

# QUALIFICANDO DOCENTES DO ENSINO SUPERIOR PARA ATUAÇÃO NA VIRTUALIDADE

Maio de 2008

Elaine Turk Faria – FACED/PUCRS [elaine.faria@pucrs.br](mailto:elaine.faria@pucrs.br)

Lucia M. M. Giraffa – FACIN/MEDUCEM/PUCRS -[giraffa@pucrs.br](mailto:giraffa@pucrs.br)

## **Categoria :**

C – Métodos e Tecnologias

### **Setor Educacional**

3 – Educação Universitária

### **Natureza do Trabalho**

A – Relatório de Pesquisa

### **Classe**

1 – Investigação científica

## **Resumo:**

*A sociedade da aprendizagem está a exigir maior qualificação profissional docente, principalmente no que concerne ao uso das Tecnologias Digitais (TD) e da Educação a Distância (EAD).*

*A formação de professores do ensino superior exige uma análise da relação entre teoria e prática, entre o pensar e o fazer e uma tomada de consciência da atuação do docente frente aos desafios oferecidos pelos espaços virtuais e suas possibilidades. A teoria procura explicar uma realidade que ela não apreende em sua concretude e toda a prática pressupõe uma teoria. Entretanto, o ato de ensinar que é uma atividade muito complexa nos dias de hoje e mais do que nunca o trabalho intelectual do docente, engloba um número maior de competências e habilidades para poder atuar na universidade e nas escolas em geral.*

*Cada vez mais os alunos da graduação utilizam ambientes virtuais em disciplina semipresenciais e, especificamente no projeto desenvolvido, o espaço virtual de comunicação associado à plataforma MOODLE. As ferramentas e recursos de entrega de trabalhos têm se constituído como meio de interação extraclasse e extensão das atividades da sala de aula presencial.*

*Faz-se necessário discutir as dificuldades e possibilidades que tal ambiente trás para auxiliar docentes no seu trabalho*

**Palavras-Chave:** *formação docente, disciplinas semipresenciais, salas de aula virtuais.*

De acordo com a tradição, e antes do avanço das Tecnologias Digitais (TD) que influenciam e impactam a tecnologia educacional, a educação formal processava-se nas quatro paredes da sala de aula com a presença – física – de professores e alunos, muitas vezes bem ‘distantes’ no relacionamento afetivo e educacional entre ambos. A Educação a Distância (EAD) é uma modalidade de realização de atividades individuais ou grupais fora da sala de aula tradicional e sem a presença física do professor. Nos seus primórdios ela aconteceu com uso de material impresso e sem uso de qualquer recurso tecnológico. Com o advento das TD e, principalmente o avanço e qualificação da rede mundial Internet, hoje falamos em EAD online ou e-learning.

Alguns teóricos estudaram maneiras de modificar a situação passiva dos alunos – presenciais – com metodologias diferenciadas, como a aprendizagem significativa [2], a interação [10], a socioindividual [13], entre outros. Hoje, com o avanço das tecnologias digitais e educacionais, da aplicação de metodologias mais interativas e dinâmicas utilizadas na EAD, retoma-se a ênfase do foco do processo de ensinar e de aprender, seja em cursos/disciplinas totalmente virtuais seja em cursos/disciplinas semipresenciais, enfatizando o aluno como centro das atenções, realizando a auto-aprendizagem, com mais autonomia e interatividade.

Observa-se que, na sua essência, as idéias não são novas, elas apenas retornam com a força das possibilidades oferecidas pelas tecnologias que nos oferece o registro das interações, a possibilidade de rastrear a trajetória de pesquisa e estudo do aluno no espaço virtual de aprendizagem criado nas plataformas que suportam as aulas virtuais e, também, na estruturação dos espaços que auxiliem a promover uma ação mais proativa por parte do aluno.

Neste novo contexto o professor mais do que nunca surge como facilitador e parceiro do aluno na sua trajetória em busca do conhecimento e resgatam-se idéias clássicas como as de Piaget, Ausubel e Vygostsky.

A introdução da virtualidade no ensino superior proposta pela Portaria MEC 2.253/01 reformulada pela Portaria MEC 4.059/04 [5], que sugere “a oferta de disciplinas integrantes do currículo [do ensino superior] que utilizem a modalidade semipresencial” impulsionou consideravelmente os programas de capacitação docente nas universidades e escolas.

A Portaria de 2004 caracteriza “a modalidade semipresencial como quaisquer atividades didáticas, módulos ou unidades de ensino-aprendizagem centrados na auto-aprendizagem e com a mediação de recursos didáticos organizados em diferentes suportes de informação que utilizem tecnologias de comunicação remota”. O conjunto destas disciplinas semipresenciais não pode, segundo a legislação vigente, ultrapassar a 20% da carga horária total do currículo do curso.

Os objetivos de uma disciplina semipresencial são, dentre outros: flexibilizar o tempo dos alunos, também trabalhadores; otimizar os espaços acadêmicos e os recursos tecnológicos existentes; dinamizar as aulas, intensificando a mediação e a interação entre os componentes do grupo.

O atual panorama da sociedade da informação e do conhecimento está a exigir maior qualificação profissional docente, principalmente no que concerne ao uso das tecnologias educacionais, pois vivemos numa sociedade que cada vez mais avança na tecnologia digital aplicada a todos os setores sociais, não podendo a escola ficar defasada nesta área.

Neste contexto, as universidades precisam pesquisar e utilizar novos recursos tecnológicos com aplicação didático-pedagógica, desenvolvendo formas de ensino não-convencionais, por meio do lançamento de modalidade de ensino a distância e de atividades teórico-práticas, especialmente na formação de professores para a inclusão e manutenção dos mesmos nesta sociedade digital.

As disciplinas semipresenciais como propostas na legislação educacional vigente utilizam ambientes virtuais para realização do processo de ensinar e aprender; o que supõe trabalhar com a modalidade de EAD.

Assim, parte-se do conceito de EAD como está sendo entendida no artigo primeiro do Decreto n. 5.622/05 [4] que a caracteriza 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”.

Segundo este conceito as disciplinas semipresenciais precisam se desenvolver com a *mediação didático-pedagógica* do professor, o que significa uma ‘presença’, ainda que virtual, contando com a interatividade do aluno por meio da comunicação, resposta e participação ativa no processo de aprendizagem, como propõem as teorias piagetianas e vygostkianas.

Ainda de acordo com o Decreto n. 5.622/05, na EAD utilizam-se *meios e tecnologias de informação e comunicação*, ou seja, nas disciplinas semipresenciais há que se incluir a tecnologia e, para poder *desenvolver atividades educativas em lugares ou tempos diversos*, necessita-se de um ambiente virtual no qual as interações ocorram de maneira assíncrona, mas sob orientação e mediação do professor.

O parágrafo primeiro do referido Decreto diz que a *educação a distância organiza-se segundo metodologia, gestão e avaliação peculiares*, o que reforça a idéia de que há necessidade de preparar o professor destas disciplinas, uma vez que a EAD representa uma nova maneira de exercer a docência.

A EAD não dispensa o professor de acompanhar o processo de aprendizagem nem de realizar a intervenção pedagógica; ao contrário, intensificam-se as ações pedagógicas (didático-metodológicas), administrativas (gestão da plataforma, criação e manutenção do ambiente) e humanas (com o diálogo e a gestão do conflito) [6].

Nesta perspectiva, a universidade pesquisada enfatiza que o professor que assume uma disciplina semipresencial no currículo de um curso de graduação precisa passar por uma capacitação que o prepare para a docência em ambientes informatizados e no uso do ambiente virtual. Esta capacitação não pode ser só tecnológica, mas também sobre a gestão do ambiente e, principalmente, sobre o uso pedagógico e metodológico dos recursos digitais e da Internet; bem como do estudo sobre os direitos autorais dos materiais e trabalhos disponibilizados tanto pelos alunos como pelos professores.

Deste modo, todo professor que irá atuar na EAD ou nas disciplinas semipresenciais precisa realizar um curso de capacitação, com oficinas sobre a criação do ambiente virtual, pois, em geral, não existem monitores ou tutores para as disciplinas semipresenciais na Instituição de Ensino Superior (IES) pesquisada. É o próprio professor quem faz a mediação pedagógica no ambiente virtual, como é ele quem cria o ambiente e organiza os recursos da

aula virtual, tendo que desenvolver as três competências básicas de coordenação, cooperação e comunicação no ambiente virtual.

O projeto criado na Coordenadoria de Educação a Distância (CEAD) da IES em consonância com o projeto de capacitação docente da Pró-Reitoria de Graduação (PROGRAD), visa promover a inserção tecnológica e reflexão das possibilidades de uso dos recursos oferecidos no ambiente virtual MOODLE, aos professores das disciplinas que utilizam um ambiente virtual para a realização de atividades semipresenciais ou que desejam usar o espaço virtual como repositório e alternativa para discussão de dúvidas, entrega de trabalhos e atendimento virtual (este oferecido como extensão das atividades que acontecem presencialmente).

O *Moodle* ([www.moodle.org](http://www.moodle.org)) que é a plataforma adotada pela IES desde o ano de 2006 por ser acessível, de fácil manuseio por professores e alunos, ser um software de código aberto, que permite a construção de cursos *online* de forma personalizada e customizada.

M.o.o.d.l.e (acrônimo de *Modular Object-Oriented Dynamic Learning*) é um software livre, de apoio à aprendizagem, executado num ambiente virtual. Podemos dizer também que o Moodle é um Learning Management System (LMS), ou seja, um Sistema de Gestão de Aprendizagem em trabalho colaborativo. Foi criado em 2001 pelo educador e cientista computacional Martin Dougiamas. É gratuito. Pode ser instalado em diversos ambientes (Unix, Linux, Windows, etc.) desde que os mesmos consigam executar a linguagem PHP. Já existe uma versão traduzida para o português. Muitas escolas e centros de formação estão a adaptar a plataforma, aos próprios conteúdos, com sucesso. É desenvolvido colaborativamente por uma comunidade virtual que reúne programadores e desenvolvedores de software livre, administradores de sistema, professores, designers instrucionais e usuários de todo o mundo. [8].

De acordo com estas facilidades, a IES ou escola pode baixar o software em seu servidor, sem custo algum, podendo também, criar novas funcionalidades adequadas ao curso e necessidades institucionais, se assim o desejar. Importante salientar que o MOODLE apesar de gratuito necessita de uma equipe de apoio para que o software possa funcionar adequadamente. Na IES onde este projeto acontece, existe um Núcleo de Informática associada a CEAD a Gerência de Tecnologia (GTIT) da IES, que mantém a plataforma funcionando num regime de 24x7 (vinte quatro horas por dia sete dias da semana). Além dos especialistas de informática, a CEAD possui profissionais de Comunicação organizados num Núcleo de Midas e Design que auxiliam os docentes a formatar e preparar material multimídia para uso nas salas virtuais do ambiente.

Ao aprender a interagir neste ambiente virtual criado no MOODLE, o professor está se preparando para utilizar este mesmo ambiente no exercício da docência e, simultaneamente, quebram-se mitos e preconceitos sobre a virtualidade na educação. Importante ressaltar que a inserção da cibercultura na educação se dá pelo desenvolvimento de uma EAD de qualidade.

Aí está o desafio da formação de professores para atuarem com as TD e com a EAD online em qualquer nível de ensino: capacitar docentes e discentes para atuação de qualidade e utilização adequada dos recursos tecnológicos. Isto significa, por exemplo, atender aos “referenciais de qualidade para EAD” [7], propostos pelo MEC em 2007, com muito rigor e controle para que a EAD e

as TD não fiquem desacreditadas. A qualidade dos materiais e da interação estimula o aluno a aprender mais e melhor sobre os recursos disponíveis e aplicáveis às situações de sua prática pedagógica.

O professor atua em disciplina semipresencial deve incentivar seus alunos a participar do espaço construído no MOODLE, solicitando que entreguem trabalhos virtualmente, sem precisar imprimir, não gerando custos de impressão, além de ser uma atitude ecologicamente correta face às demandas por educação com responsabilidade ambiental que o planeta demanda com urgência. Esta prática de ler na tela do computador para corrigir trabalhos também deve ser incentivada nos professores tão habituados a imprimir. Um aspecto que se enfatiza no curso está relacionado ao volume de leituras disponibilizadas no ambiente virtual fruto da facilidade em se organizar bibliotecas virtuais com links a textos e materiais diversos sobre um determinado assunto. O grande volume de material disponibilizado na Internet não permite que o professor ou aluno imprima tudo. Uma sugestão que se repassa aos docentes é que leiam os sites, artigos, teses e tudo mais e copiem o nome do artigo, autor e todas as referências (impressas ou digitais) e criem uma biblioteca de artigos e materiais lidos, com uma breve descrição (pode ser em tópicos) das idéias que fizeram eles destacarem aquele material. Isto facilitará o estudo, a escrita dos trabalhos, além de criar o hábito da leitura e escrita digital sem passar pelo papel.

A qualificação docente precisa ensinar o professor a organizar sua disciplina no MOODLE, entendendo como se colocam arquivos e materiais no ambiente, como se personaliza o espaço virtual, como se cria fóruns, chats, salas de entrega, como se fazem avaliações usando os recursos do ambiente. Busca-se ainda, fazer uma reflexão acerca das possibilidades pedagógicas de todos os recursos, vantagens e desvantagens de usar um recurso em detrimento de outro, em que situação determinada atividade é mais adequada em função dos objetivos educacionais que o professor possui. O que se busca é repetir no virtual os casos de sucesso do presencial e não seus eventuais fracassos. Busca-se levar os professores à reflexão de que no virtual teremos os mesmos problemas do presencial: motivação do aluno para o estudo, falta de tempo para realização de todas as tarefas e outras. Com a agravante de que no virtual o aluno está sozinho sem supervisão presencial e sem o compromisso de olhar o professor e colegas fato este que retira a pressão da entrega de uma atividade ou constrange na impossibilidade de atendê-la.

Para auxiliar a dinamizar o ambiente e torná-lo uma “comunidade virtual de aprendizagem” [9], com afeto e bom relacionamento, sugere-se a inclusão de fotos dos alunos, clicadas em situação de aula e acrescentadas no AVA. As fotos auxiliam a criar um ambiente afetivo, além de demonstrar como se podem reconhecer os colegas e professores em cursos à distância, acrescentando as fotos da equipe do curso e solicitando que os alunos acrescentem suas fotos no “perfil” onde se apresentam ao grupo. O *Moodle* permite que o próprio aluno configure seu perfil, registrando os dados e a foto que desejar, apresentando-se aos colegas.

A dinâmica metodológica encontrada para tornar este ambiente virtual em comunidade virtual de aprendizagem, enriquecido com muita interação e colaboração, foi um dos objetivos do projeto de formação docente para atuar em EAD, acompanhado do despertar de alguns docentes para as possibilidades educacionais desta grande rede de comunicação (síncrona e

assíncrona). Rede esta, nos seus mais diversos modos, recursos e possibilidades, podendo ser desde um simples ambiente virtual como repositório de materiais e textos digitais até um ambiente com “interação mútua” [11] e comunidades virtuais, como o *Second Life* (SL); “que é um mundo virtual, em 3D: imaginado, criado e mantido por seus residentes”, conforme citam [12].

O *Second Life*, segundo [12], foi concebido por Philip Rosedale. [...] O primeiro nome foi *LindenWorld* em 1991.[...] Em 23 de junho de 2003, o *Second Life* foi lançado para o grande público. [...] O *Second Life* é povoado por avatares: representações virtuais de seus membros. (p. 6 e 8). O SL é um ambiente onde se pode criar e recriar comunidades virtuais e está sendo utilizado por diversas universidades no Brasil, para fins pedagógicos. A IES pesquisada criou um passeio virtual no SL para a visita dos vestibulandos no campus da Instituição. As inovações tecnológicas com aplicações educacionais foram apresentadas aos estudantes, ainda que nem sempre estudadas em detalhes.

Ao mesmo tempo em que os professores aprendem a usar o ambiente virtual *Moodle* e suas potencialidades, ele também é incentivado a navegar pela Internet em busca de outras soluções, textos e recursos que pudessem ser utilizados na sua disciplina, socializando os achados com seus colegas e alunos.

O professor necessita entender as alternativas de acesso e uso do ambiente virtual, mas principalmente incentivo ao seu uso de forma contextualizada, fazendo a ponte entre o que acontece no presencial e no virtual. Atividades dissonantes entre o presencial e o virtual sem o resgate e integração das ações realizadas não obterão sucesso.

Os levantamentos realizados com mais de trinta oficinas de formação e mais de 400 professores capacitados forneceram indicadores importantes, destacando-se a necessidade de dar um tempo para a adaptação inicial dos docentes ao novo ambiente tecnológico, com a exploração de suas possibilidades, recursos e navegação no mesmo. Após este período de incentivo, sem ‘cobrança’, os próprios colegas mais interativos auxiliaram aos demais nesta caminhada virtual, pelo interesse despertado nos múltiplos recursos *online* encontrados, inclusive evitando a impressão em papel e com isto responsabilizando-se e comprometendo-se com o meio ambiente e com os próprios colegas, numa aprendizagem socioindividual.

Os docentes e alunos, em geral, ainda têm preconceitos em relação a EAD. Conforme pesquisa realizada pela ABRAEAD [3], os alunos que se ‘aventuram’ a realizar cursos em EAD mudam sua opinião depois, por verificar que não são “cursos fáceis” e de “baixa qualidade”, mas, ao contrário, exigem “autonomia, tempo para estudo, realização de muitas e complexas atividades”. Alguns sujeitos pesquisados disseram que “não se adaptaram com o sistema não-presencial” (p.62-63).

Por comparação, também nas disciplinas semipresenciais, há que preparar o aluno para o uso da tecnologia e para a aprendizagem no ambiente virtual, realizando a inserção gradativamente, com apoio e incentivo do professor. Aos poucos, nota-se que professores e alunos vão buscando se aproximar e se empenhar em novas aprendizagens que os levem a melhor utilizar a tecnologia tanto na universidade como na escola.

Ainda existe a crença de que aula presencial é melhor. Pergunta-se se esta crença não está associada ao fato de que a aula presencial bem tradicional com o professor colocando material no quadro ou em slides PowerPoint, os alunos escutando, tendo um roteiro fechado de atividades, depois uma avaliação fechada em cima disto (o que fomos acostumados ao longo dos anos a fazer e repetir) não é cômodo?

Ficamos com a sensação de que aquilo é que foi uma aula. Que um encontro para discutir pontos de vista, refletir sobre as discussões realizadas no fórum e as leituras é algum tipo de “enrolação” e que perdemos tempo?

A aula é para o aluno aprender. O que se espera de um aluno nos dias de hoje?

Quais são as competências e habilidades que ele precisa ter para exercer uma profissão e interagir com esta sociedade?

1. saber estudar (descobrir como ele aprende melhor e quais as estratégias que funcionam)

2. ser proativo na busca de respostas e materiais para seu estudo/trabalho

3. saber dialogar com colegas

4. saber ceder e entender a posição do outro

5. saber defender seus pontos de vista baseados em fatos, teorias e não apenas no feeling/achismo

6. ter atitude de pesquisador/investigador e questionar as coisas que lhes são colocadas

7. saber trabalhar em equipe

8. não parar nunca de se sentir aprendiz

Conclui-se afirmando que não basta informatizar a instituição educacional, enfatizando o uso das TICs na escola, explorando possibilidades das TDs na oferta de salas virtuais, pois a tecnologia por si só não melhora o processo de ensino e aprendizagem. É necessário repensar o projeto pedagógico institucional e instrumentalizar os professores, criando condições para que eles possam se apropriar do uso dos novos recursos e instrumentos. O desafio é o de preparar professores e alunos para o uso crítico e inovador das TICs, TD e EAD, como fundamento para uma educação moderna e de qualidade.

Existe a necessidade de uma transformação na atuação do docente universitário e as novas tecnologias podem auxiliar neste processo. Através de ambientes interativos, dialógicos, de pesquisa e de construção de conhecimento os docentes rompem o paradigma da educação transmissora e podem cativar seus alunos para uma aprendizagem significativa, autônoma, útil e adequada a sociedade contemporânea, a qual se caracteriza pela necessidade da aprendizagem [1]. Saber aprender é fundamental para poder trabalhar nesta cibercultura.

## REFERÊNCIAS

[1] ARETIO, Lorenzo Garcia; CORBELLÀ, Marta Ruiz; FIGAREDO, Daniel Dominguez. **De la Educación a Distancia a La Educación Virtual**. Barcelona: Ariel, 2007.

[2] AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

[3] ABRAEAD, Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância. 3. ed. São Paulo: Instituto Monitor, 2007.

[4] BRASIL/CONGRESSO NACIONAL/Presidente da República. Decreto n. 5.622/05. Regulamenta o artigo 80 da Lei 9.394/96. Publicado no Diário Oficial da União de 20/12/2005.

[5] \_\_\_\_\_. Portaria 4.059/04. Oferta de disciplinas integrantes do currículo dos cursos do ensino superior que utilizem a modalidade semipresencial. Diário Oficial da União de 13/12/2004.

[6] FARIA, Elaine Turk. Mediação e interação no ensino superior. In: ENRÍCONE, Délcia. A docência na educação superior: sete olhares. Porto Alegre: Evangraf, 2006.

[7] MEC/SEED Referenciais de qualidade para EAD. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/legislacao/refead1.pdf> Acesso em: setembro/2007.

[8] MOODLE. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Moodle>, acesso em: out/2007.

[9] PALLOF, Rena e PRATT, Keith. Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula online. Porto Alegre: ArtMed, 2002.

[10] PIAGET, Jean. **A epistemologia** genética. Petrópolis: Vozes, 1972.

[11] PRIMO, Alex. Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura e cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

[12] RYMASZEWSKI, Michel ET AL. Second Life: o guia oficial. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

[13] VYGOTSKY, Lew. A formação social da mente. 6. ed. 4ª tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2000.