

INOVAÇÃO PEDAGÓGICA EM EAD: COMO INOVAR NAS ESTRATÉGIAS DE ENSINO ONLINE PARA PROMOVER A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Data de aceite: 01/01/2024

Ilani Marques Souto Araújo

Centro Universitário INTA - UNINTA,
Sobral, CE, Brasil

Ilaneide Marques Souto Bezerra

Secretaria de Educação de Itapipoca,
Itapipoca, CE, Brasil

Ivo Tabajara de Souza Paiva

Centro Universitário INTA - UNINTA,
Sobral, CE, Brasil

Carlos Natanael Chagas Alves

Centro Universitário INTA - UNINTA,
Sobral, CE, Brasil

Elizabeth Oliveira de Figueiredo Cruz

Secretaria de Educação de Itapipoca,
Itapipoca, CE, Brasil

RESUMO: A Educação a Distância (EaD) evoluiu de maneira extraordinária nas últimas décadas, e ao lado desse crescimento, a inovação pedagógica vem desempenhando um papel crucial na melhoria da qualidade da aprendizagem online. Este artigo examina como a inovação pedagógica pode ser aplicada de forma eficaz em ambientes de EaD para promover a aprendizagem significativa dos alunos. Inicialmente,

discutimos os princípios fundamentais da aprendizagem significativas e como eles podem ser adaptados para o contexto online. Em seguida, exploramos uma variedade de Estratégias e abordagens inovadoras, incluindo a personalização da aprendizagem, a gamificação, a criação de comunidades virtuais de aprendizagem e o uso de tecnologias emergentes, a exemplo: a realidade virtual e a inteligência artificial. Através dessas análises, identificamos as melhores práticas que podem servir de modelo para outros educadores e gestores de EaD. Este artigo destaca a importância da inovação pedagógica como um fator crítico para o sucesso da EaD, enfatizando a necessidade de adaptação constante às mudanças tecnológicas e às necessidades dos alunos. Ao explorar e implementar estratégias inovadoras, as instituições de EaD podem melhorar a qualidade da aprendizagem online e proporcionar uma experiência mais enriquecedora e significativa para seus alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Inovação, tecnologia, aprendizagem, educação a distância.

PEDAGOGICAL INNOVATION IN DISTANCE LEARNING: HOW TO INNOVATE IN ONLINE TEACHING STRATEGIES TO PROMOTE MEANINGFUL LEARNING

ABSTRACT: Distance Education (DE) has evolved in an extraordinary way in recent decades, and alongside this growth, pedagogical innovation has been playing a crucial role in improving the quality of online learning. This article examines how pedagogical innovation can be applied effectively in distance learning settings to promote meaningful student learning. Initially, we discuss the fundamental principles of meaningful learning and how they can be adapted to the online context. We then explore a variety of Innovative strategies and approaches that can be pioneered by online educators, including personalizing learning, gamification, creating virtual learning communities, and using emerging technologies such as virtual reality and artificial intelligence. Through these analyses, we identify best practices that can serve as a model for other educators and distance education managers. This article highlights the importance of pedagogical innovation as a critical factor for the success of distance education, emphasizing the need for constant adaptation to technological changes and student needs. By exploring and implementing innovative strategies, distance learning institutions can improve the quality of online learning and provide a more enriching and meaningful experience for their students.

KEYWORDS: Innovation, technology, learning, distance education,

INTRODUÇÃO

A Educação a Distância (EaD) passou por uma transformação revolucionária nas últimas décadas, impulsionada pelo avanço tecnológico e pela crescente demanda por flexibilidade no processo de aprendizagem. A capacidade de acessar o conhecimento de forma virtual, a qualquer momento e em qualquer lugar, tornou-se uma realidade inegável e vital no cenário educacional contemporâneo. No entanto, o simples transplante de práticas pedagógicas tradicionais para o ambiente online não é são suficientes para garantir o sucesso e a eficácia da EaD.

A busca pela inovação pedagógica surge como uma necessidade crucial para enfrentar os desafios e explorar as oportunidades que a EaD oferece. A inovação pedagógica vai além da implementação de tecnologias digitais, ela envolve uma redefinição profunda das estratégias de ensino, a fim de criar experiências educacionais online que sejam cativantes, envolventes e, acima de tudo, promotoras de aprendizagem significativas.

Este artigo tem como objetivo explorar as principais dimensões da inovação pedagógica em EaD. Apresentamos ao longo do texto, como a incorporação de abordagens pedagógicas inovadoras promovem a aprendizagem significativa em cursos online, capacitando os alunos a compreender, aplicar e transferir conhecimentos de maneira relevante e rigorosa. Ao longo deste artigo, analisaremos estratégias concretas, estudos de caso inspiradores e os princípios pedagógicos que fundamentam o processo de inovação em EaD.

A aprendizagem online do futuro não se limita à mera transmissão de informações, mas é moldada por práticas educacionais que estimulam o pensamento crítico, a

colaboração, a resolução de problemas e a criatividade. Por meio da inovação pedagógica, a EaD tem o potencial de oferecer experiências educacionais ricas, personalizadas e impactantes que preparam os alunos para enfrentar os desafios complexos do século XXI. Este artigo é uma exploração desse território estimulante e vital para educadores, gestores e todos os específicos em transformar a EaD em um veículo poderoso para o aprendizado significativo.

METODOLOGIA

Neste estudo, utilizamos uma abordagem mista de pesquisa, combinando análises qualitativas e quantitativas. A coleta de dados envolveu uma revisão de literatura, análise de estudos de caso de instituições de ensino e aplicação de pesquisas de satisfação com alunos e educadores de cursos online.

Nesta seção, descrevemos a metodologia utilizada para investigar como inovar nas estratégias de ensino online com o objetivo de promover a aprendizagem significativa em ambientes de Educação a Distância (EaD).

A abordagem de pesquisa proposta neste estudo nos permitiu obter uma compreensão abrangente e aprofundada das estratégias de inovação pedagógica em EaD e seu impacto na aprendizagem significativamente.

REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção apresentamos uma fundamentação teórica, a fim de discutir e fundamentar as discussões aqui, propostas. Exploramos como a promoção da participação ativa dos alunos, por meio de discussão online, atividades práticas e projetos colaborativos, podem contribuir para uma aprendizagem significativa. Ademais, discutimos como a adaptação de conteúdo e abordagens de ensino de acordo com as necessidades individuais dos alunos podem aumentar o envolvimento e a retenção.

A Gamificação é uma metodologia inovadora que proporciona um maior engajamento do público alvo e facilita a mensuração dos resultados da ação. Sendo assim, esse método está cada vez mais presente em diversas instituições, inclusive em instituições de ensino, seja para treinamentos corporativos e fidelização dos colaboradores ou no fortalecimento da aprendizagem de estudantes, nos diversos níveis do ensino.

Utilizamos como metodologia aplicada, a gamificação, que pode ser aplicada para tornar o aprendizado mais envolvente, divertida, estimulante e eficaz, uma vez que incorpora elementos de jogos, como recompensas, competições e desafios.

A inovação pedagógica em Educação a Distância (EaD) é um campo de estudo dinâmico e interdisciplinar que se baseia em uma série de teorias e conceitos-chave. Dessa forma, apresentamos os principais elementos do referencial teórico que fundamentam a

nossa investigação sobre como inovar nas estratégias de ensino online para promover uma aprendizagem significativa.

Com o intuito de aproveitar as vantagens da tecnologia realizamos algumas adaptações online. Organizamos de forma lógica e objetiva novos conteúdos tornando mais fácil sua assimilação; nos ambientes de ensino online, os cursos foram estruturados com uma sequência lógica de módulos e recursos, facilitando o acesso e a compreensão dos conteúdos; Os materiais de ensino são relevantes para a vida do aluno, pois convida o mesmo a criar conexões com suas experiências e interesses; Os instrutores personalizaram o conteúdo, incorporando exemplos e casos práticos relacionados com a realidade dos alunos; Os alunos são protagonistas do seu processo de aprendizagem e ativos na construção do conhecimento, e, não apenas receptores passivos de informações; Os fóruns de discussão, atividades práticas e projetos colaborativos online também atuaram como dispositivos importantes para a construção ativa do conhecimento; O feedback regular e imediato foi essencial para o processo de aprendizagem significativa; As Plataformas de ensino ofereceram conteúdo personalizado com base no desempenho e especificações do aluno além de forneceram feedback instantâneo por meio de avaliações, questionários e ferramentas de correção automática; É importante destacar que levamos em consideração as diferenças individuais dos alunos, adaptando o ensino às suas necessidades, considerando a aprendizagem significativa mediada com a colaboração entre os alunos.

A teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por David Ausubel, destaca a importância de relacionar novos conhecimentos com o conhecimento prévio do aluno. Segundo Ausubel (1960) a aprendizagem ocorre significativamente quando os novos conceitos são ancorados em estruturas cognitivas já existentes. Isso sugere a importância de criar estratégias de ensino que ativem o conhecimento prévio dos alunos, tornando o aprendizado mais relevante e duradouro.

A abordagem da Aprendizagem Ativa enfatiza a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. Ela inclui estratégias como discussão em grupo, resolução de problemas, projetos práticos e atividades colaborativas. Através da participação ativa, os alunos são incentivados a construir seu próprio conhecimento, tornando a aprendizagem mais envolvente e significativa.

A personalização do ensino envolve a adaptação das estratégias de ensino de acordo com as necessidades individuais dos alunos. Isso pode incluir a oferta de escolhas de conteúdo, abordagens de ensino flexíveis e a utilização de tecnologia para fornecer recursos sob medida. A personalização do ensino visa aumentar o engajamento do aluno e promover a aprendizagem significativa.

A gamificação é uma estratégia que incorpora elementos de jogos na educação. Ela utiliza desafios, recompensas e competições para tornar o aprendizado mais envolvente e motivador, também pode promover a aprendizagem significativa ao criar experiências de aprendizagem imersivas e interativas.

Essas teorias e conceitos fornecem uma base teórica para nossa investigação sobre inovação pedagógica em EaD. Ao integrar esses elementos em nossa análise, buscamos compreender como as estratégias de inovação podem ser eficazes na promoção da aprendizagem significativa em ambientes virtuais de aprendizagem.

Foram utilizados elementos da Gamificação, sendo o primeiro, o sistema de pontos, que é considerado um sistema de recompensa que evidenciou os participantes no seu progresso dentro da dinâmica e aumentou sua motivação com as práticas realizadas. Cada atividade gerou determinada quantidade de pontos e conforme a dificuldade foi aumentando, maior também foi a recompensa, assim o estudante se sentiu motivado a se desafiar cada vez mais e com isso cumpriu a meta final da estratégia de gamificação.

O segundo elemento da Gamificação utilizado foi a classificação, que é uma maneira visual de mostrar quem está se destacando. Conhecido como ranking, pois fornecem uma maneira real de acompanhar o progresso e motivar os estudantes a continuar. Também permite que estes mesmos estudantes comparem seu desempenho a outros, o que pode fornecer motivação para fazer melhor.

O terceiro elemento da gamificação utilizado foi a recompensa, com premiação monetária para os três primeiros colocados. A recompensa é um recurso que estimula o interesse do participante, por isso foi implementado de maneira totalmente estratégica para cumprir com o seu papel.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A implementação de estratégias de inovação pedagógica, como a aprendizagem ativa e a gamificação, tem demonstrado impactos significativos na experiência dos alunos e no desempenho acadêmico. Abaixo, apresento alguns resultados e discussões sobre esses impactos:

Estratégias de aprendizagem ativa, como divulgação em grupo, resolução de problemas e projetos práticos, frequentemente aumenta o engajamento dos alunos. Isso ocorre porque eles se tornam mais ativos no processo de aprendizagem, em vez de apenas ouvirem passivamente as palestras.

A aprendizagem ativa possibilita desenvolverem o conhecimento de forma mais significativa, conectando novas informações com seu conhecimento prévio. Isso, melhora a retenção e a compreensão do conteúdo. As estratégias de aprendizagem ativa promovem a colaboração, o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades sociais; são benéficas, tanto no ambiente acadêmico, quanto no mercado de trabalho. Pesquisadores como D. Randy Garrison e Karen Swan apontam que a aprendizagem ativa está associada aos melhores resultados acadêmicos, incluindo notas mais altas e uma compreensão mais profunda dos tópicos.

A gamificação utiliza elementos de jogos, como esperados, recompensas e desafios, para motivar os alunos. Isso pode tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e divertido. Muitas vezes permite que os alunos escolham o caminho de aprendizagem e avancem em seu próprio ritmo. Isso promove a auto direção e a responsabilidade pela própria aprendizagem. Os elementos de gamificação geralmente fornecem feedback imediato, permitindo que os alunos ajustem seu desempenho e melhorem continuamente. A gamificação pode melhorar a retenção de conhecimento, pois os alunos se envolvem de forma mais ativa e repetitiva com os materiais de aprendizagem e apresenta desafios que os alunos devem superar para avançar, o que promove a resolução de problemas e a persistência.

É importante ressaltar que uma combinação de estratégias de aprendizagem ativa e gamificação pode criar uma experiência de aprendizagem altamente eficaz. Além disso, o impacto positivo dessas abordagens não é universal e pode variar de acordo com o contexto, o público-alvo e a implementação específica.

Na última análise, a estratégia de inovação pedagógica tem potencial de melhorar significativamente a experiência dos alunos, promover a aprendizagem ativa e a retenção de conhecimento, além de contribuir para um melhor desempenho acadêmico. No entanto, é fundamental avaliar regularmente os resultados e fazer ajustes com base no feedback dos alunos para garantir que essas estratégias atendam aos objetivos de ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como *feedback*, tivemos relatos de participantes, inclusive de quem não foi agraciado, de que os incentivos para participação da gamificação, foram suficientes, para que houvessem engajamentos e um certo ambiente de competição sadia.

Concluimos que a inovação pedagógica desempenha um papel crucial na promoção da aprendizagem significativa na EaD. Estratégias como a aprendizagem ativa, personalização do ensino e gamificação podem cativar os alunos e melhorar a eficácia dos cursos online. No entanto, a implementação bem-sucedida requer planejamento cuidadoso, suporte adequado e avaliação contínua. A EaD do futuro será moldada pela capacidade de instituições e educadores de abordagem de inovadoras que atendam às necessidades dos alunos e promovam uma aprendizagem significativa.

No entanto, é importante ressaltar que a implementação bem-sucedida dessas estratégias requer planejamento cuidadoso, alinhamento com objetivos de aprendizado e atenção às preferências dos alunos. Nem todos os alunos respondem da mesma forma a essas abordagens, e a adaptação às necessidades individuais é fundamental.

Haverá incentivos para que os estudantes continuem envolvidos e a fornecerem feedback contínuo para aprimorar a experiência de gamificação. Além disso, uma avaliação contínua do impacto dessas estratégias na experiência dos alunos e no desempenho acadêmico é crucial para garantir que eles estejam cumprindo seus objetivos de melhoria do ensino.

REFERÊNCIAS

- Anderson, CA e Dill, KE (2000). **Videogames e pensamentos, sentimentos e comportamentos agressivos no laboratório e na vida.** *Jornal de personalidade e psicologia social*, 78(4), 772-790.
- Ausubel, DP (1963). **A psicologia da aprendizagem verbal significativa.** Nova York: Grune & Stratton.
- Bonk, CJ e Khoo, E. (2014). **Adicionando alguma VARIEDADE TEC:** mais de 100 atividades para motivar e reter alunos online. Livros do mundo aberto.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). **Dos elementos de design de jogos à ludicidade:** definindo “gamificação”. Em Anais da 15ª conferência acadêmica internacional MindTrek: Prevendo futuros ambientes de mídia (pp. 9-15).
- Dillenbourg, P. (1999). **Aprendizagem colaborativa:** abordagens cognitivas e computacionais.
- Hattie, J. e Timperley, H. (2007). **O poder do feedback.**
- Jonassen, DH (1999). **Projetando ambientes de aprendizagem construtivistas.**
- Jonassen, DH, Carr, C. e Yueh, HP (1998). **Computadores como ferramentas mentais para envolver os alunos no pensamento crítico.** *Tendências tecnológicas*, 43(2), 24-32.
- Knowles, MS (1984). **Andragogia em ação:** aplicando princípios modernos de aprendizagem de adultos. Jossey-Bass.
- Novak, JD (1998). **Aprendendo, criando e usando conhecimento:** mapas conceituais como ferramentas facilitadoras em escolas e empresas. Routledge.
- Paloff, RM e Pratt, K. (2013). **Lições da sala de aula virtual:** as realidades do ensino online. Jossey-Bass.
- Pintrich, PR e Schunk, DH (2002). **Motivação na educação:** teoria, pesquisa e aplicações.
- Príncipe, M. (2004). **A aprendizagem ativa funciona?** Uma revisão da Pesquisa. *Jornal de Educação em Engenharia*, 93(3), 223-231.
- Siemens, G. (2005). **Conectivismo:** Uma teoria de aprendizagem para a era digital. *Revista Internacional de Tecnologia Instrucional e Ensino à Distância*, 2(1), 3-10.
- Tomlinson, CA e Allan, SD (2000). **Liderança para diferenciar escolas e salas de aula.**
- Vygotsky, LS (1978). **Mente na Sociedade:** O Desenvolvimento de Processos Psicológicos Superiores. Imprensa da Universidade de Harvard.
- Wenger, E., McDermott, R. e Snyder, WM (2002). **Cultivando comunidades de prática:** um guia para gerenciar o conhecimento. Imprensa de negócios de Harvard.