

**APRENDIZAGEM AUTOGERIDA NO CONTEXTO DO SÉCULO XXI, UMA
ANÁLISE CRÍTICA: O PAPEL DO DI NO AUXÍLIO ÀS PRÁTICAS
EDUCACIONAIS**

DOI: 10.5281/zenodo.20275586

Maria do Socorro Fragoso Alves

Graduação em Pedagogia. Especialização em Psicopedagogia. Especialização em Formação de Gestores Educacionais. Especialização em Gestão Educacional e Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa, Artes e Educação Física. Especialização Inspeção Escolar. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail mariaalves25344@student.mustedu.com

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo discutir a relação de aprendizagem autogerida na modernidade atual, analisando seus benefícios, provocações e o papel do designer instrucional na construção do conhecimento. A metodologia adotada nesse trabalho será através de pesquisa bibliográfica. Sabe-se que a sociedade contemporânea vive em constante transformação na área tecnológica digital e essa evolução tem adentrado as instituições escolares, que têm inovado e implementado em seus projetos pedagógicos o gerenciamento de estratégias inovadoras que assegurem uma aprendizagem autodirigida com o uso de estruturas eficazes na área de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) aos usuários dessa modalidade de ensino. O contexto da aprendizagem autogerida favorece o desenvolvimento coletivo de uma mentalidade satisfatória e favorável à criação de competências. Nesse cenário, o designer instrucional tem grande relevância para o aperfeiçoamento de competências do indivíduo na modalidade de ensino-aprendizagem autogerida. Sendo esse profissional responsável por pensar, desenhar e implementar projetos de educação que possibilitem aos estudantes realizarem seus estudos com autonomia, seja no formato EAD, híbrido, ou online, contribuindo significativamente na prática pedagógica dos aprendizes desses cursos ofertados. Em suma, existem barreiras negativas que na prática precisam ser estudadas, mas que não impedem que um maior número de indivíduos tenha acesso ao conhecimento autogerido de forma online e se apropriem dessa instrução com propriedade. Sendo assim, a ação do DI é primordial na elaboração dessas técnicas de ensino, possibilitando a consolidação de uma aprendizagem autônoma e gerenciada pelo próprio indivíduo.

Palavras-chave: Aprendizagem. Indivíduo. Conhecimento. Autogerida. Autonomia. Estudo.

ABSTRACT: The present article aims to discuss the relationship of self-directed learning in contemporary modernity, analyzing its benefits, challenges, and the role of the instructional designer in the construction of knowledge. The methodology adopted in this work will be based on bibliographic research. It is known that contemporary society is undergoing constant transformation in the digital technological field, and this evolution has entered educational institutions, which have innovated and implemented in their pedagogical projects the management of innovative strategies to ensure self-directed learning through effective structures in the field of Information and Communication Technologies (ICTs) for users of this teaching modality. The context of self-directed learning favors the collective development of a satisfactory mindset conducive to the creation of competencies. In this scenario, the instructional designer plays a significant role in enhancing individual competencies within the self-directed teaching and learning model. This professional is responsible for designing and implementing educational projects that enable students to study autonomously, whether in distance learning (DL), hybrid, or online formats, thus contributing significantly to the pedagogical practice of learners enrolled in such courses. In summary, there are negative barriers that, in practice, need to be studied, but they do not prevent a greater number of individuals from accessing self-directed knowledge online and appropriating this instruction effectively. Therefore, the role of the instructional designer is essential in the development of these teaching techniques, enabling the consolidation of autonomous learning managed by the individual.

Keywords: Learning. Individual. Knowledge. Self-directed. Autonomy. Study.

1 Introdução

Não se sabe ao certo quando a aprendizagem surgiu na história da humanidade, mas estudos apontam que ela ocorreu bem antes da escrita, de forma oral, imitativa e da observação de rotina de povos primitivos. Nesse modelo, a aprendizagem era transmitida de geração em geração, com os ensinamentos dos mais experientes para os mais jovens, ou seja, eles ensinavam técnicas de sobrevivência como a caça, a pesca, a construção de abrigos e técnicas de seus rituais. Pode-se aferir então, que a instrução nessa época era consolidada através da convivência diária.

Com o avançar do tempo, nas civilizações antigas, a aprendizagem começa a se destacar mundo afora, no Egito, Grécia e Roma antiga, inicia-se o processo de formalização do ensino. Acredita-se que o aprendizado nessa época foi introduzido nas escolas por meio da oratória, do estudo da arte, da filosofia e da literatura. Isto é, um ato de obtenção de conhecimento, saberes, princípios e atitudes, pelo ser humano.

Buscando compreender as raízes históricas da educação brasileira, é possível conferir a forma como as correntes pedagógicas descrevem o processo de aprendizagem em cada tendência, seja do tradicional construtivista e histórico-cultural, ambos apresentam uma visão do processo educativo. Compreender como as pessoas aprendem é importante e necessário para o desenvolvimento de uma boa autonomia do indivíduo e um trabalho mais intencional e consciente pelo professor. Desta forma, concorda-se com a abordagem de que a aprendizagem pode ser compreendida de diversas situações, por memorização, por mudança de comportamento, por meio da experiência, da problematização, da construção de sentidos e como processo de descoberta pelo aluno, isto é, também uma aprendizagem autogerida.

O espaço escolar sempre foi apontado como o local apropriado para o desenvolvimento de competências e habilidades, isso porque é através desse âmbito que as crianças se apropriam de uma rotina de experiências que vão se acomodando no seu interior e se transformando em uma aprendizagem intencional. Vale ressaltar que o ensino dentro de um contexto escolar é organizado, sistemático e intencional. Sendo assim, entende-se que a aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo, em contato com suas ações sobre o meio ambiente, constrói novos significados, e novos saberes se transformam em um novo conhecimento.

Nesse viés, as escolas têm recebido em seus contextos os filhos da sociedade contemporânea. São crianças e jovens que chegam com uma gama de experiências e vivências

nessa área tecnológica, e as instituições, por sua vez, não podem ficar inertes a essa realidade da era digital. Em outras palavras, o público infanto-juvenil está inserido num mundo midiático e vive diferentes relações com o uso da era digital, geralmente essa geração, chamada por muitos de geração Z, além da facilidade de manuseio dessas ferramentas tecnológicas, também tem o pleno domínio em buscar as fontes corretas para uma pesquisa, uma dúvida ou uma outra informação qualquer. Vale ressaltar que saber acessar uma plataforma digital e ter o domínio das tecnologias da informação e da comunicação, seja para qualquer necessidade, constitui-se uma condição para o desenvolvimento pessoal dos indivíduos.

Diante do exposto, o contexto da aprendizagem autogerida favorece o desenvolvimento coletivo de uma mentalidade satisfatória e favorável à criação de competências, haja vista a existência de uma conjuntura em que a ausência dessa modalidade de educação fomenta uma predominância de um ensino arcaico e tradicional, o qual não explora o total potencial dos indivíduos da sociedade.

Assim sendo, este papel tem como objetivo discutir a relação de aprendizagem autogerida na modernidade atual, analisando seus benefícios, provocações e o papel do designer instrucional na construção do conhecimento. A metodologia adotada nesse trabalho será através de pesquisa bibliográfica com uma abordagem qualitativa, e nas observações de vivência do cotidiano escolar. Sendo composto por essa introdução, o desenvolvimento e as considerações finais.

2 A cultura digital e a relação da aprendizagem autogerida pelo auxílio do Designer Instrucional (DI) na sociedade contemporânea

Não resta dúvida do quanto a tecnologia digital e da comunicação têm impactado e influenciado o modo de vida das pessoas na sociedade atual, principalmente nas escolas, em que as crianças e adolescentes que chegam a esses espaços já possuem uma vasta vivência nessa área, bem como um vocabulário tecnológico bem moderno. Muitos, ainda bem pequenos, já acessam essas ferramentas de entretenimento e informações, com a utilização de um tablet, smartphone, notebook, entre outros. Esses indivíduos nascidos em uma época nomeada de geração Z, em muitos casos, além de terem facilidades em manusear as mídias digitais, também dominam uma linguagem bem típica adotada para a abreviação de comunicabilidade em alguns tipos de rede e plataformas como online, offline, site, wi-fi, like, Instagram, TikTok. Esses

diferentes tipos de comunicação virtual fazem parte do cotidiano desses indivíduos e passam a ganhar visibilidade em um cenário de inovação, entretenimento, comunicação e aprendizagem.

A respeito dessa vertente do processo de aprendizagem autogerida com o uso das mídias digitais, convém ressaltar que ambientes com maior proporção de Tecnologias da Informação e Comunicação (TCIs) promovem o desenvolvimento cognitivo do indivíduo, além de proporcionar um conhecimento integral em diversas áreas do conhecimento. Ademais, cabe destacar que a cultura digital a qual se tem no momento reforça uma mudança de comportamento, e os estudantes estão cada vez mais estimulados à construção de múltiplas inteligências e domínio de linguagens como o próprio inglês que é praticado por diversas plataformas de jogos online por seus usuários. Para (Prensky, 2001, p. 02 como citado em Barton, 2015, p. 23). São os chamados “nativos digitais”, ou seja, uma geração que cresceu imersa no mundo tecnológico.

Discutir a metodologia de aprendizagem autogerida na modernidade atual, remete o entendimento de que existe uma relação com os profissionais que produzem esses conteúdos para serem disponibilizados em uma plataforma digital. Para (Belloni & Gomes, 2008, como citado em Gomes, 2016, p.151). “Assim, o uso pedagógico das TICs favorece estas interações, na medida em que cria ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e mais democráticos do que a sala de aula convencional, favorecendo a aprendizagem colaborativa.”

Neste contexto, os conteúdos produzidos, principalmente com um intuito de repassar uma informação, um saber, uma instrução, um direcionamento, podem levar ao desenvolvimento de competências no indivíduo e por consequência a construção do conhecimento. Consequentemente, pode-se considerar que esses materiais midiáticos foram criados ou produzidos por um profissional de designer instrucional, nesses casos, construídos dentro de uma plataforma digital, seja EAD, híbrido, ou online, para facilitar a aprendizagem pelos seus usuários desses modelos de ensino, além de favorecer uma aprendizagem associativa e a interação entre esses usuários. Assim sendo, o designer instrucional contribui diretamente para este formato de aprendizagem autogerida.

Considerando a relação sujeito-meio durante o processo de aprendizagem em ambiente digital, observa-se que o uso da mídia digital pode promover saltos qualitativos no desenvolvimento do pensamento humano, que em inúmeras situações exige o emprego de raciocínio abstrato e inferências lógicas de maneira mais rápida e eficaz do que outros ambientes de aprendizagem. (Gomes, 2016, p. 153)

A priori, o profissional do Designer Instrucional possui uma grande relevância no processo de educação e aprendizagem, pois ele proporciona um âmbito favorável ao desenvolvimento cognitivo autogerido pelo próprio aluno, haja vista auxiliar na criação de processos que fomentam um futuro aos estudantes por intermédio de uma linguagem de conhecimento próprio adquirido e não diretamente de uma intervenção imediata.

Para Rocha (2024), O Designer Instrucional é importante no processo educativo e utiliza-se seu conhecimento para nutrir experiências educativas eficazes. Sendo assim, o DI deverá utilizar práticas inovadoras para garantir o processo de ensino e aprendizagem. Essa possibilidade permite que os indivíduos aprendam ao mesmo tempo em que recebem um feedback. Nesse contexto, o papel do DI será relevante para criar ambientes de aprendizagem cada vez mais estruturados, agregados ao uso de um bom planejamento e assegurando que os usuários dessa modalidade de instrução possam acessar cursos dentro de plataformas virtuais e interajam dentro desses universos digitais, assim como possam concluir com eficácia esses cursos.

A aprendizagem autogerida é uma abordagem em que o estudante assume um papel ativo e responsável no seu próprio processo de aprendizagem. Nesse modelo, o aluno é encorajado a definir seus objetivos de aprendizagem, planejar suas atividades de estudo, escolher recursos e matérias adequados, monitorar seu progresso e refletir sobre sua própria aprendizagem, também permite que o aluno desenvolva habilidades de autorregulação, tornando-o mais independente e capaz de assumir a responsabilidade pelo seu aprendizado. Além disso, possibilita a personalização do aprendizado, adaptando o ritmo e a abordagem de estudo de acordo com suas necessidades e interesses individuais. (Narciso e Silva, 2023, p.100).

Partindo dessa abordagem, a metodologia de aprendizagem autogerida possibilita uma flexibilidade de um currículo em cursos online, viabilizando ao usuário o gerenciamento de informações e acesso em plataformas digitais. Além de maior autonomia para o estudante conseguir bons resultados, eficácia nos estudos e possibilidade de ser protagonista do seu processo de construção do conhecimento. Contudo, ainda facilita para que o aprendiz possa escolher uma rotina de estudo de acordo com o seu espaço de tempo pessoal, estabelecendo horário de dedicação e análises dos materiais ofertados pelas plataformas de ensino. Além de facilitar uma organização individual com independência e liberdade no comando da sua própria aprendizagem, e ao desenvolvimento de competências. Bem como, a possibilidade de um maior números de pessoas estudando ao mesmo tempo de forma EAD.

Ademais, é possível perceber alguns entraves nesse formato de aquisição de conhecimento. Para Rocha (2024, n.p.), “A criação de materiais educacionais que pode ser um processo demorado e complexo, especialmente quando se considera a necessidade de adaptação para diferentes públicos e contextos”. Diante do exposto, questões como a falta de maturidade dos aprendizes em encarar os estudos como uma rotina diária, em conjunto com as possibilidades de procrastinação, as quais afetam o gerenciamento do tempo de estudo e disciplina, fomentam o hábito de dispersar-se em plataformas de entretenimento, uma vez que esses indivíduos não terão a figura do professor para trazê-los de volta à realidade. Além de óbices como momentos de estudo solitários dos estudantes, a ausência de uma intervenção pedagógica imediata no momento da dúvida, falta de interação entre colegas e docentes, brincadeiras e curto tempo dedicado à leitura de livros físicos. É possível ainda, que os adeptos desses formatos de aprendizagens possam desistir com mais facilidade do que um ensino presencial em sala de aula regular.

Portanto, a aprendizagem autogerida tem pontos positivos e negativos que precisam ser observados e estudados. A mesma vem de uma modalidade de ensino bem contemporânea, fazendo parte da sociedade momentânea que anseia por uma formação, seja em um campo pessoal ou profissional. Isso vai depender da necessidade de cada indivíduo que buscará redes de apoio nas plataformas de didáticas em EAD, a fim de consolidar esse desejo do conhecimento de forma autônoma para o desenvolvimento de competências cognitivas pessoais.

Considerações Finais

A educação tem presenciado grandes transformações nos últimos anos e essas constantes transições têm acontecido por vários fatores, sendo a evolução do uso das TICs nesse meio o fato que tem despertado modificações necessárias para que as Instituições de Ensino se modernizem e acompanhem essas mudanças nas práticas, oferecendo suporte necessário em resposta às demandas de estudantes da sociedade contemporânea, que exigem metodologias educacionais inovadoras voltadas para o universo tecnológico digital. Ou seja, é necessária a implementação de novos métodos de aprendizagem. Nesse viés, o profissional de Designer Instrucional tem grande relevância para o desenvolvimento de competências do estudante na modalidade de ensino-aprendizagem autogerida. Sendo esse profissional responsável por

pensar, desenhar e implementar projetos de educação que possibilitem os estudantes realizarem seus estudos com autonomia, seja no formato EAD, híbrido ou on-line.

Em suma, é correto afirmar que o designer instrucional contribui, juntamente com os professores, para o desenvolvimento de competências e habilidades, oferecendo suporte tecnológico interativos na elaboração e confecção de materiais educacionais voltados para assegurar uma aprendizagem autogerida pelo próprio estudante. Outrossim, conclui-se que o DI é primordial na elaboração dessas estratégias de ensino, possibilitando a consolidação de uma aprendizagem autônoma e gerenciada pelo próprio indivíduo. Além de possibilitar que o ensino ultrapasse barreiras imagináveis, saindo do espaço convencional de uma sala de aula e ultrapasse fronteiras do mundo da internet. Desse modo, pode-se consumir que o objetivo do estudo foi alcançado.

.

Referências Bibliográficas

BARTON, D.; LEE, C. *Linguagem online: textos e práticas digitais*. Tradução de Milton Camargo Mota. 1. ed. São Paulo: Parábola Editora, 2015.

GOMES, S. dos S. Infância e tecnologia. In: COSCARELLI, C. V. (org.). *Tecnologia para aprender*. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 146–158.

NARCISO, R.; SILVA, M. V. M. da. A aprendizagem com aportes do designer instrucional e da educação autogerida. *Revista Ilustração*, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 97–102, 2023. Disponível em: [Revista Ilustração](#). Acesso em: 15 abr. 2025.

ROCHA, G. da C. S. Designer instrucional: uma abordagem de experiência de aprendizagem exclusiva. In: *CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU)*, 10., 2024, Campina Grande. *Anais [...]*. Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: [Realize Editora](#). Acesso em: 18 abr. 2025.