O protagonismo estudantil é importante porque ajuda a desenvolver habilidades importantes, como liderança, comunicação, resolução de problemas e pensamento crítico, além de estimular a participação cívica e o envolvimento em questões sociais e políticas. Também pode ajudar a melhorar as escolas e a educação, pois dá aos estudantes a oportunidade de trazer suas perspectivas e preocupações para a mesa e trabalhar em conjunto com professores e administradores para encontrar soluções. (Volkweiss et al, 2019). Em complemento a essa ideia, Silva (2009, p. 3) expressa que “[...] o protagonismo é uma relação dinâmica entre formação, conhecimento, participação, responsabilização e criatividade como mecanismo de fortalecimento da perspectiva de educar para a cidadania [...]”.

Diante do exposto até aqui, podemos afirmar que o protagonismo estudantil é uma forma importante de envolver os estudantes na construção de suas próprias educações e sociedades, desenvolvendo suas habilidades e consciência crítica e incentivando a participação cívica.

O design instrucional é um aspecto crucial para o protagonismo e a aprendizagem autodirigida. O design instrucional é o processo de

planejar e criar materiais de ensino e experiências de aprendizagem que apoiam e motivam o aprendizado dos alunos. O design instrucional como disciplina surgiu na década de 1950, mas suas raízes remontam ainda mais à antiguidade, quando filósofos como Platão e Aristóteles exploravam questões relacionadas ao ensino e à aprendizagem. (Filatro, 2008).

Na década de 1950, com o aumento da necessidade de treinamento em massa para o pessoal militar durante a Segunda Guerra Mundial, surgiu a necessidade de desenvolver métodos mais eficazes e eficientes de ensinar habilidades complexas a grandes grupos de pessoas. Como resultado, surgiu a área de design instrucional, que visava melhorar o processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo estratégias e materiais de treinamento mais eficazes.

Desde então, o design instrucional evoluiu para abranger uma ampla variedade de contextos, incluindo treinamento corporativo, ensino a distância, ensino presencial e aprendizagem baseada em tecnologia. Atualmente, o design instrucional é amplamente utilizado para desenvolver programas de treinamento e materiais de ensino eficazes e engajadores.

Quando o design instrucional é bem feito, ele permite que os estudantes sejam os protagonistas de seu próprio aprendizado, dando-lhes a oportunidade de explorar, experimentar e criar soluções por conta própria. Isso ajuda a desenvolver habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas, além de estimular a autoconfiança e a autoconfiança dos alunos.

O design instrucional também pode ajudar a promover a aprendizagem autodirigida, o que significa que os alunos são os responsáveis por seu próprio aprendizado e progresso. Isso pode ser alcançado por meio de atividades de aprendizagem flexíveis e personalizadas, bem como o fornecimento de recursos e ferramentas para ajudar os alunos a seguir seus objetivos de aprendizagem.

Além disso, o design instrucional também pode ajudar a criar uma cultura de aprendizagem que valoriza o protagonismo dos estudantes. Isso pode ser feito por meio de uma abordagem centrada no aluno, em que as necessidades e interesses dos alunos são levados em consideração ao projetar materiais e atividades de aprendizagem.

Portanto, o design instrucional é importante para o protagonismo e a aprendizagem autodirigida, pois ajuda a criar uma cultura de aprendizagem que valoriza o protagonismo dos estudantes, permite que os estudantes sejam os protagonistas de seu próprio aprendizado e apoia a

aprendizagem autodirigida.

Considerações finais

Esse trabalho visou analisar sobre as contribuições do design instrucional para a promoção da aprendizagem autogerida e, conseqüentemente, do protagonismo estudantil. Sem busca equiparar as duas concepções, compreendeu-se que elas caminham juntas no processo educativo, pois não é possível desenvolver a competência de gerir a aprendizagem se o aluno não é levado a se transformar no protagonista de seu processo de aprendizado.

O design instrucional surge portanto para auxiliar na construção de ambientes de aprendizagem que possam auxiliar na promoção da concepção de aprendizagem que aqui foi exposta. Os modelos adotados para planejar e construir esses ambientes dão as ferramentas necessárias para tornar esse processo consciente e intencional, garantindo que os objetivos de aprendizagem sejam garantidos e cumpridos ao final do curso.

Referências

Filatro, A. (2008). *Design Instrucional na Prática*. Pearson Prentice Hall.

Moran, J. (2018). Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: Bacich, L.; Moran, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso.

SILVA, T. G. (2009). *Protagonismo na adolescência: a escola como espaço e lugar de desenvolvimento humano*. 2009. 142 f. Dissertação (Mestrado em Educação) –Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009. <https://doi.org/10.5380/jpe.v13i0.67496>.

Volkweiss, A. et al. (2019). Protagonismo e participação do estudante: desafios e possibilidades. *Educação por escrito*, Porto Alegre, 10(1): 1-24.