

Tipos de interação: de Moore a Hirumi

Comentário sobre o editorial escrito por Michael G. Moore,
traduzido e publicado nesta edição da Teccogs

wanderlucy corrêa

USP

Doutora em Educação pela USP

wanderlucyc@gmail.com

O objetivo deste texto é refletir sobre a influência da classificação dos três tipos de interação de Moore (1989) na classificação das interações desenvolvida por Hirumi (2013) e apresentada em seu texto *Aplicando estratégias fundamentadas para projetar e sequenciar interações em e-learning*.

Em seu texto, Hirumi (2013) aponta aspectos nem sempre levados em consideração no planejamento dos cursos, distinguindo três níveis de interação: nível I- interações que ocorrem nas mentes dos aprendizes; nível II- aquelas que ocorrem entre alunos e recursos humanos e não humanos; nível III- aquelas que definem estratégias de *e-learning* e que orientam o design e o sequenciamento de interações.

Segundo Hirumi, as interações internas aos alunos (nível I) ocorrem nas mentes dos aprendizes individualmente e consistem nos processos mentais que constituem a aprendizagem e nos processos metacognitivos que ajudam os indivíduos a monitorar e regular sua aprendizagem. Para ele, aprendizes autorregulados podem ter um potencial maior de sucesso do que aqueles com habilidades relativamente pobres de autorregulação, particularmente em ambientes de aprendizagem *online*, porque eles podem

não precisar de tanto estímulo de um instrutor ou ajuda de outros alunos para monitorar, regular ou facilitar.

As interações Aluno x Professor, Aluno x Aluno, Aluno x Conteúdo, Aluno x Ferramenta, Aluno x Ambiente, Aluno x Instrução e Aluno x Outras Interações Humanas, que fazem parte do nível II, referem-se à prática do aluno ao longo de um curso *online*.

As interações de nível III, segundo o autor, são as interações aluno-instrução e envolvem uma organização intencional de eventos para promover a aprendizagem e facilitar o alcance do objetivo. O nível III é considerado um metanível, ou seja, ele transcende e reporta os demais, sendo usado para guiar o design e o sequenciamento das interações do nível II.

Hirumi ressalta a existência de uma relação intrínseca entre os três níveis de interação bem como a importância do equilíbrio entre eles para que se desenvolva um curso com resultados satisfatórios.

Consideremos agora a classificação de Moore, segundo a qual são considerados três tipos de interação: aprendiz/conteúdo, aprendiz/professor e aprendiz/aprendiz. A primeira deve resultar na compreensão, por parte do aprendiz, de informações e ideias veiculadas em um texto ou em

outro meio. A segunda parte de um conteúdo programático a ser ensinado por meio de diferentes estratégias didáticas, considerando que a partir do estabelecimento dela o aluno alcança um maior aproveitamento. Já a terceira é considerada um recurso valioso, levando em conta que os alunos se sentem mais motivados quando trabalham em grupos ou pares, apoiados pelo professor.

Os três tipos de interação apontados por Moore situam-se entre as interações de nível II de Hirumi, limitando-se à prática do aluno no curso *online*.

Portanto, pode-se concluir que, a partir da contribuição valiosa da classificação de Moore, Hirumi desenvolveu um sistema complexo no qual se leva em conta a importância

dos processos mentais internos do aluno na sua trajetória para a construção de conhecimento (segundo Hirumi, o nível I), bem como a manutenção e a regulação de toda essa trajetória a fim de que sejam alcançados os objetivos propostos em um determinado curso, num sentido macro (nível III, segundo Hirumi).

Daí a razão pela qual a classificação de Hirumi é chamada de níveis, e não de tipos de interação, já que ela incorpora e vai além dos tipos de interação apontados por Moore em sua classificação, oferecendo recursos interessantes com possibilidade de aplicabilidade tanto no *design* e desenvolvimento de cursos, como na sua execução, avaliação e manutenção.