

O DESIGNER INSTRUCIONAL NO CONTEXTO DA APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA: EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA

Sidinéia da Silva¹

Ellen Gonçalves Lira²

Elzo Brito dos Santos Filho³

Franciele Gonçalves⁴

Laurita Christina Bonfim Santos⁵

Resumo: A presente pesquisa de caráter qualitativo e bibliográfico investiga a aprendizagem autodirigida na sua totalidade e o papel do Designer Instrucional no contexto educacional, apresenta também a experiência de aprendizagem autodirigida e a importância da elaboração de um projeto educacional bem elaborado como norteador nas atividades a serem desenvolvidas e suas especificidades que contribuem para o indivíduo em sua trajetória de aprendizagem. Nessa perspectiva apresenta o aprendiz como protagonista e o professor como

- 1 Graduada em Letras Português pela Universidade Federal de Rondônia (UNIR); Graduada em Educação Física pela Faculdade Ibra de Brasília (FABRAS); Pós-Graduada em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Rondônia (UNIR); Pós-Graduada em supervisão, orientação e gestão escolar pela Faculdade Santo André (FASA); Pós-Graduada em Língua Portuguesa e Artes pela Faculdade Panamericana de Ji-Paraná (UNIJIPA); Pós-Graduada em Linguística e Literatura pela Faculdade de ciências humanas e exatas de Rondônia (FARO); Mestre em Tecnologias Emergentes pela Must University. E-mail: sidbelaorama@gmail.com
- 2 Graduada em (Matemática e Pedagogia) Universidade Católica de Goiás, 2003 e Universidade Vale do Acaraú, 2014; Especialista em (Métodos e Técnicas de Ensino e Gestão da Educação Pública) Universidade Salgado de Oliveira e Universidade Federal de Juiz de Fora; Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: liraellen@gmail.com
- 3 Graduado em Ciência da Computação; Especialização em Desenvolvimento Web; Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: elzobrito@gmail.com
- 4 Graduada em Licenciatura em pedagogia pela UFPR; Pós-graduada em Tutoria em Educação a distância e EJA (Faculdade Futura); Mestranda em Master of Science in Emergent Technologies in Education (Must University). E-mail: francieleg607@gmail.com
- 5 Bacharel em Administração (UFAL); Licenciatura em Letras Português/Inglês (Facese); Pós-graduada em: Tecnologia da Informação (Facuminas), Business Intelligence (Facuminas) e Educação Digital (UNEB); Pós-graduada em Educação a Distância (Unimontes), em Educação Profissional e Tecnológica (DocentEPT/IFES) e em Tutoria em Educação a Distância (UFMS); Mestre em Master of Science in Emergent Technologies in Education (Must University); Doutoranda em Ciência da Educação (Fics). E-mail: laurita.christina@gmail.com

mediador nesse processo e investiga o papel do Designer Instrucional na criação de projeto que visa a aprendizagem significativa e autogerida, sendo ele o profissional capaz de analisar as necessidades de aprendizagem de modo sistêmico e técnico e desenvolver soluções sob medida para diferentes contextos e modalidades de ensino-aprendizagem. Sob o mesmo ponto de vista, apresenta uma experiência com a aprendizagem autodirigida, a partir da investigação que denotou déficit na aprendizagem relacionada a conteúdos os quais eram necessários terem assimilados na série anterior para a compreensão de novos conteúdos, visando nessa proposta o protagonismo e a aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Aprendizagem Autodirigida. Designer Instrucional. Protagonismo.

Abstract: This qualitative and bibliographic research investigates self-directed learning in its entirety and the role of the Instructional Designer in the educational context, it also presents the self-directed learning experience and the importance of developing a well-designed educational project as a guide in the activities to be developed and its specificities that contribute to the individual in his learning path. In this perspective, it presents the learner as the protagonist and the teacher as a mediator in this process and investigates the role of the Instructional Designer in the creation of a project that aims at meaningful and self-managed learning, being the professional capable of analyzing the learning needs in a systemic and technical way and develop tailor-made solutions for different contexts and teaching-learning modalities. From the same point of view, it presents an experience with self-directed learning, based on the investigation that denoted a deficit in learning related to contents which it was necessary to have assimilated in the previous series for the understanding of new contents, aiming in this proposal the protagonism and learning significant.

Keywords: Self-Directed Learning . Instructional Designer. Protagonism.

Introdução

O presente artigo contempla uma pesquisa bibliográfica qualitativa, abordando os pontos relevantes e necessários da elaboração de projetos que visem o protagonismo e o desenvolvimento cognitivo, promovendo assim o protagonismo.

Nesse contexto, aborda o papel do Designer Instrucional e sua relevância, uma vez que possui por função criar, planejar, estruturar e desenvolver projetos educacionais ou institucionais. Discorre sobre a importância de criar projeto que permita ao indivíduo autogerenciamento na busca por conhecimento.

Tem por objetivo investigar a aprendizagem autogerida e a importância do DI na construção de projetos educacionais.

Em resumo, investiga o aprender de forma autogerida em que o indivíduo requer aprender a aprender e ter autonomia sobre o próprio aprendizado.

Em vista disso, o estudo explora a aprendizagem mediada pela internet, buscando entendimento sobre a e-learning e seu papel facilitador nesse processo.

Neste sentido, o estudo aborda a relevância do DI na elaboração de propostas educacionais para o processo de ensino e a aprendizagem autogerida com protagonismo e apresenta uma experiência de aprendizagem autogerida para alunos do ensino fundamental na disciplina de Língua Portuguesa.

Aprendizagem autogerida no ensino contemporâneo

Não se pode negar que a tecnologia está presente na vida do indivíduo existente no século XXI. Grandes transformações vêm ocorrendo no decorrer dos tempos. Novas descobertas, novas transformações e novas formas de aprendizagem. É preciso adequar-se a todas essas transformações. Para Ribeiro (2021) quando cita Graça, apresenta o professor como facilitador e mediador de conhecimento por intermédio de suas aulas dinâmicas e com recursos tecnológicos, possibilitando ao aluno autogerenciamento do que quer aprender, colocando o docente no papel de facilitador e orientador nesse processo.

Como aprendiz, em meio a tantas possibilidades de formações e aprendizagem o indivíduo tem a possibilidade de aprender de forma autogerida, com a liberdade para iniciar seus estudos quando e como ele quiser, usar recursos como livros físicos, atividades práticas ou até mesmo em plataformas de estudos, ter acesso a recursos como, e-book, textos informativos e instrucionais, plataformas interativas gamificadas, entre outros. Ribeiro (2021) acrescenta que a tecnologia favorece o processo de ensino e aprendizagem, por dispor de diversos recursos midiáticos e

permitir a autonomia do aprendiz.

Nessa modalidade de aprendizagem, é nítido que a aprendizagem pode acontecer também fora da sala de aula, ficando a critério do aprendiz iniciar quando e como quiser, concluindo tarefas a qualquer tempo.

Vale frisar, que a aprendizagem híbrida está associada a essa modalidade, uma vez que, com os conteúdos revelados em sala de aula, o aluno, em seu momento e de acordo com a necessidade de busca de mais contribuições pertinentes ao tema estudado, no seu próprio ritmo, tende a buscar novas informações que agreguem significado e conhecimento ao objeto de pesquisa.” A adesão das novas tecnologias na educação é extremamente importante, uma vez que facilita o acesso ao conhecimento e permite que o aprendiz tenha autonomia para escolher entre as diversas fontes de pesquisas”. (Ribeiro, 2021. p.23)

Nessa perspectiva, considera-se a tecnologia como possibilidade de novas descobertas, pois aprender em meio a tantas possibilidades de recursos tecnológicos instiga o aluno a desbravar novos recursos que certamente atuarão positivamente na busca de conhecimento. Palange (2019) salienta que o mundo virtual é gigantesco em conhecimento e informação e que essas informações sempre estarão à disposição. Neste contexto, a aprendizagem autodirigida com o uso da internet não tem mistério, o indivíduo, ao precisar aprender algo, pesquisa por ferramentas e conteúdos e decide a forma como quer aprender. “Há uma relação estreita entre aprendizagem autodirigida e materiais auto instrucionais, que permitem ao educando estudar sozinho, sem a necessidade de ajuda do professor”. (Palange, 2019, n.p)

Sendo assim, a aprendizagem autodirigida pode advir através de plataformas de cursos online, textos, e-book, vídeos no YouTube, tutoriais, podcasts e até mesmo gamers. No mesmo entendimento, Monereo e Coll (2010) acrescentam que os ambientes de aprendizagem autodirigidas usam materiais livres e independentes, tendo em vista que a web é um ambiente colaborativo e também instrucional, e que esse ambiente é diferente do ambiente formal de ensino.

A transformação no método do ensino-aprendizagem em que o ensino estava centrado no professor para as metodologias ativas, na qual o aluno é o protagonista, sugere que aprender de forma autogerida também é possível de forma colaborativa, pois quando o aluno tem a possibilidade de interagir com outros alunos, trocando informações e buscando novas informações, tem-se o conhecimento colaborativo. Capellato, Ribeiro,

Mayra, & Daniela (2019) afirmam que as metodologias ativas são possibilidades pedagógicas que permitem o aluno a aprender com novas descobertas, através de investigação e solução de eventuais proposições.

Nessa premissa, a aprendizagem acontece com diálogo e interação, com ajuda mútua, aplicação de pensamentos, podendo assim alcançar níveis mais elevados na aprendizagem.

Diante o exposto, a atuação do professor é de orientar, direcionar, auxiliar o aluno para que a aprendizagem autodirigida aconteça, porém, sua participação não é obrigatória. Em consenso (Palange 2019), afirma que na aprendizagem autodirigida, o educador esclarece dúvidas sobre o conteúdo e seu papel é importante para os que buscam conhecimento. Sua atuação deve ocorrer como mediador, orientando e direcionando o aprendiz na busca de novos conhecimentos e soluções de paradigmas e resoluções de problemas que por ventura surgirem durante todo o processo de busca de novos conhecimentos.

Logo, o sinônimo de aprendizagem autodirigida, reporta o indivíduo como protagonista, o qual o define como aquele que acompanha as transformações da contemporaneidade, em que o aluno por si só desenvolve a habilidade de “aprender a aprender”, desmistificando seus preconceitos e viabilizando novas descobertas, agregando novas informações aos conhecimentos já adquiridos, bem como aprendendo novos saberes.

A contribuição do designer instrucional para a aprendizagem autogerida

Com a alto demanda das necessidades de busca de conhecimento em diferentes situações, o trabalho do designer instrucional tem sido cada vez mais requisitado. Uma vez que, possui por função criar, planejar, estruturar e desenvolver projetos educacionais ou institucionais. “O design instrucional contextualizado incorpora, tanto na fase da concepção como durante a implementação, mecanismos de contextualização e flexibilização”. (Filtró e Bileski 2017. n.p) Deste modo, trata-se de criar novos materiais de aprendizagem, o qual necessita ter uma visão sistêmica do objeto de trabalho e o objetivo a ser alcançado.

O Designer Instrucional é o profissional capaz de analisar necessidades de aprendizagem de modo sistêmico e técnico, realizar a curadoria dos materiais necessários e desenvolver soluções sob medida para diferentes contextos e modalidades de ensino-aprendizagem.

Segundo Filatro (2019), o DI é o profissional responsável pela curadoria dos conteúdos que podem ser de autoria própria ou de outros autores. Haja visto, que a curadoria desses materiais é necessária para desenvolver soluções sob medida para diferentes contextos.

É importante saber a quem se destina o projeto a ser desenvolvido, quais as suas necessidades de aprendizagem e a qual público será direcionado. Nessa visão, criar atividades que engajem o aluno a buscar novos conhecimentos é um desafio.

Partindo do pressuposto que a aprendizagem pode ocorrer de diversas formas, assíncrona e atemporal e com o uso da tecnologia propiciando a aprendizagem autodirigida, a função do DI para a efetivação desse processo requer um planejamento preciso para que o aprendiz obtenha êxito em suas pesquisas e buscas. Para tanto, é necessário que os elementos de estudo estejam acessíveis e de fácil compreensão. Nesse planejamento, a curadoria desses objetos de estudos (links, e-books, roteiros, vídeos, imagens, gamificação, etc.) devem estar adequados a proposta do projeto.

Neste sentido, kenski (2019), afirma que o D.I ao optar por produzir um projeto que propicie a aprendizagem autodirigida, deve ter atenção de forma especial aos elementos de aprendizagens que dispõe para o aprendiz. Quando um projeto de ensino e aprendizagem é bem desenvolvido, com objetivos bem definidos e planos bem elaborados, o qual propicia ao aluno flexibilização de estudos em que o aluno tem a possibilidade de aprender como e onde ele quiser, em seu tempo, em que o aprendiz desenvolve a aprendizagem autogerida, seu protagonismo, fica evidente que o DI ao desenvolver o projeto logrou êxito em sua proposta. Sendo assim, a saber, o DI tem como função criar e inspirar formas inovadoras e com o propósito de deslumbrar, impulsionar e engajar qualquer indivíduo que almeja aprender.

Relato de experiência com a aprendizagem autogerida

O relato discorre sobre a atividade desenvolvida na escola Tiradentes da Polícia Militar III, em Ariquemes-RO, com alunos do 8º ano na disciplina de Língua Portuguesa.

Considerando que os alunos não possuíam conhecimentos necessários para assimilar o conteúdo inicial do bimestre, houve a necessidade de revisar conteúdos já aplicados na série anterior. Para o bom desempenho na busca de conhecimento sobre as classes gramaticais,

houve a necessidade de desenvolver atividade em que os alunos tivessem a possibilidade de buscar novos paradigmas que acrescentassem aos conhecimentos transmitidos pelo professor em sala de aula, de modo que permitisse aprender com autogerenciamento, autoria de busca e protagonismo.

De início houve a necessidade de planejamento dessa atividade, elaboração de um projeto, para que as atividades propostas fossem acompanhadas em todo o seu processo.

Com o projeto elaborado, as atividades propostas e os objetivos definidos, iniciou-se as ações. De início foi revisado em sala de aula o conteúdo pelo professor e aplicada várias atividades para revisão e fixação.

Foi solicitado, como atividade extraclasse, pesquisas em sites, vídeo aulas, podcast, sem a indicação de páginas da web específicos, de modo que ficassem a critério do aluno a sua pesquisa. Já no laboratório de informática tiveram a oportunidade de acessarem o wordall.net, o qual contém diversas possibilidades de gamificação, deste modo, conheceram a plataforma e em segundo momento tiveram a oportunidade de criarem seus próprios gamers. Após criarem seus gamers relacionados as classes gramaticais, e em um segundo momento na sala de informática, os alunos tiveram o momento para compartilhar suas produções e testar a criação dos demais colegas e simultaneamente exercitarem o conteúdo em questão.

Deste modo, o aluno buscou em suas pesquisas agregar novos conhecimentos em suas criações de forma autogerida com protagonismo, buscando assim a aprendizagem significativa, uma vez que aprender com protagonismo é importante para o desenvolvimento cognitivo do indivíduo.

Considerações finais

O estudo sobre aprendizagem autodirigida demonstra que o indivíduo é autor de sua própria aprendizagem, agindo com protagonismo quando há a necessidade de agregar novos paradigmas ao seu conhecimento prévio, bem como buscar por outros novos aprendizados. Assim também, o uso da tecnologia nesse processo possibilita novas descobertas devido a tantas possibilidades que a e-learning oferece, tendo em vista que aprender com recursos tecnológicos-midiáticos tornam a aula mais prazerosa e interativa, promove o engajamento e facilita o desenvolvimento cognitivo do indivíduo.

Neste contexto, entende-se que o papel do designer instrucional é de extrema importância, considerando que é o profissional capaz de analisar necessidades de aprendizagem de modo sistêmico e técnico, e desenvolver soluções sob medida para diferentes contextos e modalidades de ensino-aprendizagem. Sendo assim, quando o projeto é bem elaborado, seguindo todos os parâmetros necessários para o desenvolvimento da aprendizagem do indivíduo, e o projeto de ensino e aprendizagem é bem desenvolvido, com objetivos bem definidos e planos bem elaborados, certamente propiciará o engajamento e o protagonismo do aluno na busca por novos conhecimentos.

Referências

- Capellato, P. ; Ribeiro, S. & Mayra, L. Daniela, S.(2019). Metodologias Ativas no Processo de Ensino - Aprendizagem Utilizando Seminários como Ferramentas Educacionais no Componente Curricular Química Geral. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5606/560662197050/560662197050.pdf> Acessado em 08 de janeiro de 2019.
- Coll, C. ; Monereo, C. (2010) Psicologia da educação atual – Aprender e Ensinar com as Tecnologias da Informação e Comunicação. São Paulo: Artmed S.A.
- Filatro, A. (2019). Linguagens e narrativas digitais. São Paulo: Editora Senac.
- Filatro, A. C; Bileski, S. M. B. (2017). Produção de Conteúdos Educacionais. São Paulo. Saraiva Educação S.A.
- Kenski, V. M. (2019). Designer Instrucional para cursos on-line. São Paulo: Editora Senac. Palange, I. (2019). ção educacional mediada. São Paulo: Senac.
- Ribeiro, G. G. (2021). Docência e os desafios quanto ao uso das novas tecnologias como ferramentas pedagógicas no contexto escolar do ensino fundamental II no Colégio Militar da Polícia Militar-CMPMI, na cidade de Manaus-AM. Ponta Grossa: Aya.