
Metodologias Ativas e uso do Moodle no processo de Ensino-Aprendizagem da História Antiga

Mônica de Faria Bergqvist¹, Seiji Isotani², Jairo José dos Santos Junior³

Resumo

A partir do estado da arte do ensino de História no Ensino Fundamental II, constatou-se a falta de engajamento dos alunos. Este estudo visa compreender como o uso da plataforma Moodle, com um design instrucional adaptado, consolidado em um curso de História Antiga, pode contribuir para um maior engajamento e aprendizagem para alunos do sexto ano do Colégio Santo Inácio do Rio de Janeiro. Para isso, foi elaborado um design instrucional na plataforma Moodle utilizando o modelo ADDIE, pautado em metodologias ativas e uso de logos que fazem parte da realidade do público alvo. Com base no uso de questionários de avaliação, constatou-se que a maioria considera o modelo de design instrucional adaptado satisfatório em relação aos objetivos propostos, pois foi uma importante ferramenta para a construção de um ensino mais engajador e eficiente.

Palavras-chave: história, tecnologia, engajamento, interação, História Antiga, design

Abstract

From the state of the art of teaching History in Secondary School, it was noticed the lack of student engagement. This study sought to apprehend how the use of Moodle platform, with an adapted instructional design, consolidated in an Ancient History course, can contribute to a further involvement and to an improvement of the learning process of the sixth grade students at Colégio Santo Inácio, a school in Rio de Janeiro city. For this, an instructional design was developed on the Moodle platform using the ADDIE model, based on active methodologies and the use of logos that are part of the reality of the target audience. Based on the use of evaluation questionnaires, it was found that the majority considered the adapted instructional design model satisfactory in relation to the proposed

¹Pós-Graduando(a) em Computação Aplicada à Educação, USP, mbergqvistcosta@usp.br.

²Orientador1, USP, sisotani@icm.usp.br.

³Orientador2, USP, jairojj@usp.br.

objectives, as it was an important tool for building a more engaging and efficient teaching.

Key words: *History, technology, engagement, interaction, Ancient History, design*

1. Introdução

O ensino de História Antiga desenvolvido em modelos presenciais tradicionais, ou seja, de maneira expositiva, pouco colaborativo e sem considerar os vários perfis de aprendizagem dos estudantes, tem contribuído para a falta de engajamento e valorização desse período da história. Muitos estudantes têm demonstrado que não percebem a importância desse estudo e nem o seu papel no processo de compreensão do mundo em que vivem.

Dentro desse contexto, Silva (2017) destaca que nem sempre os alunos são estimulados ou conscientizados para perceberem o quanto essas aulas podem ser importantes em suas vidas. Tal situação tem se agravado nos últimos anos, pois, segundo Neto (2017), indivíduos nascidos aproximadamente entre os anos de 1980 e 2000 possuem um perfil mais questionador, têm acesso rápido à informação e usam com bastante frequência ambientes virtuais em suas relações sociais, e tais características tornam o uso de metodologias tradicionais de ensino-aprendizagem pouco eficientes para ensinar e engajar os membros da nova geração.

Fazer com que os estudantes vejam o ambiente escolar e o ensino de História Antiga como algo que faça sentido em suas vidas torna-se um grande desafio para grande parte dos professores e foi o tema motivador deste trabalho.

Para dar início ao estudo, foi feito um levantamento bibliográfico e foram selecionados os artigos mais recentes que abordavam o modo como tem ocorrido o ensino de História em modelos presenciais. Nesses artigos pode-se verificar ainda a existência de uma grande defasagem curricular e metodológica no ensino de História, ou seja, permanece o uso de métodos instrucionais e de avaliação que pouco tem contribuído para um maior engajamento dos alunos.

Apesar de já haver iniciativas de mudança, tais como as reformas estabelecidas pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e reformas nos livros didáticos, os conteúdos de História Antiga, ainda são apresentados com o uso de metodologias que não colocam os alunos em uma posição de construtores do seu conhecimento, mesmo com a introdução de alguns recursos tecnológicos.

Vive-se em um mundo interligado pelas redes digitais que permite a aplicação de várias formas de ensino híbrido, entretanto, Rodrigues (2017) destaca que não basta a escola comprar novos recursos tecnológicos. É importante o estabelecimento de uma metodologia que inclua esse recurso de modo proveitoso e que consiga manter os alunos engajados mesmo depois de ter passado o “efeito novidade” da introdução do recurso tecnológico.

No estudo em questão, optou-se por construir possibilidades metodológicas para um maior engajamento dos estudantes do sexto ano, do Ensino Fundamental II, nas aulas de História Antiga, no modelo presencial. Buscou-se também compreender os efeitos de se aplicar na plataforma Moodle um *Design* Instrucional Adaptado, focado em metodologias ativas, envolvendo a participação ativa dos alunos. O referido *Design* apresentou conteúdos elaborados pelo docente, e um percentual que foi sendo construído ao longo do seu desenvolvimento, com base nas demandas e colaborações dos discentes. Nesse contexto a atividade de pesquisa foi posta como um princípio educativo e a plataforma Moodle foi transformada em um espaço de construção científica do conhecimento, tornando o ensino instigador ao engajamento dos estudantes.

2. Fundamentação teórica

2.1 A trajetória do ensino de história em modelos tradicionais de aprendizagem

Para se entender a construção da trajetória do ensino de História no Brasil, é importante levar em consideração que as disciplinas escolares são construções históricas. Sendo assim, a História, como área do conhecimento e disciplina escolar, sofre transformações ao longo dos tempos.

Para De Souza (2019), a noção da História como área do conhecimento humano nasceu na Grécia Antiga. Para os gregos, o homem, apesar de ser mortal, se imortaliza nos seus grandes feitos, que devem ser registrados para serem transmitidos de geração em geração. Baseada nesses ideais, a História passa a ter como objetivo a preservação de grandes feitos heroicos.

Essa perspectiva grega de História, na modernidade, segundo Ferreira (1999) foi apropriada pelos Estados Nacionais como maneira de estimular o patriotismo e o nacionalismo. Essa é a origem da forte preocupação com a memorização de datas e grandes eventos considerados por uma elite como formadores de uma identidade nacional.

Knauss (2005) destaca que, durante o século XIX, a História transformou-se em uma ciência linear, restando ao historiador apenas o relato de fatos e eventos ocorridos. Isso teria sido feito com base na análise de fontes documentais que revelariam uma verdade histórica cristalizada.

A História, como disciplina escolar, era vista como uma ciência que narrava um passado totalmente desvinculado do presente, e o professor de História tornava-se um educador cívico, com o objetivo de transmitir um passado nada problematizado.

Para Bloch (2001), o século XX trouxe uma mudança na epistemologia da história como ciência e, posteriormente, como disciplina escolar. Segundo o autor, a partir do advento da chamada Escola dos Annales, a visão positivista, que colocava o historiador na posição de mero relator das fontes históricas documentais, passou a ser questionada. Em seu lugar, emergiu uma nova concepção de história, que procurava valorizar a pluralidade de

interpretações no que se refere a fontes e documentação e à interdisciplinaridade. Mas até que ponto essas transformações atingiram o Ensino Básico?

Para De Souza (2019), os docentes têm como um de seus muitos desafios, ao deixarem as universidades e começaram a trabalhar com o Ensino Fundamental, a chamada “Transposição Didática”, que é a forma de tornarem os conteúdos da academia mais adequados à aplicação no Ensino Básico, que possui objetivos e linguagem muito diferentes. Nesse contexto, o autor afirma existirem três representações do passado, ou níveis de estruturação de discursos acerca do passado, que devem estar inter-relacionadas: a História acadêmica, a História escolar e a História cotidiana e que tanto a História acadêmica como a escolar estão passando por um processo de transformação.

Apesar das transformações já mencionadas, Ferreira (1999) destaca o caráter ainda predominantemente factual e positivista presente no ensino de História. Para o autor, os profissionais do ensino ainda apresentam histórias dos “vencedores”, baseadas em verdades definitivas, dando pouco espaço para a reflexão e construção de novas interpretações dos fatos históricos. Para Knauss (2005), tal situação tem tornado o ensino de História algo anacrônico e pouco estimulante para muitos alunos. Em se tratando de História Antiga, os problemas de engajamento tornam-se ainda maiores, já que muitos não percebem um sentido na aprendizagem desse conteúdo.

Bloch (2001) chama a atenção para o fato de que o presente estaria ligado em cadeia ao passado e que muitos fatos do presente se explicam pelo passado. Mas como fazer com que alunos do Ensino Básico percebam essa relação e importância?

De Souza (2019) destaca que o saber histórico deve fomentar a curiosidade científica e que estudantes, ao lidarem com um dos “Mundos Antigos”, se deparam com realidades diversas que podem contribuir para uma melhor apreciação sobre os diversos caminhos possíveis a serem construídos pela humanidade. Entretanto ressalta que a eficácia de todo processo de aprendizagem depende da maneira como o professor explora o conteúdo em questão, ou seja, do método utilizado.

2.2 Design Instrucional e Ensino a Distância

A fim de garantir sucesso significativo nos ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), o desenho didático precisa estar em sintonia com o modelo de interação que se deseja. No caso em questão, um modelo de interação permanente entre professores e alunos. Para tal finalidade, são utilizadas interfaces interativas, viabilizando a comunicação todos-todos, que leva ao compartilhamento de saberes e à cocriação. De acordo com Santos, E; Silva M (2009, p.269), concebe-se por desenho didático a elaboração de uma arquitetura da forma de apresentação de conteúdos e de situações de aprendizagem que possibilitem uma maior interação, gerando assim uma aprendizagem mais significativa.

Para Ramos (2006) o estudante precisa desejar envolver-se no processo de aprender e, para tal, precisa considerar o objeto de estudo interessante. Para atender à demanda, o

autor destaca a importância do *Design* Instrucional, mencionando que a palavra *Design* significa propósito, intenção. Sendo assim, essa palavra deveria ser vista “como um tipo de construção que envolve complexidade e síntese, podendo ser compreendido como a ação de estabelecer objetivos futuros e de encontrar meios e recursos para cumpri-los”.

Em relação a palavra instrucional, Ramos (2006) cita [Filatro 2004], que considera instrução um ato de ensinar, utilizando a “comunicação com métodos, atividades, e produtos educacionais em situações didáticas específicas, com o objetivo facilitar a aprendizagem humana..”

Segundo Gava (2014), existem diversos modelos de *Design* Instrucional. Neste trabalho, optou-se pelo modelo ADDIE por ser muito usado e validado nos cursos de EAD. Esse modelo compreende fases que forneceram subsídios para a implementação do *Design* Instrucional do presente trabalho.

Mugnol (2009) e Silva (2017) destacam alguns pontos essenciais que devem ser considerados ao se elaborar um *Design* Instrucional de processos educacionais à distância. Seriam eles a coerência entre as propostas de cada curso e sua abordagem metodológica, de modo a estimular a interação e participação efetiva dos alunos, e o conhecimento da realidade de seu público alvo, para saber como abordar os conteúdos e dar mais destaque para uma formação integral, visando ao desenvolvimento de competências.

Há de se articular, neste contexto, o *Design* Instrucional, a mediação pedagógica e a atuação discente para que o sucesso da aprendizagem possa ocorrer. Logo, optou-se pelo uso de metodologias ativas. Para Moran (2017), metodologias são “grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas, diferenciadas”.

Segundo Moran (2017), a educação brasileira ainda se vê pautada em metodologias tradicionais que colocam o professor como o único possuidor de conhecimento, e os alunos em uma posição passiva de receptores de informação. Para reverter tal quadro, o autor defende o uso de metodologias ativas que são “estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida”.

2.3 Metodologias Ativas e Ensino Híbrido

As metodologias ativas são necessárias em ambientes virtuais de aprendizagem, que sozinhos, não garantem a construção do conhecimento. Moran (2018) destaca que a presença de docentes exercendo o papel de mediadores e propondo situações-problema, desafios e debates sobre os conhecimentos em construção, é imprescindível no processo de construção de uma aprendizagem que de fato tenha algum significado. Nesse cenário, a incorporação de tecnologias digitais, atreladas a metodologias ativas, pode gerar uma flexibilidade e maior engajamento do Ensino.

Existem várias estratégias para se implantar metodologias ativas, mas, no presente trabalho, foram enfatizadas: a aprendizagem entre times, a partir de Moran (2018), *team based learning (TBL)*, possibilitando a resolução colaborativa de desafios e sala de aula invertida, *flipped classroom*, onde alunos tiveram acesso antecipado ao conhecimento, potencializando a sala de aula como um espaço para a reflexão e construção coletiva de conhecimento.

As videoaulas foram postadas com títulos que buscavam estimular a curiosidade dos estudantes a assisti-las. Como exemplo, cita-se “As conquistas Romanas: riqueza para todos?” E, ao longo das videoaulas, foram mencionadas, além do conteúdo em questão, perguntas reflexivas, comparando o período de Roma Antiga com situações vividas em nosso cotidiano, como desigualdade social e concentração de terras, por exemplo.

Uma outra estratégia de aula invertida aplicada, foi a utilização nas videoaulas de memes com conteúdo sobre o Egito Antigo que ainda não tinha sido trabalhado, como o ilustrado na figura 1.



Figura 1-Meme sobre o poder do faraó no Egito Antigo

Ao se estabelecerem desafios colaborativos, professores e alunos assumiram novos papéis e, os estudantes foram estimulados pelo professor a contribuírem para a resolução do desafio apresentado. Um deles, apresentado no sexto ano, se encontra ilustrado na figura 2.

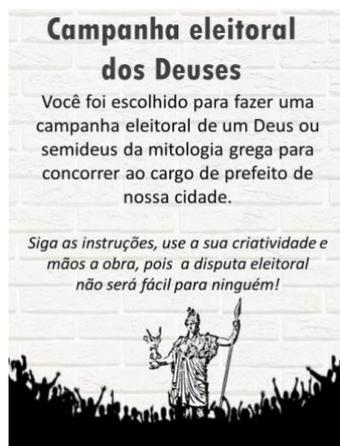


Figura 2- Trabalho colaborativo realizado com alunos do sexto ano.

Moran (2017) menciona as variadas maneiras de se ensinar e de aprender, em distintos momentos e espaços, ampliando assim, o espaço de aprendizagem para fora dos muros da escola. Segundo o autor, o processo de ensino aprendizagem "se hibridiza constantemente". E, para definir esse tipo de ensino, diz que "híbrido significa misturado, mesclado, *blended*. A educação sempre foi misturada, híbrida, sempre combinou vários espaços, tempos, atividades, metodologias, públicos". Portanto, a necessidade de responder às especificidades de uma sociedade em constante mudança tem convidado muitos professores a reverem suas práticas de ensino-aprendizagem.

2.3 O uso do Moodle

Com a revolução do mundo digital, passaram a ser disponibilizados programas de formato mais intuitivo e dinâmico, com códigos liberados, permitindo a sua configuração pelos usuários. As informações deixaram de ser limitadas a servidores fechados e tornaram-se públicas para que fossem reelaboradas pelos usuários de acordo com seu desejo, adverte Lemos (2008).

A partir da *Web 2.0*, os usuários têm a possibilidade de serem consumidores e autores do conhecimento e, nesse contexto, o AVA Moodle pode apresentar uma interface que favoreça o estabelecimento de um novo paradigma de aprendizagem.

A escolha do termo "interface" foi intencional, pois partilha-se do pensamento de Silva, Marco (2004, P. 65), que o define: "interface é um termo que na informática e na cibercultura ganha o sentido de dispositivo para encontro de duas ou mais faces em atitude comunicacional, dialógica ou polifônica".

A plataforma Moodle possui ferramentas interativas que possibilitam aos seus usuários interagirem sincronamente e assincronamente, viabilizando assim, a aprendizagem em cursos semipresenciais ou à distância.

Crivelaro (2012, p. 4) menciona que o Moodle “está disponibilizado em 90 idiomas e mais de 206 países. [...] Inúmeras instituições de ensino o utilizam por ser um ambiente que trata das questões ensino-aprendizagem como uma atividade social, através de interação e colaboração”, ou seja, a plataforma permite o compartilhamento de materiais, troca de experiências e produção de conhecimento. Assim, é possível transformar o ensino tradicional, pois os estudantes podem acessar materiais com o conteúdo, até mesmo antes dele ser trabalhado pelo professor.

3. Trabalhos relacionados

Vários autores têm abordado a discussão sobre o modo como novos modelos de *design* instrucionais, apoiados em ferramentas tecnológicas, podem contribuir na aprendizagem. Dentro desse contexto, o uso do Moodle tem sido analisado por diversos profissionais.

Mozzaquatro (2008) avaliou o *design* instrucional consolidado na plataforma Moodle por duas instituições de ensino superior: Universidade Federal de Pelotas e Instituições de Ensino Superior da Universidade Federal de Santa Maria Embora reconhecendo as potencialidades do AVA Moodle como um importante instrumento de cooperação e interação no processo educacional, a autora constatou, com base em questionários aplicados, que as instituições reconhecem a necessidade de transformações propícias à construção de uma formação mais integral dos estudantes, e à criação de ferramentas que possibilitem um maior acompanhamento da realização de tarefas.

Visando à construção de uma formação mais integral dos estudantes, foram disponibilizados no *Design* Instrucional Adaptado proposto, temas que possibilitaram o seu contato com culturas plurais e com realidades sociais adversas à dignidade humana. Foram elaboradas atividades em que os estudantes tiveram que dialogar com seus pares, reconhecendo e respeitando a diversidade presente no espaço escolar e no mundo em que vivem. Nos fóruns, foram criados espaços de discussão, em que os estudantes, por meio da mediação do professor, tiveram que dialogar com seus pares respeitando as diferenças do outro. Vale destacar que o respeito às diferenças se constitui em um importante indicador de uma formação mais integral defendida como competência na Base Nacional Curricular (BNCC).

Oliveira (2012) analisou a eficácia da aplicação de testes e lições no Moodle com turmas de nono ano. A investigação em questão se utilizou dos dados do sistema Moodle e questionários aplicados aos estudantes. Com base na análise dos resultados, o autor concluiu que o uso da plataforma gerou um aumento da motivação da aprendizagem da disciplina de História em 91%. Diferente do trabalho apresentado por Oliveira (2012), o *Design* Instrucional proposto na plataforma Moodle, utilizou avaliações diferenciadas, não se limitando a questões objetivas de respostas fechadas, nem de questões dissertativas de modelos clássicos de pergunta e resposta. Os estudantes tiveram que aplicar os conceitos da disciplina construindo memes, jogos, postagens em modelos de Instagram entre outros, conforme retratado na figura 3.



Figura 3- Modelo avaliativo sobre Roma Antiga

Magnagnagno (2015) fez um estudo sobre o potencial pedagógico do uso dos recursos do Moodle na Universidade Federal de São Paulo em três cursos de especialização à distância. Para o autor, ocorreu um descompasso entre os objetivos propostos e a prática do uso da plataforma, ou seja, embora o Moodle seja um ambiente que favoreça uma interação e construção coletiva de conhecimento, por possuir ferramentas interativas, nos cursos analisados, o desenho didático estabelecido assumiu abordagens tradicionais no processo de ensino, tornando-se um repositório dos conteúdos e com poucos momentos de reflexão e interação.

Barbosa (2015) desenvolveu um trabalho com o objetivo de analisar a usabilidade do Moodle para alunos do ensino fundamental, como uma ferramenta complementar à aprendizagem das aulas presenciais. Para tal análise, foi utilizado um estudo de caso, em um colégio privado de Belo Horizonte, que fazia uso dessa plataforma. O autor observou problemas de usabilidade, que, segundo ele, podem dificultar a utilização da plataforma por esse perfil de usuários. Ficou evidente que muitos alunos ficaram perdidos por não entenderem o tipo de erro que estavam cometendo e tiveram dificuldade com as terminologias usadas na plataforma, totalmente desvinculadas da sua realidade.

Analisando os trabalhos relacionados, percebe-se uma carência nos estudos sobre a aplicação da plataforma Moodle no Ensino Fundamental II, em escolas particulares e principalmente no ensino de História de modo mais sistemático. Os trabalhos encontrados abordam o uso da plataforma em atividades pontuais como provas e projetos e não como “o espaço da sala de aula”.

As aulas presenciais, em função da pandemia, foram suspensas no dia 13 de março e a plataforma passou a ser o único espaço de interação dos estudantes com o professor. Tal situação tornou-se um grande diferencial em relação aos trabalhos relacionados.

Um outro ponto a ser considerado, é que não foram encontradas nos trabalhos relacionados, evidências qualitativas da coautoria dos alunos nas relações de ensino e

aprendizagem e nem a elaboração de uma interface muito diferente da apresentada nos livros didáticos. Não foram criados, na plataforma, imagens ou textos adaptados aos usuários da faixa etária compatível a alunos do Fundamental II para expor conteúdos, apresentar atividades e explicar o funcionamento da plataforma, nem para ajudá-los em caso de algum erro.

Nos trabalhos relacionados encontrados, a plataforma Moodle continuou a ser usada mais como um repositório de informações, com poucos espaços para a cocriação.

4. Metodologia

Com o propósito de sanar as dificuldades e desafios observados nos trabalhos relacionados e no referencial teórico, seguiu-se as etapas do modelo ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation), para elaborar e avaliar mediante um estudo de caso do *Design* Instrucional adaptado. Essas etapas serão descritas a seguir, como na figura 4.



Figura 4-Etapas do modelo *ADDIE* utilizado no *Design* Instrucional aplicado na plataforma *Moodle*.

a) Análise

O ensino de História tem sido apresentado de maneira expositiva, factual, pouco colaborativa e totalmente desvinculada da realidade dos alunos. A diversidade dos estudantes não tem sido contemplada no espaço escolar, fazendo com que muitos deles não percebam um sentido no que aprendem e apresentem falta de engajamento com o conhecimento histórico.

Moran (2017) menciona que os jovens têm sido bombardeados em seu cotidiano por múltiplas linguagens que os seduzem e que essa nova realidade tem se mostrado muito distanciada da estrutura formal apresentada pela maioria das escolas brasileiras. Essa falta de sintonia da escola com o mundo que a rodeia tem contribuído para a falta de engajamento e baixo rendimento escolar dos estudantes. Esses dados e o processo de aprendizagem dos estudantes não podem ser desconsiderados pelos professores.

b) Plano Instrucional Adaptado

Atualmente, para se conseguir aumentar o engajamento dos estudantes para as disciplinas escolares, faz-se necessário inserir novas formas de acesso à informação nas práticas pedagógicas, além de professores e alunos assumirem novos papéis nas relações de ensino-aprendizagem.

Nesse novo cenário em que livros e professores deixam de ser a única forma de obter o conhecimento, foi criado um *Design* Instrucional na plataforma de aprendizagem Moodle, propondo novas formas de construção do conhecimento da História Antiga para estudantes do sexto ano .

Os materiais foram construídos, implantando linguagens e mídias variadas, capazes de seduzir os jovens em seu cotidiano, levando em conta problematizações do mundo contemporâneo, que pudessem estimular os estudantes à constante prática da pesquisa. Demo (2014) defende que “o aluno que aprende a pesquisar, aprende a habilidade mais básica para sua permanente renovação profissional, além de passar a ver o espaço educacional como um local de constante reconstrução do conhecimento”.

Um outro ponto a ser considerado é a superação da ideia de que o conhecimento histórico é um conhecimento estático do passado. Acredita-se que a disponibilização de fontes históricas variadas sobre o mesmo fato histórico, na plataforma Moodle, possa contribuir para que estudantes percebam a história como um processo em construção e passível de múltiplas interpretações, tornando assim o aprendizado muito mais dinâmico.

Tomando como base a ideia de Dias (2013), de que um maior engajamento pode ser obtido colocando os alunos para discutirem e explicarem para seus pares os conteúdos trabalhados, foram criados espaços de compartilhamento de ideias e coprodução, na plataforma Moodle, principalmente em seu espaço de fórum.

c) Desenvolvimento (Criação do Curso com o *Design* Instrucional Adaptado)

A escolha da plataforma Moodle, para a implantação do *Design* Instrucional Adaptado, se deu pelo fato de permitir realizar modificações e adaptações no ambiente de acordo com as demandas dos usuários, além de ser um *software* gratuito. Para acesso ao *Design Instrucional* criado, use o *link* a seguir e o usuário e senha descritos no documento do *link*.

[.https://forms.gle/DYxtifmrWNz2mr1v5](https://forms.gle/DYxtifmrWNz2mr1v5)

Compartilhando da ideia de Mugnol (2009), de que o ensino deve ser centrado no aluno e, para tal, deve-se conhecer a realidade do público que se pretende atingir, foi criado, no início do curso, um fórum para saber as expectativas do público alvo com a plataforma. Foram gravados dois vídeos com explicações sobre o programa do curso, seus objetivos e uma descrição geral sobre a sua estrutura. Foram postados, também, tutoriais sobre o funcionamento de algumas estruturas da plataforma, que, de antemão, se intencionou utilizar com o uso de textos e ilustrações.

O curso iniciou-se no dia nove de março e foi encerrado no dia 30 de setembro, contabilizando seis meses. Em cada semana, foram criados fóruns, videoaulas, *lives*, materiais de estudo em arquivos de *PowerPoint* e *Word* e desafios a serem feitos de forma individual e coletiva em diversos formatos.

Vale destacar que os fóruns foram utilizados não só para tirar dúvidas, mas também para compartilhar materiais, reflexões e temas de interesse dos alunos que serviram de base para a montagem de atividades futuras e para videoaulas. Mugnol (2009) destaca a importância de se construir um espaço que possibilite uma comunicação estreita entre professores e alunos e alunos/alunos, tornando a aprendizagem um processo mais colaborativo e dinâmico.

Nas semanas seguintes à apresentação do curso, foram postadas em média de duas a três videoaulas com variação de 10 a 15 minutos, fazendo com que os alunos tivessem acesso aos conteúdos que ainda seriam trabalhados em *lives* de 30 a 40 minutos cada. Para estimular que os alunos assistissem às videoaulas, foram criados jogos em *lives* com os conteúdos apresentados nas videoaulas. Para isso, foi usada a plataforma Meet (própria

para reuniões e videoconferências da Google). Entre os jogos utilizados, citam-se o: Jogo do perfil, Nuvem de Palavras, Forca, Bingo Histórico, Adrenalina Grega e Com Certeza/Fala Sério.

As *lives* sempre começavam com um resgate das discussões ocorridas no fórum da semana e com observações sobre o comportamento dos alunos em relação à feitura de atividades propostas, tanto no aspecto quantitativo como no qualitativo. E em função dessa avaliação, os materiais das semanas seguintes foram montados. Os alunos foram estimulados nas *lives* a buscarem links de acesso a novos vídeos e a compartilharem esse material no espaço de fórum criado a cada semana pelo professor.

No início de cada semana, os alunos tinham acesso às instruções das atividades que deveriam ser feitas em determinados dias, mas com liberdade para administrar o tempo conforme o próprio ritmo de aprendizagem. Em função das demandas do grupo, os conteúdos eram frequentemente retomados. Vale destacar que, ao longo do processo, foram feitas comparações entre os povos estudados, tentando criar a ideia de simultaneidade do processo histórico.

As atividades avaliativas não se limitaram a questionários com respostas fechadas e objetivas. Foram utilizados jogos e construções de trabalhos interdisciplinares, que permitiram que os alunos relacionassem os diversos saberes. Como exemplo, cita-se um trabalho integrado com Língua Portuguesa, em que os alunos tiveram que gravar um áudio se imaginando daqui há 30 anos e descrevendo, para um amigo, o atual momento histórico no contexto de pandemia. E um trabalho integrado com Geografia e Língua Portuguesa, em que os alunos tiveram que escolher um desafio superado por um Povo da Antiguidade (escolhido pelo aluno), que, para ser resolvido, tivesse sido utilizado algum conhecimento geográfico. Depois, deveria criar uma imagem e construir um texto para explicá-la e destacar o desafio escolhido e representado.

d) Implementação

Tomando como base a ideia de Dotta (2012), em que as características de uma interface podem ser responsáveis por estimular a colaboração e a aprendizagem e, tratando-se de público na faixa etária de 10 a 11 anos, usuários de múltiplas mídias e redes sociais, considerou-se que tentar fazer um entrosamento de textos com ilustrações relacionadas às mídias usadas por estes jovens poderia ser uma boa estratégia para se atingir o engajamento e melhoria da aprendizagem.

As atividades foram divididas em semanas, e em cada uma, foram criadas seções, usando terminologias presentes no cotidiano dos estudantes que são: GPS Da Mônica, Mônicaflix, Aulas Power da Mônica e Desafios da Mônica. Vale destacar que a divisão por semana foi uma solicitação dos alunos, já que inicialmente a divisão estava estruturada pelas seções descritas acima.

Na seção GPS da Mônica, foram postadas as atividades em que os alunos deveriam fazer na semana, lembrando que eles tinham a liberdade de fazer no seu ritmo.



Figura 5-Logo para descrever as atividades realizadas pelos alunos na semana.

Na seção Monicaflix foram postadas videoaulas e *lives* construídas com o uso de animações, gifs animados, uma linguagem interativa compatível com a faixa etária em questão e com a atuação de docentes de diversos campos do conhecimento como: Língua Portuguesa, Artes, Teatro e Ciências. Barreré (2014) destaca que o uso de vídeos permite um acesso não linear à informação, já que o aluno pode adiantar, pausar e repetir o vídeo quantas vezes forem necessárias.



Figura 6-Logo usado para identificar a postagem de videoaulas e *lives*.

Depois das videoaulas, os alunos fizeram atividades avaliativas no Moodle, que variavam de questionários simples da própria plataforma, com questões de baixa complexidade até atividades mais complexas e criativas que exigiam reflexão e colaboração entre os pares. Vale destacar que os questionários do Moodle permitem a inserção de feedbacks gerais e específicos pelo professor, ajudando o aluno a refletir sobre seu aprendizado. Proposição de respostas e soluções para diferentes problemas e situações, buscando caminhos alternativos.

Os slides com o material das videoaulas e *lives*, assim como os conteúdos de aprofundamento eram postados na seção Aulas Power da Mônica.

No início de cada semana foi postado o *link* de acesso a um fórum. Mugnol (2009) destaca a importância de se construir um espaço que possibilite uma comunicação estreita entre professores e alunos e alunos/alunos, tornando a aprendizagem um processo mais colaborativo e dinâmico.

e) Avaliação

Para a avaliação do *Design* Instrucional Adaptado proposto, foi utilizado um modelo de questionário já validado, aplicado por Faria (2010). A escolha se deu por se tratar de um formato de curso semelhante ao protótipo a ser avaliado. E também foi observado o comportamento dos alunos na plataforma, tanto do ponto de vista quantitativo (número de acessos a questionários, videoaulas, postagens) como do ponto de vista qualitativo (qualidade das postagens nos fóruns e dos materiais individuais e colaborativos).

O questionário em questão foi aplicado em um formulário Google, para estudantes do curso de especialização em Computação Aplicada à Educação da Universidade de São

Paulo (USP), que também possuíam como objeto de estudo a construção de um curso de educação a distância, professores da USP envolvidos na avaliação do estudo em questão e professores de diversas disciplinas do sexto ano, orientadores e coordenadores pedagógicos do Colégio Santo Inácio, instituição em que foi aplicado o *Design Instrucional Adaptado*.

O referido questionário se encontra disponível no link: <https://forms.gle/1688eMfwBU43kW4T9>

A restrita escolha dos participantes dessa avaliação, total de dezessete avaliadores, se deu pelo fato do acesso ao Moodle do Colégio Santo Inácio ser de uso restrito na instituição em que foi aplicado, ou seja, apenas alunos e funcionários podem ter acesso aos cursos e materiais da plataforma, a não ser que seja feito um pedido formal à direção da escola. Como a direção autorizou a realização da pesquisa, o acesso ao Moodle em questão foi liberado para alunos da pós-graduação em Computação aplicada à Educação e os docentes da USP envolvidos na avaliação do presente trabalho.

O questionário foi estruturado em partes que visaram medir a usabilidade, os ganhos pedagógicos e o engajamento dos alunos, usando os seguintes critérios: 1-insatisfatório, 2-razoável, 3- satisfatório e 4- excelente e a escala abaixo:

1 Concordo totalmente	2	3	4	5	6	7 Discordo totalmente
()	()	()	()	()	()	()

Figura 7- Exemplo de escala utilizada na avaliação da Plataforma.

As respostas do questionário aplicado na avaliação do Design Instrucional Adaptado consolidado na plataforma Moodle sobre o ensino de História Antiga podem ser acessadas pelo link: <https://cutt.ly/RhbH10W>

Como forma de dar maior visibilidade aos resultados da avaliação do *Design Instrucional Adaptado*, criado na Plataforma Moodle, foi construída uma tabela com itens que evidenciam sinais de excelência nos aspectos relacionados à usabilidade, ganhos pedagógicos e engajamento.

Legenda Q-Questionário P- Pergunta	Link de acesso as perguntas do questionário disponível no link: https://forms.gle/1688eMfwBU43kW4T9	Avaliação (Avaliadores que consideraram excelente/concordo plenamente)
USABILIDADE	QP8	94,1%
	QP39	70,6%
	QP38	64,7%

	QP37	64,7%
	QP36	58,8%
	QP28	70,6%
	QP27	76,5%
	QP25	70,6%
	QP29	76,5%
	QP30	70,6%
	QP31	58,8%
	QP32	70,6%
	QP33	52,9%
	QP26	58,8%
	QP34	58,8%
	QP35	58,8%
	QP17	76,5%
	QP18	88,2%
	QP19	82,4%
GANHO PEDAGÓGICO	QP1	94,1%
	QP2	82,4%
	QP3	88,2%
	QP4	88,2%
	QP5	88,2%
	QP6	88,2%
	QP7	94,1%
	QP9	88,2%
	QP10	88,2%
	QP11	70,6%
	QP13	94,1%
	QP14 e QP22	82,4%
	QP12 e QP15	88,2%
	QP23	76,5%
	QP24	94,1%

ENGAJAMENTO	QP20	88,2%
	QP21	94,1%
	QP1	94,1%
	QP2	82,4%
	QP12	88,2%
	QP13	94,1%
	QP15	88,2%
	QP23	76,5%
	QP24	94,1%

Figura 8- Tabela com o percentual de avaliações satisfatórias do *Design Instrucional Adaptado* consolidado na plataforma Moodle

Conforme o exposto na tabela da figura 8, pôde-se concluir que os itens com um menor grau de excelência foram os relacionados à usabilidade do sistema, o que deixou evidente que o mesmo ainda não apresentou todos os recursos desejados pelos usuários participantes da avaliação, principalmente no que se refere às mensagens exibidas em caso de erro e facilidade para encontrar informações sobre o uso do sistema.

Em relação aos aspectos relacionados ao engajamento, muitos usuários demonstraram satisfação em aprender os conteúdos do curso em questão. Muitos estudantes nas *lives* demonstraram encantamento por entenderem a origem de algumas estruturas sociais e políticas que existem hoje e foram herdadas do Mundo Antigo. As problematizações postadas na plataforma no início de cada conteúdo, fazendo relações com questões da atualidade, foram mencionadas pelos estudantes como um elemento motivador ao conhecimento do conteúdo de História Antiga.

Com base em tais afirmações, pode-se concluir que grande parte dos alunos perceberam a importância do estudo da História Antiga no entendimento do mundo contemporâneo. Nesse contexto, vale destacar que, para De Souza (2019), um dos fatores que contribuem para a falta de engajamento dos alunos com o ensino de História é o fato deles não perceberem sentido naquilo que estudam.

Vale destacar a dificuldade inicial de motivar os alunos a usarem o fórum. Nas primeiras semanas de uso da plataforma, não houve postagens e, em outras, as postagens somente traziam dúvidas burocráticas, como, por exemplo, sobre a entrega de trabalho e se as atividades propostas valiam nota. Nas aulas de interação, os alunos foram interrogados sobre os motivos do baixo uso dos fóruns e muitos mencionaram o medo da exposição de suas dúvidas e ideias.

Para aumentar a participação nos fóruns e compartilhamento de materiais e ideias, foram usadas as videoaulas e *lives*, onde foram levantadas questões da atualidade. Os alunos foram convidados a descobrir novas versões sobre os fatos históricos apresentados e o professor procurou valorizar as contribuições feitas por eles na plataforma e nas *lives*. Após essa prática, pôde-se observar um aumento no número e na qualidade das postagens, pois tornaram-se mais reflexivas e houve um compartilhamento de dicas de leitura e

feitura de materiais educativos. Ficou evidente, portanto, o importante papel do professor na mediação de todo processo educativo e que o uso de ferramentas tecnológicas sem metodologias adequadas não garante a interação nem o estabelecimento de um conhecimento significativo e engajador.



Figura 9- Exemplos de postagem dos alunos do sexto ano no fórum do Design Instrucional Adaptado referente a uma indicação de leitura e a construção de uma “Abayomi”

Um dos avaliadores mencionou que “o curso estava com os conteúdos bem coesos, facilitando a aprendizagem e que os recursos visuais utilizados chamaram a atenção, tornando o aprendizado mais interessante”. O fato de noventa e quatro por cento dos avaliadores terem achado pertinentes os tipos de recursos utilizados e terem constatado, por relatórios da plataforma Moodle, um grande número de acesso dos estudantes às videoaulas, permitiu a conclusão de que a estrutura das videoaulas, apresentando cores, *gifs* animados e linguagem adaptada para a faixa etária em questão contribuiu para um maior engajamento dos alunos. Vários alunos mencionaram terem apreciado as imagens e logos apresentados na interface da plataforma.

Moran(2017) destaca a importância de se criarem espaços de interação como forma de se obter ganhos pedagógicos e, nesse aspecto, a maioria dos usuários do sistema considerou que o ambiente, da maneira como foi estruturado, contribuiu para a interatividade entre alunos e entre alunos e professores, como se pode observar no gráfico da figura 10.

Possibilidade de interatividade do aluno com outros alunos, com o grupo e com o professor.

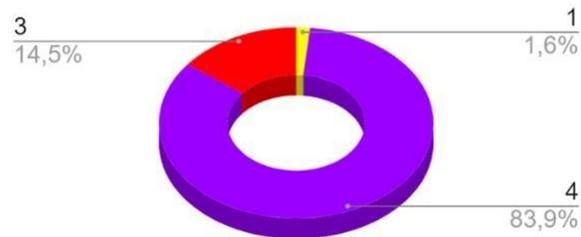


Figura 10- Gráfico de interatividade entre alunos e com o professor.

Os fóruns se transformaram em um importante canal de interação. Um dos avaliadores pontuou a riqueza das postagens dos alunos nesse espaço. Segundo ele, “o Fórum Tiradúvidas demonstrou o preparo dos alunos para fazer perguntas inteligentes”.

Apesar de a maioria dos avaliadores terem considerado excelente a quantidade de atividades propostas, pode-se considerar, como um desafio a ser vencido, a criação de práticas de trabalhos colaborativos de forma mais constante. A grande quantidade de alunos por sala (sete turmas com 37/38 alunos cada, totalizando na série 262 alunos), dificultou a realização de um maior número de atividades variadas que exigissem a correção manual do professor. Vale destacar que a plataforma Moodle ainda apresenta poucas ferramentas, que possibilitem a correção automática de atividades sem respostas fechadas.

Com base na análise das postagens e no alto rendimento apresentado nas avaliações trimestrais, ficou comprovado um ganho na aprendizagem e engajamento dos alunos com os conteúdos trabalhados.

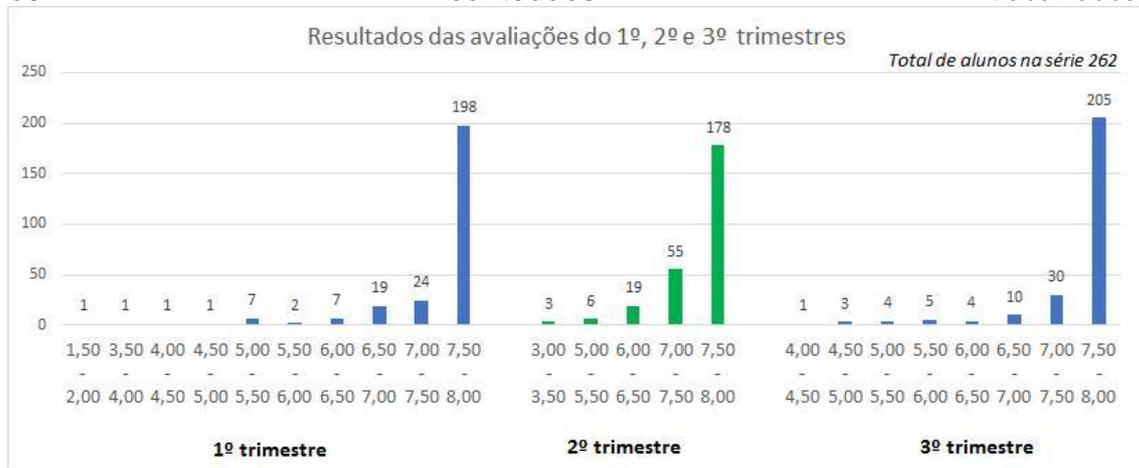


Figura 11- Gráfico com o resultado das avaliações trimestrais.

Para a maioria dos avaliadores, o ambiente favoreceu a autonomia e busca de conhecimento por parte dos alunos, contribuindo para diminuir a visão tradicional do ensino da História como algo estático e pouco motivador.

Conclusão

Com a análise preliminar, percebeu-se que, para a docência e a aprendizagem, foi importante “o estar junto virtual”, num ambiente dialógico cada vez mais potencializado pelas interfaces da *Web 2.0* e que não existem receitas prontas nas relações de ensino-aprendizagem.

O ensino da História Antiga, com uma abordagem pautada em metodologias ativas aplicadas no Design Instrucional Adaptado na plataforma Moodle, permitiu aos alunos uma reflexão sobre a possibilidade de usar-se os saberes construídos em outros tempos, permitindo uma experiência de pensamento crítico da realidade brasileira e do mundo em que se vive, já que, em diversos momentos, foram postados na plataforma comentários por parte dos estudantes, fazendo relações e reflexões entre fatos do passado e situações vividas no mundo contemporâneo e especificamente no Brasil.

A partir dos *feedbacks* fornecidos pela plataforma sobre os questionários feitos, realização de atividades diferenciadas individuais e coletivas e discussões mediadas pelo professor nos fóruns e *lives*, os estudantes foram estimulados pelo docente a realizarem uma autoavaliação e tiveram a oportunidade de rever suas produções, identificando o que ainda não foi aprendido e, com isso, puderam fazer ajustes no seu plano de estudos com a ajuda do professor.

A construção de um ensino mais personalizado é algo ainda a ser buscado. Por mais que, na plataforma, estivessem disponíveis atividades variadas, os alunos tiveram de fazer todas as atividades propostas e o modelo de avaliação mais formal foi o mesmo para todos os alunos no final de cada trimestre.

O grande avanço tecnológico que se vivenciou possibilitou diferentes formas de ensino e aprendizagem e o uso da plataforma Moodle, com um *design* instrucional adaptado de modo complementar ao ensino presencial e atrelado a metodologias ativas, pôde ser uma importante ferramenta para a construção de um ensino mais engajador e eficiente, já que com esta ferramenta, professores e alunos puderam interagir, utilizando os diversos recursos tecnológicos que a plataforma apresenta.

Ao analisarem-se as postagens nos fóruns, perceberam-se alunos buscando, por conta própria, leituras complementares aos assuntos abordados, fazendo indicações de filmes e livros aos amigos e mencionando conversas com seus familiares sobre os assuntos tratados. Nas avaliações trimestrais e nas atividades variadas feitas, pôde-se observar que ocorreu um excelente aproveitamento acadêmico.

Foram criados seis meses de curso, mas os avaliadores não tinham a obrigação de avaliar o curso todo, nem de justificar as suas avaliações quando positivas e tais fatos podem ser considerados uma ameaça à validade do estudo.

Apesar de se verificar que ainda existem muitas barreiras a serem vencidas de forma a transformar o Moodle em um real espaço de construção colaborativa e interação de conhecimento, pôde-se observar que o *Design* Instrucional utilizado nessa plataforma contribuiu para um maior engajamento e aprendizagem para a disciplina de História Antiga, por parte dos alunos do sexto ano do Ensino fundamental II, do Colégio Santo Inácio do Rio de Janeiro.

Referências

BACICH, Lilian e MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARBOSA, Glívia; OLIVEIRA, Erica; PENNA, Jéssica. Apreciação da usabilidade do Moodle: Um estudo de caso no contexto do ensino fundamental. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2015. p. 712.

BARRÉRE, Eduardo. Videoaulas: aspectos técnicos, pedagógicos, aplicações e bricolagem. **Jornada de Atualização em Informática na Educação**, v. 3, n. 1, 2014.

BLOCH, Marc. A história, os homens e o tempo. In: Apologia da História ou O ofício do Historiador. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2001, pp. 51-68.

CRIVELARO, Lana Paula et al. O comportamento do aluno em um curso a distância dentro do ambiente Moodle: contrapontos entre a ótica inicial e seu uso atual. Embrapa Informática Agropecuária-Livro científico (ALICE), 2012.

DE SOUZA, Matheus Vargas. O ensino de História Antiga em debate: educação com pluralidade ou tradicionalismo acadêmico? *História & Ensino*, v. 25, n. 1, p. 571-588, 2019.

DEMO, Pedro. Outro professor: alunos podem aprender bem com professores que aprendem bem. Paco Editorial, 2014.

DIAS, George Paulus Pereira; SAUAIA, Antonio Carlos Aidar; YOSHIZAKI, Hugo Tsugunobu Yoshida. Estilos de aprendizagem Felder-Silverman e o aprendizado com jogos de empresa. *Revista de administração de empresas*, v. 53, n. 5, p. 469-484, 2013.

DOTTA, Sílvia. Uso de uma mídia social como ambiente virtual de aprendizagem. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2012.

FARIA, Nivia Giacomini Fontoura. Fotografia digital de feridas: desenvolvimento e avaliação de curso online para enfermeiros. 2010. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

FERREIRA, Carlos Augusto Lima. Ensino de História e a Incorporação das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação: uma reflexão. *Revista de História Regional*, 1999.

GAVA, Tânia Barbosa Salles; NOBRE, Isaura Alcina Martins; SONDERMANN, Danielli Veiga Carneiro. O modelo ADDIE na construção colaborativa de disciplinas a distância. **Informática na educação: teoria & prática**, v. 17, n. 1, 2014.

- KNAUSS, Paulo. O desafio da ciência: modelos científicos no ensino de história. **Cadernos Cedes**, v. 25, n. 67, p. 279-295, 2005.
- LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- MAGNAGNAGNO, Cleber Cicero; RAMOS, Monica Parente; OLIVEIRA, Lucila Maria Pesce de. Estudo sobre o Uso do Moodle em Cursos de Especialização a Distância da Unifesp. *Revista Brasileira de Educação Médica*, v. 39, n. 4, p. 507-516, 2015.
- MORAN, Jose. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. S. YAEGASHI e outros (Orgs). *Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento*. Curitiba: CRV, p. 23-35, 2017.
- MOZZAQUATRO, Patricia Mariotto; MEDINA, Roseclea Duarte. Avaliação do Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle sob diferentes visões: aspectos a considerar. *RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 6, n. 1, 2008.
- MUGNOL, Marcio. A educação a distância no Brasil: conceitos e fundamentos. *Revista Diálogo Educacional*, v. 9, n. 27, p. 335-349, 2009.
- NETO, Emílio Bertholdo. O ensino híbrido: processo de ensino mediado por ferramentas tecnológicas. *Ponto-e-Vírgula: Revista de Ciências Sociais*, n. 22, p. 59-72, 2017.
- OLIVEIRA, Armando Augusto. Ensinar e aprender História com lições e testes Moodle. *História & Ensino*, v. 18, n. 1, p. 07-25, 2012.
- RAMOS, Andréia Ferreira; DOS SANTOS, Pricila Kohls. A contribuição do Design Instrucional e das Dimensões da Educação para o desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem. In: *Anais do Workshop de Informática na Escola*. 2006.
- RODRIGUES, Eric Freitas. *Tecnologia, Inovação e Ensino de História: o Ensino Híbrido e suas possibilidades*. 2017.
- SANTOS, E; SILVA, M. O desenho didático interativo na educação online. In: *Revista Iberoamericana de Educación - Número 49/2009*, PP. 267-287. Disponível em: <http://www.rieoei.org/rie49.htm>. Acesso em: maio/2020
- SILVA, Edsom Rogério. O Ensino Híbrido no Contexto das Escolas Públicas Brasileiras: Contribuições e Desafios. *Porto das Letras*, v. 3, n. 1, p. 151-164, 2017.
- SILVA, Marco. *Internet na Escola e Inclusão*. 2004. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf>. Acesso em: setembro/2020.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.