

Artigo:

## Design instrucional contribuindo para a aprendizagem autogerida

*Instructional design contributing to self-managed learning*

*Diseño instruccional contribuyendo al aprendizaje autogestionado*



ALMEIDA, R. S.

### Ricardo Santos de Almeida

*Doutorado: Educación pela UI (2022). Doutorado em Geografia na UFSM. Pesquisador do: Núcleo de Estudos Agrários e Dinâmicas Territoriais (NUAGRÁRIO/UFAL) desde 2009; Grupo de Estudos e Pesquisa em Análise Regional (GEPAR/UFAL); Geoprocessamento e a Cartografia no Ensino de Geografia (GCEG/UFAL) desde 2016; Núcleo de Pesquisa e Extensão em Educação de Jovens, Adultos e Idosos e Campesinos (NUPEEJAIC/UNEAL) desde 2020; do Grupo de Pesquisa em Educação e Território (UFSM) e Grupo de Pesquisas: Estudos e Pesquisas da Educação em Paulo Freire (GEPEPF/UFRN) desde 2021, e Núcleo de Estudos, Extensão e Pesquisas sobre Diversidade e Educação do Sertão Alagoano (NUDES-UFAL) desde 2022. É associado a Rede Brasileira de Educação em Direitos Humanos (ReBEDH), e ao Centro Paulo Freire - Estudos e Pesquisas (CPFreire), onde atua como Conselheiro Fiscal. Representante Suplente da Rede Brasileira de Educação em Direitos Humanos (ReBEDH) na Comissão Nacional de Alfabetização e Educação de Jovens e Adultos (CNAEJA), desde 2023.*

### Resumo

Este estudo objetiva-se por problematizar, através da revisão integrativa, a importância do conhecimento e da aprendizagem autogerida organizada a partir do design instrucional contribuindo para processos educacionais satisfatórios em diferentes componentes curriculares. Para tal, utiliza-se a pesquisa bibliográfica como procedimento metodológico e a análise do modelo *Dialogical Authentic NetLearning Activity*, desenhado e revisado por Aarnio e Enqvist (2001; 2016), associando-se aos pensamentos de Costa e Tani (2022) e Filatro (2020) para contribuir na (re)construção de conhecimentos que confluam para dinâmicas educacionais que respeitem o ritmo próprio dos estudantes potencializando suas práticas colaborativas a partir de diferentes conteúdos, partilhados ao longo da disciplina Principles of instructional design, entre os meses janeiro a fevereiro de 2023, que evidenciam a importância de planejarmos e organizarmos Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem considerando-se características do público alvo, os objetivos de aprendizagem, os problemas, as atividades e a avaliação ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ciberespaço. Conhecimentos. Processos educativos. Ensino-aprendizagem.

Ets Facere

Revista de Tecnologia e Conhecimento

Educare et Sabere

e-ISSN: 2965-4343

Periodicidade: Fluxo Contínuo

n.2, v.2, 2024

URL: <https://esabere.com/index.php/etsfacere>



Esta obra está sob Licença Internacional Creative Commons 4.0.  
Copyright (c) do(s) Autor(es)

## Abstract

This study aims to problematize, through an integrative review, the importance of knowledge and self-managed learning organized from instructional design, contributing to satisfactory educational processes in different curricular components. To this end, bibliographical research is used as a methodological procedure and the analysis of the Dialogical Authentic NetLearning Activity model, designed and reviewed by Aarnio and Enqvist (2001; 2016), associating with the thoughts of Costa and Tani (2022) and Filatro (2020) to contribute to the (re)construction of knowledge that converges to educational dynamics that respect the students' own pace, enhancing their collaborative practices from different contents, shared throughout the Principles of instructional design discipline, between the months of January to February of 2023, that show the importance of planning and organizing Virtual Teaching and Learning Environments considering the characteristics of the target audience, learning objectives, problems, activities and assessment throughout the teaching-learning process.

**Keywords:** Cyberspace. Knowledge. Educational processes. Teaching-learning.

## Resumen

Este estudio pretende problematizar, a través de una revisión integradora, la importancia del conocimiento y el aprendizaje autogestionado organizado desde el diseño instruccional, contribuyendo a procesos educativos satisfactorios en diferentes componentes curriculares. Para ello se utiliza como procedimiento metodológico la investigación bibliográfica y el análisis del modelo Dialogical Authentic NetLearning Activity, diseñado y revisado por Aarnio y Enqvist (2001; 2016), asociándose con los pensamientos de Costa y Tani (2022) y Filatro (2020) para contribuir a la (re)construcción de conocimientos que confluyan en dinámicas que respeten el propio ritmo de los estudiantes, potenciando sus prácticas colaborativas a partir de diferentes contenidos, compartidos a lo largo de la disciplina Principles of instructional design, entre los meses de enero a febrero de 2023, que muestran la importancia de planificar y organizar Ambientes Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje considerando las características del público objetivo, objetivos de aprendizaje, problemas, actividades y evaluación durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Palabras clave:** Ciberespacio. Conocimiento. Procesos educativos. Enseñanza-aprendizaje.

## INTRODUÇÃO

Os conhecimentos informativo-reprodutivos consubstanciam-se por oportunizar nos processos educativos autogeridos e de acordo com Costa e Tani (2022) se faz necessário um projeto educacional organizado de modo a viabilizar o acesso às informações de modo amplo e acessível tendo por base o conhecimento a respeito do público que terá o contato com este material, recurso ou mídia educacional bem como, daí surgem necessidades, seja do profissional Designer instrucional para que este processo seja em equipe, junto aos docentes, sistematizado e colocado em prática, seja da usabilidade dos conhecimentos referentes ao design instrucional que se refere ao ato de “a planejar cursos e programas educacionais de acordo com as necessidades demandadas no projeto a ser desenvolvido” (Costa; Tani, 2022, p. 99).

O diálogo na elaboração do *design* instrucional deve acontecer constantemente do planejamento à ação, pois para Freire (2003) é no diálogo há troca de conhecimento, e nessa troca o professor e o aluno aprendem, “[...] o educador já não é o que apenas educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa” (Freire, 2003, p. 68), e, portanto, todo o projeto educativo mesmo que seja para oportunizar a autogestão do conhecimento deve permitir a interação como um modo de retroalimentação de conteúdos, conceitos e temas a partir de diferentes olhares.

No que diz respeito à autogestão do conhecimento o Silva et al (2020) chama-nos atenção às transformações pelas quais atravessa a educação e contribui destacando a necessidade da reorganização do trabalho pedagógico evidenciando a necessidade de novas responsabilizações para o docente que “deixa de ser o único

responsável” (Silva et al, 2020, p. 5) das ações educacionais e insere o discente como integrante das ações decisórias a partir do momento em que no planejamento docente e da instituição é traçado o perfil individual e coletivo das demandas de ensino e aprendizagem. Com esta reorganização educacional o docente “deixa de ser o centro das escolhas e passa a dividir as responsabilidades do processo tanto de ensino, quanto de aprendizagem com seus estudantes, que agora saem de um patamar passivo, para se constituírem como protagonistas também da gestão do conhecimento” (Silva et al, 2020, p. 5).

Este estudo sobre o papel do *design* instrucional contribui para a promoção da aprendizagem autogerida em Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem (AVEA). O estudo analisa a importância do planejamento e organização de AVEAs, explorando modelos como o *Dialogical Authentic NetLearning Activity* e a metodologia ADDIE. Discute-se a importância do diálogo e da colaboração na construção do conhecimento, assim como o papel do designer instrucional em criar experiências educacionais que atendam às necessidades e características dos alunos. As ferramentas digitais como Scoop.it, Printinterest e Padlet são apresentadas como recursos que podem facilitar a socialização e a produção de conhecimento em ambientes virtuais. O estudo conclui que a utilização de AVEAs e ferramentas digitais podem contribuir para o desenvolvimento científico-intelectual dos alunos e para a criação de ambientes de aprendizagem mais motivadores e eficazes.

## METODOLOGIA

Utilizaram-se os seguintes materiais para realizar o estudo: artigos científicos, livros, anais de congresso e conteúdo de plataformas online. No que se referem aos artigos científicos o autor se baseia em artigos científicos publicados em periódicos como a Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação e na Revista Docência e

Cibercultura. O estudo utiliza livros como "Princípios de Design Instrucional" de Costa e Tani (2022) e "Design Instrucional na Prática" de Filatro (2020). O autor também recorre a anais de congressos como o ESUD 2014 - XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. O estudo utiliza o conteúdo de plataformas online como o YouTube, especificamente o canal "TV Sala".

Foram utilizados os seguintes métodos para realizar o estudo: pesquisa bibliográfica, análise de modelo, associação de ideias, observação e análise de práticas, e reflexão crítica. O autor realiza uma pesquisa bibliográfica, a qual se baseia em uma revisão integrativa da literatura sobre o tema. O estudo analisa o modelo *Dialogical Authentic NetLearning Activity*, proposto por Aarnio e Enqvist (2001; 2016). O autor associa as ideias de diferentes autores, como Costa e Tani (2022), Filatro (2020) e Freire (2003), para construir sua argumentação. O autor observa e analisa práticas educacionais, especialmente aquelas que utilizam ferramentas como Scoop.it, Pinterest e Padlet para promover a aprendizagem autogerida. O autor reflete criticamente sobre os desafios e as possibilidades do uso do Design Instrucional para promover a aprendizagem autogerida em diferentes contextos educacionais.

Utiliza-se a pesquisa bibliográfica como metodologia para o estudo. Aqui é utilizada para problematizar, por meio de uma revisão integrativa, a importância do conhecimento e da aprendizagem autogerida organizada a partir do design instrucional.

Realiza-se a análise do modelo *Dialogical Authentic NetLearning Activity*, desenhado e revisado por Aarnio e Enqvist (2001; 2016). Esse modelo é associado aos pensamentos de Costa e Tani (2022) e Filatro (2020) para contribuir na (re)construção de conhecimentos que convergem para dinâmicas educacionais que respeitam o ritmo próprio dos estudantes, potencializando suas práticas colaborativas.

## OS PROCESSOS QUE ATRAVESSAM AS ADEQUAÇÕES RELACIONADAS AOS CONTEÚDOS E AMBIENTAÇÕES

Costa e Tani (2022) evidenciam a necessidade da organização e planejamento do trabalho didático-pedagógico no ciberespaço contribuindo para que as trilhas educativas contenham um aprofundamento entre conteúdos, conceitos e temas corroborando por uma aprendizagem que se utilize do Design Instrucional, a partir de uma metodologia que permita “criar uma apresentação visual, verificar a acessibilidade e tantos outros pontos de atenção na criação de conteúdos para esse momento educacional” (Costa; Tani, 2022, p. 4) que trilhem por uma aprendizagem autogerida síncrona ou assíncrona, que pode ser vista “como uma aprendizagem on-line autogerida e individualizada, mas também como um processo de aprendizado colaborativo com os colegas” (Ruhalahti; Aarnio, 2018, p. 293).

Observa-se no contexto da elaboração do design instrucional há necessidade de um olhar amplificado sobre como trabalhar em cada espaço formativo, pois devemos nos atentar às carências e necessidades de aprendizagens bem como de ensino para cada modalidade de ensino, ou seja, existem diferenciais da organização à aplicação para Educação Infantil, Educação Básica, Ensino Superior e Cursos Livres e este é o trabalho do designer instrucional que para Costa e Tani (2022, p. 19) é um profissional que objetiva-se em “aprimorar o uso de técnicas para desenvolvimento de cursos em ambientes virtuais”. Para este processo, requer-se compreender as competências e habilidades necessárias a cada área do conhecimento para adequações sistemáticas relacionadas aos conteúdos e ambientação dos AVEA.

Para o design da experiência educacional Costa e Tani (2022) sugerem adequações de recursos e mídias tendo por base a análise do público e dos objetivos de aprendizagem e referenciam Filatro (2020) no que diz respeito a três níveis de

soluções educacionais para que os conteúdos sejam socializados de modo satisfatório, são eles: o Nível Macro, que contempla as “políticas pedagógicas, objetivos de aprendizagem, e definição de ferramentas” (Costa; Tani, 2022, p. 5), o Nível Meso que corresponde a “estruturação do projeto educacional propriamente dito” (Costa; Tani, 2022, p. 5), e o Nível Micro cujos materiais, recursos e mídias estão diretamente relacionais aos níveis anteriores e balizam a “elaboração do material, criação de recursos educacionais para a aplicação que favoreça a aprendizagem individual” (Costa; Tani, 2022, p. 5).

Em entrevista ao portal TV Sala no Youtube (2023) Andrea Filatro chama-nos atenção que entrelaçada à metodologia, o Design Instrucional, pode ser aplicado de diferentes formas para diferentes situações de aprendizagem que podem ser a partir de um Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem (AVEA) controlado, apresentado exclusivamente na forma do conteúdo, como um repositório linear de textos referentes a uma temática e podem se consubstanciar por ações tradicionais ou mesmo que incentivem potencialidades educacionais dos estudantes sendo adaptada para cada contexto contribuindo embora haja resistências docentes à Cultura digital, e sugere-se o uso Scoop.it, Printinterest e Padlet, aos moldes de uma ferramenta Wiki, como *locus* da socialização e a (re)produção de conhecimentos promovendo aprendizagens profundas.

Correia (2018) evidencia a importância da organização de materiais, recursos e mídias para que seja possível uma usabilidade adequada de conteúdos digitais observando-se suas características e público adequado para seu acesso, análise e interpretação. Para tal, afirma a necessidade da curadoria digital como um processo que “envolve cinco Cs: Coletar (preservar e visitar), Categorizar (comparar e generalizar), Criticar (discriminar e avaliar), Conceituar (reorganizar e reaproveitar) e Circular (mostrar valor e tornar acessível)” (Correia, 2018, p. 17). Neste processo,

observa-se a carência e necessidade educacional e na organização da atividade colaborativa junto aos estudantes se verifica a potencialidade existente no Scoop.it, Printinterest e Padlet para que o designer instrucional ou aluno-curador organize todos os materiais viabilizando seu acesso e interações, ou seja, operacionalizar a “gestão da comunicação e da interlocução com toda a equipe do projeto” (Costa; Tani, 2022, p. 49).

Sugerindo uma maneira alternativa de partilha de conteúdos no ciberespaço como uma estratégia didático-pedagógica colaborativa a partir de temas em componentes curriculares utilizando-se das redes sociais, e arquivos disponíveis em outras plataformas Correia (2018) nos sinaliza a utilização Scoop.it, Printinterest e Padlet como *locus* repositorial organizado a partir de palavras-chave (*tags*) que “também podem ser adicionadas aos artefatos. Tópicos podem ser seguidos por diferentes usuários e os artefatos digitais podem ser divulgados a públicos” (Correia, 2018, p. 25) viabilizando a busca ou acesso por outros usuários, e mesmo, colaboração ou atualização de dados considerando-se a existência da ferramenta comentários nesses sites supracitados.

A comunicação no contexto educacional se amplifica e Costa e Tani (2022, p. 48) destacam as principais habilidades do Designer Instrucional, que são: “• Comunicar-se de forma eficaz, por meio visual, oral e escrito. • Elaborar um bom layout para a leitura de mensagens. • Preocupar-se com a usabilidade e com a capacidade de motivação dos prováveis participantes dos cursos” (Costa; Tani, 2022, p. 48), e evidenciam a importância de conhecer o público e adequar o visual e o interacional dos sujeitos de ensino-aprendizagem que vivenciarão as experiências educativas no ciberespaço.

Chama-nos atenção, para o planejamento rumo a autogestão do conhecimento o ato de “• Coordenar reuniões com eficácia e ser um bom ouvinte. • Realizar a

gestão da comunicação e da interlocução com toda a equipe do projeto” (Costa; Tani, 2022, p. 48). Este processo deve estar associado à “criatividade, capacidade de mediar à crítica e a autocrítica, a reformulação dos objetivos educacionais, das técnicas e das estratégias visando a qualidade no desenvolvimento do curso virtual” tal como afirmam Araujo e Duarte (2018, p. 7) ou mesmo como a disciplina, a depender da modalidade de ensino, deva estar organizada e adequada para que as aprendizagens sejam significativas e colaborativas corroborando para que os objetivos de ensino-aprendizagem sejam alcançados. Logo, a melhor comunicação se dá utilizando-se elementos tradicionais e também modernos a partir do momento em que se conhece o público e com ele se constroem relações educacionais de modo coerente para que o êxito aconteça.

Silva et al (2014) enfatiza a importância do *modelo Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE)* que corresponde a Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação, Avaliação resulta de uma implicação institucional e sistemática de ensino corroborando com a realização do design instrucional na prática tendo por base a “definição de princípios educacionais, pedagógicos, didáticos e processos de trabalho que impliquem não só na qualidade do curso, do material a ser utilizado bem como uma formação efetiva de seus participantes” (Silva et al, 2014, p. 1982) e operacionalizados a partir de alguns questionamentos implicitamente contidos no estudo:

Análise: Quais serão as soluções para os problemas educacionais demandados do público dos cursos? (coordenações dos cursos averiguarão o perfil e as demandas de aprendizagem com o apoio do designer instrucional).

Design: Quais os objetivos, programas, materiais, recursos, mídias? Quantos usuários (docentes, tutores, estudantes) estarão vinculados aos cursos e como ocorrerá o gerenciamento destes usuários? Quais as cargas horárias? Quem

produzirá e escreverá os materiais? (coordenações dos cursos averiguarão o perfil e as demandas de aprendizagem com o apoio do designer instrucional, e do administrador do Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem).

Desenvolvimento: Materiais utilizados ao longo do curso são produzidos e deverão ser de fácil acesso requerendo-se a articulação entre a coordenação de cursos e o docente conteúdistas, revisores, webdesigner, e sobretudo o designer instrucional para fazer jus as demandas de aprendizagem anteriormente levantadas.

Implementação: Organização e disponibilização do acesso ao Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem, sob a responsabilidade das coordenações dos cursos com o apoio do designer instrucional, e do administrador do Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem.

Avaliação: Levantamento de dados referentes às demandas de ensino-aprendizagem e usabilidade do Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem, sob a responsabilidade das coordenações dos cursos com o apoio do designer instrucional, e do administrador do Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem.

Logo, o ADDIE associado ao modelo *Dialogical Authentic NetLearning Activity* observam-se a estrutura organizacional e níveis de aprendizagem da turma para viabilizar o aprofundamento de processos individuais e coletivos de um grupo de estudantes, sendo o docente responsável por “orientar o aprendizado em uma direção relevante” (Ruhalahti; Aarnio, 2018, p. 296) utilizando-se de estratégias problematizadoras entrelaçando teorias e práticas refletindo por uma nova compreensão textual.

O estímulo à compreensão do mundo a nossa volta se faz necessário alicerçando-se nos preceitos de diferentes componentes curriculares almejando um mundo mais justo dotando de protagonismo os sujeitos do/no campo, pois superamos a condição superficial de debates promovendo “formas verbosas de

representá-la” (Freire, 2003, p. 95-96). Logo, o uso do Scoop.it, Printinterest ou Padlet são considerados democráticos, pois há a contribuição de cada um dos discentes e é possível cada autor apresente suas ideias e contextos, oportunizando a todos participar com isonomia do processo de produção do conhecimento coletivo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização das mídias digitais na educação contribui para o contínuo processo de desenvolvimento científico-intelectual permitindo aos sujeitos do processo de ensino-aprendizagem – docentes e discentes – a mediação, interação e contribuições minimizando dificuldades ao longo de sua jornada estudantil. A motivação se faz necessária nestes processos e pode se dar de várias formas, uma delas engloba o acesso à plataforma digital onde está inserido o AVEA no ciberespaço potencializando as discussões sobre conteúdos e conceitos e temas, tal como foram aqui citados Scoop.it, Printinterest ou Padlet como ferramentas adaptadas a AVEAs.

É utilizando, no ciberespaço diferentes ferramentas que podemos (re)conhecer através de vínculos locais muito do que um discente pode colaborar para a própria aprendizagem, uma vez que, não ignorarmos os laços de identidade sempre potencializam uma melhor aprendizagem. Outro detalhe é que devemos estar atentos ao que estamos incorporando ao no AVEA, todo o conteúdo deve manter certa formalidade e minimizar os vícios de linguagem virtuais como a utilização de palavras abreviadas, comumente utilizadas nas redes sociais quando realizarmos a comunicação escrita/virtual.

No que se refere ao conteúdo ministrado para a turma analisada este foi ministrado no *Google Meet* com linguagem simples, mas sem fugir do rigor científico, uma vez que devido à diversidade do público alvo devem ser tomados inúmeros

cuidados. Um dos principais é que deve ser autoral e deve conter na essência palavras que redirecionem a uma aprendizagem mais saudável contendo, por exemplo, palavras motivadoras que destaquem que o discente mesmo nas dificuldades pode compreender e tirar dúvidas através do AVEA. Outro detalhe a mencionar é ao sincronismo e ao assincronismo dos conteúdos ministrados devendo os discentes observarem sobre a caracterização dos conteúdos que podem ser vistos ou não várias vezes enquanto estiver no AVEA.

É através do AVEA que os participantes da turma também utilizaram diferentes objetos virtuais de aprendizagem que fomentam problematizações (reflexões-ações-reflexões) uma vez que se o conhecimento for ministrado apenas utilizando o conteúdo escrito poderá não atrair atenção do público alvo.

A avaliação foi contínua, uma vez que sempre o ambiente virtual de aprendizagem proporciona aos professores, tutores e discentes um contínuo diálogo que potencializam o estreitamento de relações mesmo à distância. Sendo assim, autoavaliar-se só enobrece o trabalho desenvolvido por todos os participantes do processo de ensino e aprendizagem onde estão inseridos, pois todos aprendem e apreendem ao longo de todo o processo, afinal, ninguém nasce pronto e acabado, pois estamos em constante processo de desenvolvimento profissional e intelectual.

## REFERÊNCIAS

ARAUJO, D.; DUARTE, S. O. Reflexão sobre o contexto da educação a distância e a importância da ação do designer instrucional no ambiente virtual de aprendizagem. **CIET: EnPED.** 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/904> (Acessado 04 de Fevereiro de 2023).

CORREIA, A. P. As múltiplas facetas da curadoria de conteúdos digitais. **Revista Docência e Cibercultura**, 2018, v. 2, n. 3, 14-32. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/36884>. Acesso em: 04 fev. 2023.

COSTA, D.; TANI, Z. R. **Princípios de Design Instrucional**. Disciplina: Principles of Instructional Design [e-book]. Flórida: Must University. 2022.

FILATRO, A. **Design Instrucional na Prática**. Pearson Prentice Hall. 2020.

FREIRE, P. **Educação como prática de liberdade: a sociedade brasileira em transição**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

RUHALAHTI, S.; AARNIO H. Criação de conhecimento autogerido e dialógico para promover a aprendizagem profunda: o caso piloto na formação de professores. **RIAEE–Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, 2018. v. 13, n. esp1, p. 291-303, maio 2018.

SILVA, A. R. L. et al. Design instrucional contextualizado em cursos on-line. **ESUD 2014 - XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância**, 2014, p. 1972-1983. Disponível em: <https://labmidiaeconhecimento.ufsc.br/files/2014/11/esud.pdf>. Acesso em: 04 fev. 2023.

YOUTUBE. **TV Sala** - Andrea Filatro - sala.org.br. disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b5T4RaIXKGw&t=230s>. Acesso em: 04 fev. 2023.