

XI Fórum EAD



Educação a Distância em tempos de Inteligência Artificial:

a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível

XI FÓRUM EAD

Educação a Distância em tempo de Inteligência Artificial: a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível

Organizador

Pró-Reitoria de Graduação/ Coordenadora de Planejamento, Desenvolvimento, Avaliação e Acreditação/ Divisão de EaD e Coordenação UAB

Autores

Aline Bárbara de Jesus Santos	Marisa Musa Hamid
Ana Cláudia Mota Estevam	Nathália Pinheiro Martins
Clara Carvalho Peiter	Patricia Roballo
Clarice Borba dos Santos	Raquel Ruppenthal
Cristiano Galafassi	Rosenilda Trentin
Daniele Barros Jardim	Sandra Beatriz Martins da Silva
Denise Vieira de Sena	Simone Pinton
Dulce Márcia Cruz	Verônica Morales Antunes
Mariângela Faria de Faria	Zélia de Fátima Seibt do Couto
Marilice Cortes	

Publicação do Núcleo de Educação a Distância financiada com recursos da Universidade Aberta do Brasil (UAB) em parceria com a Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA).

Coordenação UAB/Unipampa

Coordenadora Geral: Caroline Ferreira Mainardi

Coordenador Adjunto: Maurício Aires Vieira

O conteúdo deste livro é de exclusiva responsabilidade dos autores. Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons – Atribuição-Não Comercial-Compartilha Igual 4.0

Internacional. | ISBN 978-65-83381-01-9

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Fórum EAD (11. : 2023 : Bagé, RS)
XI Fórum EAD [livro eletrônico] : educação a distância em tempos de inteligência artificial : a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível. -- 1. ed. -- Bagé, RS : Innova Media Comunicação e Serviços Empresariais, 2025.

PDF

Vários autores.

Vários colaboradores.

Bibliografia.

ISBN 978-65-83381-01-9

1. Educação a distância 2. Inteligência artificial - Aplicações educacionais 3. Material didático 4. Prática pedagógica I. Título.

25-264947

CDD-371.35

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação a distância online : Educação 371.35

Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

XI Fórum EaD

Educação a Distância em tempos de Inteligência Artificial:
a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível

14 a 27 de novembro de 2023



Pró-Reitoria
de Graduação
(PROGRAD)



Mais informações no site:
sites.unipampa.edu.br/ead

W
C
P
Z
,

Apresentação	06
AS CONTRIBUIÇÕES DA TUTORA NA MODALIDADE EAD Clarice Borba dos Santos; Mariângela Faria de Faria	10
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: CONHECIMENTO INTERMEDIADO PELA TECNOLOGIA Sandra Beatriz Martins da Silva	19
FORMAÇÃO CONTINUADA PARA O USO ÉTICO DE IA: REFLEXÕES SOBRE A OFICINA “ENSINANDO A USAR E DETECTAR CHATGPT” Nathália Pinheiro Martins; Cristiano Galafassi	23
GAME COMENIUS E A APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DE FORMAÇÃO PARA AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO Ana Cláudia Mota Estevam; Dulce Márcia Cruz	28
O COMPONENTE CURRICULAR NO MOODLE: INTEGRAÇÃO ENTRE O PEDAGÓGICO E O TECNOLÓGICO Verônica Morales Antunes	42
O COMPROMISSO ASSUMIDO COM A QUALIDADE DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: O INÍCIO DO PROCESSO DE INSTITUCIONALIZAÇÃO DA EAD NA FURG Daniele Barros Jardim; Denise Vieira de Sena; Marisa Musa Hamid; Zélia de Fátima Seibt do Couto	48
O FUTURO DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA NO BRASIL: INOVAÇÕES PEDAGÓGICAS E O PAPEL DAS EMERGENTES Marilice Cortes; Patricia Roballo; Clara Carvalho Peiter	53
O PAPEL DA AFETIVIDADE NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: UMA ANÁLISE DA PERCEPÇÃO DOS ALUNOS E TUTORES Aline Bárbara de Jesus Santos	60
UMA ANÁLISE DOS COMPONENTES COM CARGA HORÁRIA PRÁTICA EM UMA LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA NATUREZA - EAD Rosenilda Trentin; Raquel Ruppenthal; Simone Pinton	68
Carta aos Gestores 2024 - 2028 - XI Fórum EaD UNIPAMPA	79

APRESENTAÇÃO

O XI Fórum de Educação a Distância (EaD) da UNIPAMPA, com o tema “Educação a Distância em Tempos de Inteligência Artificial: A Mediação Pedagógica e a Produção de Material Didático Acessível”, realizado de 14 a 27 de novembro de 2023, destacou-se como um marco no debate sobre as transformações tecnológicas e pedagógicas que moldam a educação contemporânea.

Diante da crescente demanda por educação superior e da necessidade de democratizar o acesso ao conhecimento, a Universidade Aberta do Brasil (UAB) se destaca como um programa estratégico para a expansão e a interiorização do ensino superior público no país. O evento, ao integrar a Rede UAB, busca fortalecer a cooperação entre as instituições, promover a troca de experiências e o compartilhamento de boas práticas na modalidade a distância.

No Fórum, realizou-se uma atividade especial em comemoração ao Dia Nacional da EaD, com o tema “Qualidade da EaD em Foco”. Este momento contou com a participação de representantes da Unipampa, UFRGS, FURG, UFPEL e UniRede, proporcionando uma discussão enriquecedora e essencial sobre a distância.

Este e-book reúne os anais do evento, apresentando as reflexões, discussões e práticas inovadoras compartilhadas pelos participantes.

Objetivo Geral do XI Fórum EaD

Promover um espaço de reflexão e discussão, reunindo educadores, pesquisadores, estudantes e profissionais interessados na EaD para compartilhar conhecimentos, trocar ideias, colaborar em projetos e explorar as melhores práticas. Buscou-se aprimorar a educação a distância por meio do uso responsável e inovador da tecnologia.

Objetivos Específicos

- Fomentar discussões sobre a aplicação eficaz da Inteligência Artificial (IA) na EaD, com foco em melhorar a qualidade do ensino e da aprendizagem;
- Capacitar os participantes para a tutoria e a mediação pedagógica, promovendo um ambiente educacional eficaz e inclusivo;
- Refletir sobre os desafios e perspectivas da EaD no ensino superior, especialmente no contexto do Rio Grande do Sul;
- Discutir a produção de Recursos Educacionais Abertos (REA) acessíveis, incentivando a criação de materiais inclusivos e digitais;
- Criar um espaço de conexão entre os participantes, promovendo o compartilhamento de experiências e produções.

Justificativa

A realização do XI Fórum EaD se justifica pela necessidade de:

1. Dar continuidade à série de edições dos Fóruns EaD, consolidando sua relevância no calendário acadêmico;
2. Discutir os desafios e perspectivas da EaD no contexto regional e nacional, destacando a

importância da modalidade para a UNIPAMPA;

3. Fomentar o uso de tecnologias educacionais na EaD, alinhando-se às finalidades da Divisão de EaD da UNIPAMPA.

Metodologia e Estratégias

O evento foi organizado com base em uma metodologia interativa, incluindo palestras online, rodas de conversa e oficinas. Essas atividades promoveram um ambiente de reflexão, diálogo e compartilhamento de experiências, enriquecendo a interação entre os participantes.

Público-Alvo

O XI Fórum EaD foi direcionado a educadores, pesquisadores, estudantes e profissionais interessados na EaD, abrangendo um público diversificado e engajado na busca por soluções inovadoras e inclusivas para os desafios da educação a distância.

Contribuições do E-book

Este e-book apresenta os principais temas e discussões do XI Fórum EaD, oferecendo:

- Artigos e relatos de experiência que exploram o uso da IA na EaD;
- Estudos sobre mediação pedagógica e tutoria eficaz;
- Reflexões sobre a produção de materiais didáticos acessíveis e Recursos Educacionais Abertos;
- Análises sobre o futuro da EaD no ensino superior, com ênfase no contexto do Rio Grande do Sul.

Ao compilar esses conteúdos, o e-book contribui para o aprofundamento das discussões sobre a EaD, fornecendo subsídios para o uso inovador e inclusivo da tecnologia na educação e promovendo uma visão ampla e colaborativa sobre o papel da EaD em tempos de Inteligência Artificial.

Agradecimentos

A organização do evento agradece a todos os participantes, palestrantes e colaboradores que contribuíram para o sucesso do XI Fórum EaD. O compromisso de cada um com a educação a distância é fundamental para continuar construindo uma educação pública inclusiva e de qualidade.

Verônica Morales Antunes
Chefe do Núcleo de EaD

Equipe organizadora do XI Fórum EaD - 2023

Pró-Reitoria de Graduação/ Coordenadora de Planejamento, Desenvolvimento, Avaliação e Acreditação/ Divisão de EaD e Coordenação UAB.

Pró-reitora de Graduação

Prof^a Dr^a Claudete da Silva Lima Martins

Coordenadora de Planejamento, Desenvolvimento, Avaliação e Acreditação

Rita de Cássia Angeieski da Silveira

Chefe da Divisão de Educação a Distância

Prof^a Dr^a Isaphi Marlene Jardim Alvarez

Coordenação Universidade Aberta do Brasil

Caroline Ferreira Mainardi

Equipe da Divisão de EaD

Verônica Morales Antunes

Mônica Brasil Caumo

Dionara Dorneles Lopes

Elvis Galarca Menezes Mendes

Maria Cristina Graeff Wernz

Marilice Cortes

Organização dos Anais

Maria Cristina Graeff Wernz

Marilice Cortes

Verônica Morales Antunes

Revisão Técnica

Marilice Cortes

AS CONTRIBUIÇÕES DA TUTORIA NA MODALIDADE EAD

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.”
(FREIRE, p.25, 1996)

Clarice Borba dos Santos¹
Mariângela Faria de Faria²

Resumo

A Educação nas últimas décadas vem passando por diferentes metamorfoses, uma dessas transformações, tendo como apporte o avanço tecnológico, é o crescimento e a ampliação da modalidade Educação à Distância que fornece possibilidades do conhecimento ser amplamente disseminado. Nesta modalidade, os papéis de professor e aluno também se transformaram e surgiu a figura do tutor presencial ou à distância, com a função de mediar o processo de ensino-aprendizagem. Com este artigo busca-se refletir sobre a figura do educador-tutor, sua importância, seus papéis, funções e dificuldades enfrentadas no desempenho de sua função.

Palavras-chave: educação à distância; tutoria; mediações; funções; desafios.

Introdução

O presente artigo escrito a duas mãos surgiu a partir de uma troca de ideias entre duas tutoras em atuação no curso de Pedagogia à Distância da Unipampa. A escrita não tem por motivação discutir, analisar ou buscar respostas a um problema, apenas nos sentimos estimuladas a apresentar algumas reflexões sobre o nosso papel enquanto tutoras a distância de um cursos EaD (Educação à Distância).

Busca-se durante o texto situar o leitor quanto a Educação à Distância, apresentar a tutoria, o papel do tutor à distância, os desafios da atuação e finalizando apresentamos uma breve conclusão sobre o que foi explanado ao longo de nosso trabalho.

¹ Professora da Rede Municipal de Arroio Grande; Pedagoga, Mestre em Educação; Instituição vinculada: Unipampa; e-mail: claricebss@gmail.com

² Professora aposentada da Rede Estadual; Pedagoga, Especialista em Educação, Mestre em Educação; Instituição vinculada: Unipampa; e-mail: manavitota@hotmail.com

A Educação à Distância

A Educação à Distância vem crescendo muito nos últimos anos em decorrência, entre outros aspectos, dos avanços tecnológicos e da vida atribulada que vivemos.

Com a internet a educação sofreu metamorfoses, se aprimorou, uma vez que disponibilizou a várias pessoas a oportunidade de estudar e adquirir conhecimento sem sair de casa.

A relação professor-aluno também se modificou, professores passaram a dar aula sem a presença física na sala de aula, através de vídeo-aulas; conteúdos passaram a ser administrados através de diversas ferramentas tecnológicas.

Há diferenças marcantes entre a Educação Presencial e a Educação a Distância. MACHADO (2004) nos apresenta uma tabela de Iranita Sá, que estabelece um paralelo entre as funções do professor e do tutor. Vejamos:

EDUCAÇÃO PRESENCIAL	EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
Conduzida pelo Professor	Acompanhada pelo tutor
Predomínio de exposições o tempo inteiro	Atendimento ao aluno, em consultas individualizadas ou em grupo, em situações em que o tutor mais ouve do que fala
Processo centrado no professor	Processo centrado no aluno
Processo como fonte central de informação	Diversificadas fontes de informações (material impresso e multimeios)
Convivência, em um mesmo ambiente físico, de professores e alunos, o tempo inteiro	Interatividade entre aluno e tutor, sob outras formas, não descartada a ocasião para os “momentos presenciais”
Ritmo de processo ditado pelo professor	Ritmo determinado pelo aluno dentro de seus próprios parâmetros
Contato face a face entre professor e aluno	Múltiplas formas de contato, incluída a ocasional face a face
Elaboração, controle e correção das avaliações pelo professor	Avaliação de acordo com parâmetros definidos, em comum acordo, pelo tutor e pelo aluno
Atendimento, pelo professor, nos rígidos horários de orientação e sala de aula	Atendimento pelo tutor, com flexíveis horários, lugares distintos e meios diversos

Fonte: Sá, Iranita. *Educação a Distância: Processo Contínuo de Inclusão Social*. Fortaleza, CEC, 1998:47. (apud: MACHADO, 2004)

Neste texto, abordaremos especificamente a Educação a Distância, com foco na figura do tutor. Para tal, encontramos legitimidade para essa modalidade no decreto de nº 5.622 de dezembro de 2005, no Art: 1º

Caracteriza- se a Educação a Distância como modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação

com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos. (BRASIL, p. 01 2005).

Apresentado o respaldo legal, as instituições de ensino têm o desafio de ofertar essa nova modalidade de ensino para aqueles que não tiveram oportunidade de estudar ou querem adquirir novos conhecimentos, mas em virtude do trabalho não puderem acessar o ensino regular.

Para a implantação do ensino a distância foi pensada uma figura que atuasse junto aos professores responsáveis pelos componentes de ensino ofertado e que interagisse com os educandos, fazendo uma mediação através do diálogo, da problematização e reflexão, essa figura é chamada de “Tutor”.

A tutoria

Tutor, segundo o Dicionário On-line de Português é ‘aquele que defende; quem protege alguém; quem recebe a incumbência de auxiliar outros’.

MACHADO amplia nosso conceito, ao nos elucidar que a tutoria “nasceu no século XV na universidade, onde foi usada como orientação de caráter religioso aos estudantes”. (2004)

A figura do tutor, já no século XX é ampliada, assume novos papéis e com a implantação e ampliação da modalidade a distância na graduação, por exemplo, a tutoria adquire mais força e passa a ser de caráter a distância ou presencial, tendo como papel principal a mediação, orientação, interação entre ensino-aprendizagem, acompanhador dos trabalhos acadêmicos, é um facilitador do processo, sua função é para que se cumpra a proposta de ensino da Instituição Proponente, através de sua Base Curricular.

MACHADO nos apresenta que na Educação a Distância, numa perspectiva tradicional, o tutor era visto apenas como um acompanhante, aquele que apenas tinha a tarefa de assegurar o cumprimento dos objetivos propostos no Programa de Ensino.

A tutoria na Educação à Distância é fundamental, para que o processo ensino-aprendizagem ocorra de forma direta e objetiva.

Nessa modalidade encontramos dois tipos de tutoria, o tutor presencial e o tutor à distância, ambos com atribuições diferentes, sendo que

A tutoria presencial atende os estudantes nos polos, em horários preestabelecidos. Este profissional deve conhecer o projeto pedagógico do curso, o material didático e o conteúdo específico dos conteúdos sob sua responsabilidade, a fim de auxiliar os estudantes no desenvolvimento de suas atividades individuais e em grupo, fomentando o hábito da pesquisa, esclarecendo dúvidas em relação a conteúdo específicos, bem como ao uso das tecnologias disponíveis. Participa de momentos presenciais obrigatórios, tais como, avaliações, aulas práticas em laboratórios e estágios supervisionados, quando se aplicam. O tutor presencial deve manter-se em permanente comunicação tanto com os estudantes quanto com a equipe pedagógica do curso. (BRASIL, 2007, p. 21-22).

Na tutoria presencial quem geralmente atua é um profissional da área da Educação que atua junto aos Polos de Funcionalidade dos Cursos. Fazem o contato diretos com os educandos, para auxiliar no desempenho do uso das tecnologias, mas, não necessita ter formação específica na área que o Curso está sendo oferecido.

O papel deste tutor presencial é mais técnico, voltado para que o ambiente virtual de aprendizagem possa ser acessado pelos educandos e que os mesmos possam utilizar dos recursos midiáticos para realizarem suas atividades de ensino.

A função da tutoria presencial é o atendimento no polo ou na Instituição, atuando diretamente com os educandos, enquanto que

A tutoria a distância atua a partir da instituição, mediando o processo pedagógico junto a estudantes geograficamente distantes, e referenciados aos polos descentralizados de apoio presencial. Sua principal atribuição deste profissional é o esclarecimento de dúvidas através de fóruns de discussão pela internet, pelo telefone, participação em videoconferências, entre outros, de acordo com o projeto pedagógico. O tutor a distância tem também a responsabilidade de promover espaços de construção coletiva de conhecimento, selecionar material de apoio e sustentação teórica aos conteúdos e, frequentemente, faz parte de suas atribuições participar dos processos avaliativos de ensino-aprendizagem, junto com os docentes. (BRASIL, 2007, p. 21).

Independentemente de ser tutoria presencial ou tutoria à distância, ambas são imprescindíveis para o sucesso da oferta dessa modalidade porque através das suas ações orientadoras e pedagógicas, auxilia os alunos na integração com os conteúdos visando a aprendizagem, e mediação da comunicação com o professor titular responsável pelo componente curricular.

O papel da Tutora à Distância

Por trás de toda a Educação à Distância está a figura do educador – tutor, aquele que se responsabiliza por todo conhecimento, por acompanhar, instruir, guiar, orientar, apoiar, indicar fontes de pesquisa, tirar dúvidas dos alunos, incentivar os estudos, auxiliar com o ambiente virtual de aprendizagem.

De acordo com a Resolução n. 26, de 5 de junho de 2009, são atribuições do tutor:

Mediar à comunicação de conteúdos entre o professor e os cursistas; acompanhar as atividades discentes, conforme o cronograma do curso; apoiar o professor da disciplina no desenvolvimento das atividades docentes; manter regularidade de acesso ao AVA e dar retorno às solicitações do cursista; estabelecer contato permanente com os alunos e mediar às atividades discentes; colaborar com a coordenação do curso na avaliação dos estudantes; participar das atividades de capacitação e atualização promovidas pela Instituição de Ensino; elaborar relatórios mensais de acompanhamento dos alunos e encaminhar à coordenação de tutoria; participar do processo de avaliação da disciplina sob orientação do professor responsável; apoiar operacionalmente a coordenação do curso nas atividades presenciais nos polos, em especial na

aplicação de avaliações. (BRASIL, 2009, p. 11-12).

Muitas são as tarefas de uma tutora à distância, além das já citadas acima podemos elencar, a correção de exercícios e provas, colaborar com o professor titular do componente com relação a Planos de Ensino e conteúdos pedagógicos; motivar os alunos para que não desistam e continuem firmes na jornada da aprendizagem.

Outros autores abordam a figura do professor a distância em paralelo com a figura do tutor, considerando que professor e tutor são uma equipe.

Uma das características, em geral, associadas à EaD é o fato de o professor ter deixado de ser uma entidade individual para se tornar uma entidade coletiva. O professor de cursos a distância pode ser considerado uma equipe, que incluiria o autor, um técnico, um artista gráfico, o tutor, o monitor etc. Muito mais do que um professor, é uma instituição que ensina a distância, tanto que muitas definições de EaD insistem na ideia de que o ensino é planejado e coordenado por uma instituição (MAIA e MATTAR, 2007, p. 90).

Cabe destacar também a tarefa de encorajar os alunos a serem críticos com seus resultados e produções pedagógicas, conduzindo-os a obterem um melhor desempenho.

Motivar os alunos a participarem dos fóruns, incentivar a interação, o debate, a troca de conhecimentos, na busca da construção do conhecimento de forma coletiva.

A tutora também precisa estar sempre atenta ao ambiente virtual de aprendizagem para que tenha condições de fornecer feedbacks rápidos aos alunos sobre qualquer demanda, sejam elas retorno de correção de atividades e ou sanar dúvidas que surgem ao longo do curso.

Outro aspecto que deve ser ressaltado é a relação que a tutora à distância deve ter com os alunos, buscando interagir através de mensagens privadas ou coletivas.

MACHADO (2004), citando Mauri Collins e Zane Berge classifica os papéis do educador-tutor em quatro áreas; pedagógica, gerencial, técnica e social. Sobre essas quatro áreas, Machado nos apresenta as características específicas de cada uma:

- Função pedagógica - diz respeito ao fomento de um ambiente social amigável, essencial à aprendizagem online. O papel do professor em qualquer ambiente educacional é o de garantir que o processo educativo ocorra entre os alunos. No ambiente online, o professor torna-se um facilitador. [...] É importante que o professor comente adequadamente as mensagens dos alunos, as quais servirão para estimular debates posteriores.
- Função gerencial - envolve normas referentes ao agendamento do curso, ao seu ritmo, aos objetivos traçados, à elaboração de regras e à tomada de decisões.[...]
- Função técnica – [...] devem conhecer bem a tecnologia que usam para atuar como facilitadores do curso.[...]
- Função social - significa facilitação educacional. O professor é responsável por facilitar e dar espaço aos aspectos pessoais e sociais da comunidade online. [...] (MACHADO, 2004)

Outros aspectos do papel da tutora no seu trabalho diário referem-se além de comentar os trabalhos realizados pelos alunos e corrigir suas avaliações, ajudá-los a compreender os materiais que são disponibilizados no ambiente de estudo; responder dúvidas com relação à Instituição e seu Programa de Ensino para o curso; manter sempre atualizadas as informações sobre o progresso dos estudantes e seus acessos a plataforma de ensino; manter a coordenação do curso e os professores titulares, informados sobre as dificuldades dos estudantes e suas próprias dificuldades na execução de suas tarefas, como também estar sempre disponível e servir de intermediário entre a instituição, os professores titulares e os alunos.

Desafios da atuação da Tutora a Distância

Para ser um bom tutor, é necessário que o educador-tutor tenha antes de tudo conhecimento pedagógico dos conteúdos a serem trabalhados; que conheça e domine o Plano de Ensino a ser desenvolvido; que perceba claramente qual seu papel e função dentro do Curso que atende e que domine as tecnologias de informação e comunicação.

Podemos elencar como um dos desafios à construção do papel da tutoria frente à Instituição a qual está vinculada. Cada Instituição atua de forma diferente e espera dos seus tutores à distância características, desempenhos e funções distintas.

Segundo o autor, o papel deste profissional deve

[...] basear-se numa concepção de participação, de educador comprometido com a formação dos alunos, capaz de prepará-los ou subsidiá-los para pensar, resolver problemas e responder competentemente às demandas do curso em questão, o que, consequentemente, o prepara para ações cotidianas da vida. (OLIVEIRA, 2013, p.25)

Outro aspecto é estar sempre atualizado com relação aos avanços tecnológicos e se adequar as novidades, se valendo de todos os recursos didático- pedagógicos disponíveis para poder instruir seus alunos no processo de aprendizagem e compor seu papel da melhor forma eficaz possível.

A tutora precisa estar sempre estudando, se interando dos conteúdos e materiais que serão trabalhados nos componentes curriculares, porque quanto mais qualificada e preparada, quanto mais a tutora tiver conhecimento sobre os temas, melhor será a forma de conduzir o auxílio a seus alunos.

Há também que se dirigir o olhar para o outro lado, que não é o pedagógico. O tutor também precisa saber administrar situações diversas como conflitos, desânimos, euforias, rotinas, doenças, problemas familiares, problemas profissionais de seus estudantes, que por diversas vezes aparecem em seus relatos e mensagens, como justificativas para suas ausências no ambiente de ensino, como também na espera de uma palavra do tutor que os conforte, anime, encoraje ou os valorize.

O tutor é uma figura da qual exige-se e espera-se muito

[...] pois este necessita ter uma excelente formação acadêmica e pessoal. Na formação acadêmica, pressupõem-se capacidade intelectual e domínio da matéria, destacando-se as técnicas metodológicas e didáticas. Além disso, deve conhecer com profundidade os assuntos relacionados com a matéria e área profissional em foco. A habilidade para planejar, acompanhar e avaliar atividades, bem como motivar o aluno para o estudo, também são relevantes. Na formação pessoal, deve ser capaz de lidar com o heterogêneo quadro de alunos e ser possuidor de atributos psicológicos e éticos: maturidade emocional, empatia com os alunos, habilidade de mediar questões, liderança, cordialidade e, especialmente, a capacidade de ouvir. (MACHADO, 2004)

Outros desafios do tutor à distância no desempenho da sua função é estar sempre afinado ao professor responsável pelo Componente, ambos precisam conversar, planejar e ter a liberdade para concordar ou discordar, e para contribuir, se for necessário, nas propostas pensadas para o planejamento pedagógico, além de manter o ritmo de estudos, de envolvimento dos estudantes com os componentes curriculares e com as atividades propostas para serem desenvolvidas ao longo do bimestre/semestre, o tutor também tem o desafio de auxiliar o estudante no desenvolvimento de sua autonomia e de seu senso crítico.

Conclusão

Para que o trabalho de tutoria tenha qualidade, é imprescindível, que o tutor estude o material impresso a ser oferecido aos educandos, tenha domínio nas ferramentas tecnológicas, dialogue com os professores responsáveis pelos componentes, interaja com os educandos.

Para desempenhar sua função de forma eficaz a tutora deve sempre se auto avaliar e refletir sobre sua atuação e prática pedagógica, pois seu objetivo é mediar o processo de ensino-aprendizagem no sentido de que os educandos possam adquirir competências e desenvolver habilidades e assim, construir conhecimento.

Para essa nova e desafiadora modalidade de ensino, à distância, é necessário um trabalho coletivo e colaborativo, ação conjunta, cumplicidade, interação, diálogo e dedicação de todos os envolvidos no processo ensino-aprendizagem sejam educadores, tutores a distância ou presencial, educandos, etc.

O tutor precisa estar sempre alerta, presente, atuante, estimulando a criatividade, a curiosidade dos estudantes, procurando mantê-los integrados e motivados aos seus estudos.

Precisamos destacar também que o papel do educador-tutor deve ser repensado cotidianamente para que não retorne a uma visão tradicional de educação à distância e que atue sempre com coerência com os objetivos e o Planejamento de Ensino ao qual deve conduzir para que seja desenvolvido com êxito.

Na educação a distância tanto o professor quanto o tutor, como nos diz Paulo Freire, não são aqueles que tem a tarefa de “ transmitir conhecimento, mas sim criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (FREIRE, p.25,1996).

Concluindo estas breves reflexões feitas no decorrer do texto, cabe lembrar que Paulo Freire, em seu livro *Pedagogia da Autonomia*, nos ensina que ensinar é um ato que exige muito. Exige pesquisa; respeito aos saberes dos educandos; criticidade; reflexão crítica sobre a prática; respeito à autonomia do educando; bom senso; segurança; competência profissional; generosidade; comprometimento; tomada consciente de decisões; saber escutar; disponibilidade para o diálogo e querer bem aos educandos.

Que saibamos lembrar e manter sempre aceso dentro de nosso ser ‘educador-tutor’ os ensinamentos de Paulo Freire, para que possamos ser excelentes em nossa atuação, respeitados e valorizados por quem realmente importa, nossos alunos.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Decreto 5.622, de 19 de dezembro de 2005. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**. Regulamenta o artigo 80 da lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, 20 dez. 2005.

_____ Referenciais de qualidade para a educação superior a distância. Brasília: MEC, 2007.

_____ Resolução n. 26, de 5 de junho de 2009. Estabelece orientações e diretrizes para o pagamento de bolsas de estudo e de pesquisa a participantes da preparação e execução dos cursos dos programas de formação superior, inicial e continuada no âmbito do Sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB), vinculado à Coordenação de aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), a serem pagas pelo FNDE a partir do exercício de 2009.

DICIONÁRIO ON-LINE DE PORTUGUÊS. Disponível em <https://www.dicio.com.br/tutor/>. Acesso em 10/11/2020.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessário à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em <https://cpers.com.br/wp-content/uploads/2019/09/9.-Pedagogia-da-Autonomia.pdf>. Acesso em 11/11/2020.

MACHADO, Liliana Dias; MACHADO, Elian de Castro. O papel da Tutoria em Ambientes de EAD. (Abril/2004) Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/022-TC-A2.htm>. Acesso em 10/11/2020.

MAIA, Carmem; MATTAR, João Augusto, (2007), ABC da EaD. São Paulo: Pearson Prentice Hall.

OLIVEIRA, A.M. A. P. O papel do tutor em cursos de educação a distância: competências e habilidades. Revista Multitexto, v. 2, n. 1, 2013.

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: CONHECIMENTO INTERMEDIADO PELA TECNOLOGIA

Sandra Beatriz Martins da Silva¹

Resumo:

Este resumo expandido tem como objetivo abordar Educação a Distância (EaD), a ser reconhecida como uma política pública que vem crescendo e conquistando espaços no cenário brasileiro da educação, indo aos lugares mais distantes, oportunizando a jovens e adultos, das mais variadas classes sociais, a possibilidade de construírem seus conhecimentos através da tecnologia, para se tornarem sujeitos autônomos em busca de melhores condições de vida, profissionalização e conquista do tão sonhado curso superior, especialização ou de outros cursos de capacitação, agregando valores e conhecimentos. São vários os colaboradores para a concretização dessa modalidade, pois a educação a distância tem sido realizada por diversos meios desde o seu surgimento, como o rádio, correio, telefone, televisão, dentre outros. Porém, o sucesso dos cursos não depende exclusivamente das tecnologias utilizadas, existem vários fatores comprometidos, mas com certeza as novas tecnologias da informação e comunicação, originadas na década de 60 e consolidadas na década de 90, têm sido fundamentais para a manutenção e crescimento da Educação a Distância, através dos CEADs- Centros de Educação à Distância e o Ministério de Educação e Cultura, com um importante papel nessa conquista, bem como no reconhecimento e na continuidade da EaD, através das plataformas digitais e nos Polos da Universidade Aberta do Brasil-UAB.

Palavras-chave: Educação a Distância. Conhecimento. Tecnologia. Política Pública

1. Introdução

O presente resumo expandido, abordará a Educação a Distância e o seu processo de construção de conhecimento intermediado pela tecnologia. Atualmente, educação e tecnologia estão cada vez mais interligadas.

A Educação a Distância, com os recursos tecnológicos existentes, propicia processar o conhecimento através da interação intermediada pela tecnologia no espaço virtual, onde professores pesquisadores, tutores e alunos interligam-se e criam pontes entre conhecimentos, valores, crenças, etc., o que resultará em um novo conhecimento.

Essa modalidade de educação não é nova, teve seu início na era da difusão do rádio em 1970 e, com o avanço das novas tecnologias e do mundo moderno, está evoluindo e ganhando

¹ Pedagoga – Universidade Federal do Pampa- Unipampa. Mestranda do Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação. sandrasilva.aluno@unipampa.edu.br.

força. Após a implantação da lei de Diretrizes e Bases 9394/96, vem adquirindo reconhecimento como uma educação que possibilita o alcance de metas de políticas públicas, principalmente em países como o Brasil onde há uma grande distância geográfica dos alunos em relação às Universidades, possibilitando chegar aos lugares mais distantes, antes não imagináveis de se “produzir” conhecimento com a mesma qualidade de uma educação presencial, através do mundo virtual.

2. Metodologia

Esta pesquisa se caracteriza como bibliográfica e de abordagem qualitativa.

3. Resultados e Discussão

Espera-se que o tema pesquisado possibilite ao Poder Público e a sociedade em geral, a conscientização da importância da Educação a Distância, através do uso das tecnologias, que possa potencializar mudanças de paradigmas que favoreçam a formação de cidadãos mais críticos, com autonomia para construir o seu próprio conhecimento. A EAD não busca uma melhor transmissão de conteúdos, nem a informatização do processo ensino-aprendizagem, mas sim uma transformação educacional.

A própria tecnologia é uma forma de conhecimento, é uma ferramenta tutorada pelo aluno e que lhe permite buscar informações em redes de comunicação, navegar entre nós e ligações, de forma não linear, segundo o seu estilo cognitivo e seu interesse momentâneo, com isso o aluno integra as informações e elabora o seu conhecimento para representar a solução de uma situação-problema. O aluno desenvolve operações necessárias para atingir certo objetivo, sendo obrigado a transformar seus conhecimentos em procedimentos.

Através da tecnologia existe maior interação entre professor, tutor e aluno no processo de construção de conhecimento, pois promove a participação ativa, onde o aluno torna-se autor e condutor do processo de aprendizagem que pode ser compartilhado, através de fóruns, chats, redes sociais, vídeos, web conferências, que são atividades síncronas (tempo real), lista de discussão por correios eletrônicos e as trocas de trabalhos através de redes são atividades assíncronas (tempo diferido), alguns recursos são síncronos ou assíncronos simultaneamente, sendo o tutor o “mediador” de todo este processo.

4. Considerações Finais

A Educação a Distância proporciona um dinâmico processo ensino/aprendizagem, viabilizando um novo “paradigma” na relação professor/aluno, pois existem novas descobertas, responsabilidades e comprometimentos nesse processo que é, acima de tudo, de interação, colaboração e construção no grupo, através de todos os recursos e materiais disponibilizados através da tecnologia.

Acredita-se que a educação a distância veio para ficar, pois é uma modalidade de educação que possibilita a “inclusão”, ao mesmo tempo em que torna-se uma política pública capaz de agregar valores e oportunidades a milhares de pessoas, respeitando as diferenças individuais,

promovendo não só o acesso como a permanência dos jovens e adultos que veem na Educação a Distância uma possibilidade de crescimento e inserção no mercado de trabalho.

A aprendizagem deve estar pautada na abertura, na descoberta do novo, vencendo os desafios das novas tecnologias como instrumentos fundamentais colaboradores e facilitadores dela.

Conforme foi mencionado nos referenciais de qualidade para cursos a distância, as técnicas, tecnologias e métodos de EAD têm sido incorporados pelas melhores Universidades do Mundo em seus cursos presenciais. Essa forte tendência sinaliza, para um futuro próximo, o crescimento da educação combinada- a que harmoniza presença e distância, balanceando-as de acordo com a natureza do curso e as necessidades do alunado. Em outras palavras, em algum tempo, não mais usaremos essa distinção tão comum hoje em nosso vocabulário. Falaremos em educação, sabendo que ela incorpora atividades de aprendizagem presencial e atividades de aprendizagem a distância.

5. Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth de. **Informática e Formação de Professores**. Volume 1. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. Brasília, 2000.

Amaral, Giana Lange do e outros. **Políticas Públicas e Educacionais no Contexto Histórico Brasileiro**, Módulo II, Gestão de Polos em EaD.

BRITO, Mário Sérgio da Silva, **tecnologias para EAD - Via Internet**.

HAETINGER, Max Günther. Informática na Educação.Um Olhar Criativo. 2003.Vol.02

IRIONDO, Walter e RIBEIRO, Luciano. **Gestão Pública no contexto da EaD**. UFPEL, Pelotas, maio 2010

LINS, Rubevan Medeiros(UFAM); MOITA, Márcia Helena Veleda (UFAM);DACOL, Silvana. **Interatividade na Educação a Distância**. XXVI ENEGEP- Fortaleza,CE,Brasil, 9 a 11 de outubro de 2006

OLIVEIRA, de Gomes da Silva Eloiza e outros; **Tutoria em Educação a Distância: Avaliação e Compromisso com a qualidade**; abril,2004

PLANO DE GESTÃO DE EAD. NEAD- ANCHIETA Núcleo de Educação a Distância Anchieta- Faculdade de Tecnologia Anchieta

SEGENREICH, Stella Cecilia Duarte. **Políticas de EAD e seu impacto no ensino Superior Brasileiro**.LatinEduca2004.com.Primer Congresso Virtual latino americano De Educación a Distância

TUSSET, Angelo Marcelo. **As Tecnologias e sua influência na Educação a Distância**. Revista Linh@ Virtu@l- UnC Virtual

FORMAÇÃO CONTINUADA PARA O USO ÉTICO DE IA: REFLEXÕES SOBRE A OFICINA “ENSINANDO A USAR E DETECTAR CHATGPT”

Nathália Pinheiro Martins¹

Cristiano Galafassi²

Resumo

O presente trabalho relata a realização da oficina “Ensinando a Usar e Detectar ChatGPT”, ministrada durante o XI Fórum EaD da Universidade Federal do Pampa (Unipampa). A oficina teve como objetivo capacitar os participantes para o uso responsável e estratégico do ChatGPT, abordando conceitos fundamentais de inteligência artificial, redes neurais e redes adversárias generativas (GANs). O evento foi estruturado em cinco seções e contou com a participação de 74 inscritos, incluindo professores, alunos, tutores, servidores técnicos e membros da comunidade externa. Os participantes discutiram aplicações do ChatGPT no contexto educacional e foram apresentados à ferramentas para a detecção de textos gerados por IA, além de serem incentivados à debater sobre os riscos e as oportunidades relacionadas ao uso dessas tecnologias. Os resultados revelaram o interesse significativo por ferramentas de IA generativa e destacaram preocupações quanto ao uso indiscriminado dessas tecnologias na educação, além de indicarem o interesse por mais iniciativas de capacitação na área.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Redes Adversárias Generativas; ChatGPT.

1. Introdução

A inteligência artificial (IA) é um campo da ciência da computação que busca desenvolver sistemas capazes de realizar tarefas que normalmente exigiriam inteligência humana, como reconhecimento de padrões, tomada de decisões e processamento de linguagem natural. Esses sistemas são projetados para aprender com dados, adaptar-se a novas informações e melhorar o desempenho em tarefas específicas por meio de algoritmos de aprendizado (McCarthy, 2007). Entre os principais componentes da IA, estão presentes as redes neurais, estruturas computacionais inspiradas no cérebro humano que são compostas por camadas de neurônios artificiais interconectados (Haykin, 2007). Essas redes permitem o reconhecimento de padrões complexos e a execução de funções avançadas, como classificação, previsão e geração de conteúdo.

¹ Estudante – Universidade Federal do Pampa. Especialista em Educação a Distância com Formação de Tutores. E-mail: nathaliamartins.aluno@unipampa.edu.br.

² Docente – Universidade Federal do Pampa. Doutor em Informática na Educação. E-mail: cristianogalafassi@unipampa.edu.br.

Nesse contexto, surgem as IAs generativas, capazes de criar textos, imagens, músicas e outros tipos de dados a partir de informações já disponíveis, imitando o estilo e as características dos exemplos nos quais foram treinadas. Um dos modelos mais utilizados é o de Redes Adversárias Generativas, que funciona por meio da competição entre duas redes neurais: o gerador, que cria novos conteúdos, e o discriminador, que avalia a qualidade e a veracidade das produções, tentando distinguir o que é real e o que é artificial (Goodfellow *et al.*, 2020). À medida que as duas redes interagem, o gerador aprimora sua produção de dados para enganar o discriminador, tornando-os cada vez mais realistas, enquanto o discriminador se torna mais apto a detectar dados gerados artificialmente.

Com o lançamento do ChatGPT pela OpenAI, em 2022, a IA generativa ganhou popularidade entre usuários diversos, não se restringindo apenas a profissionais de tecnologia e pesquisadores (Santaella; Kaufman, 2024). No entanto, muitos deles ainda não possuem conhecimento adequado para utilizar essa tecnologia de forma eficaz e ética, o que limita seu potencial e traz riscos e preocupações éticas. No contexto educacional, temos professores que enfrentam o desafio de identificar textos gerados por IA nos trabalhos acadêmicos de seus estudantes, ao mesmo tempo em que não estão cientes de que podem facilitar o trabalho docente com o uso dessa tecnologia. Da mesma forma, temos alunos que não compreendem que a IA deve ser encarada como uma ferramenta de suporte ao aprendizado, copiando integralmente textos gerados sem verificar as fontes ou questionar a veracidade das informações apresentadas (Santaella, 2023). Isso pode resultar na inclusão de dados incorretos ou desatualizados, já que a IA é projetada para prever e gerar textos com base em padrões aprendidos a partir de um grande volume de dados, sem necessariamente possuir um real entendimento do conteúdo (Vicari; Brackmann; Mizusaki; Galafassi, 2023).

Nesse cenário, torna-se importante a oferta de cursos de capacitação em IA para alunos e professores, incentivando que seu uso seja mais responsável, estratégico e ético. Assim, o presente trabalho tem como objetivo apresentar o curso “Ensinando a usar e a detectar ChatGPT”, ministrado durante o XI Fórum EaD da Universidade Federal do Pampa (Unipampa), que teve como tema “Educação a Distância em tempos de Inteligência Artificial: a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível”.

2. Metodologia

A oficina “Ensinando a usar e a detectar ChatGPT”, ofertada na modalidade a distância entre os dias 20 e 24 de novembro de 2023, com 5 horas de duração, foi realizada por meio do ambiente virtual de aprendizagem Moodle, fornecido pela Unipampa. O evento contou com a inscrição de 74 participantes, incluindo professores, tutores, alunos, servidores técnico-administrativos e membros da comunidade externa.

A elaboração dos materiais teve como base uma pesquisa bibliográfica e documental (Gil, 2017) sobre detecção e uso de ChatGPT e IAs generativas. As atividades seguiram uma abordagem quali-quantitativa (Rodrigues, 2011), com ênfase na interação em fóruns e na participação em enquetes.

O conteúdo do curso foi organizado em cinco seções principais: “Introdução ao tema”, “Co-

nhecendo o ChatGPT”, “Usando o ChatGPT”, “Detectando o uso de ChatGPT” e “Encerramento”, sendo a última dedicada ao recebimento de feedbacks e sugestões. Na “Introdução ao tema”, abordou-se o conceito de inteligência artificial generativa, com exemplos como o próprio ChatGPT, a Retrieval-based Voice Conversion (RVC), o Midjourney, entre outros. Em “Conhecendo o ChatGPT”, os participantes foram instruídos sobre como acessar a ferramenta e criar uma conta, sendo disponibilizado um manual de comandos para uso inicial.

A seção “Usando o ChatGPT” tratou das possíveis aplicações do ChatGPT no contexto educacional, discutindo como professores e alunos poderiam utilizar a ferramenta para aprimorar suas práticas de ensino e aprendizado. Por fim, em “Detectando o uso de ChatGPT”, foram apresentados exemplos práticos de detecção de textos gerados por IA com o uso de diversas ferramentas, tais como AI Text Classifier, GPTZero, ZeroGPT, Content Scale AI, Undetectable AI, AI Content Detector e Smodin.

As atividades incluíram uma enquete sobre quais IAs generativas chamavam mais a atenção dos participantes e dois fóruns com os temas “De que formas podemos utilizar o ChatGPT na educação?” e “Impactos do uso indiscriminado de ferramentas de IA na educação”. Os participantes que concluíram todas as atividades receberam um certificado de participação, elaborado pelo Núcleo de Educação a Distância (NEaD).

3. Resultados e Discussão

Os resultados obtidos revelaram as percepções dos participantes sobre o uso de ferramentas de IAs na educação. Na enquete sobre os tipos de IAs generativas que mais chamaram atenção ao longo da oficina, que permitia múltiplas respostas, 36 participantes indicaram maior interesse por ferramentas de geração de textos (como ChatGPT, Gemini e Bing AI), enquanto 21 se interessaram por IAs voltadas para a criação de imagens (como Midjourney e Leonardo AI), 22 para o uso de voz (como o RVC) e 24 por criação de apresentações de slides e mapas mentais (como o Gamma e o Mapify).

Em relação ao uso do ChatGPT na educação, os participantes sugeriram várias aplicações, como apoio em pesquisas, tradução e aprendizado de idiomas, elaboração de questões para debates, criação de planos de aula, produção de histórias, músicas e poemas, geração de textos para slides, organização de listas de chamada e tabelas, e análise de dados de formulários de pesquisa. Isso demonstra a compreensão de que existe uma ampla gama de possibilidades para integrar essa tecnologia ao processo de ensino e aprendizagem.

Por outro lado, os participantes também levantaram preocupações quanto aos impactos do uso indiscriminado dessas ferramentas na educação. As principais incluíram a ausência de legislação específica, riscos de plágio, possibilidade de dependência excessiva das IAs, falta de credibilidade em algumas respostas, respostas imprecisas e potencialmente discriminatórias, redução da originalidade nos trabalhos acadêmicos, aprendizado superficial e perda gradual das habilidades linguísticas dos alunos.

Os feedbacks recebidos foram positivos, destacando a organização dinâmica e a clareza

na apresentação dos conteúdos, facilitando a compreensão dos participantes. Além disso, houve solicitações para a oferta de novas oficinas focadas no uso de IAs generativas, evidenciando o interesse dos participantes em aprofundar seus conhecimentos nessa área.

4. Considerações Finais

A oficina “Ensinando a usar e a detectar ChatGPT” demonstrou um alto nível de interesse dos participantes, evidenciado pela adesão significativa de inscritos e pelo engajamento nas atividades propostas. A possibilidade de aprender sobre as aplicações do ChatGPT na educação, aliada às preocupações levantadas quanto ao uso indiscriminado dessas ferramentas, reforçam a necessidade de capacitação contínua sobre o uso ético e estratégico das IAs no ambiente acadêmico.

Os resultados apontam para a importância de ampliar a oferta de cursos e oficinas voltados para o uso responsável da inteligência artificial, a fim de apoiar tanto professores quanto alunos no aprimoramento de suas práticas educativas. A capacitação contínua permite não apenas a exploração de novos métodos de ensino e aprendizagem, mas também a reflexão crítica sobre os desafios e as limitações do uso dessas tecnologias na educação.

Nesse sentido, é importante que a Unipampa continue investindo na realização de novas oficinas e cursos, especialmente aqueles que abordem o uso de IAs generativas em diferentes contextos educacionais, visto que há demanda por mais eventos do tipo, evidenciada pelos feedbacks positivos e pelas solicitações dos participantes. Isso poderá contribuir para fortalecer a prática pedagógica, promover o desenvolvimento das habilidades digitais da comunidade acadêmica e garantir uma abordagem mais crítica e reflexiva sobre o uso da inteligência artificial na educação.

5. Referências

GOODFELLOW, Ian *et al.* Generative Adversarial Networks. **Communications of the ACM**, v. 63, n. 11, p. 139-144, nov. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3422622>. Acesso em: 11 out. 2024.

HAYKIN, Simon. **Redes Neurais**: princípios e prática. 2 ed. São Paulo: Bookman, 2007.

MCCARTHY, John. What is artificial intelligence. **Stanford University**, Palo Alto, 12 nov. 2007. Disponível em: <http://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai/>. Acesso em: 11 out. 2024.

SANTAELLA, Lucia. **Há como deter a invasão do ChatGPT?**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2023.

SANTAELLA, Lucia; KAUFMAN, Dora. A Inteligência artificial generativa como quarta ferida narcísica do humano. **MATRIZes**, v. 18, n. 1, p. 37-53, jan./abr. 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v18i1p37-53>. Acesso em: 11 out. 2024.

VICARI, Rosa Maria; BRACKMANN, Christian; MIZUSAKI, Lucas; GALAFASSI, Cristiano. **Inteligência Artificial na Educação Básica**: Prática na Escola. São Paulo: Novatec, 2023.

Agradecimentos

Agradecemos ao Núcleo de Educação a Distância (NEaD) e à Unipampa pelo convite e o apoio na realização da oficina, assim como a todos os participantes.

GAME COMENIUS E A APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DE FORMAÇÃO PARA AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Ana Cláudia Mota Estevam¹

Dulce Márcia Cruz²

Resumo

Este artigo tem por objetivo explorar as possibilidades de formação e intervenção pedagógica mediadas por jogos digitais, com base na análise dos comentários produzidos por participantes da oficina de formação para as mídias, realizada online, no XI Fórum EaD de 2023, organizado pela Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). A oficina foi oferecida de forma assíncrona no ambiente Moodle da UNIPAMPA, utilizando estratégias didáticas de formação com, sobre e através das mídias, proporcionando aos participantes uma aprendizagem baseada em jogos, com foco no Game Comenius, e que teve um retorno positivo dos cursistas notado através dos fóruns de aprendizagem.

Palavras-chave: Game Comenius; Formação de professores; Oficina; educação a distância; jogo educativo.

1. Introdução

A produção desse artigo parte da experiência das autoras em uma oficina ofertada no XI Fórum EaD com a temática “Educação a distância em tempos de Inteligência Artificial: a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível”, que aconteceu entre os dias 14 e 27 de novembro de 2023, sob os cuidados da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA).

A oficina intitulada “Game Comenius e a Aprendizagem Baseada em Jogos de Formação para as Mídias na Educação” foi adaptada para o Moodle da UNIPAMPA, utilizando estratégias didáticas que vêm sendo trabalhadas na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), em disciplinas da graduação com estudantes de licenciatura e em cursos de extensão com professores da Educação Básica e Superior.

O Game Comenius foi desenvolvido pelo grupo de pesquisa Educação, Comunicação e Mídias (Edumídia)³, da Universidade Federal de Santa Catarina, que investiga a aprendizagem baseada

¹ Doutoranda – Programa de Pós-graduação em Educação. Centro de Ciências da Educação. Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC. Mestre em Educação. ana.claudia33@hotmail.com.

² Professora Titular – Programa de Pós-graduação em Educação. Centro de Ciências da Educação. Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC. Doutora em Engenharia de Produção. dulce.marcia@gmail.com.

³ Ver site do grupo de pesquisa. Disponível em: <https://edumidia.ufsc.br/>. Acesso em 29 ago. 2024.

em jogos, através de estratégias de game design e adoção de jogos educativos como mediadores da formação docente para as mídias.

Conforme Buckingham (2010), as mídias estão profundamente integradas às relações sociais, influenciando e mediando tecnologicamente a vida cotidiana dos indivíduos. Dessa forma, pode-se afirmar que as práticas sociais contemporâneas são, em grande parte, práticas midiáticas. No entanto, essa integração nem sempre se reflete nas práticas pedagógicas, pois há uma diferença significativa entre o uso cotidiano da tecnologia e sua aplicação com um objetivo didático e uma intencionalidade pedagógica.

Neste contexto, a principal questão que tem direcionado a pesquisa e criação do Game Comenius (Cruz, 2021) é a seguinte: como unir as práticas sociais do cotidiano dos estudantes de licenciatura e professores com as práticas pedagógicas, considerando que a cultura digital é um componente cotidiano e social, que faz a mediação com a realidade e essa mediação acontece o tempo inteiro tecnologicamente?

A oferta da oficina que será aqui descrita é uma tentativa de responder a essa pergunta exemplificada pela prática formativa online de aprendizagem baseada em jogos.

2. Fundamentação Teórica

Os conceitos-chave que direcionam a pesquisa e o trabalho da formação de professores a partir da aprendizagem baseada em jogos tem como fio condutor o desenvolvimento e difusão do Game Comenius nas formações inicial e continuada de professores da Educação Básica e Superior.

Inicialmente, os jogos são entendidos como mídias. Cruz e Ventura (2018) descrevem a mídia não apenas como equipamento, ou seja, a ferramenta, a tecnologia, mas também como os programas, os aplicativos, as linguagens, o que é possível fazer dentro desse equipamento e também a cultura, ou as práticas sociais, que acompanham e se desenvolvem a partir dessa mídia e que são associadas a elas. Um usuário frequente da mídia celular/smartphone, irá utilizar o equipamento (ferramenta), onde há diversos aplicativos (softwares) com possibilidades de comunicação (linguagens) que moldam, potencializam e acompanham suas práticas sociais (cultura). Como uma mídia, tanto os dispositivos, como os programas e a cultura associada a eles, influenciam e se relacionam com as linguagens utilizadas. Um exemplo de mídia de convergência que inclui software, linguagens e práticas é o WhatsApp, que permite que uma mensagem casual, cotidiana, seja criada em texto escrito ou audiovisual, apenas áudio, imagens e sons de todo tipo, gerados ou não pelo próprio praticante que emite a mensagem que produziu ou compartilhou com uma ou várias pessoas. As práticas sociais de autoria no WhatsApp refletem o cotidiano no qual está inserido o comunicador da mensagem, no qual se incluem sua cultura digital, seu letramento midiático, seu lugar nas diversas possibilidades identitárias, econômicas e políticas, etc. As habilidades e competências que envolvem todas essas práticas sociais, configuram os estágios de letramento midiático (Cruz, 2013).

A pandemia de Covid-19, que assolou o planeta vivida entre 2020 e 2022, possibilitou uma

ampliação do letramento midiático e de muitas práticas que nunca tinham sido experimentadas, tanto de modo geral como na educação, mas que surgiram como solução para a necessidade de isolamento físico e a substituição pela comunicação mediada pela tecnologia. Com base nos estudos de Belloni (2009), a mídia-educação é uma proposta de fazer cidadania, cultura, crítica e criação através das mídias. Hoje em dia, a educação está vivendo um momento muito importante com relação a essa apropriação das mídias. Nesse sentido, é difícil e varia bastante como essa apropriação acontece, tendo em vista que uma coisa é usar a mídia como uma ferramenta e outra é se apropriar delas como uma linguagem dentro das práticas geradas por suas características.

Pensar nos letramentos midiáticos na educação a distância é um grande desafio, tanto para professores quanto para estudantes, para desenvolver habilidades e competências em relação ao acesso, à apropriação das mídias, à capacidade de compreensão e análise. De acordo com Cruz e Souza (2018), o letramento midiático está relacionado às questões de consumo, à produção midiática, abarcando não apenas a atuação como consumidores, mas também como produtores, ao produzir, avaliar e criar conteúdos numa variedade de contextos de mídias e linguagens.

A mídia base da oficina aqui descrita foi o jogo. Conforme apontado por Boller e Kapp (2018), o jogo tem regras que definem como o objetivo deverá ser alcançado, seja na interação com outros jogadores, com o próprio ambiente do jogo, mecanismos de feedback que ofereçam pistas claras sobre quão bem ou quão mal os jogadores estão se saindo. Nesse sentido, o feedback geralmente é imediato para que o jogador consiga acompanhar o seu desenvolvimento dentro do jogo. É possível ganhar ou perder, atingir o alvo, alcançar objetivos finais. Em geral, o jogo promove uma reação emocional dos jogadores e não apenas racional.

A partir desta perspectiva, como promover uma aprendizagem baseada em jogos? Em outras palavras, como educar com, sobre e através dos jogos? Na perspectiva da mídia-educação, educar com os jogos seria pensar essa mídia como uma ferramenta didática, como apoio para o professor que está atuando na sala de aula, ou para os alunos jogarem (Cruz; Ramos, 2021). Essa é a maneira mais comum, como, por exemplo: O professor leva todos para jogar no laboratório, deixa os estudantes escolherem os jogos, ou traz algum jogo, ou sugere algum jogo, e aí todo mundo joga. O jogo dessa forma é um dispositivo para alcançar os objetivos pedagógicos. Dentro da proposta da mídia-educação, o jogo pode ser estudado, analisado e avaliado em termos de sua história, produção, dos conteúdos que traz, das práticas sociais relacionadas ao seu uso, tais como as implicações na saúde física e mental, a aprendizagem tangencial vivida no jogar, dentre tantas questões de utilização crítica na educação. Além disso, permite também a autoria diretamente exercida nos próprios programas digitais bem como a produção de narrativas visuais, audiovisuais e hipermidiáticas baseadas nos jogos, dentre tantas possibilidades de criação e criatividade experimentadas em situações mediadas em classe. Os jogos digitais são acessados pela internet e os estudantes podem jogar sem estar presentes fisicamente na sala de aula.

Finalmente, é relevante considerar também que a inclusão de jogos na formação inicial e continuada abre novos horizontes para que educadores se preparem para atuar em um novo mercado de trabalho voltado para a produção de jogos educativos, contribuindo para que sejam pensados também a partir do campo educacional. No caso do Game Comenius, em todos os seus formatos, a produção envolveu estudantes da educação e de muitas áreas, que puderam participar

da criação de um jogo cujo objetivo é fazer a formação de professores e estudantes de licenciatura, para pensar as mídias no planejamento pedagógico.

3. O Game Comenius e os módulos digitais

O Game Comenius⁴ é um projeto de mídia-educação que investiga como o jogo digital e também o analógico, pode estimular alunos de licenciatura e professores a utilizar as mídias na sala de aula, para educar com, sobre e através delas. O Game Comenius começou a ser criado em 2015 e propõe a experiência da professora Lurdinha, que é uma normalista e vai começar sua carreira como professora. Os jogos trazem o desafio de planejamento de missões que são as aulas que ela vai dar.

No módulo 1 - digital, são oito aulas em formato de missões, que a professora vai precisar planejar para jogar e, conforme vai experimentando, vai mudando sua maneira de se posicionar como educadora. Lurdinha começa como uma professora tradicional, focada em si mesma e vai se construindo como uma professora que começa a incluir os seus estudantes cada vez mais. Nas últimas missões começa a entender que os alunos podem ser o centro do processo educativo. dessa forma começa a pensar estratégias interessantes para os seus alunos também fazerem parte do processo. No módulo 1, só é possível usar as mídias que são mais comuns e tradicionais nas escolas como: caderno, quadro, livro, fotografia, que a Lurdinha tem como base midiática para as suas primeiras experiências no jogo.

No módulo 2 - digital, é quando Lurdinha vai para 1990, assume o papel de mídia-educadora e avança para a geração do audiovisual. Lurdinha começa a pensar também como incluir vídeo, rádio, gravador e som. Nesse jogo, Lurdinha passeia pela escola e tenta ajudar os professores, que são os teóricos da educação, que determinam as missões, e pedem ajuda para pensar suas aulas, incluindo mídias. Nesse passeio pela escola, ela conversa com os alunos, com os professores e vai aprendendo um pouquinho mais sobre as mídias e sua relação com a didática.

No módulo 3 - digital, ela chega ao século XXI e passa a trabalhar com as mídias digitais, além das tradicionais e audiovisuais. Nesse jogo, Lurdinha aprende sobre metodologias ativas e vai tentar pensar como fazer o planejamento das missões utilizando as mídias, considerando o perfil de inteligências múltiplas dos seus estudantes. As metodologias ativas presentes no módulo 3 do Game Comenius são: aprendizagem baseada em problemas (que acontece apenas na sala de aula), sala de aula invertida (inclui também o quarto dos estudantes) e aprendizagem baseada em projetos (que traz o espaço escolar e vários locais da cidade como integrantes do planejamento).

Quanto à perspectiva crítica e criativa, o módulo 2 do Game Comenius tem um modo criador que desafia os jogadores a pensar uma missão e depois jogar essa criação dentro do próprio jogo digital, fazendo seu próprio planejamento, escrevendo os diálogos dos personagens, os feedbacks dos estudantes e escolhendo quais mídias considera mais adequadas para cada objetivo pedagó-

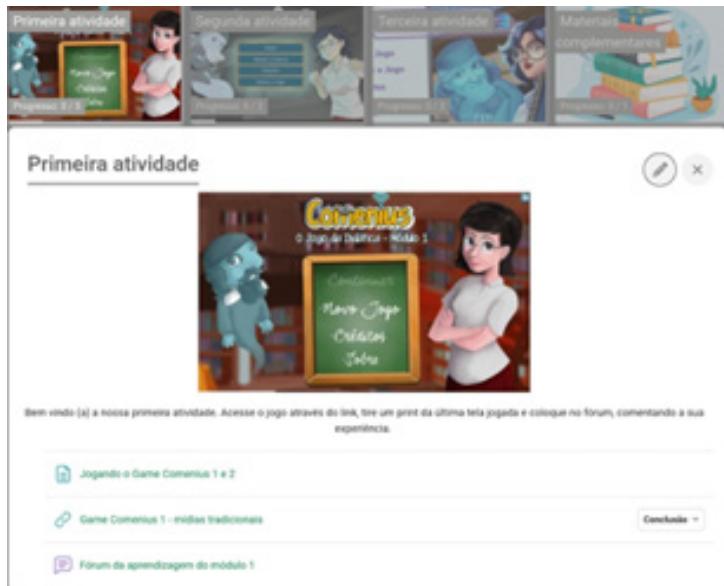
⁴ Plataforma com os módulos e outros formatos do Game Comenius. Disponível em: <https://gamecomenius.ufsc.br/> Acesso em 29 ago. 2024.

gico, colocando ali suas justificativas. Essa proposta de educar “através das mídias”, propõe que professores e alunos, ao mesmo tempo que jogadores, atuem como game designers. O planejamento realizado pelo jogador gera um PDF com o plano de ensino e também leva ao jogo digital, permitindo que jogue o que criou, vivenciando a experiência de experimentar participar da produção do jogo como se tivesse feito parte da equipe de desenvolvimento.

4. Metodologia

Para motivar reflexão e prática, o projeto Game Comenius tem como metodologia principal a realização de oficinas e cursos presenciais e online, que buscam trabalhar os conhecimentos prévios dos cursistas, seus letramentos midiáticos, quais as experiências que cada um traz com jogos e com o planejamento didático. As oficinas têm por base o ambiente virtual do Moodle, onde são disponibilizadas as várias etapas da oficina em forma de painel, de maneira que o cursista tem a possibilidade de estudar de forma autônoma (Figura 1). Com isso, além da descrição da atividade em cada módulo, pode-se assistir vídeos tutoriais através publicados na plataforma Youtube.

Figura 1 - Organização das atividades no Moodle



Fonte: Dados da pesquisa.

No caso que será aqui descrito, a metodologia da oficina envolveu as seguintes etapas: foi solicitado inicialmente aos cursistas que respondessem a um questionário para delimitação do seu Perfil Midiático e de jogador através do *Google Forms*, cujo link foi disponibilizado dentre as informações iniciais no Moodle. Nas etapas seguintes da oficina, o cursista deveria acessar realizar três atividades/módulos, conforme exemplo da Figura 1, sendo direcionado para a página onde se encontram as orientações, o link do jogo e fórum de aprendizagem.

Na primeira atividade, os cursistas deveriam jogar os módulos 1 e 2 do Game Comenius, na segunda o modo criativo do módulo 2 e na terceira atividade, o módulo 3. Em cada atividade o cursista deveria postar o registro da tela do jogo no fórum do Moodle, correspondente a cada módulo, acompanhado de comentários sobre a experiência, dificuldades, aprendizagens e ideias que

surgiram no processo.

5. Apresentação e análise dos dados

Foram 30 cursistas inscritos para a oficina “Game Comenius e a Aprendizagem Baseada em Jogos de Formação para as Mídias na Educação”, ofertada de modo assíncrono, através do Moodle da Unipampa, entre 20 e 27 de novembro de 2024, sendo 16 cursistas ativos. Destes, oito tiveram aproveitamento de 100%, dois de 92% e seis abaixo de 50%. O sistema de progressão por porcentagem foi uma maneira de avaliar o progresso dos cursistas e diz respeito à proposta de gamificação da oficina através do Moodle, possibilitando ao cursista e aos instrutores o acompanhamento da evolução da resolução das atividades.

O levantamento do perfil dos cursistas, com base em 13 respostas ao formulário Google Forms, indicou que a maioria tinha entre 32 e 40 anos (38%), sendo predominantemente do gênero feminino (77%) e formada em Ciências Humanas (46%). Apesar de 38% já terem concluído a graduação, 54% ainda se identificavam como estudantes, o que refletia que 46% não atuavam na área da Educação. A maioria (61%) estava vinculada à modalidade EaD da UNIPAMPA, localizada no Rio Grande do Sul. Em relação ao perfil midiático, os cursistas demonstraram um conhecimento limitado sobre jogos, embora esperassem que estes pudessem ser eficazes no ensino. Cerca de 38% jogavam ocasionalmente para lazer ou aprendizado, com 77% se identificando como “exploradores”, apesar de 61% se considerarem não jogadores.

Em termos de práticas pedagógicas, os cursistas que já atuavam se dividiam entre abordagens tradicionais, com ou sem o uso de mídias, e metodologias ativas. As atividades mais comuns incluíam aulas expositivas, apoio individualizado e exercícios práticos, enquanto o uso de recursos digitais, como redes sociais e hipertextos, ocorria eventualmente ou nunca. Entre os principais desafios enfrentados em sala de aula, 31% destacaram a motivação e o engajamento dos alunos, enquanto o uso de mídias para avaliações e questionários online era uma prática comum para 31% dos participantes.

Para analisar as postagens dos cursistas nos fóruns foram organizados os dados em quadros e foi utilizado o Chat GPT como software de sintetização dos textos dos feedbacks, relacionando as postagens entre si a partir dos enunciados. No Quadro 1, 2 e 3 foram colocadas as postagens dos feedbacks dos cursistas no Moodle referentes aos três módulos jogados. O Quadro 1 mostra as reflexões dos cursistas sobre a experiência com o Game Comenius - módulo 1.

Quadro 1 - Fórum da aprendizagem do módulo 1

Enunciado do fórum

Agora que já jogou e analisou o Game Comenius - módulo 1, você pode comentar aqui sobre a experiência com o jogo, suas dificuldades, aprendizagens e ideias que surgiram no processo.

Ah sim!!! Compartilhe conosco um print da tela do Feedback da última missão que jogou!

Respostas

- Cursista 1 O jogo é muito interessante. É importante ressaltar que os jogos englobam ambientes interativos, onde esse jogo possui a capacidade de prender a atenção do jogador e oferecer desafios que demandam algumas habilidades. Além disso, é um recurso adequado e coerente, proporcionando experiências e ampliando os conhecimentos.
- Cursista 2 Senti dificuldade com o jogo.
- Cursista 3 Olá! Não consegui tirar o print da tela por limitações do meu computador, porém, adorei o jogo. Parabéns!
- Cursista 4 O jogo Comenius é bastante interessante, traz a possibilidade de aplicar diferentes recursos didáticos nas aulas, em simulações, explorados em cada missão, usados nas aulas e recebendo feedback do desempenho. Permite entender melhor como cada uma funciona numa prática para os objetivos da aula.
- Cursista 5 Acredito que o modo como o jogo foi construído serviu como uma boa direção/base de como se construir uma aula, especialmente para que professores em formação possam ter uma noção melhor de como dar os seus primeiros passos.
- Cursista 6 A parte de perguntas e respostas (quiz) adicionou uma dinâmica diferente e legal, que forçou a exercitar um pouco mais o conhecimento sobre algumas das mídias utilizadas dentro do jogo.
- Cursista 7 Se o jogo continuar recebendo updates para ficar mais “completo”, pode ser uma ótima maneira de ensinar novos professores.
- Cursista 8 Eu adorei o jogo. Super interessante. Porém é muito lento para carregar.
- Cursista 9 Acredito ser uma ferramenta bem interessante para ensino nos cursos de licenciatura. Não tive problemas nos jogos em si, só demorou bastante para eu conseguir carregar. É bem possível que seja a minha internet.
- Cursista 10 Olá! A atividade 1 não consegui realizar. Não abriu.
- Cursista 11 A atividade 2 me fez refletir sobre o momento de planejamento das aulas: a importância de observar o ambiente e manter o diálogo com os envolvidos na escola.
- Cursista 12 Achei muito interessante, simular montar uma aula, a reação da turma com as escolhas. Apenas achei o jogo um pouco “pesado” para carregar.
- Cursista 13 Boa noite! Sou a cursista 11, graduanda em História pela UAB Unipampa e pós-graduanda em Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa e preciso dizer que estou apaixonada pelo Comenius módulo 1. Creio que é uma ferramenta extremamente útil para a formação de professores, abordando os recursos mais comuns utilizados e conseguindo esclarecer para quais objetivos devem ser utilizados. Em minha opinião, o quiz faz com que o jogo tenha um elemento extra que agrega conhecimento e curiosidades, o storytelling é envolvente, as missões fazem com que nós jogadores tenham a autonomia e produção, sendo “semi autores” no jogo. Adorei, só falta ir melhorando o gráfico e difundir a ferramenta aos cursos de licenciatura, com certeza será incrivelmente útil! Segue print do dia 2, mas com certeza jogarei até o final.

Cursista 14 Gostei bastante do jogo, exige muita interação por parte do jogador, e várias habilidades que podem ser aprimoradas ou até mesmo desenvolvidas com a ajuda do jogo.

Cursista 15 Foi a primeira experiência que tive com esse tipo de jogo. Acredito ser muito desafiador para nós educadores, nesse mundo tecnológico, cheio de recursos midiáticos e novas descobertas. Gostei muito desse desafio e experiência!

Fonte: Dados da pesquisa.

As postagens dos cursistas sobre o jogo Comenius 1 revelam um conjunto de impressões variadas que permitem identificar tendências e pontos de destaque a respeito da ferramenta educacional: Engajamento e interação (C1, C3, C4, C11, C14); Desenvolvimento de habilidades pedagógicas (C1, C4, C6, C11); Críticas técnicas e sugestões de melhoria: (C7, C8, C9, C10); Reflexões sobre o uso do jogo na formação de professores: (C6, C10, C11); Elementos motivadores e inovadores (C6, C11) e Desafios técnicos e pessoais (C2, C9). Mais especificamente, as postagens destacam o potencial do jogo como uma ferramenta interativa e desafiadora, especialmente útil para a formação de professores (C1, C4, C6, C11). Alguns dos cursistas elogiaram a capacidade do jogo em simular práticas pedagógicas, oferecendo feedbacks e promovendo o desenvolvimento de habilidades didáticas (C1, C4, C6). Elementos como o quiz e o storytelling foram citados como motivadores e enriquecedores da experiência (C6, C11). No entanto, foram apontadas dificuldades técnicas, como lentidão e problemas com atividades específicas (C7, C8, C9, C10), sugerindo a necessidade de melhorias no desempenho do jogo.

As dificuldades apareceram em relação à limitação em transitar entre o papel de consumidor e produtor de conteúdo no ambiente do jogo. O Cursista 15, que teve sua primeira experiência com esse tipo de ferramenta, mencionou o desafio de lidar com os recursos midiáticos envolvidos, o que reflete a necessidade de desenvolver habilidades relacionadas ao letramento midiático. Essas experiências mostram que, além de aprender com o jogo, os cursistas também estão desenvolvendo competências para navegar e produzir em ambientes digitais, um aspecto central do letramento midiático. Mesmo com esses desafios, o jogo é visto como uma ferramenta promissora para a educação (C11, C15). Apesar de alguns cursistas terem dificuldades com o jogo, suporte tecnológico e internet, a grande maioria dos comentários avaliou positivamente a proposta do jogo, considerando a formação inicial de professores e reflexões acerca do planejamento e inserção das mídias no ensino. Nesse sentido, avalia-se que houve um saldo agregador para a ampliação do letramento midiático desses sujeitos, conforme a proposta do próprio Game Comenius.

A atividade seguinte estava voltada para o jogo 2, que traz as mídias audiovisuais, além das mídias tradicionais. Pelos comentários, os cursistas perceberam esse “avanço” temporal e a mecânica do jogo que difere consideravelmente do módulo 1, como se vê no Quadro 2. Algumas palavras positivas foram tais como dinâmico (C1, C8), maravilhoso (C2), parabéns (C3), ótima proposta e clara evolução (C4, C6), interessante (C7), mostram que alguns dos jogadores apreciaram o módulo 2.

Quadro 2 - Fórum da aprendizagem do módulo 2

Enunciado do fórum

Agora que já criou uma missão no Game Comenius - módulo 2, você pode comentar aqui sobre a experiência com o jogo, suas dificuldades, aprendizagens e ideias que surgiram no processo.

Ah sim!!! Salve aqui sua missão em pdf. E compartilhe conosco um print da tela do feedback da missão que criou e jogou!

Respostas

Cursista 1	Achei o jogo bem dinâmico, uma vez que nos aproxima do cotidiano escolar.
Cursista 2	Nossa o jogo é maravilhoso, pois trabalhou muito bem a dinâmica para ensinar a trabalhar mídia educação.
Cursista 3	Olá! Não conseguir tirar o print da tela por limitações do meu computador, porém, adorei o jogo. Parabéns!
Cursista 4	Ótima proposta, ferramenta prática que permite uma simulação do contexto de planejamento, bom para usar na sala com os alunos. Habilitar o feedback dos alunos automático com base nas escolhas também, uma forma a mais. Senti falta de algumas mídias e de mais formas de mesclar elas
Cursista 6	O segundo jogo mostrou uma clara evolução em relação ao primeiro, e foi uma experiência muito mais completa para aprender mais sobre alguns conceitos no dia-a-dia dos professores e como realizam algumas atividades como planejamento de aulas.
Cursista 7	Para professores em formação, é uma ótima ferramenta para simular algumas das atividades que irão realizar.
Cursista 8	Em relação a possíveis ideias para o jogo, não tive nenhuma até o momento.
Cursista 9	Achei muito interessante, porém a minha conexão hoje está bem ruim o que me impede de terminar o jogo.
Cursista 10	Achei a interface melhor que o primeiro. Bem mais dinâmico. Ao criar a aula, senti dificuldade em digitar o texto e senti falta de mais mídias para escolher.
Cursista 14	É uma atividade que demonstra muito estudo, muita tecnologia. Abre caminhos para o estudante construir os conhecimentos de maneira dinâmica. Adorei!
Cursista 14	Achei interessante a ideia de montar uma aula, porém não consegui digitar nada, nem nome, nem informação, nada, talvez por estar jogando no tablet e não em um computador.
Cursista 14	Não conhecia o jogo, e a primeira impressão que fica é o quanto é promissor.

Fonte: Dados da pesquisa.

Os comentários revelam uma diversidade de opiniões que destacam tanto os pontos positivos quanto as limitações do Comenius 2. A dinâmica e a proximidade com o cotidiano escolar foram elogiadas, com o jogo sendo considerado uma ferramenta eficaz para simular atividades de planejamento de aulas (C1, C2, C4, C6). Muitos cursistas ressaltaram seu potencial para a formação de

professores, especialmente por permitirem a prática de conceitos essenciais (C4, C6). No entanto, alguns apontaram a falta de variedade de mídias e dificuldades técnicas, como problemas ao digitar informações (C4, C9, C10), além de limitações quando usado em dispositivos como tablets (C10). Sugestões de melhorias incluem o *feedback* automático dos alunos com base nas escolhas feitas no jogo (C4). Cursistas também perceberam uma evolução significativa entre as versões, com uma interface mais dinâmica e uma experiência mais completa (C6, C8). No entanto, problemas técnicos e de conexão prejudicaram a experiência para alguns (C3, C7, C10). No geral, a ferramenta foi considerada promissora, especialmente para aqueles que a utilizaram pela primeira vez (C14). Novamente, apesar das limitações tecnológicas físicas e de conexão, a maioria dos cursistas demonstraram conseguir se conectar com a história e explorar o jogo.

Quanto ao módulo 3 do Game Comenius, há uma atenção para os recursos digitais, apontados pelos próprios cursistas que citam, inclusive, a perspectiva de engajamento dos alunos no processo de aprendizagem, bem como a capacitação de professores para a integração dessas mídias ao planejamento didático e à prática educativa.

Quadro 3 - Fórum da aprendizagem do módulo 3

Enunciado do fórum

Agora que já jogou e analisou o Game Comenius - módulo 1, você pode comentar aqui sobre a experiência com o jogo, suas dificuldades, aprendizagens e ideias que surgiram no processo.

Ah sim!!! Compartilhe conosco um print da tela do Feedback da última missão que jogou!

Respostas

- Cursista 1** O jogo possibilita aprimorar a prática docente, uma vez que nos aproxima da sala de aula e também nos mostra como utilizar as mídias digitais e tecnologias ativas no âmbito escolar, ressaltando a importância das ferramentas digitais para chamar a atenção dos alunos, para que se tornem seres mais participativos, bem como sua importância para a formação continuada dos professores, visto que os mesmos podem simular um planejamento didático adaptado às mídias digitais disponíveis.
- Cursista 2** Sentir dificuldade no game infelizmente.
- Cursista 3** Olá! Não conseguir tirar o print da tela por limitações do meu computador, porém, adorei o jogo. Parabéns!
- Cursista 4** Olá, o jogo permite ir testando formas diferentes de mídias e aperfeiçoando nas aulas
- Cursista 7** Permite usar mídias bem atuais, testar e ver a reação dos alunos e sua interação é muito bom para o aprendizado na simulação.
- Cursista 8** Eu gostei muito dessa atividade. Porém como a minha rede está lenta não consigo aproveitar tão bem.
- Cursista 8** Particularmente gostei muito desse módulo 3. É uma maneira perfeita de aprender e ensinar aos alunos sobre metodologias mais modernas de ensino, simulando como funcionam na prática.

Cursista 9	As três atividades do Módulo III são excelentes. É uma forma de, através do jogo digital, refletir sobre nossa prática pedagógica, para melhorá-la. Gostei muito! Só ao ouvir a música de fundo no jogo me despertou tristeza. Abraço. Parabéns!
Cursista 10	Novamente, não consegui inserir informações, no momento de digitar o nome da metodologia 3 não apareceu o teclado para conseguir digitar, não consegui continuar jogando por causa disso.
Cursista 14	Gostei bastante do jogo e principalmente do feedback na forma de devoluta.

Fonte: Dados da pesquisa.

As postagens sobre o Jogo 3 destacam tanto seus benefícios pedagógicos quanto as dificuldades técnicas enfrentadas pelos cursistas: Aprimoramento da prática docente e integração das mídias digitais, aproximando os professores do ambiente escolar e simulando o uso de mídias digitais e tecnologias ativas no planejamento didático (C1, C4, C8). Desenvolvimento de metodologias modernas: Os cursistas valorizaram a ferramenta por ensinar metodologias de ensino modernas, permitindo a experimentação com diferentes mídias e a observação da interação dos alunos durante as simulações (C1, C8, C9). *Feedbacks* e devolutivas: O *feedback* recebido durante o jogo foi elogiado, contribuindo para a reflexão sobre a prática pedagógica (C9, C14). Dificuldades técnicas: alguns cursistas enfrentaram dificuldades técnicas, como a impossibilidade de inserir informações e problemas de digitação, além de uma conexão lenta que prejudicou a experiência (C2, C7, C10). O impacto emocional também foi mencionado, com um cursista expressando tristeza ao ouvir a música de fundo do jogo (C9). Em suma, embora o Jogo 3 tenha sido amplamente reconhecido como uma ferramenta valiosa, as dificuldades técnicas afetaram a experiência de alguns participantes.

Algumas das dificuldades relatadas pelos cursistas estão relacionadas ao fato de que o Comenius 3 foi projetado para ser jogado em um notebook, e não em dispositivos móveis, como celulares ou tablets. Talvez a falta de informação sobre essa limitação do uso em dispositivos móveis tenha contribuído para uma experiência menos proveitosa de jogabilidade. Demonstra por um lado que é preciso que a comunicação sobre os requisitos técnicos do jogo seja eficiente para garantir que todos os usuários possam se preparar para vivenciar a experiência que ele permite mas, por outro, reforça que as práticas sociais hegemônicas se constituem no celular como a mídia naturalizada na mediação tecnológica do cotidiano, inclusive de estudantes e professores. Reforça neste sentido, que, os cursistas, participantes dessa oficina, estão imersos em relações permeadas pelas redes, recursos digitais e práticas midiáticas, reflexo da cultura digital em que o mundo está inserido. De modo geral, os cursistas estabeleceram relações entre o contexto midiático em que se encontram e sua própria formação, refletindo sobre suas práticas pedagógicas voltadas à integração da mídia-educação na atuação profissional, com a mediação de um jogo educativo voltado para essa temática.

Sobre jogos com finalidade educativa, Boller e Kapp (2018) dizem que estes

são destinados a ajudar jogadores a desenvolver novas habilidades e novos conhecimentos, ou a reforçar [as habilidades] os já existentes. [...] O objetivo final é permitir o alcance de algum tipo de resultado de aprendizagem enquanto o 'jogador' está envolvido ou imerso num processo de aprendizado. (Boller; Kapp, 2018, p. 40)

Pelos resultados da oficina, o jogo, de acordo com a sua proposta lúdica e engajadora demonstrou ter esse potencial de envolver as pessoas, motivar e convidar a criação de estratégias que possam melhorar a performance a partir dos *feedbacks* emitidos ao jogar.

Conclusão

A partir dessa oficina, pudemos analisar e perceber que houve o engajamento dos cursistas em relação aos módulos digitais do Game Comenius, tendo em vista que realizaram as missões, receberem *feedbacks*, encararam os desafios impulsionados pelas missões e os outros elementos que constituem o jogo, e, a partir disso, conforme pode ser observado pelos comentários realizados pelos cursistas nos fóruns, houve a ampliação do letramento midiático, uma aprendizagem baseada em jogos, proveniente da experiência e reflexão com, sobre e através do jogo.

Enquanto professoras e pesquisadoras, convidamos você, leitor, a jogar o Game Comenius e experimentar essa proposta formativa de aprendizagem baseada em jogos para as mídias. Esperamos que este trabalho, assim como a oficina realizada, sejam instigantes o suficiente para motivar os professores atuantes e em formação a ter uma ideia de que é possível integrar jogos na educação, que é possível fazer planejamento midiático a partir do lúdico. As mídias têm um potencial que é preciso se apropriar e podem levantar questões, principalmente nos jogos onde é possível criar, tendo em vista que essas metodologias, essas maneiras de ensinar, são coerentes com o nosso tempo.

O Game Comenius propõe pensar a formação e intervenção com jogos para professores e estudantes, com intuito de ampliação do letramento midiático. Busca trazer reflexões críticas e práticas sobre o planejamento, abordando as questões da mídia de uma forma lúdica, que pode ser aplicada tanto na educação presencial quanto na educação à distância. Além disso, tenta motivar a conscientização de que, dependendo do objetivo pedagógico, estratégias diferentes podem ser trabalhadas com os estudantes.

Finalmente, a oficina online com Game Comenius digital é um exemplo de que a formação de professores pode ser feita em cursos a distância, dependendo do formato dos jogos e dos objetivos pedagógicos a serem alcançados. Vale lembrar que o próprio projeto tem em sua proposta essa possibilidade ao criar o jogo de cartas Comenius Pocket e o Comenius RPG, desenvolvidos para serem jogados em grupos, de modo presencial, com o mesmo intuito de promover a reflexão e a prática dialógica sobre o uso de mídias na educação.

6. Referências

- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 1977.
- BEHAR, Patricia Alejandra. O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância. **Jornal da Universidade**. 2020. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>. Acesso em: 4 abr. 2021.
- BEHAR, Patricia Alejandra et al. Competências conceito, elementos e recursos de suporte, mobilização e evolução. In: BEHAR, Patricia Alejandra. (org.). **Competências em Educação a Distância**. 1. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.
- BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. - 3. ed. rev. - Campinas, SP: Autores Associados, 2009.
- BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para aprender**: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS, 2018.
- BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacao-erealidade/article/view/13077/10270>. Acesso em 06 ago. 2022.
- CRUZ. Dulce Márcia. Letramento midiático na educação a distância. In: FIDALGO, F. S. R.; CORRADI, W. J.; LIMA, R. N. de S.; FAVACHO, A.; ARRUDA, E. P. (Org.). **Educação a distância: meios, atores e processos**. 1ed. Belo Horizonte: CAED UFMG, 2013, v. 1, p. 81-94.
- CRUZ, Dulce Márcia. JOGAR, ANALISAR, CRIAR JOGOS E REFLETIR SOBRE SEU USO EM PRÁTICAS PEDAGÓGICAS. **Rev. FAEEBA** – Ed. e Contemp., Salvador, v. 30, n. 64, p. 158-180, out./dez. 2021.
- CRUZ, Dulce Márcia; RAMOS, Daniela. Games e formação docente. In: SAMPAIO, F. F.; PIMENTEL, M., SANTOS, E. (Org.). **Informática na Educação**: games, inteligência artificial, realidade virtual/aumentada e computação ubíqua. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, livro 7, 2021, p. 1-27. Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/games-e-formacao-docente/>. acesso 03 out. 2023
- CRUZ, Dulce Márcia; SOUZA, Terezinha Fernandes Martins de. Letramento midiático. In: MILL, Daniel. (org.). **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologia e de Educação a Distância**. Campinas, SP: Papirus, 2018.
- CRUZ, Dulce Márcia; VENTURA, Lidnei. Mídia. In: MILL, Daniel (org). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2018.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. - 2. ed. - São Paulo: Cortez, 2013.

VAN ECK, R. **Digital Game-Based Learning**: Still Restless, After All These Years. EDUCAUSE Review, 2015, p. 13-28.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Agradecimentos

Bolsa produtividade do CNPq - Brasil (305576/2020-8)

O COMPONENTE CURRICULAR NO MOODLE: INTEGRAÇÃO ENTRE O PEDAGÓGICO E O TECNOLÓGICO

Verônica Morales Antunes¹

Resumo

A implementação de componentes curriculares em ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs), como o Moodle apresenta desafios e oportunidades que demandam um olhar atento para a integração entre aspectos pedagógicos e tecnológicos. Este trabalho explora como o Moodle pode potencializar a experiência de ensino e aprendizagem, com base no material produzido pela servidora Verônica Morales Antunes e no artigo “Ambiente Virtual Moodle: Integrando o Pedagógico e o Tecnológico - Um Modelo Template Possível”. Além disso, relata a oficina realizada no XI Fórum EaD, a qual envolveu 8 (oito) participantes em uma atividade prática de avaliação e melhoria de componentes curriculares. Como resultado, a realização da oficina contribuiu para a melhoria destes, nos cursos de Letras Português EaD, Gestão Ambiental e Pedagogia EaD da UNIPAMPA.

Palavras-chave: Moodle; Educação a Distância; Ambientes Virtuais de Aprendizagem; Tecnologia Educacional; Design Instrucional.

1. Introdução

O Moodle, é uma plataforma amplamente utilizada para educação a distância (EaD), e oferece uma variedade de ferramentas que permitem organizar, gerenciar e acompanhar o progresso dos estudantes. A personalização de cursos e a flexibilidade na inclusão de recursos o tornam uma escolha viável para diversas realidades educacionais. Segundo Antunes (2022), a construção de componentes curriculares no Moodle, deve ir além da simples transferência de materiais do ambiente físico para o virtual. É essencial considerar uma organização didático-pedagógica que promova a interação entre estudantes, professores e conteúdos, respeitando as características da modalidade EaD.

2. Metodologia

Este trabalho é parte da oficina realizada no XI Fórum EaD, que contou com a participação de 8 participantes. A atividade foi desenvolvida em duas etapas:

1. Primeira etapa: Realização da verificação/autoavaliação de um componente curricular no

¹ Pedagoga – Unipampa. Mestre em Educação e Tecnologia. E-mail: veronicaantunes@unipampa.edu.br.

Moodle, que poderia ser de autoria própria ou de outro professor(a).

2. Segunda etapa: Realização de melhorias no componente curricular, com base nas observações do *checklist* aplicado na etapa anterior. As alterações realizadas foram registradas com *print screen*, ou, na ausência de melhorias, *prints* do estado original do componente foram incluídos.

Os participantes responderam ao *checklist* fornecido, anexaram os *prints* e postaram o arquivo na tarefa. Além disso, a metodologia incluiu a análise do modelo *template* descrito no artigo de referência e experiências práticas realizadas pela autora e participação no Fórum de interação.

3. Resultados e Discussão

Integração entre o Pedagógico e o Tecnológico

O artigo de referência destaca que um modelo *template* bem estruturado pode ser a chave para alinhar o pedagógico ao tecnológico. Essa abordagem inclui:

- **Organização Modular:** Dividir o curso em módulos ou semanas, com objetivos claros, atividades específicas e recursos de apoio.
- **Design Instrucional Consistente:** Uso de padrões visuais e textuais que facilitem a navegação e promovam a usabilidade.
- **Utilização de Recursos Interativos:** Ferramentas como fóruns, questionários, glossários e bases de dados incentivam a participação ativa dos estudantes.

A experiência prática descrita no modelo, sugere que a integração bem-sucedida resulta em maior engajamento dos alunos e em melhores resultados de aprendizagem.

Oficina no XI Fórum EaD

Os resultados da oficina demonstraram a importância de atividades práticas para a capacitação de docentes no uso do Moodle. Os participantes relataram que o checklist foi uma ferramenta útil para identificar pontos de melhoria e promover reflexões sobre as práticas pedagógicas no AVA. A realização por parte dos participantes contribuiu para a melhoria de 8 (oito) componentes curriculares nos cursos da UNIPAMPA, especificamente nos cursos de Letras Português EaD, Gestão Ambiental e Pedagogia EaD/UAB. Essas melhorias reforçaram o potencial do Moodle como uma plataforma dinâmica e interativa.

Boas Práticas no Uso do Moodle

Para alcançar a eficácia na implementação de componentes curriculares, algumas boas práticas podem ser consideradas:

1. **Planejamento Colaborativo:** Envolver a equipe pedagógica e técnica desde a concepção do curso.
2. **Acompanhamento e Feedback:** Monitorar as atividades dos estudantes e fornecer retor-

nos regulares.

3. **Acessibilidade:** Garantir que os conteúdos estejam disponíveis para todos, considerando diversidades e limitações tecnológicas.

4. **Formação de Docentes:** Capacitar os professores para o uso pleno das ferramentas disponíveis no Moodle.

4. Considerações Finais

A organização de componentes curriculares no Moodle não é apenas uma questão de transposição de conteúdos, mas sim de uma reconfiguração do processo de ensino-aprendizagem. A integração entre o pedagógico e o tecnológico, conforme sugerido por Antunes (2002) e exemplificado no artigo analisado, representa um avanço significativo na construção de práticas educacionais que atendam às demandas contemporâneas. As atividades práticas realizadas na oficina do XI Fórum EaD reforçam a relevância de capacitações contínuas para docentes e discentes, visando transformar o Moodle em um ambiente verdadeiramente eficaz para a educação a distância.

5. Referências

MORALES ANTUNES, Verônica. MENEZES MENDES, Elvis Galarca. **Ambiente Virtual Moodle: Integrando o Pedagógico e o Tecnológico - Um Modelo Template Possível**. Disponível em: <https://sites.unipampa.edu.br/ead/files/2022/11/ambiente-virtual-moodle-integrando-o-pedagogico-e-o-tecnologico-um-modelo-template-possivel.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2024. ESUD/CIESUD, 2022.

Anexo

Check List/autoavaliação do Componente Curricular no MOODLE



Pró-Reitoria de Graduação



Divisão de Educação a Distância

Check List/autoavaliação do Componente Curricular no MOODLE

Curso:

Componente Curricular:

Link do componente curricular no MOODLE:

Ano/Semestre:

Professor (a):

e-mail:

Data:

Etapa 1 - Autoavaliação do componente curricular no MOODLE

Itens	Apresenta (sim ou não)
Possui logomarcas atualizadas (UNIPAMPA, EaD <u>UAB</u> e CAPES, conforme for o caso).	
Possui Fórum de avisos.	
Possui espaço para responder dúvidas. <i>Por exemplo: Fórum de dúvidas e sugestões</i>	
Apresenta professores (as) e tutores (as). <i>Apresentação do professor(a), boas-vindas aos estudantes, apresentação dos(as) tutores(as) e horários de atendimento.</i>	
Apresenta o componente curricular. <i>Apresentação do componente curricular, como está organizado, orientações sobre a dinâmica das aulas, com o intuito de aproximar o aluno das atividades que serão desenvolvidas.</i>	
Apresenta o plano de ensino em arquivo.	
Possui cronograma das atividades a distância e presenciais.	
As formas de avaliação estão claras e visíveis.	
Há organização do conteúdo das atividades em unidades e subunidades. <i>Está organizado em tópico, módulo ou semana conforme a proposta do curso. Estão ocultos conforme as datas apresentadas.</i>	
A estrutura de tópicos/semanas está organizada levando em	

consideração a carga horária do componente, a especificidade do conteúdo e os recursos didático-pedagógicos disponibilizados.	
Os conteúdos são disponibilizados de modo objetivo e claro.	
O ambiente virtual apresenta atividades de fixação, reflexão e interação.	
Possui a Barra de Progresso com programação das atividades.	
Há um espaço com a finalização do componente curricular. <i>O professor, por exemplo, poderá finalizar o seu componente curricular, colocando alguma mensagem, dica para a continuidade do curso ou dos próximos componentes curriculares, ou algo que julgar importante sinalizar sobre seu componente curricular.</i>	
Possui o Bloco de acessibilidade.	
Possui o Bloco calendário.	
Possui o Bloco usuários online.	
Os materiais oferecem alternativas equivalentes em texto para conteúdos não textuais. <i>Alguns exemplos: Disponibilizar texto alternativo para imagens, caso necessário descrições detalhadas. Disponibilizar legendas em vídeos. Disponibilizar transcrição para podcasts.</i>	
As imagens, figuras e tabelas utilizadas estão referenciadas, apresentando legenda e fonte.	
As finalidades dos recursos/atividades estão de acordo com o plano de ensino do componente curricular, potencializando a realização das ações através de enunciados, informações, direcionamento das ferramentas a serem utilizadas, etc.	
A utilização de artigos científicos, textos retirados da internet e trechos ou capítulos de livros respeita os direitos autorais.	
Estão presentes as referências bibliográficas do material utilizado. <u>com</u> a identificação de autores e suas respectivas fontes.	

Outras Observações relevantes e/ou apontamentos sobre os itens:

O COMPROMISSO ASSUMIDO COM A QUALIDADE DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: O INÍCIO DO PROCESSO DE INSTITUCIONALIZAÇÃO DA EAD NA FURG

Daniele Barros Jardim¹

Denise Vieira de Sena²

Marisa Musa Hamid³

Zélia de Fátima Seibt do Couto⁴

Resumo

A presente escrita faz parte da Roda de Conversa sobre o Dia Nacional da Educação a Distância, com a temática “Qualidade da EaD em foco”, do XI Fórum EaD Educação a Distância em tempos de Inteligência Artificial: a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível, em parceria com a Unipampa, a UFRGS, a UFSM, a FURG, a UFPEL e UniRede. Nesse evento, a FURG foi convidada para dialogar com as demais instituições, apresentando as estratégias para a construção da Política de Educação à Distância da universidade.

Palavras-chave: educação a distância; qualidade na educação; ensino superior; política institucional.

1. Introdução

Entendida na estrutura da Universidade Federal do Rio Grande – FURG como um Órgão vinculado à Reitoria por sua função transversal, a SEaD vem atendendo ao Ensino, à Pesquisa e à Extensão por meio da proposição de seus projetos e pelo suporte pedagógico, de gestão e de tecnologias, às ofertas de cursos de graduação e pós-graduação. Em seu Regimento Interno, no CAPÍTULO II - DAS ATRIBUIÇÕES - Art. 2º: A SEaD tem como objetivo planejar e coordenar o desenvolvimento das políticas de Educação a Distância (EaD), em articulação com as Pró-Reitorias e Unidades Acadêmicas, promovendo as condições necessárias ao desenvolvimento qualificado dos cursos e ações de educação a distância na FURG (PDF 23116.007547/2023-39 (furg.br)).

Nesse sentido, a EaD da FURG está inserida no Plano de Desenvolvimento Institucional-PDI

¹ Pedagoga/Coordenadora Pedagógica em EaD – Universidade Federal do Rio Grande - FURG. Doutora em Educação Ambiental. E-mail: danielejardim@furg.br

² Professora/Instituto de Matemática Estatística e Física- IMEF – Universidade Federal do Rio Grande - FURG. Doutora em Educação em Ciências e Matemática. E-mail: denisevrsena@gmail.com

³ Licenciada em Letras/Coordenadora de Projetos em EaD/Coordenadora Adjunta UAB - Universidade Federal do Rio Grande - FURG. Mestre em Educação. E-mail: marisamusa44@gmail.com

⁴ Arte-educadora/Secretária de EAD da FURG 2020-2024 – Universidade Federal do Rio Grande - FURG. Doutora em Educação Ambiental. E-mail: zelia@furg.br

da instituição, no Eixo Ensino, Objetivo 8 - Consolidar a Educação a Distância (Final_revisado_PDI_2024_2028.pdf (furg.br) - pág 84) no qual está registrado como estratégia aprovar a Política de EAD da FURG. Em seu plano de ação anual, estão indicadas as metas propostas pela unidade, para atingir o objetivos propostos no PDI para os próximos 4 anos (<https://abre.ai/jHi4>), dos quais destacamos a pesquisa e inovação; Estabelecer um protocolo técnico para auxiliar na criação de novos cursos EAD; Expandir a oferta de cursos no Sistema UAB e institucionais sem fomento; melhorias no ambiente virtual de aprendizagem para ações transversais de EAD; Implementar um sistema de comunicação online para informação acadêmicas dos cursos EAD; atividades de acolhimento e pertencimento à universidade; pesquisar ferramentas de comunicação que facilitem a convergência das modalidades de ensino; Publicar Instrução Normativa regulatória da carga horária EAD nos cursos presenciais; Realizar reuniões e formações sobre EaD nas unidades acadêmicas e administrativas, incluindo as pró-reitorias envolvidas com o Ensino; promover ações para diminuir a evasão dos estudantes nos cursos à distância. Na construção histórica da modalidade na instituição, desenvolvemos estratégias para o processo de institucionalização e oferta contínua de cursos à distância, com e sem fomento externo, ações de EAD na FURG para a construção da política institucional de EAD e consolidamos a organização e estrutura de gestão da SEaD no sentido de atender suas atribuições e competências na instituição.

2. Metodologia

Para o processo de institucionalização, a FURG tem adotado estratégias coordenadas pela Secretaria de Educação a Distância - SEaD. A intenção é construir a Política Institucional de EaD, conforme constam no PDI e no Plano de Ação da SEaD.

A **primeira estratégia** para a construção da Política foi a aprovação no COEPEA - Conselho de Ensino, Pesquisa, Extensão e Administração - do Regimento da SEaD, onde está proposto a realização de um Fórum permanente em EaD. De acordo com o Regimento, o Fórum em EaD “tem caráter consultivo e será composto pela estrutura de gestão da SEaD e pela comunidade acadêmica atuante em EaD da FURG, docentes e técnicos-administrativos em educação, tutores e estudantes, bem como pelas coordenações de curso e direções das unidades acadêmicas que atuam em EaD”. A programação do Fórum é discutida em um Grupo de Trabalho, que discorre sobre a temática a ser proposta, para que os participantes possam contribuir e no coletivo construir a programação e organizar o evento.

A **segunda estratégia** foi a realização de uma consulta institucional sobre as concepções de EaD e as perspectivas para a atuação da SEaD. A pesquisa foi disponibilizada no sistema de ‘consultas.furg.br’ para toda a comunidade universitária: estudantes, professores, gestores da universidade e pelo google forms para os tutores e coordenadores de polo, cujos dados coletados servem de subsídio de discussão nas mesas do Fórum, já mencionado na primeira estratégia.

A **terceira estratégia** é a constituição da comissão para a formulação do documento da Política Institucional, que será disponibilizada para sugestões e debates no ano de 2025, após a realização do Fórum de EAD da FURG e de nova consulta à comunidade acadêmica, com o objetivo de mobilização institucional para sua aprovação.

3. Resultados e Discussão

As experiências da SEaD aliadas à institucionalização da EaD na FURG, têm impulsionado o crescimento da atuação da instituição nesta modalidade de ensino, com o aumento significativo de cursos e vagas nos últimos anos, propiciando a formação inicial e continuada de profissionais em diferentes áreas nos diversos municípios em que a universidade se faz presente, cumprindo seu papel social e institucional e motivando cada vez mais esforços na elaboração de projetos, com vistas a atender as mudanças que a sociedade exige e somando esforços junto à universidade para o fortalecimento de uma competência diversificada em Educação a Distância.

Nessa toada, em **2018** a FURG passou a ser Polo Associado junto ao Sistema UAB - Universidade Aberta do Brasil. O polo se constitui em uma estrutura acadêmica de apoio pedagógico, tecnológico e administrativo às atividades dos processos de ensino e de aprendizagem dos cursos e programas de Educação a Distância. A participação da FURG como polo permite a oferta de cursos de graduação e pós-graduação a distância da FURG e de outras instituições integrantes do Sistema UAB na estrutura da própria universidade, localizado no prédio da SEaD. Nesse ano, a FURG aderiu à chamada para articulação de cursos superiores na modalidade EaD no âmbito do Sistema UAB, Edital 05/2018, encaminhando proposta de oferta de cursos de graduação em Ciências, Física e Biblioteconomia e os cursos de pós-graduação em Atendimento Educacional Especializado, Educação em Direitos Humanos, Língua, Literatura e Ensino: teoria e prática para início em 2019 e 2020.

No ano de **2019**, ocorreu o processo de recredenciamento da EaD da FURG junto ao MEC, com avaliação de nota máxima (cinco). Na avaliação de recredenciamento, foram consideradas todas as áreas da universidade e questões específicas da modalidade a distância. A Comissão do MEC acompanhou presencialmente os processos da universidade: verificou a sua infraestrutura, a qualificação de seu corpo de professores e técnico-administrativos, sua proposta pedagógica, planejamento e instrumentos de avaliação institucional e políticas acadêmicas e de gestão. O resultado do processo de avaliação com nota máxima representa o reconhecimento do trabalho qualificado desenvolvido desde 2007 no âmbito do Sistema UAB. Atividades desenvolvidas no referido período em 24 polos de apoio presencial no interior do estado, com a oferta de 20 cursos, entre aperfeiçoamento, graduação e pós-graduação. Atualmente, 11 regiões do estado do Rio Grande do Sul são atendidas pelos cursos de graduação e pós-graduação da FURG.

No ano de **2020**, por conta da pandemia de Covid-19, a educação a distância da FURG contribuiu com o processo de implementação do ensino remoto na instituição, promovendo ações de integração, formação e atendimento *online*, para o uso das tecnologias digitais e das ferramentas do *Moodle*. A plataforma foi atualizada para a versão 3.8, com integração de novos recursos, possibilitando o acesso por meio de dispositivos móveis, com recursos básicos de acessibilidade.

Em **2021**, a EaD da FURG objetivou, além da manutenção e ampliação da oferta de cursos na modalidade, a revisão e a atualização das normas e procedimentos internos, no sentido de melhorar a organização e a oferta dos serviços; além de propor ações de mobilização institucional para discussão da Política de EaD, da inserção de carga horária a distância nos cursos presenciais e da construção de modelos de mediação pedagógica por tecnologias.

Em **2022**, foi realizado o Processo Seletivo EaD, com provas presenciais nos polos para a oferta dos cursos de Pedagogia EAD e Administração Pública, constituindo um avanço no atendimento à necessidade das comunidades atendidas pelos municípios-sede dos Polos UAB. Em **2023**, a SEaD visitou os Polos parceiros que receberão os cursos da FURG, ouvindo e planejando ações de articulação junto à Coordenação Pedagógica e Coordenação UAB para melhorar os processos de informação e comunicação das suas ações e estreitar o relacionamento com os mesmos. Foi realizada a pesquisa de demanda e algumas reuniões integradas para sabermos dos interesses e demandas dos municípios pelos cursos EaD da FURG; recebemos inúmeros contatos e visitas de coordenadores de polos e de autoridades dos municípios, demonstrando interesse em adesão e parcerias para ofertas futuras. Em busca da consolidação de uma Política Institucional de EAD, realizou-se uma pesquisa sobre a EAD na FURG, com todos os segmentos: estudantes, professores, tutores, coordenadores de curso e polos com o objetivo de coletar a opinião da comunidade acadêmica e subsidiar as discussões do Fórum de EAD, estratégia formalizada no Regimento Interno para promover a avaliação e as discussões institucionais sobre a educação a distância.

4. Considerações Finais

Considerando o modelo atual da EaD no Brasil, um dos grandes desafios para a sua institucionalização nas instituições públicas está diretamente relacionado à sua operacionalização, tanto em relação a recursos financeiros quanto à logística.

A adequação e a operacionalização das especificidades da modalidade precisam ser compreendidas e conduzidas de forma natural dentro das instituições com vistas a promover a sua consolidação e manutenção no panorama do ensino superior, contribuindo de forma efetiva e relevante para a melhoria da qualidade da educação que chega a cada brasileiro, esteja ele nos grandes centros urbanos ou nos mais longínquos rincões deste nosso vasto Brasil.

Nesse sentido, as ações em EaD apoiadas pela SEaD vêm consolidando a base de saberes integrados que contribuem com os processos de institucionalização das práticas de educação a distância e uso das tecnologias digitais na FURG, impulsionando sua expansão e consolidação, com vistas a atender as demandas exigidas pela sociedade contemporânea, em especial no escopo da inovação e das tecnologias digitais da informação e comunicação nos processos de aprendizagem.

5. Referências

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG. **Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI)**. Disponível em: <https://pdi.furg.br/>. Acesso em: 30 ago. 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG. **Plano de Ação - SEaD**. Secretaria de Educação a Distância. Disponível em: <https://abre.ai/jHi4>. Acesso em: 10 set. 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG. **Regimento interno da SEaD**. Secretaria de Educação a Distância. Disponível em: <https://sead.furg.br/institucional/normatizacoes>. Acesso em: 15 set. 2024.

O Futuro da Educação a Distância no Brasil: Inovações Pedagógicas e o Papel das Emergentes

Marilice Cortes¹

Patricia Roballo²

Clara Carvalho Peiter³

RESUMO

A Educação a Distância (EaD) no Brasil tem passado por transformações significativas, com crescimento expressivo nos últimos anos, impulsionado pelas políticas públicas e pela evolução das tecnologias da informação e comunicação (TICs). Este estudo objetiva explorar o desenvolvimento histórico da EaD no Brasil, discutir as inovações pedagógicas e tecnológicas que a transformam, e analisar os desafios e perspectivas futuras para seu fortalecimento, especialmente após a pandemia de COVID-19. A metodologia adotada baseia-se em uma revisão bibliográfica de artigos acadêmicos, documentos legais e relatórios institucionais, com foco nas transformações recentes da EaD, e a observância das inovações tecnológicas e pedagógicas que estão moldando essa modalidade de ensino. A inovação pedagógica é essencial para o sucesso da EaD, assim como as metodologias ativas, tais como: a sala de aula invertida e a aprendizagem baseada em projetos, juntamente com o uso de tecnologias emergentes como inteligência artificial, realidade aumentada e realidade virtual, as quais oferecem novas possibilidades para personalizar o ensino e aumentar o engajamento dos estudantes. A análise de dados educacionais também permite um acompanhamento mais preciso do progresso dos alunos, auxiliando na identificação de dificuldades e promovendo intervenções pedagógicas mais eficazes. Ao mesmo tempo, a tendência de hibridização do ensino, que mescla o presencial e o virtual, desponta como uma solução para oferecer maior flexibilidade aos estudantes. Percebe-se que a educação a distância no Brasil está em um momento de transição e inovação, com perspectivas promissoras para o futuro. Para que a EaD alcance seu pleno potencial, no entanto, é necessário superar desafios como a desigualdade no acesso à tecnologia, a alta evasão em cursos a distância e a resistência cultural em relação ao modelo. Políticas públicas que promovam a inclusão digital e o aprimoramento contínuo da formação docente serão fundamentais para que a EaD se consolide como uma modalidade educacional de qualidade e inclusiva. O avanço das inovações pedagógicas e tecnológicas pode transformar profundamente a EaD, tornando-a uma ferramenta essencial para a democratização do ensino e a formação de cidadãos para os desafios da sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Educação a Distância; Inovação Pedagógica, Metodologias ativas, Tecnologias Educacionais

¹ Servidora da Universidade Federal do Pampa - Mestre em Políticas Públicas. E-mail: marilicecortes@unipampa.edu.br.

² Docente – Secretaria do Estado do Rio Grande do SUL. E-mail: patriciacroballo@gmail.com

³ Acadêmica - Clara Carvalho Peiter – Pós-Graduação em Ciência Política – UFRGS. E-mail clara_peiter@hotmail.com

1. Introdução

Historicamente, a EaD no Brasil teve seus primeiros marcos na década de 1990, mas foi com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em 1996, seguida pela criação da Universidade Aberta do Brasil (UAB) em 2005, que ela começou a se consolidar como uma alternativa viável para ampliar o acesso ao ensino superior. No entanto, o impacto mais marcante ocorreu durante a pandemia de COVID-19, que acelerou a implementação do ensino remoto em todas as etapas da educação. Esse período evidenciou tanto o potencial da EaD quanto suas limitações, como a falta de inclusão digital e a necessidade de maior formação de docentes para o uso eficaz das ferramentas tecnológicas.

Este estudo objetiva explorar o desenvolvimento histórico da educação a distância no Brasil e traçar uma análise crítica sobre as perspectivas futuras dessa modalidade. Pretende-se investigar como o avanço das tecnologias educacionais, associado às políticas públicas e às demandas sociais, está moldando o futuro da EaD. Além disso, busca-se compreender as implicações da pandemia de COVID-19, que acelerou o processo de digitalização da educação, para o fortalecimento da EaD no Brasil, sobretudo no ensino superior. Finalmente, este estudo visa contribuir para o debate sobre a necessidade de inovação pedagógica e a promoção de uma educação mais inclusiva e de qualidade no ambiente digital.

Para a realização deste estudo, adotou-se uma abordagem qualitativa e exploratória, com base em uma revisão bibliográfica de literatura, através de documentos legais e relatórios institucionais. A revisão bibliográfica foi complementada por uma análise documental das normativas e diretrizes que regulam a EaD no país.

2. Desenvolvimento Histórico da EaD no Brasil

O desenvolvimento da EaD no Brasil pode ser dividido em três grandes fases. A primeira fase, que vai até a década de 1990, é marcada pela oferta de cursos por correspondência e pelo uso limitado de tecnologias como o rádio e a televisão. A segunda fase, iniciada com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em 1996, trouxe a regulamentação da EaD no país e incentivou o desenvolvimento de programas educacionais a distância, principalmente em nível superior. A criação da Universidade Aberta do Brasil (UAB) em 2005 foi um marco importante nesse processo, consolidando a EaD como uma modalidade de ensino relevante no cenário educacional brasileiro (BRASIL, 1996).

A terceira fase, a partir de 2010, caracteriza-se pela expansão da EaD em função do avanço das TICs, que possibilitaram a criação de plataformas virtuais de aprendizagem mais interativas e a utilização de ferramentas como videoconferências e ambientes virtuais de ensino. De acordo com dados do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), o número de matrículas em cursos de graduação a distância cresceu exponencialmente nos últimos anos, especialmente no contexto da pandemia de COVID-19, que forçou as instituições de ensino a adotarem, de forma emergencial, o ensino remoto (INEP, 2021).

Esse crescimento exponencial da EaD no Brasil, pode ser atribuído não apenas à evolução

tecnológica, mas também à ampliação da oferta de cursos em instituições públicas e privadas, que enxergaram no modelo a distância uma oportunidade de expandir suas operações para além dos centros urbanos. As TICs permitiram a criação de plataformas educacionais mais dinâmicas e interativas, como as que utilizam sistemas de gestão de aprendizagem (LMS), os quais facilitam a organização de conteúdos e o acompanhamento personalizado do progresso dos estudantes. Além disso, o desenvolvimento de materiais didáticos digitais, como videoaulas, podcasts e simulações interativas, proporcionou uma nova abordagem pedagógica, mais flexível e acessível, favorecendo a construção de uma experiência educacional adaptada às necessidades dos alunos.

Outro fator que contribuiu para essa expansão foi a crescente aceitação social e acadêmica da EaD, anteriormente vista com desconfiança. Com a pandemia de COVID-19, as instituições foram forçadas a adotar, em larga escala, o ensino remoto emergencial, o que mudou a percepção sobre a eficácia do ensino a distância. O uso de plataformas de videoconferência, como Zoom e Microsoft Teams, se popularizou, e muitas das barreiras técnicas e culturais associadas à EaD foram superadas pela necessidade imediata de continuidade pedagógica. Apesar do modelo adotado durante a pandemia ser apenas equivalente ao modelo EaD, serviu para fortalecer o ensino mediado pelo uso da TICs e proporcionou o aumento significativo de ofertas de cursos nesta modalidade de ensino, os quais estão melhor estruturados e qualificados. Em vista disso o modelo adotado durante a pandemia não seja totalmente equivalente ao modelo de EaD formal, ele serviu para validar o potencial do ensino mediado por tecnologias e impulsionou a demanda por programas de EaD mais estruturados e de qualidade, tanto no ensino superior quanto na educação básica (SANTOS, 2021). Embora o modelo de ensino implementado durante a pandemia não tenha sido completamente igual ao modelo formal, ele foi importante para demonstrar o potencial do ensino mediado por tecnologias

2.1 A Pandemia de COVID-19 e a Aceleração da EaD

A pandemia de COVID-19 teve um impacto sem precedentes na educação global, especialmente no Brasil, onde a desigualdade de acesso à internet e aos recursos tecnológicos se tornou ainda mais evidente. Segundo dados da UNESCO (2020), cerca de 1,6 bilhão de estudantes em todo o mundo foram afetados pelo fechamento das escolas, levando à implementação generalizada de modalidades de ensino a distância emergencial.

A rápida transição para o ensino remoto revelou tanto o potencial quanto as limitações da EaD no Brasil. Por um lado, mostrou-se uma alternativa viável para garantir a continuidade educacional durante a crise sanitária. Por outro, evidenciou as desigualdades estruturais que dificultam a universalização da EaD, como o acesso desigual à internet de qualidade e a falta de capacitação de professores para atuar em ambientes digitais (SANTOS, 2021).

A transição emergencial para o ensino remoto, impulsionada pela pandemia de COVID-19, revelou tanto os pontos fortes quanto as fragilidades da educação a distância (EaD) no Brasil. De um lado, ficou claro que a EaD é uma opção eficaz para garantir a continuidade das atividades educacionais em tempos de crise, demonstrando sua viabilidade como alternativa ao ensino presencial. A flexibilidade oferecida por essa modalidade permitiu que o ensino fosse mantido em situações em que as aulas presenciais eram inviáveis, reforçando seu papel como uma ferramenta

essencial para assegurar o acesso à educação, mesmo em condições adversas.

Por outro lado, essa transição expôs as limitações estruturais que ainda dificultam a universalização da EaD no país. A desigualdade no acesso à internet de qualidade, especialmente nas áreas mais remotas e em contextos de vulnerabilidade, mostrou-se um grande desafio, assim como a falta de infraestrutura adequada nas residências dos estudantes. Além disso, a preparação insuficiente dos professores para o uso eficiente das tecnologias digitais evidenciou a necessidade urgente de maior investimento em formação docente. Embora a EaD tenha se mostrado uma solução viável, esses fatores revelam que há obstáculos importantes a serem superados para que essa modalidade se expanda de maneira mais inclusiva e sustentável (SANTOS, 2021).

No Brasil, a pandemia acelerou a adoção da EaD, não apenas no ensino superior, mas também na educação básica, o que trouxe à tona a urgência de investimentos em infraestrutura digital e formação docente para o uso das novas tecnologias.

2.3 Desafios da Educação a Distância no Brasil

Apesar do crescimento da EaD, vários desafios persistem. Entre eles, destacam-se a falta de infraestrutura tecnológica adequada em muitas regiões do país, a necessidade de formação contínua dos docentes para o uso de ferramentas digitais e a resistência de parte da comunidade acadêmica em aceitar a EaD como uma modalidade de ensino de igual qualidade em relação à educação presencial. Segundo Almeida e Silva (2019), a resistência a EaD está, em parte, associada ao preconceito de que o ensino a distância oferece uma formação de menor qualidade, especialmente em cursos que exigem atividades práticas.

Outro desafio importante é a questão da evasão nos cursos de EaD, que é significativamente mais alta em comparação aos cursos presenciais. Fatores como a falta de interação presencial, a dificuldade de auto-organização dos alunos e o isolamento social são apontados como as principais causas da evasão. A pesquisa de Costa (2020) indica que a ausência de uma cultura de educação a distância em larga escala também contribui para esse fenômeno, uma vez que muitos alunos ainda têm dificuldades em lidar com a autonomia exigida nesse modelo de ensino.

2.4 Inovação Pedagógica e Perspectivas Futuras

O futuro da EaD no Brasil dependerá, em grande medida, da capacidade das instituições educacionais de promover inovações pedagógicas que integrem de forma eficaz as tecnologias digitais aos processos de ensino e aprendizagem. Uma das principais tendências observadas é o uso de metodologias ativas, como a sala de aula invertida, a aprendizagem baseada em projetos e a gamificação, que incentivam a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de habilidades críticas e colaborativas (BACICH; MORAN, 2018).

Além disso, o uso da inteligência artificial (IA) e de sistemas adaptativos de aprendizagem pode personalizar o processo educacional, oferecendo conteúdos sob medida para as necessidades de cada aluno. Segundo Johnson et al. (2020), a personalização do ensino, facilitada pelas tecnologias digitais, pode aumentar o engajamento dos estudantes e reduzir os índices de evasão.

A inovação pedagógica no contexto da educação a distância (EaD) no Brasil tem sido um dos principais pilares para melhorar a qualidade do ensino e aumentar o engajamento dos estudantes. A transição do modelo tradicional de ensino para um ambiente virtual exige mudanças significativas nas metodologias de ensino, passando de uma abordagem transmissiva para uma centrada no estudante, com foco na autonomia e no protagonismo discente. Nesse sentido, as metodologias ativas desempenham um papel importante na EaD. Ferramentas como a sala de aula invertida (*flipped classroom*), a aprendizagem baseada em problemas (ABP) e a aprendizagem baseada em projetos (PBL), permitem que os alunos se envolvam mais profundamente com o conteúdo, promovendo uma aprendizagem mais significativa e personalizada (BACICH; MORAN, 2018).

A implementação de tecnologias emergentes na EaD também abre novos horizontes para a inovação pedagógica. Tecnologias como a IA, e a aprendizagem adaptativa têm o potencial de personalizar o ensino, oferecendo trajetórias de aprendizagem que se ajustam às necessidades individuais dos alunos. Esse tipo de personalização pode aumentar o engajamento dos estudantes e melhorar os resultados de aprendizagem ao permitir que cada aluno avance em seu próprio ritmo, recebendo feedback contínuo e direcionado. Além disso, a análise de dados educacionais (*learning analytics*) pode fornecer informações valiosas para os professores e gestores educacionais, ajudando a identificar áreas onde os alunos enfrentam dificuldades e permitindo intervenções pedagógicas mais eficazes (JOHNSON et al., 2020).

O uso de realidade aumentada (RA) e realidade virtual (RV) também está emergindo como uma tendência inovadora na EaD. Essas tecnologias oferecem aos estudantes experiências imersivas que podem simular situações reais, o que é especialmente útil em cursos que exigem atividades práticas, como ciências da saúde e engenharia. Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem mais interativo e visual, RA e RV não apenas tornam o processo educacional mais atraente, mas também contribuem para a retenção do conhecimento, criando oportunidades para o desenvolvimento de habilidades práticas em um ambiente controlado e seguro (JUNIOR et al., 2021).

Outro aspecto fundamental para a inovação na EaD é o uso de plataformas colaborativas e de redes sociais no processo educacional. O aprendizado colaborativo, tem se mostrado uma ferramenta eficaz para promover a troca de conhecimentos entre os alunos, incentivando o trabalho em equipe e a construção coletiva do conhecimento. A integração de redes sociais e fóruns de discussão nos ambientes virtuais de aprendizagem permite que os alunos interajam de forma mais dinâmica, mesmo à distância, criando comunidades de aprendizagem ativas. Essa interação social é essencial para diminuir o sentimento de isolamento, que é um dos fatores que contribuem para a evasão em cursos a distância (COSTA, 2020).

As perspectivas futuras para a EaD no Brasil indicam uma tendência crescente de hibridização do ensino. A educação híbrida (*blended learning*) combina elementos da educação presencial com a educação a distância, proporcionando maior flexibilidade para os alunos e otimizando o uso dos recursos tecnológicos. Essa modalidade tem o potencial de se tornar dominante no cenário educacional brasileiro nos próximos anos, especialmente à medida que mais instituições de ensino adotam modelos flexíveis para atender à demanda de um público estudantil cada vez mais diversificado e que busca conciliar estudos, trabalho e outras responsabilidades (SANTOS, 2021).

O futuro da EaD no Brasil depende, em grande parte, da capacidade das instituições de ensino de inovar pedagogicamente e de adotar novas tecnologias de maneira integrada. O avanço das metodologias ativas, o uso de inteligência artificial, realidade aumentada e virtual, bem como a adoção de plataformas colaborativas, sinalizam um cenário em que a EaD poderá não apenas garantir a inclusão educacional, mas também promover uma educação de alta qualidade. Para que haja a efetivação destas inovações é se faz necessário enfrentar os desafios das desigualdades de acesso à tecnologia e a formação e qualificação dos docentes, os quais são essenciais para o sucesso e desmistificação dos aspectos negativos que ainda premeiam esta modalidade ensino.

Conclusão

A educação a distância no Brasil passou por um processo de expansão acelerado nas últimas décadas, consolidando-se como uma modalidade importante para a democratização do acesso à educação, sobretudo no ensino superior. Contudo, para que a EaD se consolide de forma sustentável no futuro, é necessário enfrentar desafios como a desigualdade de acesso às tecnologias, a formação continuada dos docentes e a resistência cultural em relação a esse modelo. A pandemia de COVID-19 acelerou a adoção da EaD e evidenciou tanto seu potencial quanto suas limitações.

No entanto, a superação desses desafios passa pela implementação de políticas públicas que garantam a inclusão digital e pela promoção de inovações pedagógicas que aproveitem ao máximo as possibilidades oferecidas pelas tecnologias. O futuro da EaD no Brasil é promissor, especialmente com o avanço da IA e de outras tecnologias emergentes, que podem transformar profundamente a forma como o ensino é oferecido e a aprendizagem ocorre.

Referências

- ALMEIDA, M. E. B.; SILVA, K. A. Educação a distância e inclusão digital: desafios e perspectivas. *Revista Brasileira de Educação*, v. 24, n. 79, 2019.
- BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- ALMEIDA, M. E. B.; SILVA, K. A. Educação a distância e inclusão digital: desafios e perspectivas. *Revista Brasileira de Educação*, v. 24, n. 79, 2019.
- BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.
- COSTA, P. M. A evasão no ensino superior a distância no Brasil: causas e estratégias de retenção. *Educação & Sociedade*, v. 41, n. 152, 2020.
- INEP. Censo da Educação Superior 2020: Notas Estatísticas. Brasília: INEP, 2021.
- JOHNSON, L.; ADAMS BECKER, S.; ESTRADA, V. NMC Horizon Report: 2020 Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium, 2020.
- SANTOS, C. P. Educação em tempos de pandemia: uma análise sobre o ensino remoto no Brasil. *Cadernos de Educação*, v. 42, n. 107, 2021.
- JUNIOR, J. B.; PEREIRA, C. A.; VASCONCELOS, M. R. Realidade aumentada e virtual na educação a distância: um estudo sobre o impacto no ensino de ciências. *Revista Brasileira de Tecnologias Educacionais*, v. 11, n. 2, 2021.
- SANTOS, C. P. Educação em tempos de pandemia: uma análise sobre o ensino remoto no Brasil. *Cadernos de Educação*, v. 42, n. 107, 2021.
- UNESCO. COVID-19 Educational Disruption and Response. Paris: UNESCO,

O Papel da Afetividade na Educação a Distância: uma Análise da Percepção dos Alunos e Tutores

Aline Bárbara de Jesus Santos¹

Resumo

Este artigo tem como finalidade analisar o impacto da afetividade na Educação a Distância, tanto para os alunos quanto para os tutores. Inicialmente, é importante refletir sobre o conceito de Educação a Distância e sua aplicabilidade em contextos de distância e tempo, bem como a influência da tecnologia na interatividade. Em seguida, aborda-se o desafio da afetividade como um fator fundamental para a relação aluno/tutor no processo de ensino e aprendizagem. Por último, é discutido como a tecnologia pode ser utilizada como uma ferramenta de apoio à interação, por meio de ambientes de aprendizagem, fóruns e chats. Para essa análise, foi realizada uma pesquisa qualitativa, utilizando um estudo de caso em uma instituição de educação profissional. Os resultados obtidos demonstraram que, na percepção dos alunos e tutores, a afetividade é fundamental para superar desafios e dificuldades e contribui significativamente para o sucesso e continuidade de um curso na modalidade de Educação a Distância.

Palavras-chave: Educação a Distância. Ensino Aprendizagem. Afetividade

1. A Educação a Distância

Com os avanços tecnológicos e a globalização, a busca por formas de aprimoramento profissional cresceu significativamente. Com isso, a Educação a Distância se tornou uma opção cada vez mais popular. Atualmente, é a modalidade de ensino que mais cresce em todo o mundo. A Educação a Distância atende a uma variedade de demandas, incluindo formação e capacitação profissional dentro e fora do ambiente empresarial. Melhorar a capacidade exigida pelo mercado é uma das principais motivações para as pessoas procurarem cursos a distância.

Para aqueles que desejam aprimorar seus conhecimentos, problemas como distâncias geográficas ou falta de tempo são comuns. As condições sociais adversas também podem ser um obstáculo, mas muitos optam pela Educação a Distância como solução. Segundo Nascimento e Borges (2005, p.125), a educação a distância é um processo social contínuo e organizado que utiliza tecnologias de ensino para permitir um gerenciamento mais eficiente do tempo e espaço para a aprendizagem. Além disso, ela também proporciona interação entre pares, grupos ou coletividade, de forma síncrona ou assíncrona.

¹ Estudante – Unipampa. E-mail: alinebarbarade@hmail.com

A Educação a Distância é definida pela legislação (LDB, 1996) como uma forma de ensino que permite o auto aprendizado, com a orientação de recursos didáticos sistematicamente organizados, apresentados em diferentes suportes de informação, usados de forma independente ou combinada, e transmitidos por vários meios de comunicação. Portanto, a LDB considera a Educação a Distância como uma opção válida para fornecer educação de qualidade e disseminar informações em todos os lugares e a qualquer hora. De acordo com Almeida (2008, p. 7), as características da Educação a Distância são voltadas para “velocidade e educação para muitos, e não mais apenas para aqueles que estão distantes, fora do alcance de qualquer sistema educacional”.

A educação a distância é uma ferramenta fundamental para proporcionar oportunidades educacionais a pessoas que anteriormente seriam excluídas do processo devido a diversas restrições, como distância, tempo, horário e recursos. Com a possibilidade de aprender de forma remota, muitos indivíduos agora podem ser incluídos no sistema educacional.

Atualmente, a questão do trânsito em cidades caóticas é um ponto crucial a ser considerado. Além de tornar o deslocamento das pessoas algo difícil, isso também as expõem à violência. Porém, a educação a distância surge como uma solução para esse problema, pois permite que as pessoas estudem sem sair de suas casas ou locais de trabalho.

Na educação a distância, a comunicação é um elemento crucial e efetivo. De acordo com Moran (2001, p. 59), sua função é “ajudar os participantes a equilibrar suas necessidades e habilidades pessoais com a participação em grupos - presenciais e virtuais - por meio da qual avançamos, trocamos experiências, dúvidas e resultados”. É nesse contexto que o tutor desempenha o papel de mediador do processo de comunicação.

De acordo com Niskier (1999, p. 391-393), o tutor é responsável por motivar e orientar o aluno em seu autodesenvolvimento.

É importante que esse profissional possua habilidades interpessoais, além de atributos técnicos. Para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais efetivo na educação a distância, Moran (2001, 33) afirma que, mais do que a tecnologia, a capacidade do professor em estabelecer uma comunicação autêntica e criar uma relação de confiança com o aluno é o que facilita o processo. Segundo Roque (2010, p. 39), o perfil do aluno em cursos de Educação a Distância é diferente do perfil de alunos em cursos presenciais. Isso se deve ao fato de que os alunos da modalidade EAD precisam ser mais autônomos, organizados, disciplinados em relação aos seus horários e ter conhecimento dos recursos tecnológicos disponíveis.

Além disso, de acordo com diversos autores, a relação aluno/tutor é um elemento crucial para estimular a motivação no processo de ensino-aprendizagem em EAD. Para que essa relação seja efetiva, é necessário promover uma comunicação autêntica entre ambas as partes.

1.1 A Importância da Afetividade na Educação a Distância

As instituições de ensino frequentemente se preocupam com a evasão escolar. Embora investir em tecnologia para fornecer serviços de qualidade seja importante, é fundamental desen-

volver estratégias eficazes para minimizar o impacto da evasão e superar seus riscos. Conforme Bonatto (2008, p. 3), muitas instituições se concentram muito mais nas tecnologias de comunicação e na qualidade estética dos serviços oferecidos.

Na Educação a Distância, a afetividade é crucial para garantir que os estudantes permaneçam no curso e desenvolvam um aprendizado significativo. Isso ocorre por meio das relações estabelecidas entre os alunos e tutores.

De acordo com Chalita (2004, p.152), assim como os professores, os alunos também precisam de afeto para se sentirem valorizados.

Complementando essa ideia, Mattos (apud RIBEIRO e JUTRAS, 2004, p.82) destaca que a afetividade é fundamental na criação de um ambiente de compreensão, confiança, respeito mútuo, motivação e amor, contribuindo positivamente para o processo de aprendizagem escolar.

Os autores afirmam que a afetividade é fundamental para o sucesso do processo ensino aprendizagem, pois proporciona aos alunos apoio e estímulos nos momentos críticos, como dificuldades de compreensão e desânimo.

De acordo com alguns pesquisadores, como Cunha, Silva e Bercht (2008), é importante que os tutores possuam atributos afetivos relevantes para desempenhar seu papel desafiador, como comunicabilidade, pontualidade, comprometimento, criatividade e iniciativa.

Para estabelecer uma comunicação eficaz com os alunos, o tutor deve promover uma linguagem mediadora que valorize tanto a razão quanto às dimensões humanas, incluindo emoções, sentimentos e espiritualidade. Isso é essencial no processo de ensino e aprendizagem.

1.2 A Importância da Tecnologia no Ensino a Distância: Promovendo a Interatividade

Nos primeiros dias da educação a distância (EAD), o material didático consistia em correspondências, livros, materiais impressos, audiovisuais e vídeos. A interação entre tutores e alunos era bastante restrita e, muitas vezes, limitada a cartas e telefonemas. Felizmente, graças ao avanço tecnológico, essa realidade mudou drasticamente.

O uso das novas tecnologias de informação trouxe um grande avanço para a educação à distância. As TICs possibilitam maior interatividade entre os alunos e os professores, além de permitir o contato próximo entre eles, independentemente de sua aparência, localização ou assertividade. Harasim et al. (2005, p. 221) destacam que as redes de computadores estimulam a interação de alta qualidade.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) trouxeram muitos benefícios para a educação a distância, já que agregaram valor aos princípios pedagógicos por meio de ferramentas interativas e embasadas, como os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs). De acordo com Ghedine (2008), a criação de ambientes interativos de aprendizagem, com recursos e ferramentas de comunicação, como salas de bate-papo, fóruns de discussão, diários de bordo e e-mails, é uma

das principais vantagens das TICs na educação a distância.

Silva (2013, p.92) sugere que há várias opções de AVAs no mercado, incluindo opções comerciais e gratuitas, tais como Aulanet, Claroline, eFront, Atutor, OLAT, Docebo, Dokeos, Ilias, Moodle e Sakai. Segundo o autor, essas são algumas das melhores alternativas disponíveis. De fato, o aprimoramento das tecnologias de informação e comunicação tem sido um dos principais impulsionadores da evolução da educação a distância. Nos últimos anos, essa relação tem se fortalecido ainda mais devido às novas formas de produção, disponibilização e acesso ao conhecimento que essas tecnologias proporcionam.

2. Procedimentos Metodológicos para Avaliar a Afetividade na Educação a Distância

Este estudo tem como intuito analisar a relação entre os tutores e alunos em educação à distância, com base em percepções obtidas em um curso de especialização.

A abordagem metodológica adotada é qualitativa, com inspiração fenomenológica e a utilização de entrevistas. Segundo González Rey (2002, p.12), “a pesquisa qualitativa aborda um objeto complexo, a subjetividade, que está envolvida em diferentes aspectos do todo, destacando a singularidade do sujeito e buscando esclarecer o que está oculto à vista”.

A pesquisa qualitativa de inspiração fenomenológica revela que as experiências têm uma influência muito maior no pensamento e ação humanas do que as concepções ou ideias artificiais, como afirmado por Amatuzzi (2010, p. 53).

Segundo González Rey (2002, p. 57), o pesquisador e suas relações com o sujeito da pesquisa são os principais participantes do estudo, e os instrumentos utilizados são secundários.

O presente estudo foi conduzido em uma instituição de educação profissional, mais especificamente na unidade de pós-graduação a distância.

Vinte participantes foram selecionados, sendo dezesseis alunos e quatro tutores, em uma faixa etária variando de 24 a 57 anos. O grupo era composto por dezesseis mulheres e quatro homens.

Para garantir o anonimato dos entrevistados, os tutores foram identificados como X, Y, Z e W, enquanto os alunos foram nomeados de 1 a 16.

Os dados foram analisados por meio de entrevistas organizadas em tópicos:

a) O primeiro tópico abordou a afetividade na percepção de tutores e alunos.

Ao iniciar a pesquisa, o conceito de afetividade foi questionado aos entrevistados. De forma unânime, os sete entrevistados destacaram a simpatia, empatia e relação harmoniosa sem pressão do tutor com o aluno como formas de palavras relacionais.

Os alunos 01 até 15 afirmam que “afetividade é destacada através do respeito e da ajuda nos momentos difíceis”. Além disso, os tutores (X, Y, Z) destacam o comprometimento dos alunos e o respeito no processo de ensino-aprendizagem.

Assim, fica evidente que a participação tanto dos tutores quanto dos alunos é essencial para a construção de relações afetivas no processo de escrita. De acordo com Anderson e Elloumi (2004, apud BONATTO, et al., p. 3), é importante “substituir as antigas mímicas [...] por expressões que correspondam ao sentido da comunicação que se deseja produzir entre aluno e tutor na forma escrita”.

b) A importância das relações afetivas na aprendizagem

As relações afetivas desempenham um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem. O tutor X salienta que “o envolvimento de cada aluno é crucial para o crescimento do processo de aprendizagem”. Já o tutor Y destaca que “a falta de interesse e ausência de alguns alunos durante o curso podem desestimular todos os envolvidos”.

De acordo com a pesquisa realizada, a maioria dos estudantes (80%) considera que o tutor é extremamente importante para a autoestima durante o processo de aprendizagem. Em momentos de dificuldade, como baixa compreensão e falta de motivação, os alunos 5, 8, 11, 13 e 16 afirmam que “o papel do tutor em valorizar nossos esforços e desempenho faz com que ocorram crescimentos na aprendizagem”.

c) Estabelecimento de Relações e Emoções Durante o Trabalho de Conclusão de Curso

Durante um período de acompanhamento escasso, os entrevistados destacaram a importância de relações afetivas estabelecidas durante o curso para a conclusão bem-sucedida do trabalho. De forma unânime, os alunos afirmaram que “o incentivo individual do tutor na construção do trabalho, elevando o potencial de cada um para atingir todas as etapas com êxito, é um apoio fundamental para superar os obstáculos no caminho”. Para todos os tutores, “o momento do TCC é oportuno porque permite a efetivação da afetividade nas relações e, normalmente, o aluno busca ajuda com mais confiança”. Na verdade, durante a construção do trabalho final, o aluno pode encontrar mais segurança na relação com o tutor, estabelecida durante o processo de aprendizagem, porque a conclusão é desafiadora.

O ambiente de aprendizagem do curso pode apresentar situações de caráter técnico que afetam o relacionamento entre alunos e tutores. Cobranças por atividades enviadas, mas não registradas no sistema, podem gerar atrito com os alunos 3, 9 e 10. Alunos 11 e 16 podem ser excluídos do processo devido a problemas técnicos. Essas reclamações, embora pertinentes, podem gerar insegurança e fragilidade. O tutor X observa que há situações fora de seu controle, pois os desafios tecnológicos podem afetar negativamente as relações afetivas estabelecidas no processo de ensino e aprendizagem.

3. Conclusões

Com o avanço das tecnologias de informação e comunicação, o processo de aprendizado

não é mais determinado pelas rotas já estabelecidas, mas sim pela maneira como as pessoas decidem aprender. Nesse contexto, o papel do professor deve ser o de um parceiro no processo de ensino-aprendizagem.

Na Educação a Distância, a relação entre os tutores e alunos é especialmente crucial para o sucesso da construção de conhecimentos e realização dos cursos.

Após analisar os resultados, foi possível concluir que alguns aspectos são fundamentais para atingir o objetivo deste estudo: compreender as percepções de tutores e alunos e as relações afetivas no contexto do ensino a distância.

Ainda de acordo com a pesquisa realizada, a efetividade e a afetividade são indissociáveis no ensino a distância. O tutor pode incentivar o aluno a se sensibilizar e se envolver em um processo de aprendizagem individual ou coletivo. Embora o aluno precise estar comprometido, a iniciativa de estabelecer uma relação afetiva é do tutor. O grande desafio é tornar o ambiente de aprendizagem prazeroso, mesmo à distância. Sem interações afetivas efetivas, o envolvimento pleno não será alcançado por todos os envolvidos (tutores e alunos).

Ficou evidenciado aqui a importância de estabelecer relações afetivas e efetivas entre tutores e alunos para promover um real ensino aprendizagem na educação a distância. Os tutores e alunos precisam de apoio mútuo para o processo de ensino e aprendizagem. Com base neste estudo, é recomendável que os tutores tomem a iniciativa de estabelecer relações afetivas e efetivas para criar novos ambientes de aprendizagem.

Esses ambientes devem unir respeito, diálogo, emoções, afetividades e sensibilidades que contribuam para um ensino aprendizagem efetivo. Através da redação de palavras estimulantes e prazerosas, os tutores podem promover a afetividade nas relações tutor/aluno na educação a distância. Cabe ressaltar que este artigo não encerra o assunto, mas serve como ponto de partida para novas pesquisas acerca do tema.

4. Referências

ALMEIDA, Fernando José de. Sociedade, Educação e Tecnologia: o papel da EAD. In: **Educação e Educação a Distância**. Rio de Janeiro: SENAC, 2008.

AMATUZZI, Mauro Martins. Pesquisa qualitativa fenomenológica. In: KLOCKER, Francisca Carneiro de Sousa. **Abordagem centrada na pessoa**: a psicologia humanista em diferentes contextos. 2. ed. Londrina: EdUnifil, 2010, p. 225-233.

BONATTO, B. D.; MARTINS, R. X. ; RAMOS, L.; SANTOS, G. C.; SILVA, W. W. E. . A Importância da Afetividade nas Interações no Contexto da EaD. In: **V CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA** (ESUD 2008) e 6º. Seminário Nacional de Educação a Distância (SENEAD), Gramado, 2008. Anais... Gramado, [s.n.], 2008.

CUNHA, Cláudio; SILVA, Júlia Marques Carvalho da; BERCHT, Magda. Proposta de um Modelo de Atributos para o Aprimoramento da Comunicação Afetiva para Professores que atuam na Educação a Distância. In: **XIX SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**, Fortaleza, 2008. Anais... Fortaleza, [s.n.], 2008.

CHALITA, Gabriel. **Educação**: a solução está no afeto. 14. ed. São Paulo: Gente, 2004.

GHEDINE, T.; TESTA, M. G.; FREITAS, H. M. R. de. Educação a distância via Internet em grandes empresas brasileiras. **Revista de Administração de Empresa**, São Paulo, v. 48, n. 4, dez. 2008.

GONZÁLEZ REY, Fernandes. **Pesquisa qualitativa e subjetiva**: os processos de construção da informação. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005. 205p.

HARASIM, Linda. et al. **Redes de aprendizagem**: um guia para o ensino e aprendizagem on-line. Ed. Senac São Paulo: São Paulo, 2005.

BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação nº.9394**, de 20 de dezembro de 1996. Brasília, 1996.

MATTOS, Sandra Maria Nascimento de. A afetividade como fator de inclusão escolar. In: **Teias online**, v. 18, p. 50-59, 2008.

MORAN, José Manuel. MASETTO, Marcos T. BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 2. ed. Papirus: Campinas/SP, 2001.

NISKIER, Arnaldo. **Educação a distância**: a tecnologia da esperança. Edições Loyola: São Paulo, 1999.

ROQUE, Gianna Oliveira Bogossian. Redes de conhecimento e a formação a distância. **Boletim Técnico do Senac**, Rio de Janeiro, v. 36, n. 3, p. 35-41, set./dez., 2010.

SILVA, Roberto Santos da. **Gestão de EAD**: educação distanca na era digital. Editora Novatec: São Paulo, 2013.

SILVA, A. C. da.; SILVA, C. M. T. da. Avaliação de ambientes virtuais de aprendizagem. In: **Apren-dizagem em ambientes virtuais e educação a distância**. Ed. Mediação: Porto Alegre, 2009.

Agradecimentos

Sou grata a Deus por ser minha inspiração, minha fé e meu destino. É Ele quem me guia e me dá forças para vencer através do meu próprio esforço.

Uma análise dos componentes com carga horária prática em uma licenciatura em Ciências da Natureza - EaD

Rosenilda Trentin¹

Raquel Ruppenthal²

Simone Pinton³

Resumo

Este artigo versa sobre Educação a Distância, modalidade de ensino em expansão no país. Apresenta uma breve trajetória desta modalidade e sobre a proposição do curso de Ciências da Natureza - Licenciatura, no formato EaD. O objetivo deste trabalho é refletir sobre as potencialidades e fragilidades relativas aos componentes curriculares com carga horária prática no curso. Neste sentido, analisou-se a matriz curricular do Curso de Ciências da Natureza-EaD, da Universidade Federal do Pampa, em relação às aulas práticas, e realizou-se uma coleta de dados com os docentes desses componentes curriculares que apresentam carga horária prática. Constatou-se que a maioria dos componentes curriculares com carga horária prática tem estas vinculadas às Práticas Pedagógicas o que demonstra a preocupação do curso em proporcionar a interação dos licenciandos com as escolas. Por outro lado, os desafios expostos pelos docentes na estruturação dessa carga horária prática são a falta de material didático, sendo esses muitas vezes materiais em língua estrangeira. Além da pouca infraestrutura tecnológica nos pólos ou mesmo, a dificuldade em utilizar as tecnologias também foram obstáculos. No entanto, todos os docentes reconhecem a possibilidade de alterar e melhorar esses aspectos em outra oferta do componente curricular.

Palavras-chave: Aprendizagem; Ensino a Distância; Prática Pedagógica.

Introdução

Os cursos no formato Educação a Distância (EaD) representam uma possibilidade a mais para que muitos brasileiros tenham acesso ao ensino superior. Além das graduações, muitos são os cursos de pós-graduação que foram ofertados a distância, possibilitando o aperfeiçoamento profissional. Apesar da expansão dos cursos de EaD, cabe ressaltar que além de um perfil de discentes com autonomia e disciplina para o estudos, também faz-se necessário uma estrutura didático-pedagógica de cursos que favorecem e potencializam a formação de excelência.

Quando falamos em cursos de licenciatura EaD, principalmente na área das Ciências da Na-

¹ Discente de Ciências da Natureza - Licenciatura EaD. Licencianda. rosenildatrentin.aluno@unipampa.edu.br

² Docente UNIPAMPA - Campus Uruguaiana. Doutora em Educação em Ciências. raquelruppenthal@unipampa.edu.br

³ Docente UNIPAMPA - Campus Uruguaiana. Doutora em Bioquímica simonepinton@unipampa.edu.br

tureza, tem-se a necessidade de abordagens teóricas e práticas a fim de contemplar uma formação para o ensino de ciências. No caso das licenciaturas, há também as Práticas Pedagógicas, que têm um papel importante na inserção e vivências dos licenciandos com a cultura escolar. Mas como estruturar e articular os componentes curriculares com carga horária prática? O objetivo deste trabalho é refletir sobre as potencialidades e fragilidades relacionadas aos componentes curriculares com carga horária prática no curso de Ciências da Natureza - Licenciatura no formato EAD a partir do PPC do curso e da visão dos professores.

Da origem da EaD ao curso de Ciências da Natureza - Licenciatura EaD

A Educação a Distância (EaD) é uma modalidade de ensino que permite a inúmeros indivíduos ter acesso a cursos e conteúdos educacionais, disponibilizados em plataformas digitais. Uma vantagem dessa modalidade de cursos é a flexibilidade, visto que, o aluno poderá acessá-los e estudá-los de acordo com a sua própria disponibilidade de tempo, conciliando trabalho, família e estudos. Além disso, muitas vezes a própria distância geográfica entre a residência do estudante e a instituição de ensino é encurtada nos cursos EaD. O Portal do Ministério da Educação (MEC) afirma que

Educação a distância é a modalidade educacional na qual alunos e professores estão separados, física ou temporalmente e, por isso, faz-se necessária a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação. Essa modalidade é regulada por uma legislação específica e pode ser implantada na educação básica (educação de jovens e adultos, educação profissional técnica de nível médio) e na educação superior (BRASIL, 2018).

No Brasil, a modalidade de EaD foi reconhecida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), Lei 9.394/96, que direcionou o funcionamento dos cursos no formato EaD, descrevendo características, abrangências, oferta e avaliação. O artigo 80, regulamentado pelo Decreto 5.622/2005, apresenta os critérios para a realização da EaD, os níveis de ensino em que pode ser implantada, bem como da avaliação e a possibilidade da oferta de cursos de pós-graduação. Segundo o Decreto, a EaD caracteriza-se

como modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos (BRASIL, 2005, p.1).

A EaD está relacionada ao uso de mídias e à evolução tecnológica. Com o advento da tecnologia, o primeiro curso de licenciatura a distância foi oferecido, no Brasil, pela Universidade de Brasília (UnB), que lançou o curso de Licenciatura em Matemática a Distância em 1995. Esse foi um marco importante, pois representou a introdução do ensino superior a distância no país. Em 2005, o Ministério da Educação criou a Universidade Aberta do Brasil (UAB), cuja finalidade é expandir e interiorizar a oferta de cursos e programas de educação superior, que ganhou forças e se expandiu no país.

Muitos avanços têm ocorrido nos últimos anos quanto à oferta de educação no Brasil pelas instituições de ensino. Através de dados extraídos da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad-C) e do Censo da Educação, o 3º relatório de monitoramento das metas do Plano Nacional de Educação (PNE), publicado em julho de 2020 pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), destacou indicadores importantes em relação à meta 12, que consiste em

Elevar a taxa bruta de matrícula na educação superior para 50% (cinquenta por cento) e a taxa líquida para 33% (trinta e três por cento) da população de 18 (dezoito) a 24 (vinte e quatro) anos, assegurada a qualidade da oferta e expansão para, pelo menos, 40% (quarenta por cento) das novas matrículas, no segmento público (BRASIL, PNE 2014, p.41).

Segundo o referido relatório, em relação à taxa bruta de matrícula na graduação, de 2012 a 2019, houve um crescimento de 6,2 pontos percentuais, atingindo 37,4%, muito abaixo dos 50% da meta até o ano de 2024. Em relação à meta para a taxa líquida de escolarização na educação superior, atingiu-se 25,5%, onde a meta, até 2024 é de 33%. Já em relação a participação do segmento público na expansão de matrículas de graduação, também apresentou crescimento, atingindo 12,7%, o que é muito baixo em relação à meta de 40%. Nos traz também que houve um crescimento nos cursos de graduação a distância nas instituições privadas, representando 67,3% das matrículas e uma queda de 4,8% nas instituições públicas, portanto, uma expansão nas matrículas entre 2012 e 2018 das instituições públicas federais na modalidade presencial e uma redução de matrículas na modalidade EaD. Sendo assim, “infere-se sobre a importância de se criar estratégias, planejamento e oferta de matrículas de graduação a distância nas universidades federais nos próximos anos” (ReUni, 2022, p.34 e 35).

Na tabela abaixo, podemos observar a quantidade de cursos por categoria administrativa e por modalidade nas esferas federais, estaduais e municipais, a partir do Censo da Educação Superior 2018.

Categoria Administrativa	Modalidade				Total
	Presencial	%	A Distância	%	
Pública Federal	6.362	95,1	325	4,9	6.685
Pública Estadual	3.372	96,0	141	4,0	3.513
Pública Municipal	370	92,3	31	7,7	401
Privada com fins lucrativos	14.321	90,2	1.548	9,8	15.869
Privada sem fins lucrativos	10.471	90,2	1.135	9,8	11.606
Especial	180	100,0	0	0,0	180

Fonte: Censo da Educação Superior 2018 (Inep/MEC). Adaptado pelas autoras.

A Universidade Federal do Pampa (Unipampa) passa a ser credenciada a ofertar cursos na modalidade EaD, em setembro de 2016, através da Portaria 1050/2016, que foi publicada no Diário Oficial da União. Atualmente, a Unipampa oferece na modalidade a distância, os seguintes cursos de Graduação em Licenciatura: Licenciatura em Letras-Português, Licenciatura em Pedagogia, Licenciatura em Geografia e Licenciatura em Ciências da Natureza.

O curso de Licenciatura em Ciências da Natureza, é oferecido na modalidade EaD e presencial, tendo por objetivo a formação docente na área de ciências da natureza e suas tecnologias no ensino médio (química, física e biologia) e ciências naturais no ensino fundamental. Segundo o Projeto Pedagógico do Curso de Ciências da Natureza Licenciatura (PPCCN) da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Campus Uruguaiana, na modalidade de Ensino a Distância (EaD)

A criação do Curso de Ciências da Natureza Licenciatura na modalidade de EaD, pela UNIPAMPA, visa ampliar, em médio prazo, a oferta de cursos superiores por instituições públicas, na área de Ciências da Natureza, concedendo às regiões onde se localizam os pólos, novas possibilidades, pois disponibilizará, para o campo educacional, profissionais com uma formação sólida, com capacidade para atuar na sala de aula, difundir a ciência, propor, desenvolver e implantar soluções transformadoras e geradoras de progresso na comunidade em que atuam. A formação geral e específica deve ser sólida, promovendo a articulação entre as componentes curriculares específicas com os componentes pedagógicos, alicerçando nos princípios fundamentais da interação, da cooperação e da autonomia – que orientarão o modelo teórico-metodológico (UNIPAMPA, 2018, p.31).

Vale ressaltar que a Unipampa obteve o conceito máximo no recredenciamento de cursos na modalidade da Educação a Distância (EaD) pelo Ministério da Educação (MEC). A avaliação foi promovida por uma comissão do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), e é essencial para o funcionamento regular de uma instituição de ensino superior.

A educação como um processo formativo e transformador é muito importante, mas é fundamental o comprometimento da qualidade desse ensino. Para isso, os projetos pedagógicos devem estar voltados às demandas nacionais, aos interesses e características regionais, mantendo elos de aproximação com a comunidade local, buscando contribuir para o desenvolvimento humano, socioeconômico e político dos sujeitos e para a sua participação plena na sociedade (UNIPAMPA, 2018).

As potencialidades e dificuldades das licenciaturas no formato EAD

A EaD vem se destacando e crescendo progressivamente em nossa sociedade, especialmente com a Universidade Aberta do Brasil (UAB), permitindo que os cidadãos consigam obter uma formação superior, mesmo que a quilômetros de distância de sua universidade. Desta forma “a educação a distância facilita a vida de muitas pessoas que desejam crescer profissionalmente” (De Souza, Silva e Matos, 2015, p.663).

Para que seja possível a manutenção, criação e o gerenciamento de cursos a distâncias, é necessário que haja a comunicação entre vários setores, tanto externos quanto internos. Vieira (2015), nos diz que

A implementação e manutenção de um curso superior é uma tarefa complexa, ainda mais, quando se trata de um curso EaD. É mais que um simples projeto que alia tecnologia ao contexto da educação. Trata-se de um modelo de curso cuja característica e linguagem são diferenciadas. Assim, a criação e a manutenção de um curso nestes moldes exigem bem mais que uma simples

discussão do melhor modelo pedagógico ou da estrutura curricular. Exige um adequado gerenciamento, a fim de garantir efetivamente o pleno desenvolvimento de atividades dos cursos (Vieira, 2015, p.3)

Apesar de seu crescimento, as instituições de ensino encontram muitas dificuldades e desafios na gestão de cursos na referida modalidade. Os polos de apoio presenciais fornecem o suporte necessário para o aluno que se encontra distante da sua universidade, sendo o elo de ligação entre o aluno e a instituição de ensino que oferta o curso. Neste sentido, os autores Vieira e Teixeira (2019), apresentam as principais dificuldades e desafios na gestão da EaD no ensino superior conforme estudo e análise de vários outros pesquisadores. São eles:

(1) alunos despreparados para lidar com a EaD; (2) alto índice de evasão de alunos; (3) imagem da EaD como uma educação de baixa qualidade; (4) desvalorização e precariedade do trabalho docente/tutores; (5) limitações na infraestrutura física e tecnológica e (6) pouco ou nenhum investimento por parte do mantenedor. Além desses, os gestores nas IES públicas apontaram, ainda, o descaso do Governo Federal com a UAB, a partir de 2015, com o corte de recursos financeiros e redução da oferta de cursos, turmas e tutores (Vieira e Teixeira, 2019, p.86).

Como resultado da mesma investigação, os autores revelam os principais desafios a serem enfrentados pela EaD, para que esta se consolide qualitativamente para democratização do acesso ao ensino superior. Ressaltam que essas estratégias, indicadas na sequência, têm permitido uma redução significativa nas taxas de evasão de cursos superiores nas Instituições de Ensino Superior que as adotaram:

1. Compreensão dos motivos da evasão discente e elaboração de estratégias efetivas para o seu controle.
2. Promoção da familiarização discente com o modelo pedagógico da EaD e a sua motivação para permanência no curso, oportunizando ao aprendiz um espaço que lhe motive ao aprendizado, com sentimento de pertença à universidade.
3. Desmistificação, principalmente na comunidade acadêmica da crença de que a Educação a Distância corresponde a uma educação de baixa qualidade e que o curso EaD é mais fácil que o presencial.
4. Coibição da crescente precarização do trabalho docente e sua exploração pelos programas de EaD, firmada por contratos de trabalho precário.
5. Mobilização de esforços para a ampliação do acesso à Internet com baixo custo em todas as regiões e melhoria da qualidade de acesso às redes digitais de banda larga ofertadas no Brasil.
6. Melhora na relação IES/Polo, caracterizada principalmente pela falta de diálogo entre a equipe da EaD da IES e a equipe do polo (Vieira e Teixeira, 2019, p.86 e 87).

Muitos alunos não conhecem a modalidade de ensino a distância e acabam aderindo a esta modalidade pelo fato de acreditarem que esta é mais fácil que o curso presencial. Deste modo, acreditam que as atividades relacionadas ao curso serão menos onerosas que as presenciais e a obtenção do diploma será conquistado sem muito esforço. Segundo Ferrugine et al. (2014), essa modalidade de ensino exige dedicação, disciplina e criação do próprio conhecimento, inclusive que, “a falta de conhecimento sobre o verdadeiro modelo de funcionamento dessa modalidade faz com

que a evasão seja um agravante para crescimento e confiabilidade da EaD" (Ferrugine et al., 2014, p.95).

De modo resumido, Ferrugine et al. (2014) esboçaram algumas fragilidades e potencialidades na Educação a Distância, conforme pode ser visualizada na figura abaixo:

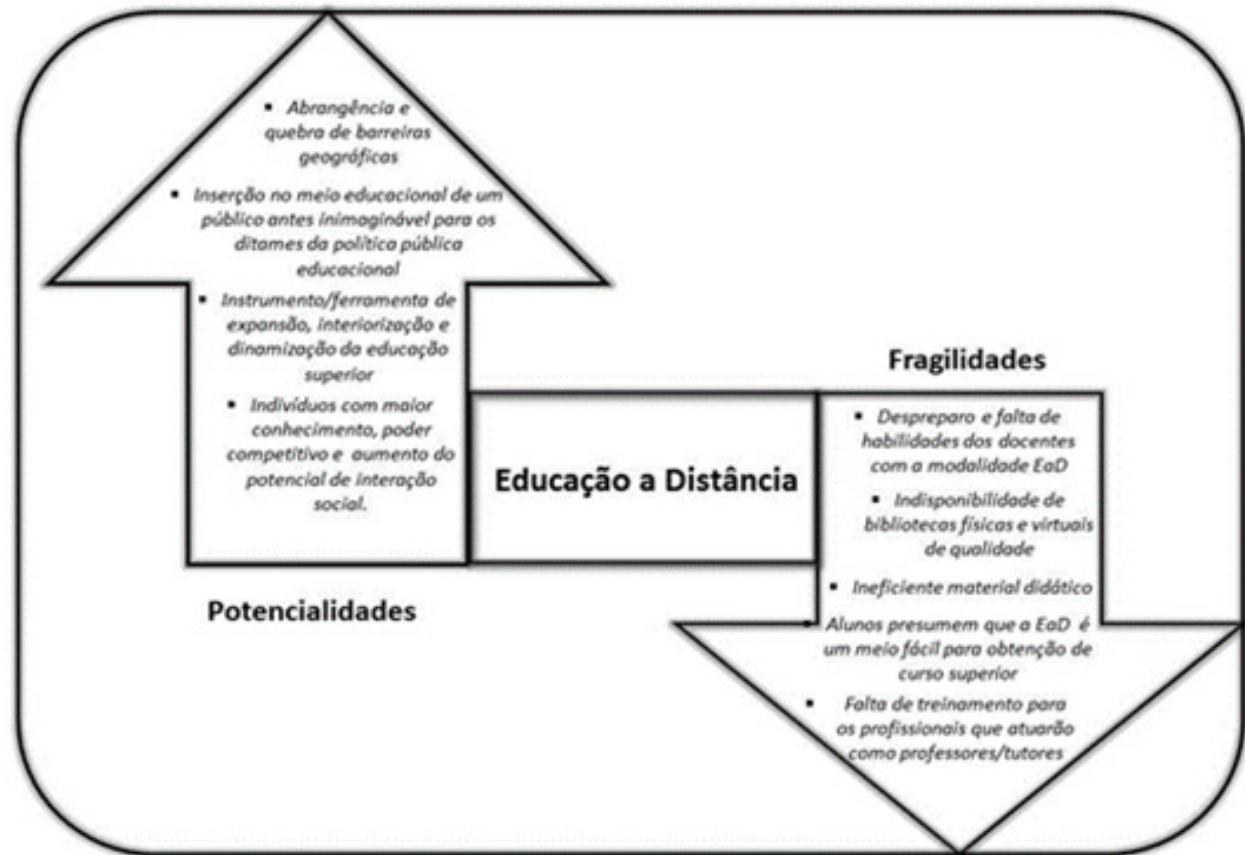


Figura: Potencialidades e Fragilidades da Educação a Distância

Fonte: Ferrugine et al (2014, p.96).

Nesta perspectiva, a EaD tem a necessidade de manter o aluno motivado e comprometido com seu curso, então as IES buscam explorar as aplicações de metodologias ativas na educação a distância. Metodologias ativas são procedimentos pedagógicos onde o aluno está no centro do processo de aprendizagem. Desta forma, pode se referir a uma variedade de estratégias de ensino, indo desde a aprendizagem baseada em problemas, projetos, a sala de aula invertida, aulas práticas, dentre outras. As atividades práticas são uma forma complementar de aprendizagem, que podem auxiliar o professor na busca deste objetivo.

O Curso de Ciência da Natureza, na modalidade EaD da UNIPAMPA, busca a construção do saber não apenas na transmissão de conteúdos, mas a partir da contextualização da realidade social, dos pressupostos da interdisciplinaridade e da relação intrínseca teoria e prática (UNIPAMPA, 2018).

Analizando o PPCCN da modalidade EaD, observamos que o curso possui carga horária total de 3410 (três mil quatrocentas e dez) horas, sendo desta, 420 (quatrocentas e vinte) horas destinadas à Prática Pedagógica e mais 420 (quatrocentas e vinte) horas de Estágio Curricular Supervisionado. Estas práticas pedagógicas são articuladas com as componentes curriculares promo-

vendo “situações didáticas em que os futuros professores coloquem em uso os conhecimentos que construíram, ao mesmo tempo em que possam mobilizar outros, de diversas naturezas e oriundos de diferentes experiências, em tempos e espaços curriculares (UNIPAMPA, 2018, p.53).

Ainda, de acordo com o mesmo documento (PPCCN), o objetivo da prática pedagógica é oportunizar ao acadêmico, a inserção e a interação com o espaço profissional da educação, possibilitando a vivência de situações teórico-práticas e reflexivas, a partir de observações, problematizações e estudos de caso de questões pertinentes à educação e formação docente.

Metodologia

Trata-se de uma abordagem qualitativa (Flick, 2009) uma vez que busca compreender a estruturação e implementação de componentes curriculares com carga horária prática em uma licenciatura no formato EaD. Quanto ao objetivo, trata-se de um estudo exploratório (Gil, 2010) uma vez que busca expandir a compreensão em relação a estruturação e implementação dos componentes curriculares que apresentam carga horária prática.

Para a produção de dados e posterior análise, serão adotados dois procedimentos. Inicialmente, foi realizada a análise documental a partir do PPC do curso de Ciências da Natureza - Licenciatura e síntese dos componentes curriculares que apresentam carga horária prática. Como segunda etapa, realizou-se a coleta de informações com os professores que ministram esses componentes para fazer um levantamento de como foram realizadas essa carga horária prática; o que fariam de diferente em uma nova oferta do componente curricular; e, quais as dificuldades enfrentadas para propor a carga horária prática.

Resultados e discussão

O curso em análise é uma licenciatura interdisciplinar em Ciências da Natureza e, portanto, apresenta em sua matriz curricular componentes curriculares vinculados às áreas de Química, Física e Biologia, além dos componentes voltados para os processos de ensino e aprendizagem e aos fundamentos da Educação. O Quadro 1 apresenta a relação de componentes que apresentam uma carga horária prática (Experimentação no ensino de Ciências da Natureza e Estágios Supervisionados) e os componentes curriculares que apresentam horas destinadas para a Prática Pedagógica como componente curricular, que tem como objetivo inserir o estudante na implementação de atividades no ambiente escolar.

Quadro 1 - Relação dos componentes com carga horária prática.

Componente	Etapa do curso	Carga Horária Teórica	Carga Horária Prática	Carga Horária - Prática Pedagógica como componente curricular	Carga Horária Total
Instrumentalização para Educação a Distância	1	30		30	60
Políticas Educacionais e Gestão da Educação Básica	1	30		30	60
Experimentação no ensino de Ciências da Natureza	1		30		30
Transformações da matéria e quantidades	2	30		30	60
Estrutura e dinâmica da Terra	2	30		30	60
Diversidade Vegetal: Fanaerógam	3	30		30	60
Compostos Orgânicos	3	30		30	60
Geossistemas: Evolução da Terra e da Vida	3	30		30	60
Mecânica dos Fluidos e Termodinâmica	4	30		30	60
Energia e Suas transformações	5	30		30	60
Óptica e Ondulatória	5	30		30	60
Diversidade Animal: Animais Vertebrados	5	30		30	60
Educação e Saúde	6	30		30	60
Bases morfofisiológicas	6	30		30	60
Estágio Supervisionado I	6		90		90
Corpo, Gênero e Sexualidade na Educação	7	30		30	60
Estágio Supervisionado II	7		150		150
Tecnologias Assistivas	8		30	30	60
Estágio Supervisionado III	8		180		180

Fonte: Elaborado pelas autoras de acordo com o PPC do curso.

Observa-se que o curso em análise neste trabalho apresenta poucos componentes curriculares com carga horária destinada à prática, sendo os únicos componentes a Experimentação no ensino de Ciências da Natureza (30h) e os Estágios Supervisionados. No entanto, os demais componentes curriculares apresentam carga horária prática vinculada às Práticas Pedagógicas, ou seja, voltadas para a aplicação e implementação de atividades no chão da escola. Considerando que é um curso de licenciatura, essa é uma opção de organização muito interessante pois promove a integração dos licenciandos com a escola ao longo do curso.

Existe uma percepção de que os cursos da área de Ciências da Natureza devem propor horas práticas para aqueles componentes, na qual os estudantes vão ao laboratório e realizam experimentos ou atividades práticas relativas aos conceitos abordados na aula teórica, que, no entanto, em geral usam esse momento para comprovar a teoria. Mas, qual o objetivo didático e pedagógico destas para a formação profissional? Por outro lado, nas licenciaturas EaD, utilizam-se principalmente laboratórios virtuais como plataforma que mimetizam laboratórios.

No curso em análise, alguns componentes curriculares realizaram atividades práticas durante as visitas aos polos, que ocorrem anualmente conforme o PPC do curso. Nessa ocasião, o professor do componente de Compostos Orgânicos realizou atividades prático-experimentais relacionadas aos conceitos abordados.

Em relação aos Estágios Supervisionados, que apresentam carga horária prática, as professoras responsáveis realizaram visitas aos polos para os esclarecimentos e encaminhamentos necessários. Além desse momento presencial, contou com encontros virtuais bem como o compartilhamento de vídeos descrevendo as etapas e atividades a serem realizadas. Entende-se que o Estágio Supervisionado apresenta desafios próprios, relativos principalmente à articulação entre universidade-escola. No mesmo sentido, é essencial que se adotem estratégias de interação entre docentes orientadores, discentes e docentes supervisores a fim de que este seja um espaço de formação que promova o desenvolvimento profissional.

Em relação aos demais componentes curriculares que apresentam carga horária de Práticas Pedagógicas, descreveu-se a utilização de simuladores virtuais e sites, vídeos e animações para possibilitar uma interação entre os discentes e a teoria. Também se relatou a utilização de softwares para desenhar estruturas de compostos orgânicos. Em outra direção, outras atividades práticas propuseram aos estudantes a produção de vídeos, podcasts ou materiais visuais como coleções e atlas, sempre utilizando recursos digitais e numa perspectiva de compartilhamento com a comunidade escolar. Entende-se que essas práticas são importantes para fomentar o letramento digital durante o curso, além de promover o protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem.

Em relação às dificuldades na proposição dessa carga horária prática, relataram-se a dificuldade em apresentar materiais que fossem interessantes e conceitualmente corretos na língua portuguesa. Isso sugere uma lacuna ou desafio em relação às licenciaturas EaD na área de Ciências da Natureza.

Considerações finais

A proposta deste trabalho foi refletir sobre as potencialidades e fragilidades relacionadas aos componentes curriculares com carga horária prática no curso de Ciências da Natureza - Licenciatura no formato EaD. Dessa forma, a partir do PPC do curso e da visão dos professores foi possível observar que é possível propor diversas atividades que pressupõem o envolvimento prático dos estudantes na construção dos conhecimentos. Isso ficou evidente pelo relato das estratégias e recursos utilizados pelos docentes. Apesar disso, também ficou claro que os recursos em língua portuguesa ainda são escassos e, portanto, representam uma lacuna.

Os resultados descritos aqui poderão ser incorporados pela Comissão de Curso e Núcleo Docente Estruturante para discussão e revisão do PPC. Da mesma forma, reconhece-se que seria importante agregar as percepções dos estudantes em relação a carga horária prática, de maneira a contemplar um olhar a mais sobre a questão.

Por fim, percebeu-se a constante reflexão sobre a própria prática entre os docentes e a disposição de compartilhar experiências exitosas, visando a qualidade do curso ofertado.

Referências bibliográficas

BRASIL. **DECRETO Nº 5.622, DE 19 DE DEZEMBRO DE 2005.** Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2005/decreto-5622-19-dezembro-2005-539654-publicacaooriginal-39018-pe.html>. Acesso dez.2023.

BRASIL. **LEI Nº 9.394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso dez. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Planejando a Próxima Década: Conhecendo as 20 Metas do Plano Nacional de Educação**, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **O que é educação a distância?** 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/escola-de-gestores-da-educacao-basica/355-perguntas-frequentes-911936531/educacao-a-distancia-1651636927/12823-o-que-e-educacao-a-distancia>. Acesso em dez. 2023.

DE SOUZA, Ana Paula Lopes; SILVA, Digila Cyntia Santos; MATOS, Karine Garcia. A importância da utilização ferramentas do moodle na educação a distância. **Revista EDaPECI**, v. 15, n. 3, p. 656-669, 2015.

FERRUGINI, Lílian et al. Educação a distância no Brasil: potencialidades e fragilidades. **Revista da Universidade Vale do Rio Verde**, v. 12, n. 1, p. 90-98, 2014.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**.3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2010.

ReUni Digital. **Panorama da EaD no Brasil. Brasília**: Ministério da Educação e Centro de Gestão e Estudos Estratégicos, 2022. v.2 Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/reunidigital/pdf/reuni-digital-volume_02_17-05-2022.pdf. Acesso dez.2023.

UNIPAMPA. Projeto Pedagógico do Curso de Ciências da Natureza (PPCCN) -Licenciatura. Campus Uruguaiana, 2018.

VIEIRA, Márcia de Freitas. Gestão da EaD no contexto dos polos de apoio presencial da Universidade Aberta do Brasil. In: **21º Congresso Internacional ABED Educação a Distância**. Associação Brasileira de Educação a Distância, 2015.

VIEIRA, Márcia de Freitas; TEIXEIRA, António. **A educação a distância no Brasil: desafios contemporâneos e novas perspectivas**. Educação e Tecnologias Web: contributos de pesquisa luso-brasileiros, p. 75-96, 2019.

XI Fórum EaD

Educação a Distância em tempos de Inteligência Artificial:
a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível

14 a 27 de novembro de 2023



Pró-Reitoria
de Graduação
(PROGRAD)



UNIVERSIDADE
ABERTA DO BRASIL



Carta aos Gestores 2024 - 2028 - XI Fórum EaD UNIPAMPA

O XI Fórum EaD UNIPAMPA, com o tema “Educação a Distância em tempos de Inteligência Artificial: a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível”, ocorrido entre os dias 14 e 27 de novembro de 2023, deu sequência ao tradicional evento promovido pelo setor de educação a distância(EaD) da UNIPAMPA. O evento teve como objetivo geral a promoção de um espaço de reflexão e debate sobre a EaD e, nesse espaço, educadores, pesquisadores, estudantes e profissionais interessados na temática compartilharam conhecimentos, ideias, colaboraram em projetos e exploraram as melhores práticas relacionadas a essa área, visando aprimorar a educação a distância por meio do uso responsável e inovador da tecnologia.

No que concerne aos objetivos específicos, o evento primou por fomentar o debate sobre a aplicabilidade da Inteligência Artificial de modo mais eficaz na EAD, com o intuito de qualificar os processos de ensino e de aprendizagem; capacitar os participantes a desempenhar as funções de tutoria e de mediação pedagógica de modo a auxiliar efetivamente nos referidos processos, assim como promover um ambiente mais inclusivo; fomentar debates sobre os desafios e as perspectivas da EAD no ensino superior no RS; refletir sobre a produção de Recursos Educacionais Abertos (REA) digitais e acessíveis; e criar um espaço onde os participantes possam se conectar, compartilhar suas experiências e produções.

Considerando que é de suma relevância a reflexão sobre os desafios e as perspectivas da modalidade EaD na Unipampa, no contexto regional e nacional, foi aberto espaço para interlocução e manifestação da comunidade acadêmica e demais participantes do evento com a equipe gestora da Unipampa 2024 - 2028. Neste contexto, foi organizado um espaço no AVA Moodle denominado Carta da EaD, para registrar as contribuições de todos os envolvidos e interessados na Educação a Distância, permitindo, assim, que o documento criado fosse representativo, contemplando a diversidade de perspectivas e experiências. Os registros foram organizados com base na análise SWOT, que é uma ferramenta estratégica utilizada para avaliar as Forças (Strengths), Fraquezas (Weaknesses), Oportunidades (Opportunities) e Ameaças (Threats) de um projeto, no presente caso, a educação a distância na Unipampa. Ao realizar a análise SWOT, se obtém uma visão abrangente do cenário atual, permitindo identificar elementos internos e externos que impactam a proposta em execução para a EaD na Universidade. Tal análise pode auxiliar no desenvolvimento de estratégias que potencializam as forças, minimizam as fraquezas, aproveitam as oportunidades e preparam contra ameaças.

Como resultado da análise proposta, foram feitos os seguintes registros pelos participantes do evento:

Forças:

- A Unipampa, principalmente, a partir da pandemia, tem investido na formação contínua dos seus servidores em temáticas relacionadas à Educação a Distância. Além disso, uma de suas forças se encontra nos excelentes resultados obtidos nas avaliações realizadas pelo MEC, obtendo a nota máxima em vários cursos.
- Alunos dos cursos EAD da UNIPAMPA são bem adaptados às tecnologias.
- O curso de Letras - Português, EaD institucional, é um dos mais concorridos da Universidade e teve mais de dois mil inscritos no último ingresso, o que demonstra o interesse das pessoas, especialmente as de diferentes estados, na modalidade.
- Reconhecimento e credibilidade da UNIPAMPA como instituição de ensino renomada EaD 5 estrelas: Unipampa conceito máximo na avaliação do MEC.
- Professores experientes com boa qualificação e engajados no desenvolvimento de cursos a distância.
- Infraestrutura tecnológica adequada para o ensino on-line, com conteúdos diversificados.
- Flexibilidade e ambiente acolhedor oferecidos pela EAD para os estudantes.

Oportunidades:

- A Unipampa está inserida na metade sul do RS, região com menos acesso ao ensino público, o que representa um grande público-alvo para o Ensino a Distância. O convênio com a UAB também é um importante passo para que o EaD se espalhe nas regiões mais longínquas do país.
- Incentivar a criação de cursos inovadores, que atendam às demandas emergentes do mercado de trabalho, tornando a universidade uma referência na oferta de EAD.
- Diversificar a oferta de cursos superiores na região da campanha, na fronteira oeste e em outras regiões do Rio Grande do Sul.
- Possibilidade de ampliar a oferta de cursos e programas de formação na modalidade EAD, atendendo às demandas do mercado e da sociedade.
- Utilização de tecnologias emergentes, como inteligência artificial e realidade virtual, para enriquecer a experiência de aprendizagem.

Fraquezas:

- Resistência à EaD por parte dos docentes da Unipampa, tendo em vista a falta de um programa de formação, que lhes possibilite perceber as vantagens da Educação a Distância.
- Falta de investimento em tecnologias e, sobretudo, em novas tecnologias, como a Inteligência Artificial, para auxílio no trabalho dos tutores e docentes, considerando que as gratuitas são limitadas.
- Não há na Universidade estúdio de gravação de videoaulas adequado.
- Falta de servidores para auxiliar os docentes na produção e edição de vídeos.
- Não há auxílios estudantis para discentes EaD, o que impede que eles se alimentem no Restaurante Universitário ou solicitem o PAPE para participar de eventos.

- Falta de servidores para compor o quadro da EaD institucional, tanto Técnicos-administrativos em Educação para atuar nos mais diversos setores (como Secretaria Acadêmica, Núcleo de Desenvolvimento Educacional e atendimentos educacionais especializados) e docentes de carreira efetiva, pois um Curso da EaD não pode se solidificar apenas com professores formadores (bolsistas).
- Necessidade de melhoria das ferramentas e tutoriais (vídeos), para facilitar a aprendizagem dos recursos (ferramentas) e tutoriais para uso da plataforma utilizados nos cursos on-line.
- Desafios na interação dos estudantes em ambiente virtual.
- Demandas adicionais de suporte técnico/ logístico/ e TI para garantir a qualidade do ensino a distância.

Ameaças:

- As baixas avaliações de cursos EaD e opiniões contrárias à EaD por parte da opinião pública.
- Rápida evolução tecnológica, que pode tornar obsoletas as plataformas e métodos de ensino atuais.
- Risco de isolamento social entre estudantes da EAD, o que pode impactar negativamente no engajamento, na motivação e, até mesmo, no desempenho acadêmico dos alunos.
- Falta de servidores TAE específicos para cursos EaD, que possam fazer as matrículas, ajustes, aproveitamentos, entre outras funções, colocando em risco novas ofertas por sobrecarga nas Secretarias Acadêmicas.
- Falta de feedbacks por parte de alguns docentes, o que impede que os alunos refletem sobre seus acertos ou erros dentro das atividades propostas quando estas não são apenas objetivas.
- Alto índice de evasão provocado, muitas vezes, pela dificuldade discente de desenvolver sua autonomia e disciplinamento, perdendo prazos de envio de tarefas, desmotivando-se.
- Possíveis desafios regulatórios e legislativos relacionados à oferta de cursos on-line.
- Risco de resistência por parte dos docentes ou estudantes em se adaptarem à modalidade EAD.
- Risco da evasão de alunos por falta de engajamento e interação, levando a falta de motivação do discente a abandonar o curso.
- Concorrência com outras universidades na oferta de cursos e prospecção de alunos.

Vantagens da Educação a Distância:

- A Educação a distância é muito importante para transformar a vida das pessoas que residem longe das universidades (sua flexibilidade espacial)
- Os alunos podem planejar o seu tempo de estudo, que passa a ser flexível (sua flexibilidade temporal).
- Economia financeira obtida por não precisar gastar com transporte e com mensalidade, já que a universidade é pública.

- Mais equilíbrio entre trabalho, estudos e vida pessoal.

O que é necessário para se obter qualidade no ensino a distância:

- É preciso a união de todos os envolvidos nos programas de EaD, para que se possa proporcionar um ensino de qualidade.
- Conscientizar os envolvidos, servidores docentes, servidores técnicos e discentes sobre as vantagens da EaD.
- Fortalecer o processo formativo de tutores e professores, para que possuam unicidade na fala e nas ações, e consigam acompanhar o processo de ensino e de aprendizagem dos discentes de maneira uníssona e harmoniosa.
- Compreender a importância das atividades presenciais, que fazem parte dos cursos da EaD, previstas em lei e que, de forma geral, abordam as atividades práticas e formativas.

Considerações em relação à gestão da unipampa no que diz respeito à EaD:

- A gestão superior da Unipampa precisa de um olhar sensível e acurado para o EaD, possibilitando a implantação nas unidades de salas multimídia equipadas, como por exemplo, com estúdios para gravação de aula, com profissionais capacitados para trabalhar na produção e edição de videoaulas, entre outras demandas da modalidade.
- Reorganizar, no organograma da universidade, a Diretoria de Educação a Distância (DEaD) e transformá-la em uma divisão (DED) dentro da PROGRAD resultou em um retrocesso, que reflete o lugar de importância estabelecido pela gestão superior para a EaD na instituição. Desse modo, solicita-se a devida reorganização de sua estrutura no organograma da Unipampa.

Os registros feitos, que estão sendo disponibilizados à equipe gestora 2024-2028 da Unipampa, pretendem ser elementos para a construção de um futuro promissor para a Educação a Distância na Universidade, alinhando-se ao proposto no seu Estatuto, que propõe uma instituição social comprometida com a ética, fundada em liberdade, respeito à diferença e solidariedade, sendo bem público que se constitui como lugar de exercício da consciência crítica, no qual a coletividade possa contribuir na perspectiva da sua organização.

Bagé, 27 de novembro de 2023.
Participantes do XI Fórum EaD Unipampa

XI Fórum EAD



Educação a Distância em tempos de Inteligência Artificial:

a mediação pedagógica e a produção de material didático acessível