

Plataforma moodle uma tecnologia inovadora: Reflexões, aprendizagem autodirigida e design instrucional

  <https://doi.org/10.56238/tecavanaborda-006>

Dayana Passos Ramos

Graduação em Pedagogia pela (UNOPAR) Especialização em Arte pela (UNCIB) . Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.

E-mail: dpassosramos2019@gmail.com

Juçara Aguiar Guimarães Silva

Licenciada em pedagogia pela universidade UNOPAR Universidade Norte Paraná pós graduada em psicopedagogia e Gestão escolar e Mestranda em tecnologias Emergentes em educação pela Must Unisersity.

E-mail: escolaraiosecreche@gmail.com

Ângela Aparecida de Assis Polizello

Pedagogia PUC Campinas. Especialista em Aee atendimento educacional especializado e a psicomotricidade pelo instituto Santa Cruzzeiro do Sul. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.

E-mail: polizelloangela55@gmail.com

Eliane Pereira Lopes

Eliane Pereira Lopes. Graduada em Pedagogia, Geografia, História e Artes. Pós-graduada em Psicopedagogia e educação infantil. Coordenação e Supervisão Escolar. Geografia e meio ambiente. Metodologia do Ensino de Geografia. Educação do Campo. Artes técnicas e procedimentos. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must.

E-mail: elo7206@gmail.com

Helena Maria Ribeiro

Graduada em Pedagogia pela (UFU), Especialização em Docência na Educação Infantil (UFU). Atendimento Educacional Especializado pela (UCAM). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University

E-mail: helenamaria236@outlook

RESUMO

Aprendizagem autodirigida é um método em que o aluno é responsável por sua própria aprendizagem, tendo autonomia para escolher o que aprender, como aprender e quando aprender. O design instrucional é um processo de planejamento e organização de conteúdo instrucional e atividades para promover uma aprendizagem eficaz. A plataforma Moodle é uma ferramenta de ensino e aprendizagem online que pode ser usada para apoiar a aprendizagem autodirigida e o design instrucional. Ele permite que os professores criem aulas personalizadas, fornecem feedback, gerenciem atividades e avaliar o desempenho dos alunos. Além disso, a plataforma oferece recursos como fóruns de discussão, bancos de recursos e comunicação em tempo real para promover a colaboração e interação entre os alunos. Em resumo, a aprendizagem autodirigida, o desenho da aula e o uso da plataforma Moodle estão intimamente relacionados e podem ser usados em conjunto para encorajar uma aprendizagem mais eficaz e enriquecedora.

Palavras-chave: Ambiente virtual, Aprendizagem autodirigida, Design Instrucional, Moodle.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo científico tem como objetivo explorar a plataforma Moodle por sua importância no contexto da formação de professores. O Moodle é a plataforma de ensino e aprendizagem online mais utilizada no mundo para apoiar a educação a distância e a autoaprendizagem. Apresentando como foco a reflexão autoaprendizagem e design instrucional no Moodle, especialmente na formação de professores da Secretaria da Educação do Estado do Espírito Santo.

A questão deste estudo é como os cursos online podem ser direcionados para aprendizagem autodirigida e o currículo do curso. Os benefícios na aprendizagem autogerida seria a comunicação e colaboração. A plataforma oferece recursos como fóruns de discussão, bate-papo e mensagens que

promovem a comunicação e a colaboração entre alunos e professores.

Essa plataforma ajuda a gerenciar notas e facilita também nas avaliações e ela está disponível em qualquer lugar, desde que haja conexão com a internet. A curva de aprendizagem pode ser inaplicável podendo haver uma curva de aprendizado para professores e alunos, pois a plataforma pode levar algum tempo para se adequar. Os pré-requisitos para essa plataforma é ter o conhecimento técnico necessário para criar e ministrar cursos na plataforma.

A plataforma Moodle depende de uma conexão com a internet para funcionar, o que pode ser um problema para alguns alunos ou professores. Ela também tem algumas limitações

na personalização do curso o que pode ser um problema para alguns professores quando forem criar seus próprios.

Com a necessidade crescente de ensino a distância devido à pandemia, é importante entender como plataformas digitais como o Moodle podem ser implementadas para apoiar o aprendizado eficaz.

A justificativa para esta pesquisa é que, devido à crescente popularidade da educação a distância EAD é importante entender como a plataforma Moodle pode ser usada para apoiar a aprendizagem personalizada e o design instrucional em cursos.

A metodologia utilizada neste estudo será bibliográfica e baseada em pesquisas existentes sobre o assunto. Os primeiros capítulos da pesquisa relatarão aprendizagem autodirigida e design instrucional e a experiência com a plataforma Moodle tendo assim uma aprendizagem eficaz.

2 APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA

Segundo Candy (1991), a aprendizagem independente pode ser conceituada não apenas como um processo, mas também como uma segunda abordagem, a manifestação contínua dos traços de qualidades pessoais do aluno.

Para Brockett e Hiemstra (1991), a aprendizagem autodirigida pode ser entendida como um macrofenômeno que engloba aspectos internos e externos. Alguns autores defendem que o aprendiz autônomo é aquele que depende da formação de um contexto social composto de interação com outros aprendizes, com objetos físicos ou virtuais, com acesso a recursos e compreensão de regras de aprendizagem cenário onde será incorporado. A aprendizagem autodirigida tem a capacidade de estabelecer seus próprios objetivos para aprender por intermédio de um processo e que os resultados das experiências em cada novo contexto criado dentro dele são o que determinam a conquista ou não da autonomia.

Para a utilização de ambientes colaborativos de aprendizagem permite o desenvolvimento de um aprendiz autônomo tanto em processos estruturados de aprendizagem formal quanto em contexto espontâneo típico de aprendizagem informal. Esses processos podem ser organizados em diferentes

modalidades de ensino, reproduzindo condições satisfatórias para a elaboração de cenários, criados através de estratégias, com Designer Instrucional com modelos ou recursos didáticos, recorrendo da interação que o aprendiz autodirigido identifica e reconhece suas necessidades de aprender um determinado conteúdo, principalmente quando apresentado em lugares diferentes com pessoas diferentes. A ideologia do aprendiz autodirigido está ligada à sua motivação. (El-Lounsbury et al., 2009).

Tornar as atividades de aprendizagem uma parte regular da vida diária dos alunos não é uma tarefa fácil para os Designers (Lay et al., 2016) afirmam que, para atingir esse objetivo, é necessário compreender alguns aspectos importantes, como: a cultura e as características que compõem o meio social em que vivem os aprendizes, além de verificar se podem ser apoiados pelo uso de tecnologias, algo que a modalidade conhecida como E-Learning proporciona.

Para Kim e Cols. (2013), o acompanhamento é uma estratégia diferenciada na formação de aprendizes autodirigidos por intermédio do E-Learning pode-se construir uma plataforma que permite a aprendizagem de forma colaborativa, com funcionalidades que permitem feedback personalizado, comunicação, avaliação e disponibilização de recursos.

Pesquisadores citam que:

“[...] as habilidades de autonomia estão presentes em algum grau em todos os alunos e podem ser identificadas e aprimoradas quando tem um sistema para tornar os alunos mais proativos em seu trabalho de planejamento, organização e monitoramento de suas atividades” (Kim et al., 2013, p. 1).

A aprendizagem autodirigida é muito importante porque os alunos com essas características são autorregulados, têm facilidade para definir seus próprios objetivos, estruturar sua aprendizagem, criar seus próprios horários e realizam suas atividades de aprendizagem, são responsáveis, independentes, buscam os recursos necessários e autodidatas.

2.1 DESIGN INSTRUCIONAL

Assim, o Design é considerado como um processo de idealizar, criar, desenvolver, moldar, conceber, processar e especificar algo direcionado ao uso. É a identificação de estratégias, técnicas e criativas, que constantemente é guiado por intenções ou objetivos ou soluções de problemas.

O termo Design tem sua origem no latim (Designer) e, no entanto, é na língua inglesa que a expressão ganhou o significado de Design e se refere a um “[...] processo de origem e desenvolvimento de um projeto em todas as suas fases e especificidades.” (Kenski, 2019, p.11).

Segundo Bento (2017), refere-se às origens do Designer Instrucional (DI), que remonta à época

da Segunda Guerra Mundial e representava um formidável desafio aos profissionais da formação militar onde milhares de recrutas necessitavam ser treinados rapidamente para lidar com armas de guerra sofisticadas que exigiam habilidade e controle sem precedentes.

Segundo Filatro (2008), outra importante influência no Designer Instrucional foi Benjamin Bloom (1956) através da obra “Taxonomia de objetivos Educacionais”, hoje necessária quando se trata de analisar resultados de aprendizagem ele vai além do papel do professor são especialistas em conteúdo em desenvolver conteúdos em estratégias de ensino e materiais de estudos.

(...) a ação intencional e sistemática de ensino, que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a utilização de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de facilitar a aprendizagem humana a contar dos princípios de aprendizagem e instrução. (Filatro 2004, p.65)

Filatro (2008) define design instrucional como uma atividade educacional deliberada e estruturada que envolve planejamento, desenvolvimento e uso de métodos, aplicação de técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em contextos didáticos específicos e princípios de aprender e ensinar.

No livro Design Instrucional na prática Filatro (2008) acrescenta termos adicionais à sua definição anterior, a saber:

Definimos design instrucional como uma ação instrucional intencional e sistemática que envolve o planejamento, desenvolvimento e aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais educacionais, eventos e produtos em situações específicas, a fim de promover a aprendizagem humana com base em princípios de aprendizagem educacional conhecidos. Em outras palavras definimos o design instrucional como um processo (uma série de atividades) para identificar problemas de aprendizagem (necessidades) e desenvolver, implementar e avaliar soluções (Filatro, 2008, p. 03).

Segundo Filatro (2008) o design instrucional tem 4 etapas analisar (identificação), design e desenvolvimento (Especificar e Produção), implementação (ação), avaliação (Reflexão).

Nesse sentido, o design instrucional pode ser definido como o conjunto de atividades envolvidas na formulação de um procedimento instrucional. A Clareza e acurácia do que é veiculado, contextualização do assunto seu significado na vida real, estratégias de avaliação eficazes e arquitetura da informação têm sido propostas como pontos de comportamento identitário (Barreto et al., 2007).

Nesse sentido, compreendemos que identidade também pode ser definida como um processo de identificação de problemas de aprendizagem e, portanto, de desenho, implementação e monitoramento de soluções adequadas a esses problemas. Também entendemos que o design instrucional é um processo sistemático e cuidadoso de traduzir os princípios de cognição e aprendizagem no design de produtos educacionais e da aprendizagem autodirigida. Podemos também afirmar que a metodologia de elaboração de material didático difere dos métodos tradicionais devido

ao seu caráter metódico e minucioso de análise, planejamento, desenvolvimento e avaliação do treinamento. Um designer instrucional gerencia a estrutura de uma disciplina um currículo um programa ou um projeto educacional enquanto você está no nível micro ele trabalha com elementos bem elaborados de unidades de aprendizagem a serem incluídas na área de assunto ou módulo. É importante sublinhar que estes níveis de conduta não se excluem reciprocamente (Filatro, 2008, p. 3/4).

Nesse caso, o designer é responsável pelo planejamento pedagógico que deve reunir conhecimentos de diversas áreas. No entanto, acreditam que esse especialista não deve apenas integrar, mas também formular o conhecimento envolvendo os demais especialistas da equipe multidisciplinar, ou seja, conhecimentos que ele não possui em profundidade, mas que os demais membros da equipe adquirirão. Você deve ter uma preocupação de sua parte que vai além da organização criativa e precisa das informações, ou seja, você deve buscar mais do que dúvidas no entendimento das orientações, devendo definitivamente utilizar uma ferramenta interativa para aumentar o interesse do aluno.

2.2 A PLATAFORMA MOODLE E SUAS REFLEXÕES NA APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA E DESIGN INSTRUCIONAL

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) são plataformas digitais que permitem professores e estudantes se comunicarem, compartilhar informações e recursos, e colaborar em atividades de ensino e aprendizagem. Essas plataformas são projetadas para criar um ambiente de aprendizagem flexível e personalizado, onde os estudantes têm a liberdade de escolher como aprender e os professores têm a competência de gerenciar e avaliar o desempenho dos estudantes. Com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), os AVAs são vistos em maior quantidade se tornando cada vez mais progressivamente, pois permitem aos professores e estudantes se conectarem e colaborarem independentemente da localização. Isso concorda com a educação seja acessível a mais pessoas e que os estudantes possam aprender em seu próprio ritmo conforme suas necessidades individuais. (Caparróz et al., 2008)

As atividades nessas plataformas permitem aos professores criar atividades interativas para os estudantes, como fóruns de discussão, questionários, tarefas e projetos projetadas para envolver os estudantes no processo de aprendizagem e fornecer feedback instantâneo sobre o desempenho.

Os Recursos permitem que estudantes e professores possam adicionar conteúdo aos cursos, como arquivos de texto, imagens, vídeos e links. Esses recursos podem ser usados para apoiar as atividades e fornecer informações adicionais para os estudantes.

É importante notar que, apesar do Moodle ser uma plataforma fácil é necessário tempo e esforço para dominar as ferramentas e usá-las de forma eficaz no processo de ensino e aprendizagem quem precisa tempo e esforço para aprender proporcionando uma experiência de aprendizagem mais

enriquecedora e interativa.

Recursos: ferramentas utilizadas para disponibilização de conteúdo, como por exemplo: arquivo, livro, URL, página e entre outros. •Atividades: são as ferramentas utilizadas para a interação do aluno com a plataforma através dos exercícios disponibilizados pelo professor de um curso. São elas: Fórum, Questionário, Tarefa, Glossário, Enquete, Diário e outros. (Augusto,2020-<https://aix.com.br/moodle>).

Em se tratando do aprendizado individualizado na plataforma Moodle no curso Formação continuada para o Novo Currículo do Espírito Santo, Etapa EnsinoMédio para Professores - Linguagens e suas Tecnologias. O curso foi estruturado de forma flexível, permitindo-me escolher quais os temas que queria estudar e quando queria concluir as atividades. Além disso, vários recursos foram disponibilizados na plataforma como vídeos de aulas, exercícios práticos, jogos e testes de avaliação, o que me permitiu escolher os métodos de aprendizagem que mais me agradavam.

Estou muito feliz com a liberdade que o aprendizado autodirigido me dá. Conseguiu organizar minha agenda e focar nas áreas em que mais necessitava de ajuda. Além disso, a plataforma Moodle me permite acompanhar meu progresso e visualizar minhas notas em temporeal que me mantém focado e motivada. Durante o curso também tive acesso a um instrutor online que me auxiliou nas dúvidas e deu feedback sobre meu desempenho. Isso me permite obter orientação e conselhos pessoais quando preciso.

No geral, a experiência de autoaprendizagem na plataforma Moodle tem sido muito positiva. Eu me senti mais envolvido no meu aprendizado e mais no controle do meu progresso. Eu recomendaria esta plataforma para outras pessoas que procuram uma maneira flexível e personalizada de aprender.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aprendizado autodirigida, design instrucional e a plataforma Moodle são conceitos importantes no ensino e aprendizagem que trabalham juntos para promover uma aprendizagem eficaz e enriquecedora. A aprendizagem autodirigida dá aos alunos liberdade e autonomia para selecionar como aprender, enquanto o design instrucional garante que o conteúdo e as atividades sejam planejados e organizados para atender aos objetivos de aprendizagem.

A plataforma Moodle é uma ferramenta poderosa que permite aos professores criar aulas e treinamentos personalizados. Para alunos ela promove a comunicação a colaboração e gerenciamento de atividades e desempenho.

A combinação desses conceitos cria um ambiente de aprendizado flexível e personalizado, onde os alunos têm a liberdade de escolher como aprender, mas ainda têm acesso a recursos e orientação para ajudá-los a atingir seus objetivos educacionais.

REFERÊNCIAS

- Barreto, c. C. (org.); rodrigues, s.; carvalho, r. P. Et al.(2007). Planejamento e elaboração de material didático impresso para educação a distância. Rio de Janeiro: fundação cecierj.
- Barros, d.; (2009). Estilos de uso do espaço virtual: como se aprende e ensina no virtual.Revista interação, edição 34. P. 51-74.
- Bento, dalvací.(2017). A produção textual do material didático para ead. São paulo,sp:cengage.
- Bloom, b (1956). Taxonomy of educational objectives:the classification of educational goals.nova york: longman green.
- Brockett, r. G.; hiemstra, r.; self-direction in adult learning (1991). Perspectives on theory, research and practice, new york: routledge.
- Candy, p. C.; (1991) self-directing for lifelong learning: a comprehensive guide to theory and practice. San francisco: jossey-bass.
- Caparróz, adriana; lopes, maria cristina.(2008). Desafios e perspectivas em ambiente virtual de aprendizagem: inter-relações formação tecnológica e prática docente. Educação, formação & tecnologias, v. 1, n. 2, p. 50-58.
- Costa, d. (2022). Conceito e histórico do design instrucional. [e-book] flórida: must university.
- De souza, h. V. L., rodrigues, r. L., de melo filho, i. J., & gomes, a. S. (2017). Discussão sobre as abordagens associadas à aprendizagem autodirigida e sua relação com as tecnologias educacionais. Revista de informática aplicada, 13(1).
- Lai, c.; wang, q.; li, x.; hu, x.;(2016). The influence of individual espoused cultural values on self-directed use of technology for language learning beyond the classroom. Computers in human behavior, v. 62, pp. 676-88.
- Lounsbury, j. W.; levy, j. J.; park, s. H.; gibson, w.; smith, r.(2009). An investigation of the construct validity of the personality trait of self-directed learning. Elsevier learning and individual differences, v. 19, pp. 411-418.
- Moodle: tudo o que você precisa saber sobre o ambiente virtual de aprendizagem
21/07/2020/emtecnologianaeducação/porrodolfoaugusto-https://aix.com.br/moodle-acesso em
07/03/2022.
- Filtro, a. (2004). Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São paulo:senac.
- Filatro, a. (2008). Design instrucional na prática. Pearson prentice hall. São paulo.
- Kenski, v. M.(2019). Tecnologia e ensino presencial e a distância. Campinas: papirus.
- Kim, m.; olfman, l; ryan, t.; (2013). Eryilmaz, e.; leveraging a personalized system to improve self-directed learning in online educational environments.computers and education,v. 70, pp. 150-160.
- Kenski, v. M.(2019). Tecnologia e ensino presencial e a distância. Campinas: papirus.

Serrano, p. H. S. M., beltrão, a. E., & dantas, a. R. S. (2022). Usabilidade e design instrucional no ensino remoto emergencial com o moodle. *Cadernos de educação tecnologiae sociedade*, 15(1), 28-33.