

SABERES DOCENTES NA EDUCAÇÃO ONLINE

Rio de Janeiro, 05/2010.

Tatiana Claro – Inmetro – tcrodrigues@inmetro.gov.br / taticlaro@gmail.com

Classe 1 – Investigação Científica

Categoria B – Conteúdos e Habilidades

Setor Educacional 3 – Educação Universitária

Natureza do Trabalho A – Relatório de Pesquisa

RESUMO

A educação online emerge no contexto sociotécnico contemporâneo marcado pelo computador conectado em rede que favorece novas relações sociais com o saber. A especificidade dessa modalidade educacional encontra-se no fato de utilizar tecnologias que permitem novas formas de interação com conteúdos de informação e com pessoas. No entanto, o que se tem, nesta modalidade educativa, em larga escala, é a concepção de educação baseada na mera transmissão de conteúdos fechados. Considerando essa problemática, este artigo apresenta considerações de uma pesquisa de mestrado que teve como objetivo analisar saberes e práticas expressados na docência online. Os resultados indicam que: a) na modalidade online os saberes e fazeres docentes situados na perspectiva da interatividade se manifestam quando há utilização expressiva de interfaces de compartilhamento e de colaboração; b) os saberes do docente online são plurais e agrupam-se em saberes epistemológicos, saberes didáticos, saberes tecnológicos; c) a interatividade, além de um saber, é o alicerce de outros saberes. Com base nesses resultados, esse artigo pretende contribuir com o debate sobre qualidade na educação online, quando o investimento na oferta dessa modalidade supera o investimento na formação específica do seu corpo docente.

Palavras-chave: Educação online. Saberes docentes. Interatividade.

1 – Introdução

Há bastante tempo as tecnologias de informação e comunicação vêm influenciando a educação com a incorporação do jornal, da televisão, do rádio, do cinema, entre outros, no cotidiano da sala de aula. Vivemos atualmente num

contexto em que as tecnologias digitais, em particular, a partir da expansão da internet na década de 90, possibilitam a construção e o compartilhamento de “capacidades cognitivas expandidas aliadas a um poder de expressão sem precedentes” (PRETTO; PINTO, 2006, p.25) e permitem desenvolver práticas de aprendizagem que podem ser consideradas alicerces de novas relações sociais com o saber, decorrendo daí uma modalidade conhecida por educação *online*.

A educação *online* – definida por Moran (2006, p. 41) como “o conjunto de ações de ensino-aprendizagem que são desenvolvidas através de meios telemáticos, como a internet, a videoconferência e a teleconferência” – emerge desse novo contexto sociotécnico que é marcado pelo computador em rede *online*. Tal contexto contempla uma *expressão sem precedentes*, uma vez que a produção colaborativa, o compartilhamento e a socialização de informações e de conhecimentos fogem do modelo da mídia de massa baseado na apresentação e na transmissão para o receptor. Nesse sentido, demanda-se um novo perfil do profissional de educação, que utilize as TICs a favor de uma educação com maior qualidade e eficiência.

A literatura especializada em TICs e processos educacionais geralmente caracteriza a educação *online* como uma evolução da educação a distância (EAD), ou seja, a terceira, a quarta ou, até mesmo, a quinta geração da EAD. Contudo, na presente pesquisa será adotado o conceito de educação *online* proposto por Santos (2005), que a caracteriza essa modalidade educacional como fenômeno da ciberculturaⁱ e não simples desenvolvimento das práticas convencionais de EAD. Santos (2005) discorda da conceituação da educação *online* como mera evolução da EAD, pois a considera como um movimento da cibercultura, uma vez que esta:

[...] vem promovendo novas formas de socialização e aprendizagem mediadas pelo ciberespaço e, no caso específico da Educação, pelos ambientes virtuais de aprendizagem. A cibercultura é a cultura contemporânea estruturada pelas tecnologias digitais. Não é utopia, é o presente, vivemos a cibercultura [...] (SANTOS, 2005, p. 105).

A análise desse novo contexto sociotécnico chamado da cibercultura leva a refletir sobre a maneira pela qual essa nova realidade impacta as formas de aprender e ensinar, pois a *web* traz uma multiplicidade de pontos de vista, de agentes de seleção de conteúdos, de forma horizontal, sem controle central e possibilita a formação de uma inteligência coletiva através de comunidades virtuais que se ajudam mutuamente. Hoje é impossível pensar a *web* como um local para

totalizar os saberes. Nela o saber que flui é provisório e perpetuamente reconstruído (LÉVY, 1999).

A especificidade da educação *online* encontra-se no fato de utilizar tecnologias que permitem novas formas de interação tanto com conteúdos informativos assim como interatividade entre as pessoas. Dessa maneira, na cena sociotécnica da cibercultura, o conceito de interatividade – entendido como nova perspectiva comunicacional num contexto de múltiplas interferências (SILVA, 2006) – surge como aspecto central.

A interatividade coloca em questão a lógica da transmissão de conteúdos e a recepção passiva própria da mídia de massa e dos sistemas de ensino. As tecnologias digitais *online* rompem com a unidirecionalidade da mensagem fechada, fortalecendo a cultura da participação, em que o receptor é convidado à livre criação compartilhada. Nesse contexto, a mensagem ganha sentido sob sua intervenção e “exige que o professor reveja sua prática pedagógica em sintonia com a dinâmica informacional das tecnologias digitais e com o perfil comunicacional dos seus alunos” (VILARES; SILVA, 2006, p. 1).

Paradoxalmente, apesar da incorporação das tecnologias digitais na educação e das possibilidades de novas formas interativas na produção de conhecimento, a aula continua predominantemente transmissiva. Muitas vezes as TICs digitais são utilizadas como simples ilustrações do conteúdo oferecido, ou seja, um complemento das aulas, pois o ensinar e o aprender não foram realmente modificados.

Cursos oferecidos pela *web* muitas vezes ainda subutilizam as potencialidades de produção e socialização de informações e de conhecimentos próprias das interfaces *chat*, listas, fórum, *blog*, *wiki*, etc. O que se pode ver em larga escala é a transposição de expedientes próprios da sala de aula presencial, onde o professor é um apresentador que transmite saberes aos alunos.

Com tais críticas evidencia-se que o professor que centra sua ação docente apenas na transmissão-assimilação de conteúdos não está em sintonia com o cenário histórico, cujas respectivas características sociais, econômicas, culturais, políticas e cujo ritmo acelerado de transformação põem em xeque os processos de ensino e aprendizagem pautados num modelo conteudista. A modalidade *online* necessitará de um professor que proporcione aos educandos oportunidades de construir conhecimentos de forma colaborativa e interativa, tendo em vista que as potencialidades do AVA já favorecem essa dinâmica.

Por tais especificidades, destacando-se aí as interfaces de interatividade, torna-se imprescindível aprofundar o debate sobre as mudanças nas práticas educativas na educação *online* e, concomitantemente, investigar acerca dos saberes docentes – compreendidos aqui como conhecimentos, saber-fazer, competências e habilidades (TARDIF, 2006) – que servem de base ao ofício do professor *online*.

É nesse sentido que se foi configurando a investigação, em que se buscou compreender os saberes dos docentes *online* a partir da atuação desses profissionais em um projeto piloto de um curso de pós graduação *lato sensu* dirigido à formação de professores para docência *online*, tendo em vista que esses saberes emergem a partir das ações e dos contextos nos quais os docentes intervêm. Este texto reúne algumas considerações relevantes da pesquisa realizada, que teve como objetivo principal analisar saberes e práticas expressados na docência *online*.

2 – Aspectos da pesquisa

A pesquisa se desenvolveu em 2008, durante os meses de maio a agosto. O campo da pesquisa foi um projeto interinstitucional denominado Formação de Professores para Docência *Online*. Esse projeto consiste na reunião de diversos programas de pós-graduação (PPGs) em educação e comunicação digital em ambiente Moodle, com vistas ao desenvolvimento de conteúdos de aprendizagem e de estratégias docentes para cursos via internet dirigidos à formação de professores para docência *online*. No projeto piloto cada programa foi responsável pelo desenho didático e docência *online* de uma disciplina do curso, e seus membros também atuaram como cursistas nas outras disciplinas.

A metodologia da pesquisa seguiu a abordagem histórico-cultural (FREITAS, 2002, 2007), numa perspectiva de investigação qualitativa, percebendo os sujeitos como históricos e marcados por uma cultura em que são criadores de ideias que produzem e reproduzem a realidade social, sendo, ao mesmo tempo, produzidos e reproduzidos por ela. A coleta de dados ocorreu através da observação e da entrevista. Os dados foram analisados através do entrecruzamento das anotações resultantes da observação com as entrevistas após serem transcritas e escutadas, e analisadas em seu contexto.

3 – Algumas considerações

Num contexto de mudanças e marcado pelo computador conectado em rede *online*, que favorece novas relações sociais com o saber, a formação do professor que atua em ambientes virtuais de aprendizagem é um dos eixos que vem passando por transformações e inspirou a elaboração da pesquisa. A vivência de propostas de formação de professores nesse contexto cresce cotidianamente e requer a construção de saberes em sintonia com a cibercultura, o que aponta uma pauta emergente.

Para responder ao problema da pesquisa, apoiei-me em algumas questões que orientaram essa trajetória e se formalizaram nas reflexões sintetizadas abaixo.

A partir da primeira questão, “Como se edificam os saberes do docente *online*?”, foi possível perceber que esses saberes emergem, mormente, de sua experiência – até pelo fato de não ser possível encontrar fartura nas ofertas de formação desse profissional –, mas outras esferas não podem ser desconsideradas: sua formação, o currículo da instituição e a disciplina que leciona.

Essa edificação de saberes é influenciada diretamente pelas dimensões temporal e social, que podem ser caracterizadas pelas experiências dos professores, construídas em suas trajetórias pessoal, familiar e profissional, através de suas relações sociais. Essas experiências interconectam-se e tecem uma rede que sustenta os saberes do docente que atua em ambientes virtuais.

Cabe ressaltar que, ainda que sejam o núcleo vital da prática do professor, os saberes experienciais são desvalorizados, em detrimento daqueles elaborados na academia. Num sentido de desconstrução dessa lógica, que separa o agir e o pensar, é preciso investir cada vez mais em pesquisas que relacionem a experiência com a teoria, conforme vem acontecendo no próprio campo, que se configura como um projeto de pesquisa e formação de seus pesquisadores.

A segunda questão, “A interatividade é um saber docente?”, não foi formulada *a priori*; surgiu ao longo do estudo, pela necessidade de compreensão dos saberes docentes na educação *online*. Vários estudos apontam a interatividade como um dos saberes essenciais a uma docência *online* de qualidade – e aqui não discordo-se deles – no entanto, entende-se que existem relações mais complexas entre a interatividade e o saber docente.

Quando considera-se que a educação *online* é um fenômeno da cibercultura (SANTOS, 2006), isto é, não se limita a uma evolução da EAD, mas está pautada em um paradigma comunicacional que transcende a mídia de massa, podemos perceber que sua especificidade é a interatividade. Além disso, a educação *online* manifesta-se através de relações complexas entre o professor e seus alunos e ocorre em ambientes que possuem interfaces potencializadoras de interatividade, ou seja, que permitem ao aluno e professor criar, modificar, construir conhecimentos, sendo coautores do processo de ensino-aprendizagem. Dessa análise é possível inferir que existe uma reflexividade em relação ao conceito da interatividade na educação *online*: ao mesmo tempo em que é um saber docente, a interatividade se encontra presente nos outros saberes.

Considerando a terceira questão, “Que saberes docentes são mobilizados na busca de uma docência *online* interativa?”, foi possível verificar que diversos saberes emergiram da observação da prática do docente *online* no ambiente virtual de aprendizagem e da análise das entrevistas com os professores-coordenadores dos módulos do projeto. Esses saberes foram organizados em categorias (saberes epistemológicos, didáticos e tecnológicos) e subcategorias, sendo agrupados por temas afins num sentido de organização da pesquisa. Contudo, vale ressaltar que, na prática pedagógica do docente *online*, eles se imbricam constantemente.

A primeira categoria, **saberes epistemológicos**, aborda questões que fundamentam a formação e a prática dos professores. Representa um conjunto de conhecimentos utilizados pelos docentes, a fim de promover a compreensão do próprio agir humano, sendo aqui compreendidos como saberes psicopedagógicos, político-filosóficos e comunicacionais.

Os saberes psicopedagógicos referem-se ao domínio de conhecimentos dos campos da pedagogia e psicologia, voltados para a matriz epistemológica do processo de ensino-aprendizagem. Numa perspectiva interativa, baseiam-se, principalmente, nas abordagens construtivista de Piaget e na sociointeracionista de Vygotsky, que trazem como pressuposto fundamental o papel ativo do aluno como sujeito cognoscente. Decorre dessas perspectivas uma mudança no papel do docente, que supere a simples transmissão de informações e consubstancie-se através de uma prática baseada na troca de conhecimentos, mediação e acompanhamento dos percursos de aprendizagem dos alunos.

Os saberes político-filosóficos referem-se às relações de poder presentes na educação *online*. Na investigação, tais relações emergiram, principalmente, através do silêncio virtual de alguns cursistas, que raramente participavam dos módulos, justificando sua ausência por se sentirem intimidados pelos pares mais experientes. Foi possível perceber que esses saberes refletem a consciência que cada um possui de sua prática e da intencionalidade de suas ações.

Os saberes comunicacionais sugerem a superação de práticas pautadas na comunicação unidirecional (modelo “um-todos”) e o alcance de um fazer pautado nos fundamentos da interatividade (binômios participação-intervenção, bidirecionalidade-hibridação e permutabilidade-potencialidade).

A segunda categoria é representada pelos **saberes tecnológicos**, que se referem ao conhecimento que o professor deve ter acerca dos ambientes virtuais, seus recursos e interfaces, mas não apenas relacionados à utilização das TICs como instrumento, uma vez que estas, por si só, não são a garantia de uma educação interativa e de qualidade, mas numa perspectiva estruturante do pensamento, que contemple processos de produção do conhecimento, de criação e cocriação possibilitadas pelas TICs digitais.

A terceira categoria destaca os **saberes didáticos**, compreendidos aqui como as intervenções e estratégias docentes que emergem da prática do professor *online*, que se subdividem em saberes do desenho didático, saberes da mediação pedagógica e saberes da avaliação.

Os saberes do desenho didático podem ser compreendidos como as ações de planejamento que ocorrem no ambiente virtual de ensino e exigem do docente *online*:

- participação numa equipe interdisciplinar responsável pelo desenho didático do curso, composta por diversos profissionais que articulem seus saberes;
- análise do perfil do grupo de aprendentes, na busca da construção de um desenho didático que esteja de acordo com as necessidades e expectativas desse grupo;
- construção de uma arquitetura de percursos hipertextuais e com diferentes suportes (texto, som vídeo) e interfaces (*chat*, *wiki*, fórum), possibilitando um desenho didático que se apresente como rede, definindo um conjunto de territórios a explorar;
- disponibilização de conteúdos que possibilitem reflexão conjunta e situações de aprendizagem desafiadoras.

Os saberes da mediação são ações do professor que colaboram para a dinamização da aprendizagem dos alunos, no sentido de romper com práticas pautadas na transmissão e centradas no isolamento e na autoaprendizagem do aluno próprias da EAD e vislumbrar uma prática pedagógica pautada na interatividade constante. A mediação ocorre em variadas interfaces dos ambientes virtuais de aprendizagem, necessitando de estratégias específicas para cada uma delas:

- Os roteiros de aprendizagem devem conter as orientações iniciais que o professor dirige ao aluno, para informar os trajetos que serão propostos no curso/módulo/disciplina *online*; sintetizam para o aluno a arquitetura de percursos projetada pelo docente ou pela equipe interdisciplinar;
- Os fóruns devem possibilitar maior abertura à discussão de determinadas temáticas pertinentes ao curso, assim como uma reflexão mais aprofundada sobre o tema em estudo, uma vez que os questionamentos disponibilizados geram debate entre os participantes, reflexão, leituras e contribuição com sínteses mais elaboradas.
- Os *chats* devem valorizar o interesse na troca e na cocriação da aprendizagem e da comunicação, permitindo discussões temáticas e elaborações colaborativas que estreitam laços e impulsionam a aprendizagem.

Além disso, é preciso que o docente *online* crie situações que propiciem ao grupo o “estar junto *online*”, a sensação de pertencimento, para incitar a motivação pessoal e potencializar a construção coletiva do conhecimento.

Os saberes da avaliação referem-se às estratégias para verificar a eficácia do processo de ensino-aprendizagem. Na pesquisa, foi possível perceber três diferentes dispositivos presentes nos módulos. O primeiro buscava conhecer melhor os pesquisadores-cursistas logo no primeiro módulo, através de um fórum de apresentação, configurando-se como uma *avaliação diagnóstica*. Um outro dispositivo acontecia permanentemente, através das intervenções dos docentes nos fóruns e *chats*, constituindo-se como uma *avaliação mediadora*. Um terceiro apresentava-se de maneira mais ampla e ao término de cada módulo, apresentando um aspecto multidirecional no processo avaliativo do projeto, em que todos os elementos participantes do processo de ensino-aprendizagem (docência, discência e desenho didático) eram avaliados. É o que chamamos de *heteroavaliação*. Através desses dispositivos, o processo em que o aluno se

envolveu foi avaliado e não aquilo que produziu, porque a prioridade é diagnosticar para tomar decisões que levem o aluno a aprender mais e melhor. Numa perspectiva interativa, essa avaliação deixa de ser unidirecional (do professor para o aluno) e passa a contemplar o processo como um todo: alunos, professores, desenho didático, etc.

Para responder à última questão, “Como os saberes docentes situados na perspectiva da interatividade se expressam no ambiente virtual de aprendizagem?”, é preciso perceber que as três categorias aqui analisadas não representam saberes isolados, mas são saberes que se interconectam e se complementam. Nesse movimento simbiótico, o docente *online* cria conteúdos e situações de aprendizagem através das interfaces disponíveis no AVA em que atua, de forma que o conhecimento não seja distribuído em pacotes fechados, mas compartilhado e cocriado. Dessa maneira, infere-se que interatividade se manifesta quando há utilização expressiva de interfaces de compartilhamento (como *chat*, fórum e videoconferência) e de colaboração (como *wiki*), numa perspectiva de partilha e cocriação entre docentes e aprendentes.

Com base nesses resultados, busca-se contribuir com o debate sobre qualidade na educação *online*, quando o investimento na oferta desta modalidade supera o investimento na formação específica do seu corpo docente. Percebe-se que, na perspectiva da qualidade em educação *online*, é preciso, antes de qualquer coisa, refletir e ressignificar o próprio papel do docente *online*, que muitas vezes é limitado a cumprir tarefas sintetizadas em execução e administração de conteúdos estáticos, que, numa perspectiva da comunicação unidirecional, partem de um polo de emissão para a massa, desatrelados da construção do conhecimento. Diante desse cenário, é oportuno que sejam concebidos e desenvolvidos programas de formação inicial e continuada para a educação *online*, que apresentem espaços para a construção de saberes atrelados à própria experiência do docente, num movimento de ressignificação de sua prática pedagógica, assim como ocorreu no projeto investigado.

Nessa configuração formativa pela experiência, o professor passa de espectador da própria aprendizagem e da aprendizagem do outro a protagonista, atuando como coautor de novas metodologias, concepções, situações de aprendizagem, conteúdos e abordagens.

Este estudo evidenciou que os saberes docentes, aqui analisados à luz da interatividade, trazem em si potencial relevante. Esses apontamentos podem ser

aplicados como subsídio de programas de formação, pautados em perspectivas educacionais interativas e colaborativas, sem perder de vista a educação como prática respaldada pela fundamentação teórica, pensada e refletida no contexto da sociedade contemporânea, cibercultural, plural e multifacetada.

ⁱ A cibercultura é definida por Lévy como “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores, que se desenvolve juntamente com o crescimento do ciberespaço” (1999, p. 32), isto é, o espaço por onde transita a tecnologia digital, onde ocorrem todas as ligações que a rede permite e influencia os contextos culturais, políticos econômicos e educativos. Esse conceito será tratado com maiores detalhes no quadro teórico.

Referências

FREITAS, Maria Teresa. A abordagem sócio-histórica como orientadora da pesquisa qualitativa. **Cadernos de Pesquisa**. São Paulo, n. 116, p. 21-39, jul./2002.

_____. A pesquisa qualitativa de abordagem histórico-cultural: fundamentos e estratégias metodológicas. In: **ANPEd - 30ª reunião anual 2007**, Caxambu. ANPEd: 30 anos de pesquisa e compromisso social. Timbaúba: Espaço Livre, 2007, v. 1.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MORAN, José Manuel. Contribuições para uma pedagogia da educação online. In: SILVA, Marco (Org.). **Educação online**. São Paulo: Loyola, 2006.

PRETTO, Nelson; PINTO, Cláudio da Costa. Tecnologias e novas educações. **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro, v. 11, n. 31, p. 19-30, 2006.

SANTOS, Edméa Oliveira dos. **Educação online: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente**. Tese de Doutorado. Universidade Federal da Bahia, 2005.

SILVA, Marco. Indicadores de interatividade para o professor presencial e on-line. **Diálogo Educacional** – Revista do Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, v. 4, n. 12, pp.93-109, 2004.

_____. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

VILARES, Ana Regina; SILVA, Marco. Interatividade como perspectiva comunicacional no laboratório de informática: um desafio ao professor. In: **ANPEd – 28ª reunião anual, 2006**, Caxambu, MG. Grupo de Trabalho Educação e Comunicação. Disponível em <<http://www.anped.org.br/reunioes/28/textos/gt16/gt16137int.rtf>>. Acesso em 22 abr. 2007.