



EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: CONTEXTO E OS PAPEIS DE PROFESSORES E TUTORES

Daisy Schneider

Patricia Alejandra Behar



Educação a Distância

- Normatização:

- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 – artigo 80, alterado pelo [Decreto nº 9.057](#), de 25 de maio de 2017.
- No referido Decreto define-se: educação a distância, polos, formas de credenciamento e credenciamento, entre outros, bem como quais níveis de ensino podem ser oferecidos por essa modalidade e em quais situações. Seguem os dois primeiros artigos:



Educação a Distância

- Art. 1º Para os fins deste Decreto, considera-se educação a distância a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos.



Educação a Distância

- Art. 2º A educação básica e a educação superior poderão ser ofertadas na modalidade a distância nos termos deste Decreto, observadas as condições de acessibilidade que devem ser asseguradas nos espaços e meios utilizados.



Educação a Distância

- Mais informações sobre legislação da EAD estão disponíveis em:
 - <http://www.capes.gov.br/legislacao> e
 - http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12928&Itemid=866.



Educação a Distância

- O último documento com as diretrizes de qualidade para a EAD data de 2007 e intitula-se “Referenciais de Qualidade para Educação Superior a Distância”. Está disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/legislacao/refead1.pdf>.



Educação a Distância

As características básicas da EAD podem ser resumidas pelas palavras-chave:

- Espaço diverso
- Tempo – pode ser diverso (atividades assíncronas) ou não (atividades síncronas)
- Separação professor-aluno
- Uso de tecnologias para mediação

Histórico da EAD

Ensino por Correspondência: carta e material impresso, algumas vezes com apoio por telefone.

Programas de rádio (1920) e televisão (1970), algumas vezes com apoio por telefone. Uso de fitas de áudio e vídeo.

Projetos de universidades abertas

Com o surgimento do computador, disponibilizaram-se materiais em disquetes e, posteriormente em CDs e DVDs. Nesses últimos, muitas vezes dispunha-se de softwares educativos, sendo, a maioria deles, do tipo instrução programada.

Internet: uso de e-mail, fóruns, listas de discussão. Após, congregou-se tais ferramentas nos AVAs. Surgiram portais educativos, objetos de aprendizagem, REAs. Criação de bibliotecas digitais, repositórios de materiais e sistemas de recomendação de conteúdo. Com o aperfeiçoamento dos celulares, disponibilizam-se aplicativos também voltados para a educação. Ainda tem-se jogos, simulações (gameficação). Com o YouTube, criam-se vários canais de videoaulas. Outro recurso derivado desse último são os MOOCs (cursos on-line massivos e abertos). Os blogs tiveram bastante destaque, porém hoje menos com a chegada das redes sociais e das plataformas de vídeo.



Contexto atual

- A seguir, apresenta-se algumas ideias gerais sobre rede; ciberespaço/cibercultura; evolução da internet; termos, autores e característica da geração que cresce em um mundo digital.
- Posteriormente, aborda-se a relação com a educação apoiada em TICs e com a EAD, dando destaque a aspectos mais comentados ou usados na atualidade.



Rede

- “O surgimento de um novo conceito eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial, está mudando e mudará para sempre a nossa cultura”. (CASTELLS, 1999, p. 414)



Rede

- [...] As redes são montadas pelas escolhas e estratégias de atores sociais, sejam indivíduos, famílias ou grupos sociais. [...] a grande transformação da sociabilidade em sociedades complexas ocorreu com a substituição de comunidades espaciais por redes como formas fundamentais de sociabilidade. (CASTELLS, 2003, p.112)



Rede

- Ainda em Castells (2003): Produção de nova sociedade; alavanca de transformação social; modifica o modo como circula a informação e aumenta a exposição de informações e o acesso a outras fontes.



Ciberespaço e Cibercultura

- Espaço virtual/digital, espaço de fluxos (CASTELLS, 1999)
- Converte as tecnologias digitais em rede, interconexão, *espaçotempos* de circulação de informação, de produção de saberes, de aprendizagem (LEVY, 1999); de compartilhamento, de ações interativas, reconfiguração de autorias (SANTOS; SANTOS, 2012).



Ciberespaço e Cibercultura

- Espaços de codependência, especialmente com o surgimento dos dispositivos móveis, adquirindo uma natureza híbrida (SANTAELLA, 2007).



Estamos por aqui...

- Web 1.0 – usuário apenas como consumidor
- Web 2.0 – usuário também como produtor de conteúdo (Creative Commons)
- Web. 3.0 (web semântica)



Nativos Digitais, Geração Z, Homo Zappiens, Net, Digital, C (Conectada)...

Já foram cunhados vários termos para tratar das novas gerações que nasceram no contexto digital. Entre os autores estão:

- [Mark Pensky \(2001\)](#) – Nativos Digitais
- [Don Tapscott \(1998, 2010\)](#) – Geração Net, Geração digital

...



Nativos Digitais, Geração Z, Homo Zappiens, Net, Digital, C (Conectada)...

Já foram cunhados vários termos para tratar das novas gerações que nasceram no contexto digital. Entre os autores estão:

- [Veen; Vrakking \(2011\)](#) – Homo Zappiens
- [Savage; Geck \(2006\)](#) – Geração Z (posteriormente também chamada de iGeneration, Plurais ou Centennials (e depois Millenials) por outros autores, que, entretanto, não foram identificados).



Geração C

Segundo o que consta na reportagem de Martins (2013)...

- O Google Brasil chamou a nova geração de usuários e consumidores do YouTube de "Geração C", o que, desta vez, não tem relação com a idade, mas sim com a atitude on-line.
- O "C" é resultado de 4 "C"s: curadoria, conexão, comunidade e criação.



Geração C

Segundo o que consta na reportagem de Martins (2013)...

- Comportamento: 67% dos membros da 'geração C' colocam suas fotos na internet; 85% vêem o que seus amigos e colegas pensam antes de tomar uma decisão; 88% têm um perfil em uma rede social, e 65% atualizam-no diariamente; e 91% dormem do lado do *smartphone*.



Jovens e suas influências midiáticas

- Em segunda pesquisa feita pela Provokers para Google e Meio & Mensagem, levantou-se a lista com 20 personalidades mais influentes da internet e TV brasileiras. Os cinco primeiros colocados são: dois apresentadores de TV, três YouTubers e uma atriz. Dentre os top 20, metade são ligados à TV e a outra metade, ao YouTube. Mais informações na reportagem do site Meio & Mensagem, disponível em: <http://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2016/09/30/as-personalidades-mais-influentes-da-internet-e-da-tv.html>



**Interface com a
educação apoiada em
TICs e com a educação
a distância...**

Três Grandes Desafios

Em [levantamento](#) do site Porvir listam-se:

1. Equidade: ampliação do acesso, personalização (com contribuições de sistemas, salientando a inteligência artificial).
2. Qualidade: recursos mais interativos e dinâmicos com ênfase na compreensão e utilização do que se aprende; apoio pedagógico ao professor; aluno como coconstrutor; aprendizagem ubíqua (*u-learning*).
3. Contemporaneidade: proximidade com os alunos do século XXI (nativos digitais); inclusão da educação por competências.



Redes ou Mídias sociais

- Convergência de interesses;
 - Possibilidade de criação de grupos de estudo;
- Alternativa de espaço para:
 - esclarecimento de dúvidas;
 - avisos ou informativos;
 - levantamento de questões para reflexão da semana;
 - compartilhamento de materiais;
 -



Redes ou Mídias sociais

- Koehler, Machado-Spence e Carvalho (2015, p. 96):

As redes sociais digitais oferecem serviços de mensagens instantâneas, murais de mensagens, compartilhamento de fotos, vídeos, e faz com que esses perfis possam ser vistos como pontos de referência para a identidade digital de alguém nesse novo espaço: o ciberespaço.



Objetos de Aprendizagem e Materiais Educacionais Digitais

- **Objetos de Aprendizagem:** “Objetos educacionais podem ser definidos como qualquer recurso, suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem. O termo objeto educacional (learning object) geralmente aplica-se a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos com vistas a maximizar as situações de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado” (FABRE; TAMASIUNAS; TAROUCO, 2003, p. 2).



Objetos de Aprendizagem e Materiais Educacionais Digitais

- Materiais Educacionais Digitais: “todo o material educacional que aplica algum tipo de tecnologia digital na sua elaboração” (TORREZZAN; BEHAR, 2009, p. 1).



Recursos Educativos Abertos

- Facilidade/universalização do acesso ao conhecimento com aplicação na educação formal e informal:
 - Produção
 - Participação
 - Distribuição/compartilhamento
- Autoria de conteúdos locais
- <http://www.rea.net.br/site/>



Repositórios e sistemas de recomendação de conteúdo

- Repositório: organizam materiais a partir das áreas de conhecimento, dos temas e dos tipos (vídeo, simulação, hipertexto, etc.). Problema: retorno, por vezes, de conteúdos irrelevantes às necessidades do sujeito, causando uma sobrecarga de informação.



Repositórios e sistemas de recomendação de conteúdo

- Recuperação de conteúdo: diversidade e quantidade de materiais e informações são recuperados. Necessidade de um gerenciamento para evitar o trabalho excessivo durante a seleção de materiais relevantes.
- Recomendação de conteúdo: focados nos perfis dos usuários.



Gamificação ou Métodos imersivos

- Incorporação dos jogos às práticas pedagógicas.
- Emprego da ludicidade para trazer o prazer e envolvimento com a aprendizagem.
- Aplicar a lógica dos jogos na educação.



Gamificação ou Métodos imersivos

- Possibilidade dos próprios alunos criarem jogos com o intuito de ensinarem outros sobre o conteúdo de forma lúdica – com isso, pensar e desenvolver um aplicativo na forma de game que promove uma visão micro e macro da situação. Ex.: simular uma cirurgia, uma negociação, uma reunião da ONU, um conflito, um tribunal, e assim por diante.



Aplicativos

- “No entanto, com o crescente aumento do uso de dispositivos móveis em ambientes de educação formal, os aplicativos deverão tornar-se uma parte importante do ecossistema de aprendizagem móvel” (UNESCO, 2014, p. 23).



Aprendizagem Móvel (UNESCO, 2014)

1. A tecnologia será mais acessível, barata e funcional;
 2. Os dispositivos conseguirão coletar, sintetizar e analisar enormes quantidades de dados;
 3. Teremos à disposição novos tipos de dados;
 4. As barreiras da linguagem serão superadas;
 5. As limitações impostas pelo tamanho da tela desaparecerão;
- ...



Aprendizagem Móvel (UNESCO, 2014)

6. Haverá melhoras nas fontes de energia e no potencial energético dos aparelhos;

Ainda: aprender em qualquer lugar; oferecer aulas de reforço por MOOCs; aprender continuamente, neste caso: lendo, ouvindo, vendo, jogando, criando, postando, interagindo....

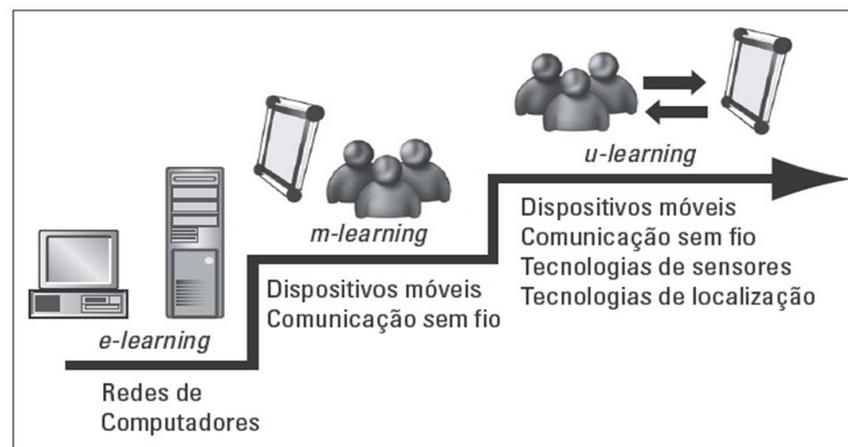


Sala de Aula Invertida e Ensino Híbrido

- Acesso ao conteúdo antes da aula, isto é, os alunos trabalham com os conteúdos em casa, sendo a sala de aula espaço para tirar dúvidas e realizar atividades.
- Oportunidade de aprofundar os conteúdos, realizar práticas, esclarecer dúvidas, fazer visitas técnicas, etc.
- Os alunos trabalham parte do tempo sozinhos, parte em grupo, buscando a personalização do ensino.
- Combina atividades presenciais e a distância.



Modalidades



Fonte: Adaptado de Liu e Hwang (2009)

Fonte: SCHLEMMER, Eliane et al (2011):
www.abed.org.br/seminario2011/apr/Schlemmer28abr.pps



Tendências educacionais

- Conforme matéria do site [Universia](#) (2014), são previstas algumas mudanças para a educação mundial até 2020:
- Em até 2 anos (isto é, até 2016): Redes sociais, Ensino Híbrido (combinação de atividades presenciais e a distância).
- Em até 5 anos (isto é, até 2019): Mudanças pedagógicas, Big data (relacionado à aprendizagem adaptativa)
- Em até 5 anos ou mais: Empreendedorismo e criatividade, melhoria da educação on-line (interatividade, instrutores on-line, adaptação de conteúdos de acordo com os perfis dos alunos).

Outros recursos...

- [Podcasts](#) (áudio – programas on-line), blogs, vídeos...
- MOOCs (Cursos Online Abertos e Massivos) – algumas plataformas: Coursera, Veduca, Udacity, MiriadaX, Lúmina (UFRGS).
- AVAs (Ambientes Virtuais de Aprendizagem): Rooda, Planeta Rooda (NUTED/UFRGS), Moodle, Blackboard, TelEduc, Eduquito (inclusão; UFRGS).



Papel do Professor

Nos “Referenciais de Qualidade para Educação Superior a Distância” (MEC, 2007), indica-se o papel do professor, a saber:

1. Estabelecer os **fundamentos teóricos** do projeto;
2. Selecionar e preparar o **conteúdo** articulado a procedimentos e atividades pedagógicas;
3. Identificar os **objetivos referentes a competências** cognitivas, a habilidades e a atitudes;

...



Papel do Professor

Nos “Referenciais de Qualidade para Educação Superior a Distância” (MEC, 2007), indica-se o papel do professor, a saber:

4. Definir **bibliografia e demais materiais de apoio**;
5. Elaborar o **material didático**;
6. Realizar a **gestão acadêmica** do processo de ensino-aprendizagem;
7. **Avaliar-se** continuamente.



Papel do Professor

O papel do professor [...] [é de] guia que ajuda os alunos a encontrar, organizar e administrar esses conhecimentos - *guide on the side*. As intervenções do professor para manter o interesse, a motivação e o compromisso dos alunos com os cursos on-line ocupam boa parte do foco de interesse desses trabalhos [que enfatizam as diferenças entre os cenários tradicionais e aqueles criados com as TIC]. [...] O professorado deve atuar como facilitador e dinamizador da participação dos estudantes no ambiente virtual, e são definidos papéis complementares que o professor deve desempenhar (ONRUBIA; COLOMINA; ENGEL, 2010, p. 220).



Papel do Professor

- Onrubia, Colomina e Engel (2010) destacam a importância da “presença docente”, de modo que os alunos não se sintam sozinhos nos espaços educativos on-line escolhidos para o curso ou disciplina.



Papel do Professor

- Assim, de acordo com Onrubia, Colomina e Engel (2010) resumido em SCHNEIDER (2014, p. 48), a presença docente deve ser de três tipos:
 - projeto e organização (planejar gerir o processo de ensino e de aprendizagem),
 - facilitação do discurso (ler e responder às contribuições e preocupações dos alunos) e
 - ensino direto (promover o debate e a participação, dando apoio ao grupo).



Papel do Professor

- Schneider (2014, p. 51) aponta o papel do professor:

O professor é quem elabora a arquitetura pedagógica, organiza os materiais e realiza a prática pedagógica, criando situações de aprendizagem por meio dos recursos. Ainda avalia o processo de ensino e de aprendizagem, com a participação ativa e reflexiva do aluno. A partir da interação entre os atores, o professor também pensa em seu fazer pedagógico, aperfeiçoando-o e reorganizando-o ao longo do percurso.



Papel do Tutor

- Há dois tipos de tutoria:
 - Presencial: ocorre no polo de apoio presencial.
 - A Distância ou na Sede: ocorre mediatizada pelos recursos digitais.
- A tutoria como uma ocupação (tutor ou tutora) não está registrada no [Catálogo Brasileiro de Ocupações](#). Aparece somente como parte das atividades de professores ou instrutores.



Papel do Tutor

Nos “Referenciais de Qualidade para Educação Superior a Distância” (MEC, 2007), aponta-se o papel do tutor:

- **Esclarecer dúvidas** mediante o emprego de ferramentas de comunicação;
- **Promover espaços de construção** coletiva de conhecimento;

...



Papel do Tutor

Nos “Referenciais de Qualidade para Educação Superior a Distância” (MEC, 2007), aponta-se o papel do tutor:

- **Selecionar material de apoio e sustentação teórica** aos conteúdos;
- **Participar dos processos avaliativos** de ensino-aprendizagem **junto com os docentes.**



Papel do Tutor

- O papel do tutor é descrito também em outros documentos como ofícios, resoluções e documentos de orientação para avaliadores de cursos

Em resumo, nesses materiais, os tutores têm o papel de mediar, orientar, dar *feedback*, auxiliar na avaliação, promover e incentivar trocas e construções coletivas, acompanhar atividades discentes, selecionar material, participar do planejamento, apoiar o professor da disciplina, participar de capacitações (SCHNEIDER, 2014, p. 58).



Papel do Tutor

- Conforme Schneider (2014, p. 59):

O tutor auxilia na mediação entre professor-aluno, instituição-aluno e materiais-aluno; no acompanhamento da organização dos estudos pelo aluno; disponibiliza subsídios ao professor para o planejamento e para a avaliação na medida em que realiza o contato e acompanhamento do estudante; estabelece vínculo motivando esse último na continuidade dos estudos; esclarece dúvidas ou encaminha-as ao professor, quando necessário.



Papéis e sua relação com as competências

- Ao conhecer o contexto e modalidade de trabalho (por exemplo, educação a distância com apoio das TICs), além de ter clareza quanto ao papel que exerce e quais são suas demandas, criam-se as condições para mapear as competências envolvidas, avaliá-las e identificar as necessidades de construção e aperfeiçoamento dessas competências.



Papéis e sua relação com as competências

- É importante também que docentes e tutores/as, conheçam ainda a instituição onde atuam em sua filosofia, princípios, estrutura, objetivos e orientações epistemológicas e pedagógicas.



Referências

- BEHAR, Patricia A. **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre: Penso, 2009.
- BEHAR, Patricia A. **Competências em Educação a Distância**. Porto Alegre: Penso, 2013.
- TORREZZAN, Cristina A. W.; BEHAR, Patrícia A. Parâmetros para a construção de materiais educacionais do ponto de vista do design pedagógico. In: BEHAR, Patrícia A. **Modelos pedagógicos em educação a distância**. Porto Alegre: Artmed, 2009.



Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. **Referenciais de Qualidade para Educação Superior a Distância**. Brasília: MEC/SEED, ago. 2007. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/legislacao/refead1.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2009.
- CASTELLS, Manuel. **Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTELLS, Manuel. **Galáxia da Internet**. São Paulo: Zahar, 2003.



Referências

- FABRE, Marie-Christine J. M.; TAMUSIUNAS, Fabricio R.; TAROUCO, Liane M. R. Reusabilidade de objetos educacionais, **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 1, n.1, fev. 2003. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13628/7697>>. Acesso em: 25 jul. 2017.
- KOEHLER, Cristiane; MACHADO-SPENCE, Nádie Christina; CARVALHO, Marie Jane S. A Constituição de Grupos, Agrupamentos e Comunidades em Websites de Redes Sociais. **Revista Teias**, v. 16, n. 43, out./dez. 2015. P. 90-102.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

Referências

- MARTINS, Raphael. A vez da 'Geração C'. **REVISTA GALILEU**, Rio de Janeiro: Editora Globo S/A, 2013. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI339144-17770,00-A+VEZ+DA+GERACAO+C.html>>. Acesso em: 12 jan. 2016.
- ONRUBIA, Javier; COLOMINA, Rosa; ENGEL, Anna. Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem baseados no Trabalho em Grupo e na Aprendizagem Colaborativa. In: COLL, César; MONEREO, Carles. **Psicologia da Educação Virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Tradução de Naila Freitas. Porto Alegre: Artmed, 2010. P. 208-225.
- SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

Referências

- SANTOS, Rosemary S.; SANTOS, Edméa O. Cibercultura: redes educativas e práticas cotidianas. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 4, n. 7, jan./jul. 2012. p. 159-183. Disponível em: <http://periodicos.unisantos.br/index.php/pesquiseduca/article/view/226/pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2017.
- SCHNEIDER, Daisy. **MP-CompEAD**: modelo pedagógico baseado em competências para professores e para tutores em educação a distância. 298 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/94705>>. Acesso em: 11 jul. 2017.

Referências

- SILVA, Ketia K. A. **Mapeamento de competências**: um foco no aluno da educação a distância. 186 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/56370>>. Acesso em: 11 jul. 2017.
- UNESCO. **O futuro da aprendizagem móvel**. Brasília: UNESCO, 2014. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002280/228074POR.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2017.
- ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. **Como aprender e ensinar competências**. Porto Alegre, Artmed, 2010.