

APRENDIZAGEM AUTOGERIDA E *DESIGN* INSTRUCIONAL: UMA REFLEXÃO ACERCA DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM DA MUST *UNIVERSITY*

Renata Carvalho Durães Pena¹

Cássia Danielle Lonardoni do Nascimento Stekich²

Helena Maria Ribeiro³

Silvana Maria Aparecida Viana Santos⁴

Tatiana Petúlia Araújo da Silva⁵

Resumo: Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem, ou como são mais conhecidos, AVAs, são uma ferramenta fundamental para a operacionalização dos fundamentos do atual modelo de ensino e aprendizagem, o online. Com o objetivo de compreender este universo que migra do presencial para o virtual, esta pesquisa levanta aspectos importantes da Aprendizagem Autogerida e do *Design* Instrucional, refletindo sobre sua aplicabilidade e funcionalidade em ambientes virtuais. A partir desta análise, este artigo contribui com uma

-
- 1 Graduação em Comunicação Social. Especialização em Jornalismo Internacional e Jornalismo Científico. Licenciatura em Letras Inglês e Português. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must *University*. renata_duraes@yahoo.com.br
 - 2 Graduação em Pedagogia. Especialização em Psicopedagogia e Atendimento Educacional Especializado. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must *University*. E-mail: clonardoni@yahoo.com.br
 - 3 Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Especialização em Docência na Educação Infantil (UFU). Atendimento Educacional Especializado pela (UCAM). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must *University* Flórida. E-mail: Helenamaria236@outlook.com
 - 4 Bacharel em Administração. Licenciatura em Matemática. Licenciatura em Pedagogia. Licenciatura em Física. Graduada em Engenharia de Produção. Graduada em Letras pelo IFES. Especialização em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica. Especialização em Gestão Escolar: Orientação e Supervisão. Especialização em Metodologia do Ensino da Matemática e Física. Especialização em Educação Especial e Inclusiva. Especialização em Educação de Jovens e Adultos. Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana De Ciencias Sociales (FICS); Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must *University* (MUST); E-mail: silvanaviana11@yahoo.com.br
 - 5 Graduada em Letras e História pela Faculdade de Formação de Professores da Mata Sul-Palmares-PE. Especializações: Literatura brasileira e História do Brasil pela Faculdade de Formação de Professores da Mata Sul- Palmares-PE. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST *University* - Flórida. E-mail: tatipetulia@gmail.com

reflexão acerca do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) da Must *University*, predominantemente no que está relacionado à disposição de conteúdo, *layout* e interação aluno-tutor. À luz destas abordagens e fundamentando a partir de uma revisão bibliográfica, a autora elucida algumas relações entre a comunicação efetiva (escrita e oral), sobressaindo-se um olhar humanista sobre os ambientes virtuais e pondera possibilidades de um ensino virtual pautado por uma vivência e/ou experiência mais “realistas”, contribuindo para proporcionar uma maior proximidade entre o aluno e o conteúdo estudado.

Palavras-chave: Aprendizagem Autogerida. *Design* Instrucional. Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Abstract: Virtual Learning Environments, or as they are better known, VLEs, are a fundamental tool for operationalizing the fundamentals of the current teaching and learning model, the online one. With the objective of understanding this universe that migrates from face-to-face to virtual environments, this research raises important aspects of Self-Managed Learning and Instructional Design, reflecting on its applicability and functionality in virtual environments. Based on this analysis, this article contributes with a reflection on Must University's Virtual Learning Environment (VLE), predominantly in terms of content provision, layout and student-tutor interaction. In the light of these approaches and based on a bibliographic review, the author elucidates some relationships between effective communication (written and oral), emphasizing a humanist look at virtual environments and considers possibilities of a virtual teaching guided by an experience and /or more “realistic” experience, contributing to provide a greater proximity between the student and the studied content.

Keywords: Self-Managed Learning. Instructional Design. Virtual learning environment.

Introdução

Aprender a aprender, um dos pilares da UNESCO para a Educação pode ser considerado um aspecto motivador para a Aprendizagem Autogerida, um dos temas deste estudo. Neste formato de aprendizagem o aluno conduz o seu próprio caminho com autonomia e independência, uma das características da educação 5.0. Para conduzir o seu processo educacional com maestria, a aprendizagem autogerida é

uma metodologia fundamentada e estruturada pelos novos profissionais de mercado, os *Designers* Instrucionais. São eles que permitem, elaboram, constroem e estruturam todo o ambiente virtual de aprendizagem, ou os conhecidos (AVAs).

Como e onde disponibilizar o conteúdo do meu curso? Qual o conteúdo? Como deve o formato? Visual? Audiovisual? Estas e outras tantas questões são responsabilidade do profissional de DI, uma área em ascensão mediante o crescimento do mercado de cursos online e as plataformas de Ensino à Distância (EAD).

Com o objetivo de fundamentar esta pesquisa nos aspectos da Aprendizagem Autoogerida e do *Design* Instrucional, foi feita uma análise do AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) do curso de Mestrado em Tecnologias na Educação da Must *University*. Esta análise restringiu-se a uma observação do ponto de vista visual do conteúdo, do layout e da disponibilização de conteúdo do curso. Dentre os diversos aspectos a serem avaliados na perspectiva de aluno do curso, dois aspectos se sobressaíram: o layout e a disponibilização de conteúdo além da interação aluno-tutor.

A metodologia utilizada para elaboração desta pesquisa foi uma revisão bibliográfica com os principais autores que norteiam os dois temas abordados: o *Design* Instrucional e a Aprendizagem autoogerida.

***Design* instrucional e aprendizagem autoogerida**

De acordo com Filatro (2020), “o *Design* Instrucional (DI) pode ser definido como o conjunto de atividades envolvidas na formulação de uma ação educativa”. Ainda, segundo Filatro, “a aprendizagem acontece de diversas formas e a visão da aprendizagem determina o tipo de material ou de atividades de um curso”.

Sendo assim, o *design* instrucional é importante para estabelecer todas as diretrizes necessárias para a implantação de um projeto de curso online. É ele que, mediante as orientações pedagógicas da instituição e a política educacional irá elaborar um plano estratégico para implantação de um curso online.

O *Design* Instrucional e o modelo de educação à distância só são possíveis a partir do momento que o aluno se tornou autodidata em seu aprendizado, trilhando um caminho independente de pesquisa, observação e análise, construído através das ferramentas e recursos tecnológicos. Este modelo de aprendizagem investigativo, se orientando com auxílio de um

tutor mas acima de tudo autônomo, é o que propõe a Aprendizagem Autogerida. Sendo assim, a aprendizagem autogerida contribuiu para a concepção do *design* instrucional enquanto o *design* instrucional só possibilitou existir mediante a existência prévia da aprendizagem autogerida. Um e outro coexistem e são interdependentes.

Professores e alunos, reunidos em equipes ou comunidades de aprendizagem, partilhando informações e saberes, pesquisando e aprendendo juntos; dialogando com outras realidades, dentro e fora da escola, este é o novo modelo educacional possibilitado pelas tecnologias digitais e Ambientes Virtuais de Aprendizagem. (Kenski, 2000, p. 32).

Filatro (2020) afirma que “a aprendizagem é autogerida, ou seja, o próprio aluno é o maior responsável por seu aprendizado, planejando, desenvolvendo e regulando suas atividades utilizando-se dos recursos disponíveis no curso”.

Para Kenski “a construção do conhecimento é um processo interno de maturação mental que precisa ser acionado por meio de ações e interações entre o aprendiz e o objeto a ser aprendido”.

A mudança da pedagogia passiva, centrada no professor, para atividades ativas, centradas no aluno, sugere que ela pode ajudar os alunos a alcançarem níveis mais profundos de compreensão, pensamento e raciocínio ao aplicar o que estão aprendendo às situações reais da vida profissional (Cho. Rathbun. 2013).

Para desenvolver uma aprendizagem autodirigida o aluno precisa desenvolver habilidades “superiores” da taxonomia de Bloom como analisar, refletir, abstrair, sintetizar, criar, elaborar, etc. A aprendizagem autodirigida demanda do aluno uma maior autonomia e autogestão.

Conteúdo e layout

O AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) do curso de Mestrado em Tecnologias na Educação da Must *University* está organizado em E-Books e Vídeo-Aulas. Cada disciplina tem a duração de 5 semanas e este conteúdo é disponibilizado em sua integralidade, isto é, todo o acesso é liberado ao usuário no início da disciplina. Em cada semana é abordado um tema, dividido em 5 subtemas, um para cada dia. Cada um deles possui um e-book, vídeo-aulas (que são o mesmo conteúdo dos e-books) e sugestões de leituras complementares. As atividades avaliativas consistem

em *quizzes* (ao final de cada semana) uma avaliação (ao final das 5 semanas, constando o conteúdo de todo o mês) e a elaboração de uma *webquest* (um artigo, ao final das 5 semanas de aula).

O conteúdo segue uma ordem do mais fácil para o mais complexo, o que facilita a compreensão pelo fato de seguir uma estrutura lógica. O grau de navegabilidade da plataforma é simples e intuitivo, diferenciando de outras plataformas de cursos EAD por permitir ter uma visão do conteúdo como um todo. Diferentemente de alguns outros cursos EAD, percebe-se que há um trabalho de *designer* instrucional e um aspecto preponderante é a sequência lógica dos conteúdos, não sendo somente um repositório de conteúdo, como se vê em outros cursos onde este trabalho de DI não foi criteriosamente planejado, estruturado e implantado. Outro aspecto avaliado que acaba diferenciando-o de outros cursos é o alto grau de padronização de todo o material exibido na plataforma, contribuindo para a credibilidade do curso. Outros cursos online observados não mantiveram este padrão ao longo do ambiente virtual de aprendizagem. Uma alternativa que possibilitaria ao aluno uma maior facilidade no entendimento geral do conteúdo seria discriminar na plataforma o conteúdo que já foi acessado daquele que ainda não foi acessado. Isso permitiria uma maior clareza do conteúdo exposto. Para finalizar a abordagem deste tópico, a plataforma mostrou as informações de maneira organizada, apresentando todos os recursos do AVA através de um fácil acesso e as informações estruturadas de forma padronizada e intuitiva.

Outro recurso interessante no sentido de direcionar o aluno em relação ao caminho a ser percorrido seria a elaboração de um Manual do Aluno constando e centralizando todas as informações e as funcionalidades do AVA e um fluxograma das disciplinas de forma que o aluno possa ter uma visão genérica de todo o curso, o que já foi feito, o que está sendo feito, e o ainda será feito. Esta clareza explicitada em formato de mapa mental auxilia nos processos produtivos durante a aprendizagem autogerida, afinal, como este modelo de aprendizagem demanda do aluno uma autogestão, é importante que a ele seja possibilitada uma visão holística de todo o processo.

Interação aluno-tutor e o aspecto socioemocional da linguagem oral

No Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) da Must *University* a interação aluno-tutor ocorre primordialmente através dos fóruns, do chat e das aulas síncronas. Ao término de cada semana de conteúdo há um fórum em que os alunos devem participar respondendo questões relacionadas ao conteúdo trabalhado na semana. Nos fóruns, além de promover as discussões, o tutor também pode interagir com os alunos. O chat é a ferramenta de comunicação individual entre aluno e tutor. No chat o aluno pode expor suas dúvidas e interagir com o tutor de maneira mais autônoma e específica. As aulas síncronas consistem na explanação de determinado conteúdo por um grupo de professores diretamente em tempo real aos alunos, que podem participar via chat com perguntas específicas ao conteúdo.

O aprender pode ser considerado um ato social. Seguindo esta lógica, a comunicação pode ser considerada um ato socioemocional. Ao se comunicar, interagir, expressamos nossos desejos mais íntimos, as angústias e manifestações de nossa alma, as expressões de nosso subconsciente. Comunicar envolve muito mais que saber falar (ou escrever) e saber ouvir. Abrange o “se relacionar”, “conviver” e desperta sentimentos como empatia, colaboração, dentre outros, essenciais para a convivência humana. A comunicação em ambientes virtuais se restringe, prioritariamente, à comunicação escrita, através das ferramentas acima mencionadas como fórum e chat. Entretanto, a comunicação escrita, por vezes, não obtém a mesma efetividade que a comunicação oral. Na comunicação oral, além da linguagem, expressamos também nosso tom de voz e demonstramos sentimentos, invisíveis quando a comunicação é somente escrita. Em ambientes de aprendizado virtuais, não exclusivamente no AVA da Must, mas na maioria dos cursos EAD, a comunicação restringe-se à comunicação escrita, poucos são os momentos e espaços onde se é permitida a participação oral. Eventualmente, nas aulas síncronas, há a participação dos “espectadores” através dos chats, entretanto, a comunicação restringe-se ao idioma escrito. Esta é uma característica dos cursos EAD em geral, por se localizarem em um ambiente virtual, a comunicação também é virtual.

Um outro aspecto que também contribui para não proporcionar uma comunicação mais efetiva, é que os espaços destinados a estas interações tornaram-se instrumentos avaliativos, como o fórum, deixando de ser

um espaço para discussões informais. As aulas síncronas, possivelmente, poderiam ser adaptadas para uma participação do aluno, troca de ideias e experiências que viessem a agregar o conteúdo. Entretanto, tornaram-se espaços de aulas expositivas e palestras. Uma opção seria a elaboração de formatos e espaços de discussão nos moldes das “mesas redondas”, onde o aluno pudesse se manifestar, expor suas opiniões livremente sem a preocupação de estar sendo analisado e avaliado. Em cursos à distância, tem-se percebido uma ausência de espaços de “interação informal”, pois os fóruns tornaram-se instrumentos avaliativos, as aulas síncronas restringem-se à comunicação escrita e ambos “silenciosamente” deixam de ser espaços de trocas de ideias. A “construção do pensamento crítico” passa por um momento de “*brainstorm*”, isto é, “tempestade de ideias”, inicialmente de forma desordenada e não estruturada. A partir do momento que percebemos que estamos sendo avaliados, nos “reprimimos” em relação às nossas proposições e propostas. Estes espaços livres para discussão seriam as antigas salas de aula presenciais e os fóruns seriam “as apresentações de trabalhos orais”.

Considerações finais

Os seres humanos sentem uma grande necessidade de serem ouvidos. Estes espaços nos fazem refletir, enquanto pesquisadores da área de tecnologias na educação que analisam e refletem a inserção do *design* instrucional, algumas demandas em relação ao atual formato dos Ambientes Virtuais de Aprendizagens (AVAs). Faz-se necessário a busca de recursos audiovisuais e ferramentas que atendam a esta demanda e se aproximem das salas de aula. O sistema de ensino à distância evolui e deve evoluir conforme as demandas e necessidades do seu público-alvo: o aluno. E com este objetivo deve ser norteado o trabalho do *Design* Instrucional, uma profissão relativamente recente, que foi criada no intuito de suprir esta necessidade de mercado atual: a elaboração, implantação e avaliação de cursos online e plataformas, ou os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs).

Uma opção com objetivo de “humanizar” um pouco esta comunicação seriam fóruns e chats que permitissem a gravação de áudios, isto é, as perguntas pudessem ser feitas “oralmente” o que facilitaria a interação pois a mediação na linguagem oral é muito mais “fluída” que na linguagem escrita.

Outra opção que tem como objetivo “humanizar” este “espaço virtual de aprendizado e interação” tornando-o mais realista e efetivo, seria aproximar o aluno para dentro da realidade virtual de forma que ele participe e “sinta” a experiência. Como a sala de aula se tornou um “ambiente virtual” a participação do aluno poderia se dar de maneira mais efetiva, através de “avatares” que pudessem se locomover, se expressar, se manifestar, demonstrar sentimentos, percepções e sensações. Esta seria uma proposta de realidade ampliada, aumentada, algo que demanda investimento tecnológico e financeiro, mas que num futuro não muito distante pode ser a realidade de muitos cursos EAD, afinal, o homem “inseriu” a tecnologia em vários aspectos de sua vida, mas como ser social e sociável, esta “necessidade” de convívio social continua sendo uma “necessidade real”.

Partindo-se desta análise sobre o Ambiente Virtual da Must University e tendo como referência outros espaços virtuais de outras instituições que dispõem desta mesma finalidade, a Aprendizagem Autogerida emerge em um cenário que demanda cada vez mais as potencialidades do aluno enquanto “receptor” deste conteúdo virtual. E paralelamente demanda cada vez mais do profissional de Designer Instrucional, responsável por toda a elaboração, implantação e implementação de ambientes virtuais, enquanto “emissor” deste conteúdo virtual.

Referências

Cho, M-H.; Rathbun, G. (2013) *Implementing teacher-centred online teacher professional development (oTPD) programme in higher education: a case study. Innovations in Education and Teaching International*. V 50. n 2., p. 144-156.

Filatro, A. (2020). *Design Instrucional na Prática*. São Paulo. Pearson Prentice Hall. Pgs 1-174.

Kenski, V. M. (2012) *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas. Editora Papirus.

Kenski, V. M. (2000) *Education in the new age*. Telecom. Rio de Janeiro. Glasberg.