

FORMAÇÃO BÁSICA DE TUTORES PARA ENSINO A DISTÂNCIA

Curitiba/PR Abril/2016

Antônio Siemsem Munhos - UNINTER - ANTONIO.M@uninter.com

Darlan Rodrigues Martins - UNINTER - DARLAN.M@uninter.com

Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Sector Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

Este artigo apresenta, na sua essência, o resultado da análise dos parâmetros do projeto educacional que delimitaram o projeto instrucional do curso de formação básica de tutores para a modalidade de educação a distância: utilização de AVA; tutoria on-line; fórum, chat e rádio web; aprendizagem cooperativa e colaborativa; aprendizagem baseada em problemas; aprendizagem significativa; grande volume de interações entre os participantes; dentre outras. Realizado em Curitiba-PR, o projeto contava com uma equipe de sete pessoas: a coordenadora do Setor de Apoio aos Polos Presenciais; três tutoras; um professor coletivo; um designer de vídeo; um designer da interface (cargo acumulado pelo professor coletivo). Utilizando a metodologia ADDIE (Análise, Design, Desenvolvimento, Implantação, Avaliação), foi definido o público-alvo e suas características; construído o corpo do curso, com seus módulos e atividades; elaborado o material didático, privilegiando orientações sobre as atividades e o acompanhamento do aluno; implantado no AVA, com a devida e prevista coleta de dados; avaliado com ferramenta pertinente, abordando: atingimento ou não das expectativas; qualidade e relevância do material; aplicabilidade da metodologia e-learning; condições de participação; atividades desenvolvidas; cronograma; recursos tecnológicos; qualidade dos agentes educacionais. Como resultado, observaram-se os cuidados necessários na implantação de um curso e-learning de formação de tutores em educação a distância.

Palavras-chave: tutoria; formação; ADDIE; projeto instrucional

Introdução

O primeiro levantamento efetuado foi analisar os parâmetros do projeto educacional que delimitaram o desenvolvimento do Projeto Instrucional (PI), quais sejam: utilização, no ambiente virtual, dos pressupostos do conectivismo (SIEMENS, 2004; DOWNES, 2005), considerado uma teoria de aprendizagem em construção, a mais adequada para uma geração digital (PRENSKY, 2010; MATTAR, 2014); utilização do Univirtus (AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem, com elevada capacidade de comunicação entre os participantes, desenvolvida de acordo com a metáfora de um *campus* virtual; utilização da tutoria *on-line* disponível em horários previamente assinalados; utilização extensiva de fórum, *chat* e rádio *web* como forma comunicação; utilização da aprendizagem cooperativa e colaborativa desenvolvida em grupos, com permissão da inserção das redes sociais no ambiente (Twitter e Facebook); utilização de PBL (Aprendizagem Baseada em Problemas), considerada a abordagem mais indicada (BERBEL, 1998; MUNHOZ, 2016) para incentivar a aprendizagem independente e aprendizagem ativa; efetivação da aprendizagem significativa como proposta de aumentar a motivação do participante (MOREIRA e SALZANO, 2006); utilização de grande volume de interações entre os participantes; outras metodologias possíveis (gamificação, sala de aula invertida, sistemas especialistas, tutoria inteligente *on-line*; e outras).

O PI – Projeto Instrucional

Com estes elementos em mãos, o projeto instrucional foi iniciado. Ele é considerado, na atualidade, um elemento de vital importância para a criação de projetos de curso. Filatro (2008) o define como:

A ação intencional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instruções conhecidos, a aprendizagem humana. (FILATRO, 2008, p. 3).

Os procedimentos metodológicos

Com estas variáveis determinadas, foram definidas sete pessoas como componentes da equipe de projeto instrucional: a coordenadora do SAP – Setor de Apoio aos Polos Presenciais, três tutoras, um professor coletivo, um designer de vídeo, um designer da interface (cargo acumulado pelo professor coletivo). O curso iniciou como protótipo, que, após o encerramento da etapa de avaliação, seria colocado como produto de prateleira, a ser devidamente estudado por cada professor contratado para desenvolver atividades de tutoria, que poderia também ser oferecido para outras IES interessadas.

Metodologia ADDIE – Fase de Análise

Nesta etapa foram levados em consideração os seguintes aspectos técnicos e sociais: o público-alvo é formado por adultos em fase de qualificação profissional complementar; não há diferenciação de gênero; são todos graduados no Ensino Superior; todos apresentam experiência anterior, não somente em sua área de conhecimento, mas também em fundamentos em EaD; a expectativa é de participação ativa, considerando a certificação oferecida e a gratuidade do curso; foi colocado como efetiva a motivação apoiada pelo fato de o público-alvo estar vinculado à IES; todos os participantes apresentam conhecimento e nivelamento no uso das tecnologias e mediação tecnológica; não foram previstos encontros presenciais; haveria tutoria *on-line*; o curso e acompanhamento é totalmente desenvolvido no AVA; o sistema é portátil entre diferentes dispositivos.

Estes aspectos influenciaram e determinaram a caracterização das atividades a serem desenvolvidas pelos participantes na proposição de efetivação da teoria na prática, considerada a forma mais indicada de fixação dos conteúdos.

Metodologia ADDIE – Fase de projeto

O processo foi iniciado com a efetivação de um *brainstorming*, com todos os participantes da equipe, com a finalidade da construção de mapas mentais como forma de coordenação e organização das ideias (BUZAN, 2009). Nestas reuniões foi escolhido o conteúdo a ser aplicado. A proposta foi dividida, então, em seis tópicos:

- a) Introdução da visão da IES aos tutores
- b) Apresentação da visão da IES aos tutores;
- c) Fundamentos em EaD;
- d) Perfis profissionais definidos como ideais na sociedade contemporânea;
- e) Detalhamento da função tutora;
- f) Detalhamento da tecnologia educacional.

Após esta determinação, cada tema foi dividido em tópicos, formatado como um objeto de aprendizagem lógico (a IES ainda não desenvolveu seu repositório específico, ainda em estudos). Esta divisão foi colocada em mapas mentais, mas ela será apresentada aqui em formato de tabela, para facilitar a visualização.

DETALHAMENTO DO CURSO DE TUTORIA	
Eixo temático	Tópicos
Introdução	Boas-vindas
	Atividades de ensino e aprendizagem em um mundo em transição
	O sistema de ensino brasileiro
Conheça a IES	Conheça as sedes
	Conheça os polos
	Conheça a estruturação
	Conheça o portal de entrada
Fundamentos em EaD	Histórico em EaD
	Formas de oferta em EaD
	Ambientes Virtuais de Aprendizagem
	Salas de aula presenciais
	Salas de aula eletrônicas
	O professor na era digital
	A profissionalização docente em EaD
Perfis profissionais	O perfil do profissional de um novo século
	O perfil do docente para a sociedade digital
	O perfil do aluno EaD
A função tutoria	O curso de formação de tutores
	As características do tutor EaD

	A comunicação em EaD
	A didática e o tutor EaD
	A conversação guiada em EaD
	A interatividade em EaD
	Propostas pedagógicas em EaD
	O tutor como orientador
	O dia a dia da prática tutorial
	O ambiente de trabalho do tutor
A tecnologia educacional	Os sistemas de suporte
	Os fóruns de discussão
	Os <i>chats</i>
	As páginas pessoais, <i>blogs</i> e <i>wikis</i>
	Os serviços de biblioteca virtual
	A rádio <i>web</i>
	O uso de vídeos
	O uso de áudios
	O uso das mídias (redes) sociais
	Animação e jogos
	Os materiais didáticos

No ambiente, os objetos de aprendizagem, considerados por Munhoz (2011) como a forma mais indicada para produção de materiais didáticos em ambientes com a características do contexto onde este estudo foi desenvolvido, apresentam como características (formato de um objeto de aprendizagem) o estabelecido a seguir:

- *Flip-page*
- Vídeo
- APOL (Atividade Pedagógica On-line: fórum, rádio *web* com *chat*)
- AS (Atividade supervisionada – Avaliação Formativa)
- Estudo independente (leituras complementares e *links*)
- Avaliação de final de módulo

Metodologia ADDIE – Fase de desenvolvimento

A multiplicidade de eixos temáticos orientou no sentido de que, inicialmente, fosse desenvolvido todo o material didático de uma forma diferenciada, que respeita não mais o privilégio dado ao conteúdo, mas com destaque a orientações sobre as atividades e o acompanhamento ao trabalho do aluno ou grupo (caso deste projeto devido ao uso da aprendizagem baseada em problemas). Terminado este trabalho, a formatação dos arquivos no formato *flip-page*, vídeos, áudios, atividades pedagógicas *on-line*, atividades supervisionadas, estudo independente e avaliação foi iniciada por cada um dos responsáveis escolhidos, um professor para cada módulo (com professores podendo acumular mais de um módulo, mas desenvolvendo-os separadamente).

Metodologia ADDIE – Fase de Implantação

O curso foi implantado no AVA e os tutores foram orientados à participação, colocada como obrigatória. Todo o processo foi acompanhado em conjunto pela equipe de sete pessoas escolhidas, de forma a coletar os resultados e formatar a fase final de avaliação, para correção das imperfeições observadas no desenvolvimento do curso.

Metodologia ADDIE – Fase de Avaliação

Para evitar acúmulo, parte das avaliações do curso, desenvolvidas em formulários específicos, foi particionada. A cada dois módulos, foi colocado um questionário sobre assuntos específicos, detalhados adiante. Em paralelo, foi solicitado que os tutores colocassem cinco perguntas cada um, que fossem as suas dúvidas sobre o tema “tutoria”. Este formulário aberto foi de grande utilidade e proporcionou a construção de um FAQ (*Frequently Asked Questions*), para posterior consulta.

Ao final de todos os eixos temáticos, ocorreu a avaliação final obrigatória, mas anônima, para evitar receios por parte dos participantes. Os resultados seguiram a determinação do que era importante avaliar: o atingimento ou não das expectativas; a qualidade e relevância do material oferecido; a aplicabilidade da metodologia *e-learning*; as condições de participação oferecidas; dados sobre as atividades desenvolvidas; condições financeiras de participação (somente para cursos externos, omitida nesta oferta); cronograma seguido; recursos tecnológicos oferecidos; qualidade dos agentes educacionais envolvidos.

Cada tópico foi abordado como uma questão fechada, componentes de um questionário misto, com a abertura de um espaço final para considerações complementares. As questões fechadas foram apresentadas por meio de escala de Likert, com a apresentação de uma série de cinco proposições. As respostas originaram um gráfico, desenvolvido com auxílio de *software* de planilha. Elas foram adequadas a cada questão, não seguindo uma linha única.

Conclusões

O trabalho desenvolvido mostrou quais cuidados devem ser tomados na implantação de um curso *e-learning* de formação de tutores em educação a distância. Foram seguidos os fatores pontuados como importantes nas tabelas de recomendações de comportamentos e atitudes do projetista instrucional e do professor orientador (coletivo, conteudista). A dimensão restrita do projeto (um único curso pontual) facilitou estabelecer um método para o desenvolvimento de outras iniciativas *e-learning*, que devem seguir este projeto. Este documento está posto como o guia de orientação para novos projetos e todas as alterações necessárias devem ser efetuadas sobre este modelo.

Referências

- BERBEL, N. A. N. **A Problemática e a Aprendizagem Baseada em Problemas: diferentes termos ou diferentes caminhos?** 1998. Disponível em: . Acesso em: jan. 2016.
- BUZAN, T. **Mapas Mentais: mapas criativos para estimular o raciocínio e usar ao máximo o potencial do seu cérebro.** Rio de Janeiro: Sextante, 2009.
- DOWNES, S. **An Introduction to Connective Knowledge.** 2005. Disponível em: . Acesso em: jan. 2016.
- MATTAR, J. **Games e Gamificação em Educação.** 2014. Disponível em: . Acesso em: jan. 2016.
- MOREIRA, M. A.; SALZANO, E. F. **Aprendizagem Significativa.** São Paulo: Centauro, 2006.
- MUNHOZ, A. S. **Aprendizagem Baseada em Problemas.** São Paulo: Cengage, 2015.

MUNHOZ, A. S. **Objetos de Aprendizagem**. Curitiba: Intersaberes, 2011.

OLIVEIRA, T. Z. Q. *et. al.* **A Construção do Material Didático em EaD**: uma experiência de aprender fazendo, através da ação, conhecimento e afetividade. 2004. Disponível em: . Acesso em: abr. 2016).

PRENSKY, M. R. **Teaching Digital Natives**: partnering for real learning. USA: Corwin, 2010.

SIEMENS, G. **Conectivismo**: uma teoria de aprendizagem para a geração digital. 2004. Disponível em: . Acesso em: jan. 2016.