



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

**A ATUAÇÃO DO DESIGNER INSTRUCIONAL PARA A APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA
 UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS**

***THE PERFORMANCE OF THE INSTRUCTIONAL DESIGNER FOR SELF-DIRECTED LEARNING
 USING DIGITAL TECHNOLOGIES***

***EL DESEMPEÑO DEL DISEÑADOR INSTRUCTIVO PARA EL APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO
 UTILIZANDO TECNOLOGÍAS DIGITALES***

Ueudison Alves Guimarães¹, Silvania Maria Roque², Grazieli Pakulsky Leimann³, Ellen Cristina Boaratti Santiago⁴, Celiney Tavares Santos⁵

e443035

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i4.3035>

PUBLICADO: 04/2023

RESUMO

O presente artigo discorre sobre a aprendizagem autodirigida, buscando associar a parte prática, abordando suas vantagens, assim como suas desvantagens e a ligação com o processo de ensino aprendizagem de forma mais dinâmica e enriquecedora, que por sua vez, trata-se de um processo educacional avaliativo que busca identificar as habilidades e as dificuldades de cada alunado em sua especificidade. Sendo assim, o design instrucional é fundamental para aprendizagem no ambiente virtual, é ele quem garante que as informações necessárias cheguem até o estudante de forma clara, objetiva e de fácil entendimento, conforme as necessidades dos estudantes, promovendo o seu processo de ensino aprendizagem, trazendo inovações. Desta forma, deve-se considerar a organização, avaliação e análise. Assim, é questionado: como a aprendizagem autodirigida pode contribuir juntamente com o design instrucional para o desenvolvimento educacional dos alunos com a utilização das tecnologias digitais. Como metodologia para construção do artigo, foram utilizadas pesquisas bibliográficas, internet, revistas, artigos e livros de grande relevância para construção do estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem Autodirigida. Inovação. Aluno.

¹ Pedagogia – Universidade Luterana do Brasil – (ULBRA), Química – Faculdade Cidade João Pinheiro – (FCJP), Matemática – Centro Universitário Claretiano - (CLARETIANO), Geografia – Faculdade Mozarteum de São Paulo – (FAMOSP) e Física – Centro Universitário Faveni – (UNIFAVENI); Especialista em Gênero e Diversidade na Escola – (UFMT), Educação das Relações Étnico-Raciais no Contexto da Educação de Jovens e Adultos – (UFMT), Metodologia do Ensino em Química – (FIJ-RJ), Libras e Educação Inclusiva – (IFMT) e Docência para a Educação Profissional e Tecnológica – (IFES); Mestrando em Educação: Especialização em Formação de Professores – Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA), Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University) e Mestrando Nacional Profissional em Ensino de Física pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT).

² Graduada em Educação Física pela Faculdade Cidade João Pinheiro (FCJP), Pedagogia pelo Centro Universitário Faveni (UNIFAVENI) e Normal Superior (Unimontes Montes Claros). Especialização em Gestão e Administração Escolar, Inspeção Escolar, Orientação Escolar e Supervisão Escolar pela Associação Educativa do Brasil Faculdade de Janauba (SOEBRAS) e Mestranda em Educação: especialização formação de professores pela Universidade Europeia del Atlántico (UNEATLÁNTICO) – Espanha.

³ Graduação em Letras. Pós-graduada em Metodologia da Língua Espanhola e Língua Inglesa, Metodologia de Ensino de Língua Portuguesa, Literatura e Língua Inglesa e Educação Infantil - Anos Iniciais e Psicopedagogia. Mestranda em Educação – Especialização em Formação de Professores pela Uneatlântico – Espanha.

⁴ Graduação em Direito pela Faculdades Integradas de Guarulhos. Graduada em Engenharia de Produção Mecânica pela Universidade Nove de Julho. Pós-graduada em Aspectos Psicobiológicos da Saúde do Trabalhador na Área de Transportes (UNIFESP), Engenharia de Segurança do Trabalho (UNINOVE) e Empreendedorismo e Inovação Tecnológica nas Engenharias (UNIVESP). Mestranda em Educação – Especialização em Formação de Professores pela Uneatlântico – Espanha.

⁵ Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual de Santa Cruz, Licenciatura em História - Faculdades de Ciências da Bahia, especialista em Psicopedagogia Organizacional e especialista Gestão da Administração em Educação. Professora do Centro Universitário Leonardo da Vinci- UNIASSELVI e mestranda em Educação - Especialização em Formação de Professores pela Uneatlântico - Espanha.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A ATUAÇÃO DO DESIGNER INSTRUCIONAL PARA A APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
Ueudison Alves Guimarães, Silvanía Maria Roque, Grazieli Pakulsky Leimann,
Ellen Cristina Boaratti Santiago, Celiney Tavares Santos

ABSTRACT

This article discusses self-directed learning, seeking to associate the practical part, addressing its advantages, as well as its disadvantages and the connection with the teaching-learning process in a more dynamic and enriching way, which in turn, is an evaluative educational process that seeks to identify the skills and difficulties of each student in their specificity. Therefore, the instructional design is fundamental for learning in the virtual environment, it is he who ensures that the necessary information reaches the student in a clear, objective and easy to understand way, according to the needs of the students, promoting their teaching learning process, bringing innovations. In this way, one should consider the organization, evaluation and analysis. Thus, it is questioned: how self-directed learning can contribute along with instructional design to the educational development of students with the use of digital technologies. As a methodology for the construction of the article, bibliographic research, internet, magazines, articles and books of great relevance for the construction of the study were used.

KEYWORDS: *Self-Directed Learning. Innovation. Student.*

RESUMEN

Este artículo discute el aprendizaje autodirigido, buscando asociar la parte práctica, abordando sus ventajas, así como sus desventajas y la conexión con el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera más dinámica y enriquecedora, que a su vez, es un proceso educativo evaluativo que busca identificar las habilidades y dificultades de cada estudiante en su especificidad. Por lo tanto, el diseño instruccional es fundamental para el aprendizaje en el entorno virtual, es él quien asegura que la información necesaria llegue al estudiante de una manera clara, objetiva y fácil de entender, de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, promoviendo su proceso de enseñanza, aprendizaje, trayendo innovaciones. De esta manera, uno debe considerar la organización, evaluación y análisis. Por lo tanto, se cuestiona: cómo el aprendizaje autodirigido puede contribuir junto con el diseño instruccional al desarrollo educativo de los estudiantes con el uso de tecnologías digitales. Como metodología para la construcción del artículo, se utilizaron investigaciones bibliográficas, internet, revistas, artículos y libros de gran relevancia para la construcción del estudio.

PALABRAS CLAVE: *Aprendizaje Autodirigido. Innovación. Alumno.*

INTRODUÇÃO

É notório que as plataformas virtuais estão se destacando cada vez mais no cenário educacional, sendo comum perceber que cada aluno tem sua forma e seu tempo para aprender sobre esse contexto, é possível elencar sobre a real importância da aprendizagem autogerida, pois vem se destacando e ganhando cada vez mais espaço na atualidade, objetivando fomentar um ensino de forma com que possa contribuir para o crescimento pessoal, buscando aperfeiçoar cada vez mais a criticidade do alunado e a terem mais autonomia, oferecendo oportunidade e meios para promover um ambiente de maior igualdade para todos, onde possam ser os protagonistas do seu processo de ensino aprendizagem, buscando melhorias na maneira de ensinar e aprender. Desta forma, os recursos são estratégias motivadoras e eficientes, pois lhes permitem criar atividades diversificadas e atrativas, onde estimulam a participação dos alunos no processo de construção do próprio conhecimento, pois no ambiente educacional, ele traz um diferencial enorme na criação de um conjunto de práticas diárias, objetivando um trabalho colaborativo no qual todos estão juntos por um objetivo comum de construir uma solução criativa a fim de almejar seu objetivo.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A ATUAÇÃO DO DESIGNER INSTRUCIONAL PARA A APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
Ueudison Alves Guimarães, Silvania Maria Roque, Grazieli Pakulsky Leimann,
Ellen Cristina Boaratti Santiago, Celiney Tavares Santos

O artigo aqui destacado objetiva trazer reflexões a cerca da aprendizagem autogerida como também práticas corriqueiras do dia a dia na aprendizagem, aqui destacadas, se propicia inúmeros objetivos, pois o estudo pode ocorrer conforme o seu tempo espaço, ou seja, quando cada aluno faz seu horário, o custo é bem menor. Também se apresentam algumas desvatagens: a questão da automotivação, o discente vai ter de buscar se auto motivar, como também nem todos ainda tem acessibilidade a uma internet de qualidade, fatores que ainda prejudicam uma boa parte de alunado, pois cada aluno irá adotar seu momento de estudo. Como metodologia foi utilizada a bibliografica de artigos da Must (Universidade Americana), trabalhos acadêmicos, e outros trabalhos de grande relevância para a elaboração do estudo.

A DECORRÊNCIA DA APRENDIZAGEM AUTOGERIDA NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Analisando o processo educacional, é notório compreender a evolução da era tecnológica. Sendo assim, é importante adotar meios que despertam nos alunados a vontade e o querer aprender buscando sempre mais. As Comunicações educacionais mediadas por tecnologias educacionais digitais proporcionam alternativas inovadoras e eficientes, caracterizando ambientes de aprendizagem capazes de desencadear propostas consolidadas no campo educativo, saindo, desta maneira, do método arcaico e passando por atualizações necessárias para o bom desempenho e resultados promissores. Em época de ensino remoto pode-se constatar que diversas opções de ensino e aprendizagem foram inseridas através das mais diversas opções metodológicas na educação.

Portanto, o Design Instrucional possui seu destaque principal com alternativas e contribuições diretas com uso e prática de tecnologias na educação, proporcionando métodos que auxiliam no trabalho do professor com habilidades desenvolvidas em ambientes virtuais de aprendizagem, com alcance das metas estabelecidas no contexto educativo e tecnológico, sendo valorizado de forma a aprender os conceitos relacionados aos meios tecnologicos.

Em se tratando da aprendizagem autogerida, vem com esse presuposto, possibilitar novos patamares, permitindo elencar o estudo através desse método que vem sendo inovador, permitindo ao aluno organizar seus horários e grades de estudos, inclusive para programas de mestrado, se propondo a dinamizar as várias formas de aprendizagem dos discentes. Sendo assim, os conhecimentos de um design instrucional vem ganhando força nas instituições escolares, pois ativa um ensino até então pautado em práticas ultrapassadas e desconectadas com a escola e o mundo. Ele por sua vez é um facilitador de novos métodos de ensino e aprimoramento de conceitos, até então considerados inabaláveis e únicos. Tal necessidade também é manifestada no campo da educação.

“Um dos processos críticos da prática pedagógica é o momento da avaliação da aprendizagem. Para garantir que ela seja feita de forma coerente é necessário que os objetivos educacionais sejam bem definidos e postos de maneira explícita, não só ao educador” (ALVES;



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A ATUAÇÃO DO DESIGNER INSTRUCIONAL PARA A APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
Ueudison Alves Guimarães, Sylvania Maria Roque, Grazieli Pakulsky Leimann,
Ellen Cristina Boaratti Santiago, Celiney Tavares Santos

BARRÉRE, 2021, p. 37)

O design instrucional é, portanto, um profissional de grande valia na atualidade e visão de futuro, favorecendo assim parcerias, resultados de qualidade na aprendizagem e o gosto dos educandos pelas atividades escolares. Sabe-se que cada aluno tem sua forma e seu tempo de aprender e a plataforma traz esse viés.

Na educação, decidir e definir os objetivos de aprendizagem significa estruturar, de forma consciente, o processo educacional de modo a oportunizar mudanças de pensamentos, ações e condutas. Essa estruturação é resultado de um processo de planejamento que está diretamente relacionado à escolha do conteúdo, de procedimentos, de atividades, de recursos disponíveis, de estratégias, de instrumentos de avaliação e da metodologia a ser adotada por um determinado período de tempo (FERRAZ; BELHOT, 2010, p. 1).

Portanto, se entende que com as possibilidades e métodos de organização dos processos cognitivos de acordo com níveis de complexidade e objetivos do desenvolvimento cognitivo desejado e planejado, intenções serão alcançadas. Sendo assim, o foco e as limitações presentes nas políticas educacionais; a flexibilidade e diversidade dos sistemas de ensino; a absorção de pilares fundamentais capazes de fazer com que a educação desperte as potencialidades de cada um e, ainda, algumas tensões presentes na sociedade atual.

Sendo possível mostrar ao aluno a compreensão do seu papel como indivíduo na sociedade, refletindo as suas próprias mudanças, colocando-o em primeiro plano. Nesse sentido, Benjamin Bloom (1913–1999), entendia que a educação vai além do âmbito acadêmico, o aluno tem a possibilidade de buscar sempre mais informações de acordo com o conteúdo explanado, devendo servir ao propósito de extrair todo o potencial humano, para que este alcance seus sonhos com um olhar mais otimista para os alunos, sem vê-los como meros estudantes.

O design instrucional é importante no ambiente virtual de aprendizagem porque ele é responsável por criar e desenvolver materiais de ensino eficazes e atraentes para os estudantes. Ao ajudar a organizar e apresentar o conteúdo de maneira clara e atraente, tornando a aprendizagem mais eficiente e agradável.

É fundamental destacar que o acesso facilitado à informação não garante melhor aprendizagem. As tecnologias de informação e de comunicação, se não forem utilizadas em um contexto pedagógico renovado, inovador e criativo e com intervenções pontuais dos tutores, acabarão por reproduzir o modelo de ensino presencial tradicional, sem que haja um aproveitamento das diversas possibilidades que essas ferramentas podem proporcionar. Não podemos esquecer que um curso que tem como princípio a aprendizagem autogerida tem um aluno autônomo que busca o conhecimento e é corresponsável pela construção de suas aprendizagens (COSTA; TANI, 2023, p. 4).

Fatores como a comunicação clara e efetiva precisam estar presentes nesse contexto, favorecendo um ambiente virtual de aprendizagem que seja agradável, compreensivo e que fomente as possibilidades de aprendizagem por diferentes metodologias. Assim, o professor, ao utilizar o design instrucional e as tecnologias digitais, tem a possibilidade de criar experiências de



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A ATUAÇÃO DO DESIGNER INSTRUCIONAL PARA A APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
Ueudison Alves Guimarães, Sylvania Maria Roque, Grazieli Pakulsky Leimann,
Ellen Cristina Boaratti Santiago, Celiney Tavares Santos

aprendizagem envolventes e significativas.

Isso ajuda a manter o interesse dos alunos e a maximizar a retenção de conhecimento. Além de oferecer uma experiência personalizada de aprendizagem para atender às necessidades individuais dos estudantes e tornar o processo de aprendizagem mais efetivo. Por meio da aprendizagem virtual e do design, é possível trabalhar aspecto da acessibilidade, interatividade, personalização, *feedback*, otimização de recursos e tempo.

Tais componentes são a chave para garantir que os alunos compreendam e sejam engajados com o conteúdo de aprendizagem, o que é fundamental para uma aprendizagem eficaz. Desta forma, para um conteúdo ser lecionado, são levados em consideração quais estratégias precisam ser reforçadas para se chegar ao objetivo, sendo utilizados os mais diversos meios de interação, e tendo como pressuposto levar os alunos ao conhecimento, criando condições, estabelecendo diálogo e suas críticas, desempenhando o papel de civilização no processo de desenvolvimento e de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES

De acordo com o que foi discutido neste trabalho, pode-se afirmar que a aprendizagem autodirigida pode ser utilizada em todas as etapas do ensino com as tecnologias digitais. Assim, além de oferecer procedimentos eficientes para a educação, também fornece essa flexibilidade de escolha, o que pode ser facilmente adaptado em qualquer ensino educacional.

Portanto, a aprendizagem autodirigida contribui para o desenvolvimento de aulas com tecnologias digitais, o que facilita o aprendizado dos alunos, tendo em vista que as tecnologias fornecem uma dinâmica atrativa. Com o passar das décadas, o avanço das tecnologias e a globalização ampliaram as fronteiras e as oportunidades, permitindo que se trabalhe de qualquer lugar e se estude na mesma proporção. Sabemos que os limites geográficos caíram e a realidade exige cada vez mais profissionais especializados na concretização de projetos educacionais.

Considerando o atual contexto permeado pela cibercultura, com a existência crescente de educandos no espaço híbrido e/ou EaD (online), com características específicas associadas a um processo educacional devidamente pedagogizado, portanto, o Design Instrucional oferece uma gama de oportunidades que fortalecem a necessidade de estudos e compreensão do que deve e pode ser concretizado, objetivando aprimorar o uso de técnicas para desenvolvimento de cursos em ambientes virtuais as quais possibilitarão um melhor aproveitamento referente à construção do conhecimento no processo de ensino e aprendizagem.

Conclui-se que, com o papel fundamental nos espaços de educação, o design instrucional arquiteta a transmissão de informações que conduzem e potencializam os resultados do aprendizado, por isso, tão importante no processo educacional. Como já vimos, é a parte da elaboração de planos de aula, materiais didáticos e métodos de avaliação. Daí, a importância da curadoria na prática.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A ATUAÇÃO DO DESIGNER INSTRUCIONAL PARA A APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
Ueudison Alves Guimarães, Sylvania Maria Roque, Grazieli Pakulsky Leimann,
Ellen Cristina Boaratti Santiago, Celiney Tavares Santos

REFERÊNCIAS

ALVES, R. L.; BARRÉRE, E. Geometria Fractal em Sala de Aula: Uma Revisão Sistemática Envolvendo a Taxonomia de Bloom. Revista Do Programa De PósGraduação Em Educação Matemática Da Universidade Federal De Mato Grosso Do Sul (UFMS). **Perspectivas da Educação Matemática – INMA/UFMS**, v. 14, n. 36, 2021.

BLOOM, B. S. Some major problems in educational measurement. **Journal or Educational Research**, v. 38, n. 1, p. 139-142, 1944.

COSTA, D.; TANI. Z. R. **Importância do Design Instrucional para os Projetos**. Flórida: Must University, 2023. [e- book].

FERRAZ, A. P. D. C. M.; BELHOT, R. V. Revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. **Gestão & produção**, v. 17, p. 421-431, 2010.