

APRENDIZAGEM AUTOGERIDA: SUPERANDO DESAFIOS COM OS OBSTÁCULOS DA FORMAÇÃO ACADÊMICA DO PROFESSOR

Agnólia Pereira de Almeida¹

Camila Sabino de Araujo²

Joelson Miranda Ferreira³

Olínderge Priscilla Câmara Bezerra⁴

Pedro Soares Magalhães⁵

Resumo: Nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem - AVA, podem ser desenvolvidas as mais diversas possibilidades de atividades. Esta ferramenta tem sido adquirida por muitas empresas e também adotada pelas escolas e instituições de ensino. Assim, uma das atividades mais comuns é a autogerida. Esse trabalho objetiva trazer reflexões sobre a aprendizagem autogerida, bem como as formas que esta pode ocorrer e como pode ser utilizado. Estudiosos de várias áreas da educação afirmam que após o período de aulas remotas, forçosamente, impostos pela pandemia do covid-19, houve maior avanço do uso das ferramentas digitais nas escolas e conseqüentemente, os professores aprimoram o conhecimento sobre

- 1 Graduada em Letras Vernáculas e Literatura (Unijorge); licenciada em Pedagogia (UNINTER). Graduada em Recursos Humanos (Estácio de Sá). Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional (Estácio de Sá); Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica (Unyleya). Especialização em Metodologia do Ensino Superior (UNINTER); Especialização em Tecnologias Educacionais (Anhanguera); Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: noliaalmeida@hotmail.com
- 2 Bacharel em Fisioterapia; Licenciatura em Biologia (UNIFRAN), em Pedagogia e em Artes Visuais (UNIMES); Especialização em Fisiologia do Exercício (USP), em Filosofia (UNIFESP) e em Arte-Educação; Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação pela Miami University of Science and Technology (Must University). E-mail: camissabino@gmail.com
- 3 Graduado em Geografia (UNOPAR), Licenciado em Pedagogia (UNIFAVENI) Especialista em Gestão Escolar (Faculdade Única) Especialista em Educação a Distância (FAEL) Mestre em Tecnologia Emergentes em Educação (Must University), Doutorando em Ciências da Educação pela Faculdade Interamericana de Ciências Sociais (FICS). Email: joelsonsaba@gmail.com
- 4 Graduada em Pedagogia, Pós Graduada em Psicopedagogia Institucional e Educação Infantil e Anos Iniciais, Psicopedagogia Clínica, Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação (MUST University). E-mail: olínderge@gmail.com
- 5 Graduado em Pedagogia e Letras pela Faculdade Excelência (FAEX). Especialista em Gestão Escolar pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (Faveni) e Língua Portuguesa e Literatura Brasileira pela Faculdade Única de Ipatinga. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: pedroletras225@gmail.com



várias formas de ensinar e de aprender, inovando os seus métodos e ampliando os cursos de formação continuada, tornando-se mais autônomo nos recursos. A Educação a Distância - EaD, tem alcançado os mais diversos espaços de aprendizagem por todo o mundo. O *desing* Instrucional das escolas aposta no atrativo das plataformas virtuais como recurso facilitador para os estudos se tornarem mais significativos e produtivos. Este paper teve como metodologia a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico, e das discussões abordadas na disciplina. Além de selecionado de acordo com as reflexões sobre o contexto do avanço do uso das ferramentas digitais nas salas de aula e a crescente necessidade de aperfeiçoamento dos professores através da formação continuada.

Palavras-chave: Aprendizagem auto gerida. Gerenciamento de Tempo. Desing Instrucional. Tecnologias Digitais.

Abstract: In the Virtual Learning Environments - AVA, the most diverse possibilities of activities can be developed. This tool has been acquired by many companies and also adopted by schools and educational institutions. Thus, one of the most common activities is self-management. This work aims to bring reflections on self-managed learning, as well as the ways it can occur and how it can be used. Scholars from various areas of education claim that after the period of remote classes, forcibly imposed by the covid-19 pandemic, there was greater progress in the use of digital tools in schools and, consequently, teachers improve their knowledge about various ways of teaching and learning. learning, innovating its methods and expanding its continuing education courses, becoming more autonomous in terms of resources. Distance Education - EaD, has reached the most diverse learning spaces around the world. The instructional design of schools bets on the attractiveness of virtual platforms as a facilitating resource for studies to become more meaningful and productive. This paper's methodology was a bibliographic review carried out from the theoretical framework, and the discussions addressed in the course. In addition to being selected according to reflections on the context of the advancement of the use of digital tools in classrooms and the growing need for teacher improvement through continuing education.

Keywords: Self-managed learning. Time management. Instructional Design. Digital Technologies.

Introdução

As necessidades de ampliar o uso das ferramentas tecnológicas e as novas tecnologias digitais tornaram o cenário educacional mundial desafiadores nas buscas por formas inovadoras de aprendizagem que contemplem as atuais demandas da sociedade como um todo. A globalização exige dos profissionais, de modo geral, que ensinem e aprendam simultaneamente com os processos. Com a aprendizagem nas escolas através das tecnologias não é diferente. Exige, constantemente, atualizações e adequações, tanto por parte dos estudantes quanto dos profissionais do processo que buscam alternativas assertivas nas mais diversas áreas, a fim de, aproveitar melhor no que há do produto ofertado.

Há de levar em conta que não é tão comum todas as escolas terem em seus ambientes recursos tecnológicos disponíveis para os estudantes. Porém há o desejo que haja avanço e esteja ao alcance de todos em um período não longínquo. Situação também que afeta os profissionais da educação, principalmente aos professores. Visto que grande parte deles no período de formação acadêmica, não era contemplada com as aprendizagens envolvendo tecnologias digitais. Precisaram aprender com os cursos à parte e na tentativa de acerto diante da necessidade. Verdade que muitos se sobressaíram e puderam acompanhar com maior propriedade o uso das ferramentas tecnológicas na educação.

É evidente que assim os professores sempre procuraram aprimorar os seus conhecimentos na medida do possível, e que muitos alcançaram os seus objetivos. No entanto esse cenário vem sendo melhorado com o surgimento de um novo profissional da área de informática. Esse profissional munido de outras ferramentas e outros conhecimentos tecnológicos, auxilia professores, escolas e empresas a tornarem os ambientes digitais mais atrativos, produtivos e inovadores com as tendências mercadológicas. Assim atua o *designer* instrucional. Esse profissional conta com a interação entre os professores de diferentes disciplinas e profissionais da educação de modo geral para desenvolver um ambiente virtual atrativo, colaborativo e significativo para atender às mais diversas situações educacionais.

Uma vez implantado, o *desing* instrucional torna-se um ambiente indispensável para o desenvolvimento de inúmeras atividades que facilitarão o trabalho do professor, bem como a aprendizagem dos estudantes imersos às tecnologias digitais e aos Ambientes de aprendizagem Virtual – AVA. Nos ambientes virtuais poder ser desenvolvidas as mais diversas possibilidades

de estudos e umas das mais comuns é a atividade autogerida. Assim, esse trabalho objetiva trazer reflexões sobre a aprendizagem autogerida, bem como as formas que esta pode ocorrer e o que pode ser aprimorado.

Este paper teve como metodologia a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico, e das interações consideradas na disciplina. Além de selecionado de acordo com as reflexões sobre o contexto do avanço do uso das ferramentas digitais nas salas de aula e a crescente necessidade de aperfeiçoamento dos professores através da formação continuada. Desta forma, há uma maior e mais rápida familiaridade com os AVAs e conseqüentemente, melhores resultados no processo de ensino-aprendizagem.

Aprendizagem autogerida

Estudiosos de várias áreas da educação afirmam que após o período de aulas remotas, forçosamente, impostos pela pandemia do covid-19, houve maior avanço do uso das ferramentas digitais nas escolas e conseqüentemente, os professores aprimoram o conhecimento sobre várias formas de ensinar e de aprender, inovando os seus métodos e ampliando os cursos de formação continuada, tornando-se mais autônomo nos recursos. Há os professores que não dominam a informática, mas não podem deixar de usá-la nem de aplicá-la. Como afirma Staa (2011. p 49)

O professor autônomo certamente sabe quando e onde precisa solicitar auxílio. Às vezes, é preciso esclarecer dúvidas rapidamente com um técnico de informática ou um colega que seja “par mais competente”, em termos vygotkianos; em outros momentos, é necessário reservar um tempo maior com algum especialista na ferramenta que se quer aprender aquilo que se deseja; e também pode ser útil participar de cursos realizados na própria escola ou buscados de maneira independente.

É imprescindível que os professores sejam capacitados e ágeis nas suas ações de domínio dos materiais utilizados nas suas aulas. Um fato preponderante é que os alunos sejam vistos como os nativos digitais e que, em muitos casos, eles dominam a tecnologia com mais habilidades que o próprio professor. É comum que haja salas de aulas repletas de estudantes tecnológicos. O professor pode e deve mediar situações produtivas que envolvam esses estudantes e que tirem o melhor proveito possível de todos juntos compartilhando saberes.

Por outro lado, a escola precisa estar atenta à necessidade de atualização do currículo educacional e às questões didático-pedagógicas para que os recursos tecnológicos sejam harmonizados com os objetivos propostos. Não cabe à escola apenas adquirir as ferramentas necessárias para tornar o ambiente digital. É necessário uma tomada de consciência tanto por parte do aluno, quanto por parte do professor e dos envolvidos em todo processo educacional. Manter os equipamentos em bom estado de uso e a utilização de forma ética e respeitosa também faz parte do processo educativo.

Todo esse processo de tomada de consciência inicial auxiliará na aprendizagem autogerida propriamente dita. A atividade autogerida consiste na tomada de consciência que o aprendiz, seja na condição de aluno , seja na de professor, atue com protagonista de sua aprendizagem e todas as demandas que nela existe para o resultado positivo. Essa atividade, normalmente ocorre fora da sala de aula, e o aprendiz decide em que melhor lugar e como ele atuará na sua aprendizagem e na atuação do estudo colaborativo. Conforme afirma (Campos, 2022), “Para isso, o aprendiz autodirigido precisa ter um grande senso de autonomia e ser capaz de se automotivar, sem depender de estímulos externos para seguir com seu processo de ensino-aprendizagem”.

A atividade autogerida não ocorre apenas no ambiente escolar. É uma prática também desenvolvida em ambientes corporativos para facilitar o desenvolvimento e autoconfiança dos colaboradores e se sentirem motivados a alavancar nas suas funções e profissões.

Para evidenciar a importância e necessidade da prática e adoção da atividade autogerida, precisa-se saber o que está por trás dela. Segundo Campos (2022), “A aprendizagem autodirigida é diferente da abordagem tradicional porque vai além dos métodos comuns praticados em sala de aula e no ambiente corporativo”. Assim sendo, uma atividade mais direcionada ao público adulto por já ter como propósito as tomadas de decisões e direcionamento dos seus objetivos, pois pode ser adotada por qual pessoa e que esteja engajada na própria evolução.

Desing instrucional por meio de aprendizagem on-line

A Educação a Distância - EaD, tem alcançado os mais diversos espaços de aprendizagem por todo o mundo. Tanto nos espaços educacionais quanto no corporativo, os processos de aprendizagem e

aperfeiçoamento profissional ocorrem, na maioria das vezes por ambientes virtuais de aprendizagem. Esses ambientes, normalmente conta com uma organização visual atrativa e facilitadora de aproveitamento do tempo e maior interação do conteúdo proposto.

Diante da crescente utilização dos ambientes virtuais, todo um conjunto de necessidades precisa ser pensado para tornar o *desing* instrucional efetivamente atrativo e funcional, além de driblar a concorrência competitiva no mercado crescente. Pensar no público-alvo, nas ferramentas mais eficazes, no atendimento ao currículo e na satisfação dos usuários não é uma tarefa individual do profissional responsável pelo *desing* instrucional. É uma atividade em equipe, contemplando conhecimento de todos envolvidos nos processos de construção do modelo mais indicado.

Dentre os vários modelos existentes de *desing* instrucional destaca-se o ADDIE (*Analysis, Desing, Desenvolpente, Implamentation, Evaluation*) por ser mais completo e que é desenvolvido através de etapas estudadas minuciosamente baseadas no público-alvo e igualmente nas demais necessidades para melhor aproveitamento e interatividade dos usuários. Em cada etapa, direciona-se para uma parte específica do projeto como descreve Filatro(2008) “as fases são separadas para estruturar o modelo, podendo ser realizadas simultaneamente, dependendo da quantidade de pessoas que estão atuando no projeto e do acompanhamento do Designer Instrucional e do Gestor do Projeto”.

A partir das reflexões sobre as etapas descritas por Filatro (2008) entende-se que em cada momento ocorre determinadas ações: **Análise (*Analysis*)**: nessa primeira etapa, o *desing* instrucional iniciará com o conhecimento das necessidades e intenções do público-alvo para poder escolher as ideias e objetivos. A etapa também serve para selecionar informações importantes para desenvolver as demais etapas. **Desenho (*desing*)**: etapa de desenhar o projeto propriamente dito. Momento de contemplar os conteúdos, objetivos e intencionalidades da matriz curricular. **Desenvolvimento (*Development*)**: na terceira etapa, depois dos objetivos definidos e materiais selecionados, é hora de colocar em prática o desenho do projeto. Momento especial, pois o *desing* já começa a trabalhar com uma parte mais individualizada, requer atenção e muito tempo de dedicação. Etapa que o profissional roteiriza o projeto na prática. **Implementação (*Implementation*)**: na quarta fase, é o momento que o que foi desenvolvido é colocado como plano piloto para fazer, observar e buscar possíveis alterações ou mudanças nas etapas anteriores, a fim

de evitar perda de tempo e prazo na finalização do projeto. **Avaliação (Evaluation):** etapa em que é importante reunir todos os envolvidos no processo de construção, visando observar cada detalhe no que foi pensado para elaboração de cada etapa.

Percebe-se que há uma interação muito importante entre as fases e o acompanhamento constante de cada etapa do projeto, garante que haja grandes problemas no fornecimento dos recursos planejados, minimizando algumas possíveis desvantagens no uso constante.

Paralelo entre a atividade autogerida e o *desing* instrucional

Cada ser nasce com inteligências que, quando bem exploradas, superam barreiras nunca antes imaginadas. Através dos processos cognitivos, cada ser está sempre ensinando e aprendendo simultaneamente. Com os processos pedagógicos não é diferente. O expansivo mercado da EaD tem rompido muitas barreiras, principalmente as geográficas, além de ampla contribuição para o aumento do número de pessoas com nível superior, mas contribui também, para o surgimento de muitos obstáculos.

O *desing* Instrucional das escolas aposta no atrativo das plataformas virtuais como recurso facilitador para os estudos se tornarem mais significativos e produtivos. Cores harmonizadas, links e hiperlinks tornam os caminhos da aprendizagem mais curtos, imagens criativas animam o cenário. O mesmo se repete nos AVAs independente da empresa ou escola.

No processo de aprendizagem *on-line*, tive a experiência de realizar uma pós-graduação totalmente Ead. No início foi muito desafiador, contudo, saber que eu podia estudar a qualquer horário, assistir às aulas enquanto ia para o trabalho ou esperando na fila para algum atendimento era maravilhoso. No entanto, precisava realizar as tarefas no tempo exato de acordo o início da atividade. Com prazos pré-determinados, o planejamento para as avaliações e produções contribuiu para o gerenciamento do tempo nas realizações das atividades. Equivocadamente, no início da expansão da modalidade EaD, estudar pouco era uma atribuição dada ao ensino a Distância. Nesse processo não pode-de deixar de lado os cuidados com o corpo e a saúde. A longa exposição dos olhos em frente às telas acarrrtam cuidados necessários, bem como as questões físicas.

Nas plataformas virtuais de aprendizagem, os recursos utilizados para compor o *desing* instrucional contribuem de forma interativa e o

sentido dado à aprendizagem torna-se mais efetiva para o público-alvo. As ferramentas utilizadas, se bem geridas, otimizam o tempo de professor e do aluno. O professor ressignifica o seu papel nesse contexto e a mediação entre ferramentas digitais e aprendiz tornam a comunicação interativa.

Considerações finais

A aquisição na qualidade da aprendizagem mais significativa possível torna-se cada vez mais idealizada pelos aprendizes de modo geral. Com o avanço das tecnologias digitais, diversidades nas ferramentas tecnológicas e a expansão dos cursos de formação continuada para professores, aperfeiçoamento de colaboradores nas empresas e o crescente uso das plataformas digitais, nota-se um saber diferente no ramo da educação.

Todo esse cenário deu-se através das inovações didático-pedagógicas trazidas pelas necessidades dos estudos em EaD. Atrelar tecnologia à praticidade e facilidade de acesso aos estudos, além de beneficiar o trabalho, alavancou também a educação em vários segmentos, principalmente para o público-alvo dos jovens e adultos. Todo esse construir, precisa da inovação constante do *design* instrucional. Os ambientes virtuais facilitadores de aprendizagem, precisam ser munidos de muita criatividade e acompanhamento constante para atender às demandas dos usuários. A Educação a Distância, embora em constante evolução, ainda precisa passar por rupturas socioculturais para tornar a aprendizagem colaborativa, participativa e o protagonismo consciente dos usuários. Não pode-se mais enxergar a educação sem as ferramentas digitais. Precisa ser pensada como inerente ao contexto social evolutivo social e que há ferramentas e ambientes que contemplem as necessidades de aprendizagem, tanto corporativa quanto educacionais.

Referências

Campos, K. (2022). Aprendizagem autodirigida e sua importância no ambiente corporativo. Data de publicação: 26 de janeiro de 2022. Disponível em: <https://www.poderdaescuta.com/aprendizagem-autodirigida-e-sua-importancia-no-ambiente-corporativo/>. Acesso em 09/02/2023.

Filatro, A. (2008). Design instrucional na prática [e-book] Flórida: Must University

Pearson Universidades, 2008.

Manual completo das Normas APA, disponível em: https://mustuniversity.s3-sa-east-1.amazonaws.com/DISCIPLINAS/MANUAL_WEBQUEST/MATERIAIS/MANUAL_DE_PUBLICACAO_DA_APA_6_EDICACAO_2012.pdf

Manual para trabalhos acadêmicos da MUST University, 2021, 4ª edição, link: <https://acrobat.adobe.com/link/track?uri=urn:aaid:scds:US:8ca4b1c8-204b-4ee0-a1d8-73b74287e578>.

Staa, B. Von (2011). Tecnologia na Educação. Reflexões sobre docência, aprendizagem e interação entre jovens e adultos. SP. Editora Melo.