



PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

PARA USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS

1^a EDIÇÃO

ORGANIZADORES

Carla Denize Ott Felcher
Christiano Martino Otero Ávila
Larissa Medianeira Bolzan
Rosaura Espírito Santo da Silva

PELOTAS

2025



PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

PARA USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS

1^a EDIÇÃO

ORGANIZADORES

Carla Denize Ott Felcher
Christiano Martino Otero Ávila
Larissa Medianeira Bolzan
Rosaura Espírito Santo da Silva

PELOTAS

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
COORDENAÇÃO DE POLÍTICAS E TECNOLOGIAS PARA EAD

Reitora

Ursula Rosa da Silva

Vice-Reitor

Eraldo dos Santos Pinheiro

Coordenação de Políticas e Tecnologias para EaD (CPTED)

Rosaura Espírito Santo da Silva

Coordenação do Núcleo de Políticas de Educação a Distância (Nuped)

Carla Denize Ott Felcher

Coordenação da Seção de Políticas Institucionais para EaD (Spiead)

Lincon Marques Barroco

Coordenação da Unidade da Universidade Aberta do Brasil (UUAB)

Régis Noremberg Karnopp

Coordenação da Seção de Apoio Seção de Apoio Tecnológico (Sate)

Rodrigo Padilha Silveira

Coordenação Programa Universidade Aberta do Brasil (UAB)

Christiano Martino Otero Ávila

Rosaura Espírito Santo da Silva

CONTEÚDO E APRESENTAÇÃO

Organizadores

Carla Denize Ott Felcher
Christiano Martino Otero Ávila
Larissa Medianeira Bolzan
Rosaura Espírito Santo da Silva

Autores

Amélia Teresinha Brum da Cunha
Antônio Maurício Medeiros Alves
Carla Denize Ott Felcher
Christiano Martino Otero Ávila
Eduardo Ferreira das Neves Filho
Francisco dos Santos Kieling
Júlio Carlos Balzano de Mattos
Larissa Medianeira Bolzan
Lui Nörnberg
Regina Trilho Otero Xavier
Régis Leonardo Gusmão Barcelos
Rosaura Espírito Santo da Silva
Rose Adriana Andrade de Miranda
Sabrina Bobsin Salazar
Tiago Thompsen Primo
Vania Grim Thies

Design Instrucional

Fabiane Belletti da Silva

Design Gráfico e Diagramação

Fabiane Belletti da Silva
Tobias Mülling

Revisão Linguística

Jael Sânera
Luciane Botelho Martins

Apoio Administrativo - Colaborador

Régis Noremburg Karnopp
Cristiane Medianeira Canabarro Flores Hubner

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação
Elaborada por Leda Lopes CRB: 10/2064

P957 Princípios pedagógicos para uso de tecnologia digitais [recurso eletrônico]. / organizadores Carla Denize Ott Felcher ...[et al.] - Pelotas: UFPel / CPTED, 2025.
60 p. il.color, 19.7 MB, e-book (PDF)

ISBN: 978-65-01-60250-9

1. Ensino superior - EaD. 2. Tecnologias digitais.
3. Universidade Aberta do Brasil / UFPel. 4. Recursos educacionais.
- I. Felcher, Carla Denize Ott, org., et al.

CDD: 378.175

Produzido pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel)
Este trabalho está licenciado sob uma Licença:
Atribuição-NãoComercial-Compartilhamento 4.0 Internacional
Para ver uma cópia desta licença, [clique aqui](#).



Sumário

INTRODUÇÃO	7
PRINCÍPIOS PARA O USO DAS TD	9
SAIBA MAIS SOBRE EaD	57
CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
REFERÊNCIAS	61

INTRODUÇÃO

A partir de julho de 2021 foi criado o Núcleo de Políticas de Educação a Distância (Nuped), vinculado à Pró-reitoria de ensino, com o objetivo de prestar suporte pedagógico e tecnológico a todos os cursos com carga horária EaD da instituição. Neste período foi aprofundado o estudo dos Princípios Pedagógicos para uso das Tecnologias Digitais, que norteariam as ações institucionais relativas ao ensino a distância. Em novembro de 2023, a partir da Resolução nº 62 de 30 de novembro de 2023, os Princípios Pedagógicos foram institucionalizados.

Com o crescimento do ensino a distância no cenário nacional o então Nuped, torna-se uma coordenação, vinculada ao Gabinete da Vice-Reitoria contemplando assim a transversalidade e a multidisciplinaridade do tema.

A Coordenação de Políticas e Tecnologias para EaD (CPTED) apresenta, neste documento, os Princípios Pedagógicos para o uso de Tecnologias Digitais (TD). A CPTED, dando seguimento ao trabalho realizado pelo Nuped, é responsável pela proposição de políticas institucionais e pedagógicas, referentes à Educação a Distância (EaD), bem como pelo suporte tecnológico aos processos educacionais da Universidade Federal de Pelotas (UFPel).

A estrutura da Coordenação (Figura 1), é composta pelo Núcleo de Políticas de Educação a Distância (Nuped) e a Seção de Políticas Institucionais para EaD (SPIEAD), que encarregam-se da proposição e implantação de políticas institucionais relativas à EaD. A Unidade Universidade Aberta do Brasil (UUAB) responsabiliza-se pelo suporte administrativo ao projeto Universidade Aberta do Brasil na UFPel. E a Seção de Apoio às Tecnologias Educacionais (Sate), a qual presta assistência à utilização de tecnologias para o ensino na Universidade, envolvendo a preparação de Recursos Educacionais Abertos¹ (REA) e a formação de docentes nessas tecnologias.

¹ Conforme recomendação da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e Cultura (UNESCO), datada de 2019, REA são “materiais de aprendizagem, ensino e pesquisa, em qualquer formato e meio, que residem no domínio público ou estão sob direitos autorais, que foram liberados sob uma licença aberta, permitindo o acesso sem custo, reutilização, adaptação e redistribuição por terceiros”.

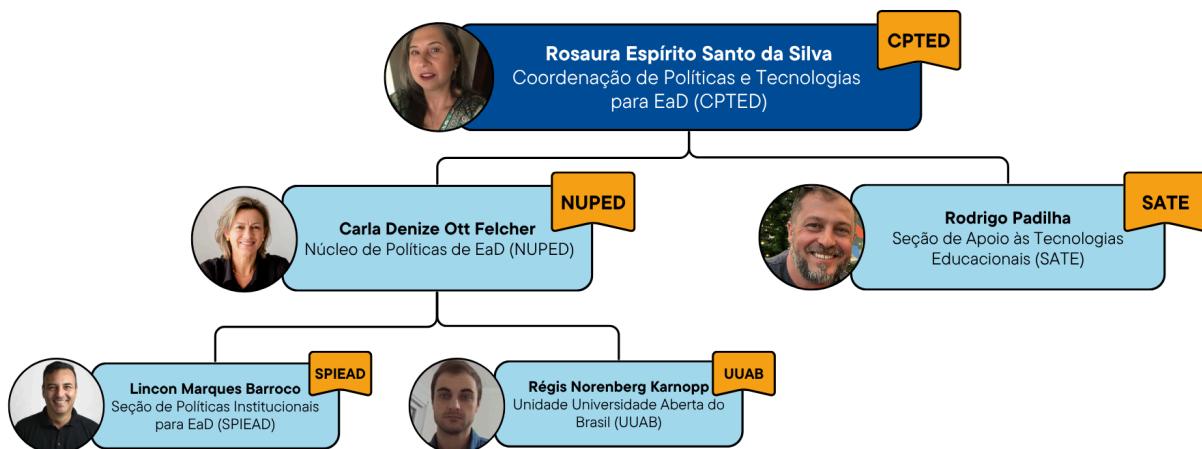


Figura 1: organograma da Coordenação de Políticas e Tecnologias para EaD.

Nesse sentido, este documento não pretende servir como uma receita do fazer docente na modalidade educacional presencial ou a distância, tampouco ser um manual para guiar os professores nas suas práticas pedagógicas. Antes, porém, pretende respeitar e incentivar a autonomia de professores e estudantes, oferecendo elementos que façam refletir a respeito do uso mais conveniente das tecnologias digitais para a obtenção dos propósitos educacionais acordados no projeto pedagógico construído democraticamente.

A seguir, são apresentados os sete princípios pedagógicos para o uso de tecnologias digitais no ensino. Ao final da exposição de cada princípio, são disponibilizadas rubricas avaliativas estruturadas em três níveis (iniciante, intermediário e avançado), que visam apoiar a análise do alinhamento de cursos e componentes curriculares a esses princípios. Essas rubricas funcionam como instrumento formativo, oferecendo critérios objetivos para reflexão e autoavaliação por parte de docentes e equipes pedagógicas. Além disso, cada princípio é acompanhado de um conjunto de sugestões práticas que podem ser implementadas para alcançar o nível avançado de maturidade, conforme definido na respectiva rubrica.

PRINCÍPIOS PARA O USO DAS TD

O acesso à internet é um direito universal fortalecido, no Brasil, pelo Marco Civil da Internet, desde 2014, por meio da Lei 12.965/2014. A legislação reforça e amplia o “acesso à informação, ao conhecimento e à participação na vida cultural (...)” (Art. 4º, II), propiciando que o seu uso afete positivamente o sistema educacional brasileiro. No entanto, inúmeras preocupações e dúvidas evidenciam-se quando tratamos de processos educacionais com o uso das TD.

A nova configuração nas relações de ensino e aprendizagem, potencializadas pela COVID 19 no Brasil e no mundo, desencadeiam inúmeros questionamentos em professores e estudantes. Muitas dúvidas surgiram naquele momento, em especial sobre como ensinar, aprender e avaliar, mas algumas perduram até hoje. Os professores viram-se diante da urgência em usar as tecnologias digitais como meio de manter os estudantes ativos, dando prosseguimento à formação, um enorme desafio para muitos.

Ao retornarem às atividades presenciais, os docentes demonstraram que algumas dúvidas foram elucidadas; no entanto, outras permaneceram e novas incertezas surgiram. Diante disso, e do crescente uso de recursos digitais na educação, o Nuped preparou este documento para qualificar, cada vez mais, a prática pedagógica dos cursos oferecidos pela UFPel, sejam eles cursos a distância, presenciais ou presenciais com carga horária a distância.

Sabe-se que, até pouco tempo atrás, o conhecimento era transmitido, predominantemente, de forma oral e escrita, com predominância desta última forma. Esse cenário começou a mudar mais fortemente no final dos anos 60 do século XX, especialmente pela disputa política e tecnológica entre Estados Unidos e União Soviética. Os avanços nessa área demonstravam o poder de cada país e, de lá para cá, o crescimento tecnológico determinou uma nova organização econômico-social, abrangendo vários setores ligados aos serviços e, irrevogavelmente, a educação. Assim, os anos finais da década de 1980 e mais intensamente a década de 1990 foram caracterizados pela expansão tecnológica e, ainda de maneira incipiente, pelo acesso a computadores por parcelas cada vez maiores da população mundial.

A cultura contemporânea é fortemente marcada pelas tecnologias digitais,

as quais permeiam grande parte das relações de crianças e jovens que utilizam as linguagens midiáticas e todas as suas possibilidades de sensações, intervenções e armazenagens. No entanto, estudantes e professores ainda encontram dificuldades para utilizar os recursos digitais nos processos de ensinar e aprender, e continuam a usar quase exclusivamente os recursos da escrita e da oralidade, especialmente nos cursos presenciais, apesar das inúmeras possibilidades de atividades pedagógicas que podem ser propostas com o uso da tecnologia digital.

São muitas as possibilidades interativas disponíveis que podem ser empregadas na educação para enriquecer a prática pedagógica e potencializar habilidades e competências dos estudantes, haja vista que pode ser utilizada, metodologicamente, uma música, um vídeo, uma viagem virtual por um museu, um documento, uma animação, um telejornal, entre tantas outras possibilidades. Cumpre destacar, contudo, que é necessário que os professores tenham formação para o uso das TD, para que o façam de forma alinhada aos seus objetivos e em prol do desenvolvimento dos estudantes.

De acordo com Sibilia (2012), às exigências de docilidade, disciplina, obediência, interioridade, memorização eram essenciais para a cultura e para as linguagens da oralidade e da escrita. No entanto, agora, a cultura digital exige habilidades diferentes para saber lidar com o excesso de informações nos mais diversos formatos, tomar decisões rápidas, compreender de forma sistêmica processos complexos, saber trabalhar em equipe, conseguir extrair e produzir informação de boa qualidade em formatos variados. Os processos de ensino e de aprendizagem que ocorrem presencialmente ou à distância, ao utilizar recursos educacionais digitais, poderão potencializar as aprendizagens devido às possibilidades de envolvimentos mais integrais dos sujeitos.

A defesa do uso das Tecnologias Digitais (TD) não é meramente pelo uso em si, mas sim pelo seu potencial de ampliação das aprendizagens. Para isso, é fundamental evitar um **uso domesticado** da tecnologia, como descrevem Borba, Silva e Gadanidis (2015). O termo “uso domesticado” refere-se à aplicação das TD de forma ancorada em práticas tradicionais e reprodutivas, em que a tecnologia é utilizada apenas como um complemento às metodologias convencionais, sem explorar suas reais possibilidades transformadoras.

Além disso, viver na sociedade atual passa necessariamente pelo domínio da utilização dos recursos digitais, bem como pelo conhecimento das facilidades e dos perigos que elas engendram. Conhecer como o mundo digital funciona passou a ser também um modo de proteção em relação às invasões que ocorrem em nossas vidas privadas e que agem a partir de manipulações e enganações que afetam substancialmente as nossas subjetividades. Portanto, faz parte do compromisso ético das instituições de ensino a discussão do tema em prol da preparação para viver neste mundo adaptado pela presença das tecnologias digitais.

Desse modo, os fundamentos que apoiam a educação para o uso de recursos educacionais digitais na UFPel são explicitados em sete princípios, conforme a Figura 2. Esses princípios não possuem uma ordem de hierarquia e é bem possível que possam ser ampliados ou resumidos pelos próprios autores, afinal o conhecimento está em construção. A intenção é auxiliar na proposição e apoio à implementação de metodologias pedagógicas no âmbito do fazer docente e na cocriação de projetos educacionais, englobando o ensino, a pesquisa e a extensão.



Figura 2: Sete princípios para o uso das TIC.

Fonte: Autores (2024)

Nesse sentido, este documento não pretende servir como uma receita do

fazer docente na modalidade educacional presencial ou a distância, tampouco ser um manual para guiar os professores nas suas práticas pedagógicas. Antes, porém, pretende respeitar e incentivar a autonomia de professores e estudantes, oferecendo elementos que façam refletir a respeito do uso mais conveniente das tecnologias digitais para a obtenção dos propósitos educacionais acordados no projeto pedagógico construído democraticamente.

1

CONHECIMENTO COMO OBRA ABERTA

O Conhecimento como obra aberta é aquele que convida o aprendente à interpretação, ao diálogo, à indagação e à reconstrução, em permanente estado de dinamismo e inacabamento. Desse modo, o conhecimento não é visto como um conjunto fixo e acabado, mas como um processo contínuo de exploração e reflexão. Denota estar aberto a revisões e aprimoramentos, incentivando o pensamento crítico e a adaptação constante às novas descobertas e perspectivas.

Você já leu 19% do E-Book

O termo “conhecimento como obra aberta” é inspirado em Eco (1962), quando valoriza a capacidade criativa e interpretativa de cada um de nós e sustenta que, por meio das interações com objetos de conhecimento, construímos nossas compreensões e reestruturamos nossos pensamentos. Assim, precisamos ter claro que o conhecimento é algo inacabado e está permanentemente em processo de construção, pois trata-se de um fenômeno multidimensional. Nesse sentido, devemos, enquanto professores, oferecer aos estudantes atividades que proporcionem a compreensão desse processo ininterrupto do aprender, reconhecendo-o como algo dinâmico e profundamente relacional.

A consciência de inacabamento do conhecimento favorece que os docentes convidem os estudantes para trocas, interações, pesquisas e desafios, de modo a criar conjuntamente situações de aprendizagem que proporcionem uma maneira ativa de movimentos e explorações dos fundamentos, das relações, dos contextos e das conexões que existem entre os temas que estão sendo estudados, a vida de forma geral e o significado que terá a aprendizagem para cada estudante, de modo mais específico.

Percebe-se, portanto, que o convite aos estudantes para, em parceria com os professores, criarem conteúdos, os quais alimentarão as práticas pedagógicas, poderá ocorrer a partir da exploração de situações-problema, de desafios que levem a buscas, pesquisas, sistematizações, debates e publicações de suas aprendizagens. Nessa perspectiva, as atividades devem ser pensadas e estruturadas como estratégias que corroborem para o entendimento de que a construção do conhecimento também é uma obra aberta, sempre à espera de novas complementações, novas reconfigurações, que podem se dar a partir de novas descobertas, tendo em vista nossas amplas e variadas realidades.

Alguns dos principais elementos que caracterizam o princípio ‘Conhecimento como obra aberta’ são apresentados na Figura 3. Esses elementos se destacam, pois são considerados fundamentais no projeto pedagógico do curso, visto que adequadamente configuram e explicam o princípio exposto. As características estão destacadas em tópicos objetivos, apresentando de modo sucinto alguns conceitos que definem os procedimentos a serem assumidos pelos professores que optem por desenvolver suas atividades pedagógicas nesse modelo.

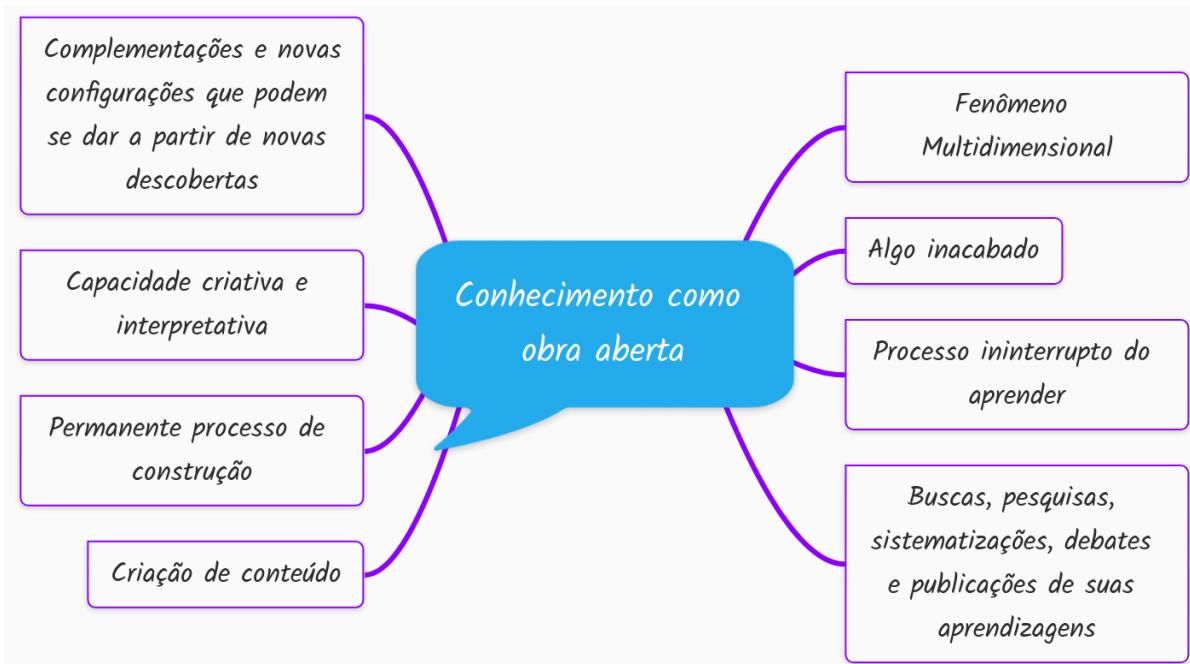


Figura 3: Conhecimento como Obra Aberta

Fonte: Autores (2024)

Os recursos educacionais digitais ampliam possibilidades a serem utilizadas em processos de ensino e de aprendizagem. Essa ampliação poderá proporcionar uma nova dinâmica educacional que enriquecerá os ambientes de aprendizagem com suas numerosas oportunidades de interação entre todos os atores do processo de ensinar e aprender, de inclusão e criação cooperativa de novos conteúdos, de proposição e publicação de atividades concretas, reflexivas e significativas.

Conhecimento como obra aberta - níveis (1-iniciante; 2-intermediário; 3-avançado)

1 <p>As atividades propostas são principalmente estáticas e focadas em conteúdo fechado, com pouca ou nenhuma oportunidade para interpretação, diálogo ou reconstrução por parte dos estudantes.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilização de recursos e materiais que apresentam o conhecimento como algo completo e acabado.- Pouca ou nenhuma oportunidade para os estudantes colaborarem na criação de conteúdos ou explorarem situações-problema.- As interações são mínimas e geralmente unidirecionais (do professor para o estudante).	2 <p>As atividades começam a incorporar elementos que convidam à interpretação e ao diálogo, permitindo alguma reconstrução do conhecimento, mas ainda de forma limitada e estruturada.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso moderado de recursos educacionais digitais para promover interações entre estudantes e professores.- Proposição de atividades que incluem algumas situações-problema e desafios, porém com orientações e resultados mais previsíveis.- Os estudantes têm oportunidades esporádicas de colaborar na criação de conteúdos, mas geralmente dentro de limites definidos pelo professor.	3 <p>As atividades são dinamicamente estruturadas para incentivar uma contínua interpretação, diálogo, indagação e reconstrução do conhecimento, promovendo uma compreensão ativa e relacional do aprender.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Integração de recursos educacionais digitais que facilitam uma ampla interação e colaboração entre todos os participantes do processo educacional.- As atividades são desenhadas para serem abertas e desafiadoras, incentivando a pesquisa, a sistematização, debates e publicações por parte dos estudantes.- Estudantes e professores trabalham juntos na criação de conteúdos, explorando novas descobertas e reconfigurações do conhecimento de forma contínua e relacional.- As situações-problema e desafios propostos são complexos e relevantes, promovendo uma aprendizagem significativa e conectada com a vida e as realidades dos estudantes.
--	--	--

Conhecimento como obra aberta - Sugestões para atingir o nível avançado (3)

1. Projeto Colaborativo Online

- Ação: Organizar um projeto em que os estudantes colaboram online para criar um wiki sobre um tema estudado.
- Objetivo: Incentivar a cocriação de conhecimento e a interação contínua entre os alunos.

2. Debates Virtuais e Fóruns de Discussão

- Ação: Facilitar debates virtuais e fóruns de discussão sobre temas controversos ou complexos.
- Objetivo: Promover o diálogo aberto e a troca de diferentes perspectivas.

3. Pesquisa e Publicação

- Ação: Encorajar os estudantes a realizar pesquisas e publicar seus achados em blogs ou repositórios digitais.
- Objetivo: Estimular a investigação contínua e a publicação como parte do processo de aprendizagem.

4. Utilização de Ferramentas Interativas

- Ação: Integrar ferramentas interativas, como quadros brancos virtuais e plataformas de cocriação, para facilitar a colaboração em tempo real.
- Objetivo: Facilitar uma aprendizagem dinâmica e interativa.

5. Conexão com o Mundo Real

- Ação: Desenvolver atividades que relacionem o conteúdo aprendido com problemas e situações reais.
- Objetivo: Tornar a aprendizagem mais relevante e aplicável ao dia a dia dos estudantes.

6. Criação de Conteúdos com os Estudantes

- Ação: Envolver os estudantes na criação de materiais didáticos, como vídeos explicativos, podcasts e apresentações interativas.
- Objetivo: Estimular a criatividade e a participação ativa dos estudantes no processo de ensino.

7. Exploração de Novas Descobertas

- Ação: Propor projetos de pesquisa em que os estudantes possam explorar novas descobertas e apresentar suas conclusões para a turma.
- Objetivo: Incentivar a curiosidade e a pesquisa contínua, permitindo a reconfiguração do conhecimento com base em novas informações.

8. Atividades de Aprendizagem Baseadas em Problemas

- Ação: Desenvolver atividades que desafiem os estudantes a resolver problemas complexos e relevantes, que demandem pesquisa e colaboração.
- Objetivo: Promover uma aprendizagem ativa e significativa, conectando o conteúdo com a vida real e as realidades dos estudantes.

2

CRIAÇÃO E REÚSO DE CONTEÚDOS

A criação e o uso de repositórios permitem que a produção de materiais didáticos seja baseada em curadoria, que envolve a seleção e gestão de recursos educacionais de alta qualidade e relevância. Os repositórios organizam e disponibilizam diversos materiais, como textos e vídeos, facilitando o acesso a conteúdos revisados, atualizados e organizados de forma colaborativa.

O uso das TD na educação não garante, por si só, a aprendizagem se não existir um propósito didático-pedagógico definido. Para tanto, faz-se necessário selecionar conteúdos e tê-los à disposição para recriá-los e reutilizá-los sempre que possível nos ambientes de aprendizagem. Nesse sentido, há uma quantidade expressiva de materiais e conteúdos disponíveis na web relacionados às mais diversas áreas de conhecimento, o que proporciona sermos os curadores desses conteúdos, citando a autoria desses mesmos materiais e conteúdos.

Selecionar conteúdos para utilizá-los em um contexto de prática educativa qualitativa vai além de simplesmente reunir 'links'. É necessário adequá-los de maneira contextualizada ao tema escolhido, sempre visando ao desenvolvimento cognitivo dos alunos. A recriação e a reutilização de materiais devem ser feitas com critério, garantindo que os conteúdos não apenas informem, mas também estimulem o pensamento crítico e a compreensão profunda do assunto abordado.

A Figura 4 apresenta uma explicação sucinta sobre os componentes da curadoria de materiais, incluindo quem são os 'curadores' e como a curadoria se encaixa em propostas pedagógicas que utilizam recursos educacionais digitais. No entanto, a curadoria enfrenta desafios como avaliar a qualidade e a relevância dos recursos, alinhá-los com os objetivos pedagógicos e gerenciar a abundância de informações disponíveis. Os curadores também devem se atualizar constantemente sobre inovações tecnológicas e metodológicas para garantir um aprendizado eficaz e inclusivo.

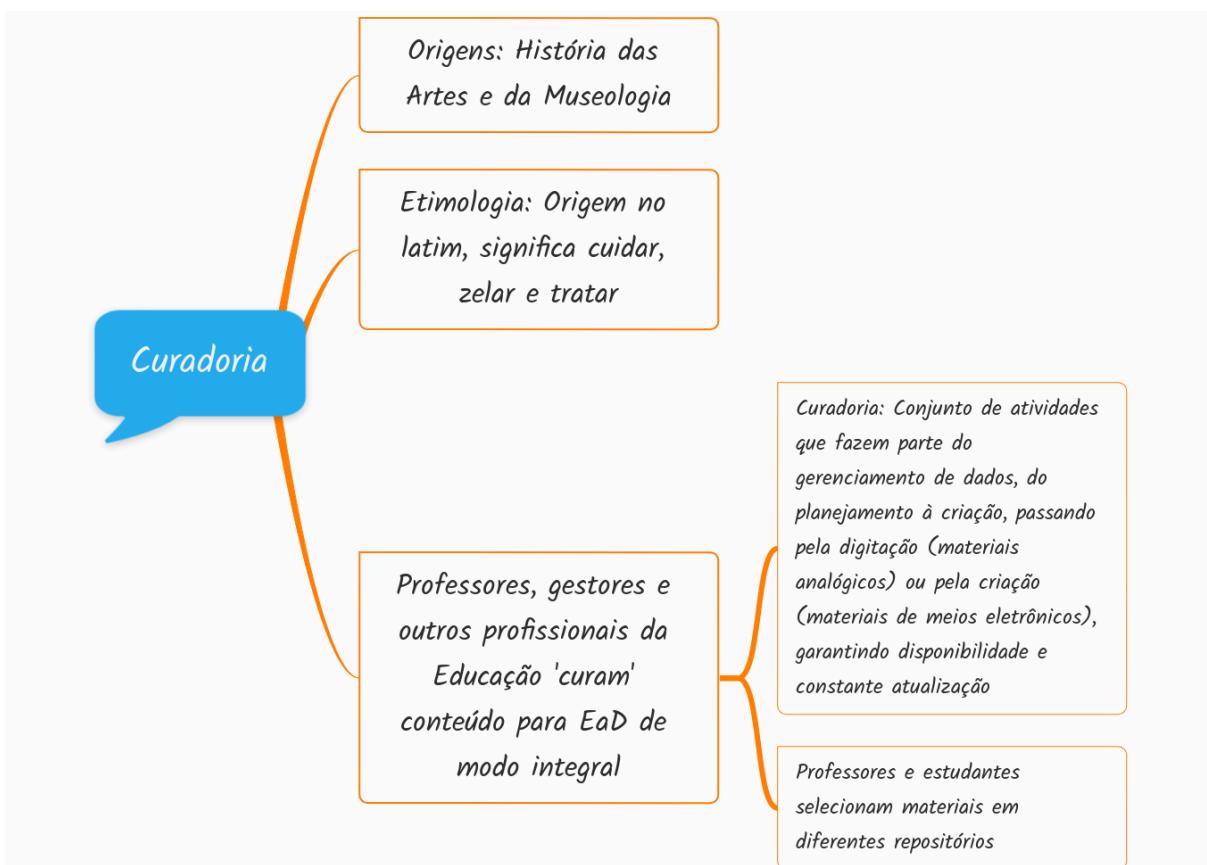


Figura 4: Curadoria

Fonte: Autores (2024)

É interessante observar que a seleção e a recriação de conteúdos devem ser mantidos à disposição de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, tendo o professor a incumbência de mediar o seu reúso em atividades da prática pedagógica, seja em ambiente síncrono ou assíncrono, com suporte nas diversas possibilidades disponíveis na web para o processo educativo. É possível, por exemplo, lançar mão de mídias sociais se a intenção pedagógica for dividir resultados de estudos e incentivar a discussão colaborativa.

Abaixo, há uma sugestão de link de material disponível na internet que discute a criação de conteúdos em EaD. Essa indicação complementa o que vimos discorrendo neste documento e pode servir de inspiração para a proposição de práticas pedagógicas interativas e colaborativas, mediadas pelo professor e alinhadas às propostas de ensino a distância.

Criação e reúso de conteúdos - níveis (1-iniciante; 2-intermediário; 3-avançado)

<p>1</p> <p>O uso de conteúdos e materiais é básico e sem adaptações significativas. A seleção de materiais é limitada e os conteúdos não são devidamente contextualizados para os estudantes.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso mínimo de repositórios digitais e materiais pré-existentes.- A seleção de conteúdos é esporádica e sem uma curadoria detalhada.- Pouca ou nenhuma adaptação ou recriação de materiais para o contexto específico da disciplina.- Materiais disponibilizados são básicos e não incentivam a produção de sentido ou significado por parte dos estudantes.	<p>2</p> <p>Os conteúdos são selecionados de repositórios e há uma certa adaptação e recriação para adequá-los ao contexto da disciplina. O professor começa a mediar o reuso de conteúdos em atividades pedagógicas.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso moderado de repositórios digitais para seleção de materiais.- A seleção de conteúdos é mais cuidadosa, com algumas adaptações feitas para contextualizar o material.- Recriação de materiais ocorre, mas de maneira limitada.- Materiais são disponibilizados aos estudantes, com alguma orientação sobre como utilizá-los para a construção de conhecimento.- Utilização ocasional de mídias sociais e outras ferramentas da web para dividir resultados de estudos e promover discussões colaborativas.	<p>3</p> <p>Os conteúdos são cuidadosamente selecionados, adaptados e recriados para o contexto específico da disciplina, proporcionando uma experiência de aprendizagem rica e significativa. O professor medeia ativamente o reuso de conteúdos, promovendo a colaboração e a construção coletiva do conhecimento.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Extenso uso de repositórios digitais e seleção criteriosa de materiais.- Conteúdos são amplamente adaptados e recriados para se adequar ao contexto e objetivos da disciplina.- Recriação de materiais é frequente e direcionada para potencializar a produção de sentido e significado pelos estudantes.- Materiais são constantemente disponibilizados e atualizados, com o professor mediando seu uso em atividades síncronas e assíncronas.- Uso integrado de mídias sociais e outras ferramentas digitais para incentivar a discussão colaborativa e a cocriação de conhecimento.- Estudantes são incentivados a participar ativamente na seleção e recriação de conteúdos, promovendo uma aprendizagem mais engajada e significativa.
---	---	---

Criação e reúso de conteúdos - Sugestões para atingir o nível avançado (3)

1. Projeto de Curadoria Colaborativa

- Ação: Envolver os estudantes na curadoria de conteúdos digitais, incentivando-os a selecionar e adaptar materiais relevantes de diferentes repositórios.
- Objetivo: Promover a habilidade de curadoria digital e a adaptação de materiais para contextos específicos.

2. Adaptação de Materiais para Contextos Específicos

- Ação: Desenvolver atividades que exijam que os estudantes adaptem e recriem materiais de acordo com temas específicos e contextos variados.
- Objetivo: Estimular a criatividade e a capacidade de contextualizar conteúdos.

3. Uso de Ferramentas Digitais Interativas

- Ação: Integrar o uso de plataformas colaborativas, como Google Docs, Padlet e outras ferramentas interativas, para recriação e compartilhamento de materiais.
- Objetivo: Facilitar a colaboração em tempo real e a cocriação de conteúdos.

4. Publicação e Compartilhamento de Conteúdos

- Ação: Incentivar os estudantes a publicar e compartilhar seus materiais recriados em blogs, repositórios digitais ou redes sociais acadêmicas.
- Objetivo: Promover a autoria e a disseminação do conhecimento produzido.

5. Exploração de Recursos Educacionais Abertos (REA)

- Ação: Utilizar e adaptar Recursos Educacionais Abertos (REA) em atividades de ensino, incentivando os estudantes a fazer o mesmo.
- Objetivo: Ampliar o acesso a materiais educativos de qualidade e promover a cultura do compartilhamento.

6. Discussões Colaborativas Online

- Ação: Organizar fóruns de discussão e grupos de estudo online em que os estudantes possam debater e adaptar conteúdos em conjunto.
- Objetivo: Facilitar a troca de ideias e a colaboração na adaptação de materiais.

7. Integração de Estudos de Caso

- Ação: Desenvolver estudos de caso que desafiem os estudantes a utilizar, adaptar e recriar conteúdos para resolver problemas reais.
- Objetivo: Conectar a teoria com a prática e promover uma aprendizagem contextualizada.

8. Workshops de Criação e Reuso de Conteúdos

- Ação: Oferecer workshops regulares sobre técnicas de criação e reuso de conteúdos, incluindo o uso de ferramentas digitais e estratégias de curadoria.
- Objetivo: Capacitar os estudantes e professores para um uso mais eficaz e criativo dos recursos digitais.



3

ACOLHIMENTO E CUIDADO

O acolhimento e o cuidado são essenciais para criar um ambiente de aprendizado que favoreça o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos estudantes. Quando instituições e professores demonstram empatia e apoio, os alunos se sentem valorizados e motivados, o que contribui para uma maior satisfação e engajamento com seus estudos.

Você já leu 35% do E-Book



O acolhimento adequado ajuda a reduzir o estresse e a ansiedade, permitindo que os estudantes se concentrem mais efetivamente em suas atividades acadêmicas. Além disso, um ambiente de cuidado pode promover a construção de uma comunidade acadêmica mais inclusiva e colaborativa, em que os alunos se sentem mais seguros para expressar suas ideias e buscar ajuda quando necessário. Portanto, investir em estratégias de acolhimento e cuidado é fundamental para o sucesso acadêmico e para a formação integral dos estudantes no ensino superior.

A comunicação humana pode promover a criação e a recriação da consciência crítica de cada pessoa, uma vez que, ao promover o diálogo, recria-se a visão que se tem da vida, promovendo, assim, a reinvenção do programa educacional, ponte para todo o tipo de mudança e construção. Sob esse aspecto, para que esse tipo de estratégia pedagógica seja uma realidade e possa contribuir efetivamente para a formação crítica dos sujeitos, como também capacitá-los para o pleno exercício da cidadania, deve-se privilegiar a existência de um currículo flexível, em que ocorram atividades alternadamente síncronas e assíncronas, proporcionando que grupos de estudantes sintam-se inseridos no processo de ensino e aprendizagem.

Todos os envolvidos no percurso educativo precisam compreender a importância do diálogo, tal como Paulo Freire (2013) argumentava, pois, sem o diálogo aberto e fraternal, sem a escuta amorosa, o que resta é uma educação sufocante, que opõe tanto professor quanto estudante. Isso cria ilusões sobre o mundo e sobre o nosso estar/ser no e com o mundo; por outro lado, o diálogo é a condição para o acolhimento e o cuidado.

O diálogo aberto e fraternal que Paulo Freire defendeu não é apenas um meio de troca de informações, mas um caminho para a construção de um conhecimento compartilhado que respeita e valoriza a experiência de cada indivíduo. Nesse aspecto, o ambiente educativo mostra-se acolhedor, em que tanto o professor quanto o estudante se sentem valorizados e compreendidos. Por outro lado, quando o diálogo não faz parte do processo educacional, a aprendizagem pode se tornar rígida e opressiva, limitando o potencial de ambos os lados e criando uma visão distorcida da realidade, contribuindo para a evasão.

A Figura 6, apresentada abaixo, exibe características que identificam o princípio do ‘Acolhimento e Cuidado’, expondo os requisitos que devem ser observados para garantir que o princípio seja nomeado e reconhecido como tal. As identificações expostas no esquema da figura indicada não excluem outros que compõem o princípio; apenas reconhece-se que o contexto em que ocorre o processo de ensino e aprendizagem é particular a cada instituição, o que determina muito fortemente arranjos próprios, o que impacta no modo como se organizará o acolhimento e cuidado com os estudantes.

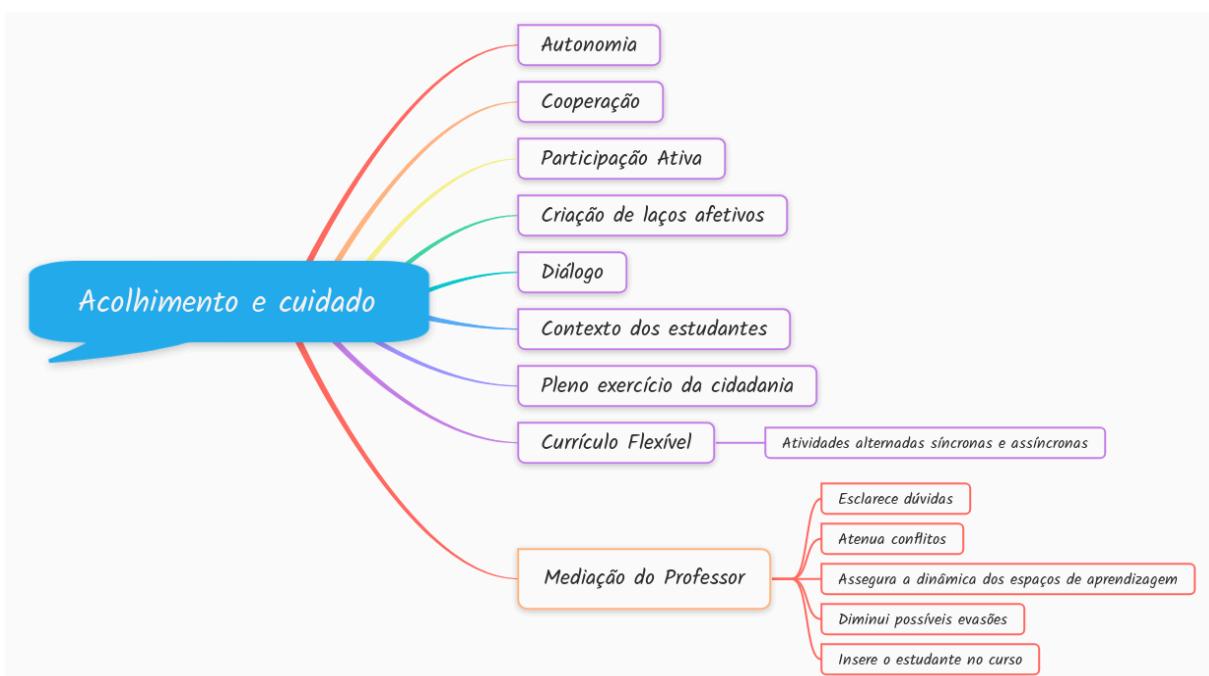


Figura 6: Acolhimento e Cuidado
Fonte: Autores (2024)

As relações baseadas em acolhimento e cuidado se constituem em aspectos fundamentais para a criação de laços afetivos entre os estudantes e destes com seus professores. Desse modo, é fundamental que a mediação do professor assegure a dinâmica dos espaços de aprendizagem virtuais ou não. A participação do professor deve primar pelo esclarecimento das dúvidas, pela mediação de conflitos e, principalmente, pelo acolhimento e cuidado aos estudantes. A interação é, de certa forma, uma condição pedagógica para que o estudante se sinta assistido, acolhido, cuidado e orientado pelo professor, o que poderá contribuir para que o estudante se sinta inserido no curso, influencie a qualidade de sua formação e

diminua possíveis evasões.

Acolhimento e cuidado - níveis (1-iniciante; 2-intermediário; 3-avançado)

<p>1</p> <p>O acolhimento e o cuidado com os estudantes são limitados, com pouca interação e suporte oferecido pelo professor. A comunicação é principalmente unidirecional, e as estratégias pedagógicas não incentivam a participação ativa dos estudantes.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Interação mínima entre professor e estudantes, com poucas oportunidades para diálogo.- Atividades e estratégias de aprendizagem são pouco flexíveis, focadas principalmente em abordagens tradicionais.- Pouca ou nenhuma atenção ao contexto e necessidades individuais dos estudantes.- A mediação do professor é limitada a esclarecer dúvidas básicas, sem aprofundamento ou cuidado adicional.	<p>2</p> <p>Há uma maior preocupação com o acolhimento e cuidado dos estudantes, com estratégias pedagógicas que começam a promover a participação ativa e o diálogo aberto. O professor oferece suporte regular e tenta criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Interação regular entre professor e estudantes, com algumas oportunidades para diálogo e feedback.- Atividades e estratégias de aprendizagem são moderadamente flexíveis, incorporando elementos que incentivam a participação ativa.- Alguma consideração ao contexto e necessidades individuais dos estudantes.- A mediação do professor inclui esclarecimento de dúvidas, resolução de conflitos e algum nível de acolhimento e cuidado.	<p>3</p> <p>O acolhimento e o cuidado são aspectos centrais na prática pedagógica, com estratégias de aprendizagem que promovem intensamente a participação ativa, a autonomia e o diálogo aberto. O professor oferece um suporte abrangente e cria um ambiente de aprendizagem altamente inclusivo e acolhedor.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Interação constante e significativa entre professor e estudantes, com inúmeras oportunidades para diálogo aberto e feedback construtivo.- Atividades e estratégias de aprendizagem são altamente flexíveis e projetadas para despertar a curiosidade e promover a participação ativa e o protagonismo dos estudantes.- Forte consideração ao contexto e necessidades individuais dos estudantes, com abordagens personalizadas.- A mediação do professor é abrangente, incluindo esclarecimento de dúvidas, resolução de conflitos, acolhimento contínuo e cuidado atento aos estudantes.- O professor promove um ambiente de aprendizagem colaborativo e inclusivo, utilizando tecnologias e abordagens pedagógicas para facilitar a comunicação e a cooperação entre os estudantes.
--	---	--

Acolhimento e cuidado - Sugestões para atingir o nível avançado (3)

1. Feedback Regular e Personalizado

- Ação: Oferecer feedback regular e personalizado para cada estudante, abordando suas dúvidas e necessidades específicas.
- Objetivo: Mostrar aos estudantes que são valorizados e compreendidos, promovendo um ambiente de aprendizagem acolhedor.

2. Criação de Espaços de Diálogo Aberto

- Ação: Facilitar a criação de fóruns de discussão e salas de bate-papo online em que os estudantes possam expressar suas opiniões e compartilhar experiências.
- Objetivo: Promover o diálogo aberto e a construção coletiva do conhecimento.

3. Mentoria e Suporte Emocional

- Ação: Implementar um sistema de mentoria em que estudantes mais experientes apoiam os novos alunos, juntamente com sessões regulares de suporte emocional.
- Objetivo: Proporcionar uma rede de apoio que fortaleça os laços afetivos e o senso de comunidade.

4. Flexibilidade no Currículo

- Ação: Desenvolver um currículo flexível que inclua atividades síncronas e assíncronas, permitindo que os estudantes escolham como e quando participar.
- Objetivo: Adaptar-se às necessidades individuais dos estudantes e promover a autonomia no aprendizado.

5. Atividades Interativas e Colaborativas

- Ação: Planejar atividades interativas e colaborativas que incentivem a participação ativa e a cooperação entre os estudantes, como projetos em grupo e estudos de caso.
- Objetivo: Fomentar a interação e a colaboração, tornando a aprendizagem mais envolvente e significativa.

6. Utilização de Tecnologias de Comunicação

- Ação: Integrar tecnologias de comunicação, como videoconferências, chats ao vivo e plataformas de colaboração online, para aumentar a interação entre estudantes e professores.
- Objetivo: Facilitar uma comunicação contínua e eficaz, criando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico.

7. Encaminhamento para Recursos de Apoio

- Ação: Fornecer informações sobre recursos de apoio acadêmico e psicológico disponíveis na instituição, incentivando os estudantes a utilizá-los quando necessário.
- Objetivo: Garantir que os estudantes tenham acesso ao suporte necessário para seu bem-estar e sucesso acadêmico.

8. Promoção de Eventos Sociais Virtuais

- Ação: Organizar eventos sociais virtuais, como webinars, grupos de estudo informais e atividades extracurriculares online.
- Objetivo: Fortalecer o senso de comunidade e pertencimento entre os estudantes.

Saiba Mais

Afetividade na Aprendizagem

⌚ 2' 20"

💡 Qual o papel do tutor para somar afetividade e efetividade a fim de promover a autonomia do estudante?



4

APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A aprendizagem significativa é a construção de conhecimentos que impactam positivamente a vida dos estudantes. Para isso, é crucial escolher conteúdos e práticas que conectem os objetivos pedagógicos com os contextos de vida dos alunos, facilitando a compreensão e aplicação dos conceitos na interpretação da realidade e na tomada de decisões.

Você já leu 45% do E-Book

De modo geral, ocorre a partir da ação do sujeito e de suas interações com o meio do qual faz parte. Na aprendizagem significativa, o estudante não é um ser passivo diante das informações, mas sim um participante ativo no processo de construção do conhecimento. Esse método desenvolve no estudante a vontade de explorar o conteúdo para aprimorar os conceitos, estimula a curiosidade e a reflexão crítica sobre o que está sendo aprendido. O contexto de vida do estudante está presente em seus processos de aprendizagem, já que as relações humanas são fundantes da vida em sociedade, assim como todo o seu ser (dimensões física, intelectual, psíquica e espiritual, emocional).

As atividades de ensino e aprendizagem ganham qualidade quando variados meios, linguagens e suportes têm potencial para contribuir concretamente. As pessoas aprendem com mais facilidade aquilo que lhes suscita a curiosidade, que lhes é desafiador, que tem significado em suas vidas. Esse encantamento sincero desperta um interesse natural para aprender. A curiosidade nos leva a investigar, questionar e explorar, com potencial de tornar o processo de aprendizagem mais interessante e menos automático e irrelevante.

Para promover uma aprendizagem significativa, é fundamental proporcionar aos estudantes uma variedade de atividades e recursos que incentivem a interação ativa e o engajamento responsável com a metodologia. Aprendizagens baseadas em experimentação, design, cultura maker e projetos são exemplos de abordagens que promovem uma aprendizagem ativa, personalizada e colaborativa, permitindo que os estudantes se tornem protagonistas de seu próprio processo educacional (Moran, 2018).

O uso de tecnologias digitais e metodologias possibilita a construção e (re)significação do conhecimento na relação teoria/prática. Essa prática, por sua vez, possibilita a troca de experiências e a descentralização do ensino da pessoa do professor. O professor como mediador do processo de ensinar e aprender deve incentivar a participação dos estudantes num movimento pedagógico de cocriação, isto é, criar junto aos estudantes, criar com os estudantes. Essa atividade envolve pesquisar, compartilhar dados e ideias, além do exercício de escritas colaborativas, do desempenho de atividades individuais e em grupo, o que poderá possibilitar a ocorrência de uma aproximação de culturas em prol do convívio com as diferenças,

disseminando saberes e contextualizando as aprendizagens.

Esse movimento de cocriação proporciona uma nova qualidade na construção de significados, sejam eles individuais ou coletivos, pois os processos de aprendizagem não ocorrem exclusivamente dentro do sujeito, mas estão intimamente ligados à comunicação e interação com outras pessoas e com o contexto social. Ela é interativa e integra as diferentes experiências vivenciadas pelo sujeito advinda das interações com os objetos de aprendizagem, com os outros estudantes e consigo, gerando capital social e cultural (Bourdieu, 2001), promovendo a autonomia, a criatividade e a cooperação na e para a formação integral dos sujeitos envolvidos. É nesse sentido que se advoga em favor da aprendizagem significativa como uma metodologia capaz de conectar criatividade, autonomia e cooperação em suas propostas educativas.

Na Figura 7, apresentada abaixo, pode-se observar que cada item descreve resumidamente as características essenciais para considerar a aprendizagem com sentido e significado para os estudantes. São elementos que atravessam desde os objetivos pedagógicos descritos no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) até os tipos mais apropriados de atividades que possibilitam a aprendizagem significativa.

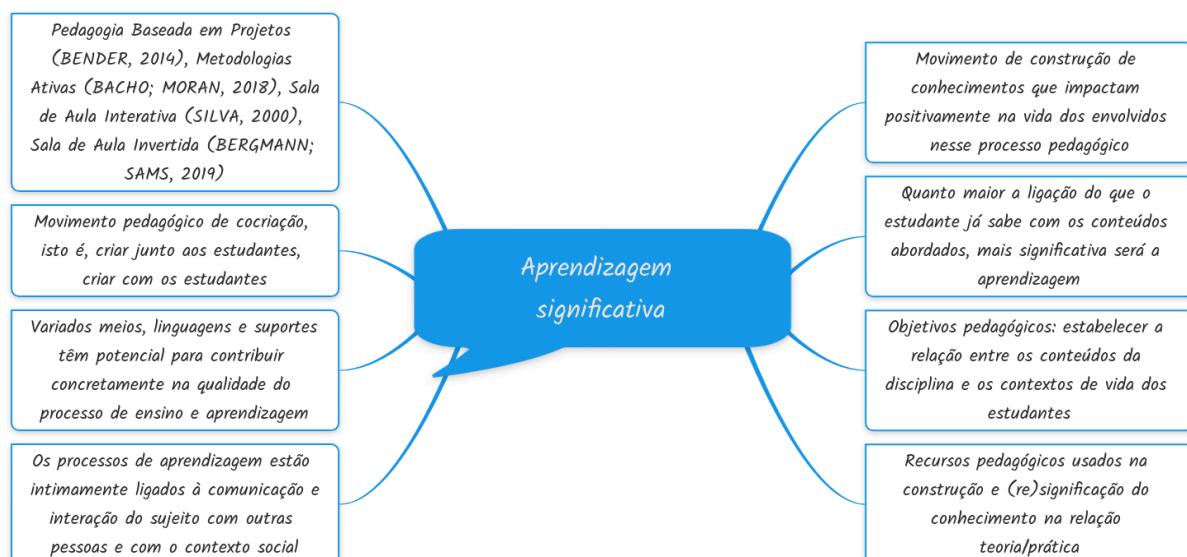


Figura 7: Aprendizagem Significativa

Fonte: Autores (2024)

Aprendizagem Significativa - níveis (1-iniciante; 2-intermediário; 3-avançado)

<p>1</p> <p>As práticas pedagógicas são limitadas e não promovem conexões significativas com a vida dos estudantes. As atividades são majoritariamente tradicionais e não incentivam a curiosidade ou a participação ativa dos estudantes.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Conteúdos e práticas pouco contextualizados com a realidade dos estudantes.- Pouca ou nenhuma utilização de metodologias ativas ou baseadas em projetos.- Interação limitada entre teoria e prática.- Pouca participação dos estudantes na construção do conhecimento.	<p>2</p> <p>As práticas pedagógicas começam a incorporar elementos que promovem a aprendizagem significativa, com atividades que incentivam a curiosidade e a participação dos estudantes, mas ainda de forma limitada e estruturada.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Conteúdos e práticas parcialmente contextualizados com a realidade dos estudantes.- Utilização ocasional de metodologias ativas ou baseadas em projetos.- Alguma interação entre teoria e prática.- Participação moderada dos estudantes na construção do conhecimento.	<p>3</p> <p>As práticas pedagógicas são dinâmicas e estruturadas para promover intensamente a aprendizagem significativa, conectando os conteúdos com a vida dos estudantes e incentivando a participação ativa, a autonomia e a cooperação.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Conteúdos e práticas altamente contextualizados com a realidade dos estudantes.- Uso extensivo de metodologias ativas, pedagogia baseada em projetos, sala de aula invertida e outras abordagens inovadoras.- Forte interação entre teoria e prática.- Alta participação dos estudantes na construção do conhecimento, com ênfase na cocriação.- Atividades variadas despertam a curiosidade, são desafiadoras e têm significado na vida dos estudantes.
--	--	---

Aprendizagem Significativa - Sugestões para atingir o nível avançado (3)

1. Implementação de Metodologias Ativas

- Ação: Adotar metodologias ativas, como a sala de aula invertida e a pedagogia baseada em projetos, para envolver os estudantes de maneira mais profunda.
- Objetivo: Promover a participação ativa e a construção significativa do conhecimento.

2. Contextualização dos Conteúdos

- Ação: Selecionar e adaptar conteúdos que sejam diretamente relevantes para a vida e o contexto dos estudantes, conectando os temas da disciplina com suas experiências pessoais e sociais.
- Objetivo: Tornar o aprendizado mais relevante e significativo.

3. Projetos de Cocriação

- Ação: Desenvolver projetos em que os estudantes trabalham em grupos para criar conteúdos, resolver problemas e apresentar soluções.
- Objetivo: Incentivar a cocriação e a aprendizagem colaborativa.

4. Integração de Teoria e Prática

- Ação: Planejar atividades que permitam aos estudantes aplicar conceitos teóricos em situações práticas, como estudos de caso e simulações.
- Objetivo: Facilitar a compreensão prática dos conceitos teóricos.

5. Uso de Tecnologias Interativas

- Ação: Integrar tecnologias interativas, como plataformas de colaboração online, aplicativos educacionais e ferramentas de realidade aumentada, para enriquecer as experiências de aprendizagem.
- Objetivo: Ampliar as possibilidades de interação e engajamento.

6. Atividades Desafiadoras e Relevantes

- Ação: Planejar atividades que sejam desafiadoras e despertem a curiosidade dos estudantes, conectando o conteúdo da disciplina com questões do mundo real.
- Objetivo: Engajar os estudantes e promover a aprendizagem significativa.

7. Desenvolvimento de Competências Socioemocionais

- Ação: Incluir atividades que promovam o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, cooperação e comunicação eficaz.
- Objetivo: Formar sujeitos integrais e preparados para o convívio social.

8. Avaliações Formativas e Reflexivas

- Ação: Implementar avaliações formativas que incentivem a reflexão sobre o processo de aprendizagem, permitindo que os estudantes identifiquem seus próprios progressos e desafios.
- Objetivo: Promover a autonomia e a responsabilidade no processo de aprendizagem.

Saiba Mais

Aprendizagem Significativa

⌚ 1' 41"

💡 **Quanto mais se sabe, mais se aprende; logo, mais significativa será a aprendizagem?**



5

CRIATIVIDADE E INTERATIVIDADE

Os recursos digitais interativos podem incrementar o entrosamento, as trocas, a criatividade e o espírito colaborativo entre professores e estudantes. Para tanto, deve-se propor atividades que proporcionem intervenções e construções conjuntas entre docentes e estudantes, impulsionando, assim, disposições permanentes em direção a aprendizagens interativas e cooperativas. Sob esse viés, criatividade e interatividade são essenciais para motivar uma experiência educacional prazerosa e envolvente.

A criatividade é entendida como a proposição e/ou concepção de estratégias de aprendizagem que proporcionam o desenvolvimento da capacidade de (re)criar, de (re)inventar e de aprender. A utilização das potencialidades dos recursos digitais interativos em processos de ensino e de aprendizagem possibilita que a aprendizagem de estudantes e professores ocorra em processos coletivos e contínuos de autoria e coautoria, de forma acolhedora, cooperativa, significativa, participativa e com incentivo ao protagonismo de todos.

O termo interatividade vem sendo utilizado com maior frequência atualmente, haja vista que os recursos digitais ganharam espaço e projeção no cenário educacional brasileiro, especialmente quando tratamos da educação à distância. A interatividade entre estudantes, professores e os instrumentos disponíveis para uso nos processos de ensino e aprendizagem podem proporcionar, se houver um bom delineamento didático, um resultado bastante satisfatório no que se refere à criatividade e ao entrosamento dos participantes.

Para que a proposta de utilização dos recursos digitais seja adequada aos objetivos pretendidos e cumpra com suas funções educativas, é primordial que os professores, como mediadores do processo, sejam preparados e qualificados para obterem o máximo possível de retorno no seu exercício pedagógico frente ao uso das tecnologias digitais. Com essas possibilidades, docentes e estudantes poderão usar mais e melhor suas capacidades criativas.

Planejar uma aula e ter à disposição recursos digitais torna-se, assim, um momento para a expansão criativa. São estratégias de ação que contam com a flexibilização curricular e o estímulo ao estudo colaborativo. Variadas linguagens e uma infinidade de territórios a serem explorados pelos estudantes, deixando sempre uma abertura para novas conexões. Porém, é fundamental estar sempre atento aos desafios e às incertezas decorrentes, em parte, da velocidade das informações e de certa incapacidade de distinguir aquelas que têm relevância para a vida em sociedade, de modo geral, e para a educação, de maneira particular, daquelas que se apresentam como novidade passageira, dado o vasto número de possibilidades de aprendizagem oferecidas pela tecnologia digital.

A Figura 8, exposta abaixo, traz os principais fundamentos que constituem o

princípio ‘Criatividade e Interatividade’, indicando as relações intrínsecas que o conformam, tais como a criação autoral e o trabalho colaborativo, reforçando, inclusive, a viabilidade de interação entre professores e estudantes no ambiente virtual.

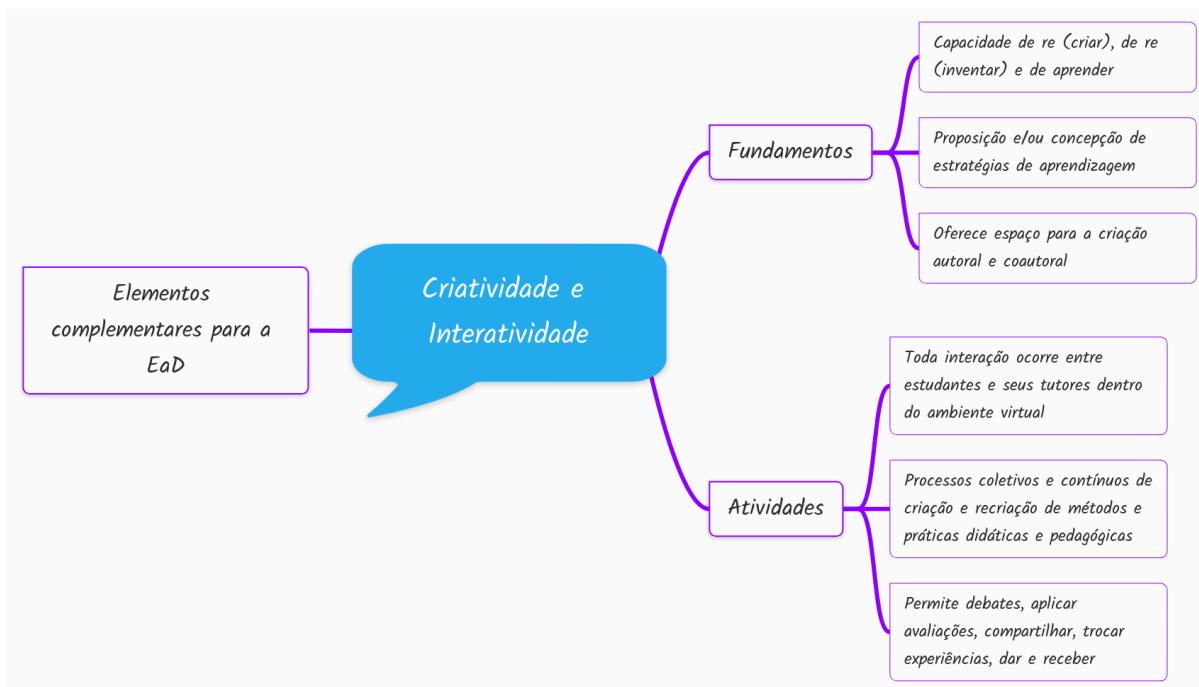


Figura 8: Criatividade e Interatividade

Fonte: Autores (2024)

Criatividade e interatividade são elementos complementares para a EaD. Diante de uma infinidade de oportunidades de uso dos recursos digitais disponíveis na rede mundial de computadores, a criatividade é um componente da aprendizagem, além de oferecer espaço para a criação autoral e coautoral, empregando no processo pedagógico um teor de pertencimento do estudante ao desenvolvimento do curso. A utilização criativa da interatividade possibilita que a aprendizagem de estudantes e docentes ocorra em processos coletivos e contínuos de criação e recriação de métodos e práticas didático-pedagógicas de forma acolhedora, cooperativa, significativa e com incentivo ao protagonismo de todos.

Assim sendo, a interatividade, com suas múltiplas possibilidades de interação, poderá favorecer a reciprocidade, a tomada de consciência das próprias ações (intelectuais, afetivas, morais), a objetividade, além da criatividade e das relações colaborativas.

Criatividade e Interatividade - níveis (1-iniciante; 2-intermediário; 3-avanhado)

<p>1</p> <p>As atividades propostas são pouco interativas e não promovem a criatividade dos estudantes. A utilização de recursos digitais é limitada e tradicional, com pouca oportunidade para intervenções e construções conjuntas.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso mínimo de recursos digitais interativos.- Atividades focadas em métodos tradicionais, com pouca ênfase na criatividade.- Interação limitada entre estudantes e professores.- Pouca ou nenhuma oportunidade para a coautoria de conteúdos.	<p>2</p> <p>As atividades começam a incorporar elementos interativos e incentivam a criatividade dos estudantes, mas ainda de forma limitada e estruturada. O uso de recursos digitais está em desenvolvimento, promovendo algumas intervenções e construções conjuntas.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso moderado de recursos digitais interativos.- Atividades incluem alguns elementos que incentivam a criatividade e a interação.- Interação regular entre estudantes e professores, com algumas oportunidades para diálogo e feedback.- Oportunidades esporádicas para a coautoria de conteúdos.	<p>3</p> <p>As atividades são altamente interativas e estruturadas para promover intensamente a criatividade dos estudantes, incentivando intervenções e construções conjuntas. O uso de recursos digitais é abrangente, proporcionando um ambiente de aprendizagem colaborativo e inovador.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso extensivo de recursos digitais interativos.- Atividades são projetadas para incentivar a criatividade e a participação ativa dos estudantes.- Interação constante e significativa entre estudantes e professores, com numerosas oportunidades para diálogo e feedback construtivo.- Envolvimento ativo dos estudantes na coautoria de conteúdos e no desenvolvimento de práticas pedagógicas.
--	--	---

Criatividade e Interatividade - Sugestões para atingir o nível avançado (3)

1. Criação de Projetos Colaborativos Online

- Ação: Desenvolver projetos em que os estudantes possam colaborar online para criar conteúdos, resolver problemas e apresentar soluções de forma criativa.
 - Objetivo: Incentivar a coautoria e a interação contínua entre os alunos.

2. Utilização de Plataformas Interativas

- Ação: Integrar plataformas interativas, como quadros brancos virtuais, aplicativos de brainstorming e ferramentas de colaboração em tempo real, para facilitar a criação conjunta de conteúdos.
 - Objetivo: Facilitar uma aprendizagem dinâmica e interativa.

3. Incorporação de Tecnologias Criativas

- Ação: Utilizar tecnologias criativas, como realidade aumentada, realidade virtual e ferramentas de design digital, para enriquecer as experiências de aprendizagem.
 - Objetivo: Estimular a criatividade e o engajamento dos estudantes.

4. Workshops de Criatividade

- Ação: Organizar workshops regulares sobre técnicas de criatividade, incluindo design thinking, resolução de problemas criativos e metodologias inovadoras.
 - Objetivo: Capacitar os estudantes e professores para um uso mais eficaz e criativo dos recursos digitais.

5. Desenvolvimento de Atividades Desafiadoras

- Ação: Planejar atividades que sejam desafiadoras e despertem a curiosidade dos estudantes, conectando o conteúdo da disciplina com questões do mundo real.
 - Objetivo: Engajar os estudantes e promover a aprendizagem significativa.

6. Integração de Estudos de Caso e Simulações

- Ação: Desenvolver estudos de caso e simulações que desafiem os estudantes a aplicar conceitos teóricos em situações práticas e criativas.
 - Objetivo: Facilitar a compreensão prática dos conceitos teóricos e estimular a criatividade.

7. Promoção de Atividades de Cocriação

- Ação: Envolver os estudantes na criação de materiais didáticos, como vídeos explicativos, podcasts e apresentações interativas, promovendo a cocriação.
 - Objetivo: Estimular a participação ativa e a autoria dos estudantes no processo de ensino.

8. Exploração de Novas Tecnologias e Ferramentas

- Ação: Incentivar os estudantes a explorar e utilizar novas tecnologias e ferramentas digitais para criar e compartilhar conteúdos.
 - Objetivo: Promover a inovação e a adaptabilidade no uso de tecnologias digitais.

Saiba Mais

Projetar o ensino para o futuro: a criatividade na educação

⌚ 13' 12"

💡 Como romper com a lógica do medo do erro na educação?



Dicas Metodológicas: Aprender em colaboração

⌚ 2' 30"

💡 **Trabalhos em grupo: Quais as vantagens e quais os desafios para propor trabalho em grupo em EaD a fim de incentivar a aprendizagem em colaboração?**



O conteúdo do vídeo destaca que nossa condição natural é socializar, formamos uma sociedade, sendo a escola um lugar de interação. Os trabalhos em grupo promovem interação entre alunos, fazendo com que uns aprendam com outros, lidam com contraditório, avaliam caminhos e adotam soluções em coletividade. Esse tipo de organização metodológica reforça novas interações, estimula a fala e a escuta, a gerência do tempo, a liderança, a cooperação.

6

AUTONOMIA E COOPERAÇÃO

Desenvolver a autonomia dos estudantes promove auto-organização, gestão do tempo e recursos digitais, além de incentivar a produção de ideias, pesquisas, curadoria de conteúdos, sínteses e aplicação de conhecimentos. Isso aumenta a motivação intrínseca, pois os alunos sentem maior controle sobre sua aprendizagem e se envolvem mais no processo. A cooperação entre estudantes também enriquece o aprendizado ao possibilitar a troca de conhecimentos e experiências.

Em um entendimento corrente a respeito do que se comprehende por autonomia, podemos nos atrever a dizer que é a capacidade, ou liberdade, de escolher fazer ou deixar de fazer algo, cientes, inclusive, de que a decisão acarretará consequências. Transpondo essa afirmação para a educação online podemos traçar paralelos. A autonomia em escolher, decidir, usar e reusar, criar e recriar conteúdos, métodos e conceitos também terá repercussões. Nesse caso, uma repercussão pode ser a verificação do que foi apreendido a partir das escolhas feitas.

Assim, a autonomia do estudante frente aos inúmeros modos de efetuar uma tarefa, por exemplo, especialmente na modalidade EaD, integra muito além do que apenas a realização de uma proposta de atividade, pois deixa implícito todo um arranjo metodológico, em que se visualiza a intenção pedagógica, a valorização da mediação do professor em lugar do controle, a colaboração ao invés da competição, o reconhecimento da importância de contextualizar a aprendizagem como meio de dar sentido real ao conteúdo escolhido. Enfim, a autonomia na educação pode até mesmo envolver algumas ressalvas, mas, ao mesmo tempo, confere ao estudante um sentimento de responsabilidade e envolvimento.

Para que esse tipo de conduta seja viável, é fundamental adotar práticas pedagógicas que contem com a orientação e mediação de um professor bem preparado. Nesse processo, o aluno é incentivado a buscar, analisar, refletir, decidir e utilizar os materiais que considera mais adequados para sua aprendizagem. O objetivo principal dessa abordagem é preparar o estudante para atuar de forma efetiva no ambiente em que está inserido, além de capacitá-lo para o exercício pleno da cidadania.

Os elementos que estão indicados na Figura 9 explicam o que pode ser compreendido por ‘Autonomia’. A partir de três perguntas objetivas é possível compreender o conceito atribuído, o retorno que oferece às pessoas que a desenvolvem e o que o estímulo ao seu desenvolvimento desencadeia no estudante. Complementam a figura algumas características referentes ao princípio da ‘Cooperação’, mostrando que o pensamento e a ação individual podem ceder espaço para a construção de práticas cooperativas na aprendizagem.

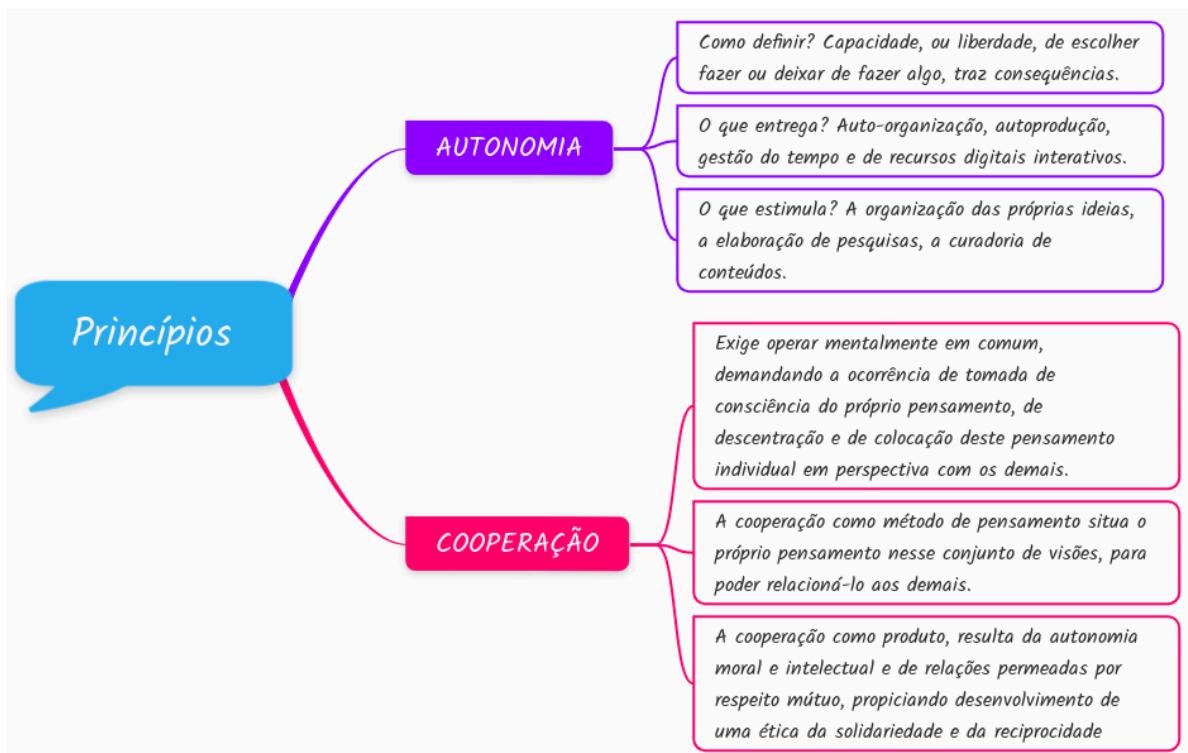


Figura 9: Autonomia e Cooperação

Fonte: Autores (2024)

Segundo Piaget (1965), a razão tem necessidade da cooperação para permitir que o sujeito possa se situar no seu universo e compreender as relações existentes e possíveis entre ele e o meio em que vive. Depreende-se, assim, que ser autônomo consiste em ser capaz de buscar compreender as razões (intelectuais e/ou morais) envolvidas em qualquer situação e tomar consciência delas a partir de um processo de reflexão que considere as partes envolvidas, o todo e as relações entre eles.

Portanto, pode-se dizer que, para ser autônomo intelectualmente, é preciso que o sujeito conviva em um ambiente capaz de incentivá-lo a buscar as razões dos acontecimentos, por meio de descobertas e criações, levando em conta as características de seu desenvolvimento intelectual e de seus interesses, individuais e coletivos. O fato de ser provocado a buscar as respostas por si mesmo possibilitará tanto o envolvimento afetivo com a tarefa quanto o desenvolvimento da autonomia moral, uma vez que as escolhas e soluções das tarefas não lhe são impostas, mas baseadas em relações de cooperação e na valorização do sujeito aprendente.

A autonomia torna-se, ainda, condição necessária para que ocorram relações interindividuais baseadas em cooperação. Cooperar exige operar mentalmente em comum, demandando a ocorrência de tomada de consciência do próprio pensamento, de descentração e de colocação desse pensamento individual em perspectiva com os demais.

Na cooperação, como método de pensamento, é necessário que existam coordenações de pontos de vista, situando o próprio pensamento nesse conjunto de visões, para poder relacioná-lo aos demais. A cooperação como produto, resulta da autonomia moral e intelectual e de relações permeadas por respeito mútuo, propiciando o desenvolvimento de uma ética da solidariedade e da reciprocidade.

Autonomia e Cooperação - níveis (1-iniciante; 2-intermediário; 3-avançado)

1 <p>O desenvolvimento da autonomia e da cooperação dos estudantes é limitado. As atividades são estruturadas de maneira que os estudantes têm pouca liberdade para escolher, decidir e usar recursos digitais. A colaboração entre estudantes é mínima.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Poucas oportunidades para os estudantes escolherem ou adaptarem tarefas.- Atividades são fortemente guiadas pelo professor, com pouca ênfase na auto-organização.- Interação e cooperação entre estudantes são mínimas.- Pouca ou nenhuma oportunidade para a coautoria de conteúdos.	2 <p>As atividades começam a incorporar elementos que incentivam a autonomia e a cooperação dos estudantes, mas ainda de forma limitada e estruturada. Os estudantes têm alguma liberdade para escolher, decidir e usar recursos digitais, e a colaboração entre eles está em desenvolvimento.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Algumas oportunidades para os estudantes escolherem e adaptarem tarefas.- Atividades incluem elementos que incentivam a auto-organização e a gestão do tempo.- Interação e cooperação entre estudantes são regulares, mas ainda supervisionadas pelo professor.- Oportunidades esporádicas para a coautoria de conteúdos.	3 <p>As atividades são estruturadas para promover intensamente a autonomia e a cooperação dos estudantes, proporcionando um ambiente em que eles têm liberdade para escolher, decidir, usar e recriar conteúdos. A colaboração entre estudantes é altamente incentivada e facilitada.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Extensas oportunidades para os estudantes escolherem e adaptarem tarefas.- Atividades são projetadas para incentivar a auto-organização, a gestão do tempo e dos recursos digitais.- Interação e cooperação entre estudantes são constantes e significativas, com numerosas oportunidades para diálogo e feedback construtivo.- Envolvimento ativo dos estudantes na coautoria de conteúdos e no desenvolvimento de práticas pedagógicas.
--	--	---

Autonomia e Cooperação - Sugestões para atingir o nível avançado (3)

1. Planejamento de Projetos Autônomos

- Ação: Desenvolver projetos em que os estudantes têm liberdade para escolher os temas, planejar as etapas e decidir os métodos e recursos a serem utilizados.
- Objetivo: Incentivar a auto-organização e a tomada de decisões, promovendo a autonomia dos estudantes.

2. Utilização de Ferramentas de Gestão de Tempo e Recursos

- Ação: Introduzir ferramentas digitais que ajudem os estudantes a gerenciar seu tempo e recursos, como aplicativos de planejamento e organização.
- Objetivo: Facilitar a gestão autônoma das atividades acadêmicas.

3. Ambientes de Aprendizagem Colaborativos

- Ação: Criar ambientes de aprendizagem online que incentivem a colaboração, como grupos de estudo, fóruns de discussão e plataformas de coautoria.
- Objetivo: Promover a cooperação e o trabalho em equipe entre os estudantes.

4. Desenvolvimento de Atividades de Curadoria de Conteúdos

- Ação: Envolver os estudantes na curadoria de conteúdos digitais, permitindo que escolham, analisem e adaptem materiais relevantes para seus projetos.
- Objetivo: Estimular a autonomia e a capacidade crítica dos estudantes.

5. Implementação de Metodologias Ativas

- Ação: Adotar metodologias ativas que promovam a participação ativa dos estudantes, como a sala de aula invertida, a pedagogia baseada em projetos e a aprendizagem baseada em problemas.
- Objetivo: Incentivar a autonomia e a cooperação através de atividades desafiadoras e significativas.

6. Feedback e Reflexão Constante

- Ação: Proporcionar feedback regular e reflexões constantes sobre o processo de aprendizagem, incentivando os estudantes a avaliar suas escolhas e a melhorar continuamente.
- Objetivo: Promover a responsabilidade e a consciência crítica sobre o próprio aprendizado.

7. Promoção de Atividades de Escrita Colaborativa

- Ação: Organizar atividades de escrita colaborativa, como wikis e blogs, em que os estudantes possam criar e editar conteúdos juntos.
- Objetivo: Fomentar a coautoria e a colaboração entre os estudantes.

8. Oferecimento de Suporte Personalizado

- Ação: Proporcionar suporte personalizado através de mentorias e tutorias, ajudando os estudantes a desenvolver suas habilidades de autonomia e cooperação.
- Objetivo: Garantir que cada estudante tenha o apoio necessário para crescer de forma autônoma e colaborativa.

Saiba Mais

[Autonomia e Aprendizagem](#)

⌚ 1' 52"

💡 **Como ser o tutor sociointerativo que sabe conjugar motivação e aprendizagem?**



Autonomia para o Estudante

⌚ 2' 26"

💡 O papel da responsabilidade na construção da autonomia acadêmica.



O vídeo define o estudante autônomo como sendo aquele que se faz autor de sua própria vida acadêmica, considera a universidade e os professores como mediadores do processo de aprendizagem. O estudante autônomo reflete criticamente e escolhe com liberdade e responsabilidade, dedica-se às tarefas, seleciona criticamente as fontes de informação, busca conhecimentos que vão além daquilo que é solicitado em sala de aula, entre outras formas de envolvimento com o conhecimento.

7

AVALIAÇÃO

Avaliar, diferente de examinar, é um processo que deve ocorrer de maneira regular e é projetado para fornecer informações úteis para o aprendizado contínuo, em vez de simplesmente registrar uma nota classificatória. Dessa forma, a avaliação não é apenas uma medida de desempenho final, mas um instrumento contínuo para o aprimoramento do processo educativo.

Ressalta-se que o objetivo da avaliação deve percorrer todo o processo de formação do estudante, servindo também para que o professor possa refletir sobre a sua ação educativa. Antes de medir a suficiência no aprendizado, a avaliação pode reforçar o conhecimento construído, tendo em vista que deve se configurar como uma ação contínua, portanto, não pontual. Seu principal objetivo está em verificar quais aspectos do conteúdo não foram completamente alcançados ou compreendidos, permitindo que intervenções direcionadas sejam implementadas. Por isso, mudar os processos avaliativos é também mudar a forma como vemos o mundo, como o concebemos e como nele nos inserimos.

Desenvolver a transgressão avaliativa, ou seja, a avaliação formativa (Luckesi, 2002; Hoffmann, 2002) e a aprendizagem significativa, implica avaliar o que o estudante sabe e não o que ele não sabe; isso significa construir perguntas que provoquem a reflexão sobre o conteúdo trabalhado. Desse modo, significa propor condições para que o estudante possa perceber a aplicabilidade de sua aprendizagem em aspectos da sua vida cotidiana.

É sob essa perspectiva que buscar a transgressão avaliativa na educação encaminha a uma qualificação do processo, gerando uma aprendizagem significativa, contextualizada e aplicável. No âmbito educacional é comum o distanciamento entre o processo formativo e a aprendizagem necessária para situações do dia a dia das pessoas. Essa falta de conexão, segundo Pérez Gómez (2001 p. 260), está no fato de que “o problema é a descontextualização”. Percebe-se, então, a importância de contextualizar o conhecimento que se quer construir, bem como chamar o estudante para participar desse fazer docente. Desse modo, se as atividades acadêmicas, os conceitos e os conteúdos não adquirirem uma significação prática o que ocorre com isso é uma maior dificuldade na produção da aprendizagem significativa.

Nesse sentido, o desafio docente transfere-se da capacidade de motivar o estudante a aprender para a capacidade de contextualizar as aprendizagens dentro da cultura da comunidade, na qual os conteúdos e recursos educativos adquirem significado na vida cotidiana. Faz-se necessário que o docente provoque essa busca compartilhada, estabeleça relações entre a estrutura acadêmica e social da Instituição de Educação Superior (IES) e o ambiente do mundo da vida e do

trabalho, possibilitando ao estudante perceber a importância de se apropriar de conceitos, habilidades e ferramentas necessárias para interpretar a realidade e tomar decisões.

Ainda, a construção de critérios avaliativos consiste na elaboração de conceitos analíticos a respeito do desenvolvimento e progresso de cada estudante. Os critérios avaliativos são de suma relevância para que se possa desenvolver uma avaliação mais fidedigna ao processo de ensino-aprendizagem, e, nessa perspectiva, toda a atenção é válida. Por isso, esses critérios avaliativos devem resultar dos esforços conjugados de todos os participantes do processo formativo, dedicando especial atenção à composição de tais critérios, primando sempre pela coerência e pela retidão aos fatos e às pessoas.

Na Figura 10, tratamos de esquematizar o princípio da ‘Avaliação’, o qual constitui-se de diversos aspectos que o configuram. Podemos observar a inter-relação que se estabelece entre os elementos que devem estar presentes no processo avaliativo e os objetivos definidos no projeto pedagógico. Observa-se que a avaliação, nessa perspectiva, confere à atividade a capacidade de fazer-se presente em todo o percurso de formação do estudante, encaminhando-o para assumir a autoavaliação como uma condição intrínseca ao processo de aprendizagem.

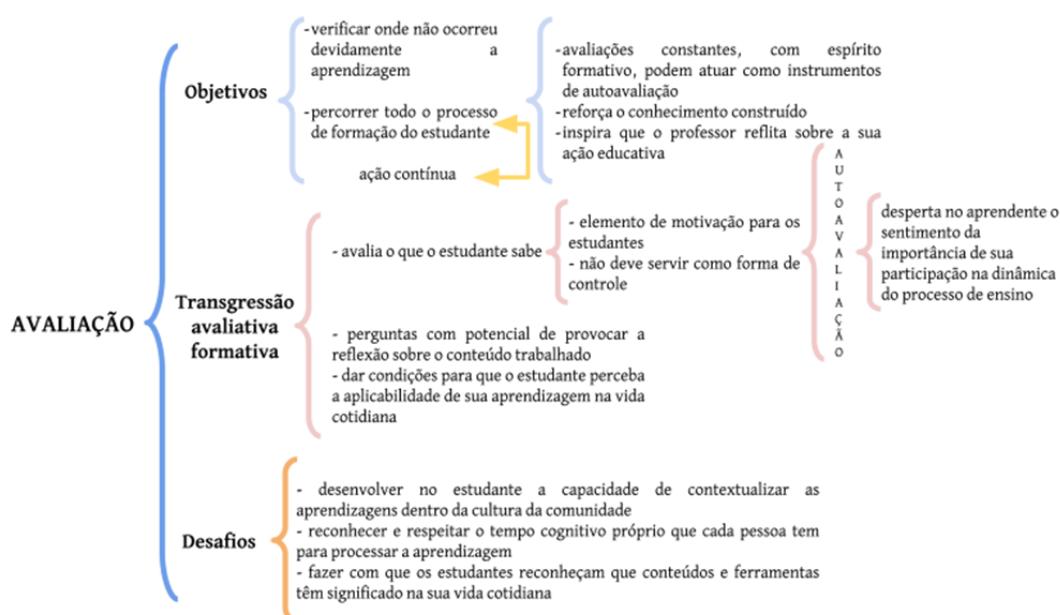


Figura 10: Avaliação

Fonte: Autores (2024)

Considerando que os objetivos da avaliação visam a contribuir com o processo de aprendizagem, que é singular a cada sujeito, ou seja, cada pessoa tem um tempo cognitivo próprio para processar a aprendizagem, importa adotar critérios que estejam vinculados ao que o estudante aprendeu ao longo do caminho e relacionar essas aprendizagens com outras experiências. Busca-se, assim, fazer da avaliação um elemento de motivação para os estudantes e não apenas uma forma de controle de seus processos de aprendizagem, centrada numa visão classificatória e pontual da construção epistemológica.

A autoavaliação assume, assim, um caráter de avaliação formativa, uma vez que o conhecimento se constroi não por acumulação, mas por reconstrução e reestruturação dos saberes adquiridos. A autoavaliação se constitui, então, como um dos modos privilegiados da transgressão avaliativa formativa, por suas consequências concretas na qualidade social da educação e por despertar no estudante o sentimento da importância de sua participação na dinâmica do processo de ensino e aprendizagem.

Em uma proposta de avaliação formativa e de aprendizagem significativa, pode-se estruturar a atividade de modo que sejam observados os principais critérios que necessitam estar presentes nesse movimento valorativo, quais sejam: **a)** avaliação de habilidades e atitudes, pois permite conhecer a relevância dos conteúdos escolhidos; **b)** avaliação contínua online, por meio de atividades diversificadas, podendo ser em grupos ou individuais; **c)** autoavaliação e avaliação colaborativa com o uso de projetos, por exemplo, com envolvimento de toda a turma; **d)** participação autoral, presença responsável nas atividades e colaboração são fundamentais para compor os critérios avaliativos do desempenho dos estudantes; **e)** avaliação para identificar carências, reforçar o aprendizado e para atingir os objetivos pretendidos; e **f)** avaliação contínua.

Para avaliar em EaD, convém seguir algumas orientações que podem contribuir significativamente para a obtenção dos objetivos propostos, tais como: não transpor diretamente o curso presencial para a modalidade em EaD; priorizar um acervo virtual de qualidade que possa ser disponibilizado aos estudantes para a execução de tarefas; providenciar recursos de monitoramento e interatividade; capacitar adequadamente os professores para que estejam sempre preparados para

elucidar dúvidas, diminuir conflitos, provocar as interações, entre outras solicitações.

A autoavaliação é um processo de metacognição, apreendido como um processo mental interno, através do qual o sujeito toma consciência dos diferentes momentos e aspectos da sua atividade cognitiva. Conforme Hadji (1997, p. 95), “é a atividade de autocontrole refletida nas ações e comportamentos do sujeito que aprende”. É um olhar crítico consciente sobre o que se faz, enquanto se faz.

Diante disso, salientamos que processos avaliativos que ocorrem mediados pelo uso de recursos educacionais digitais, independentemente do tipo, exigem que o professor acompanhe e fomente a participação contínua do estudante. Essa devolução suscita no estudante o sentimento de pertencimento, convocando-o à coautoria e à cocriação no processo de ensino-aprendizagem, articulando as conexões entre diferentes saberes, gerando uma relação pedagógica mais consistente, como nos ensinou Paulo Freire (1998): quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.

O acompanhamento das atividades realizadas pelos estudantes ao longo do curso tem também o propósito de detectar possíveis problemas no ensino-aprendizagem, os quais, no modelo EAD e/ou educação mediada pelo uso de recursos educacionais digitais, costumam apresentar-se através da ausência de acesso à plataforma, atraso na postagem das tarefas, falta de participação/interação, dentre outros.

Avaliação - níveis (1-iniciante; 2-intermediário; 3-avanhado)

<p>1</p> <p>As práticas avaliativas são pontuais e focadas na medição de falhas e carências. A avaliação é usada principalmente como um mecanismo de controle, sem ênfase na aprendizagem formativa ou significativa.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Avaliações são esporádicas e focadas na mensuração de desempenho.- Pouca ou nenhuma oportunidade para autoavaliação ou reflexão sobre o processo de aprendizagem.- Avaliação é utilizada para classificar e pontuar, sem feedback formativo contínuo.- Interação mínima entre avaliação e processos de ensino-aprendizagem.	<p>2</p> <p>As práticas avaliativas começam a incorporar elementos formativos e contínuos. A avaliação é utilizada tanto para medir o desempenho quanto para promover a reflexão e o aprimoramento do processo de aprendizagem.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Avaliações são realizadas de forma mais regular e incluem feedback formativo.- Algumas oportunidades para autoavaliação e reflexão sobre o processo de aprendizagem.- Avaliação é utilizada para identificar áreas de melhoria e reforçar o conhecimento construído.- Interação moderada entre avaliação e processos de ensino-aprendizagem.	<p>3</p> <p>As práticas avaliativas são altamente formativas e contínuas, focadas na promoção da aprendizagem significativa. A avaliação é utilizada como uma ferramenta de autoavaliação e reflexão, envolvendo os estudantes de forma responsável em seus processos de aprendizagem.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">- Avaliações são contínuas e incorporam feedback formativo detalhado e reflexivo.- Extensas oportunidades para autoavaliação e coavaliação, incentivando a responsabilidade dos estudantes em seu próprio processo de aprendizagem.- Avaliação é utilizada para reforçar o conhecimento construído e contextualizar a aprendizagem na vida cotidiana dos estudantes.- Forte interação entre avaliação e processos de ensino-aprendizagem, com feedback contínuo e significativo.
--	---	--

Avaliação - Sugestões para atingir o nível avançado (3)

1. Implementação de Avaliações Formativas Contínuas

- Ação: Realizar avaliações formativas contínuas que proporcionem feedback regular e detalhado aos estudantes, destacando áreas de melhoria e reforçando conhecimentos construídos.
- Objetivo: Promover uma aprendizagem contínua e significativa.

2. Desenvolvimento de Atividades de Autoavaliação

- Ação: Incorporar atividades de autoavaliação, em que os estudantes refletem sobre seu próprio progresso e identificam áreas de melhoria.
- Objetivo: Incentivar a responsabilidade e a autonomia dos estudantes em seu processo de aprendizagem.

3. Feedback Reflexivo e Construtivo

- Ação: Oferecer feedback reflexivo e construtivo que incentive os estudantes a refletem sobre seu processo de aprendizagem e a aplicarem o feedback para aprimorar suas habilidades.
- Objetivo: Promover a auto-reflexão e a melhoria contínua.

4. Avaliação Colaborativa e Coavaliação

- Ação: Desenvolver atividades de avaliação colaborativa e coavaliação, em que os estudantes avaliam o trabalho de seus pares e colaboram na construção de critérios de avaliação.
- Objetivo: Fomentar a colaboração e o engajamento ativo dos estudantes.

5. Contextualização da Avaliação

- Ação: Planejar avaliações que contextualizem o conhecimento trabalhado, relacionando os conteúdos com situações do cotidiano e do mundo do trabalho.
- Objetivo: Tornar a avaliação mais significativa e aplicável à vida dos estudantes.

6. Utilização de Diversas Formas de Avaliação

- Ação: Utilizar uma variedade de formas de avaliação, incluindo projetos, apresentações, portfólios e discussões em grupo, para capturar diferentes aspectos do aprendizado dos estudantes.
- Objetivo: Proporcionar uma avaliação mais holística e abrangente.

7. Desenvolvimento de Critérios Avaliativos Transparentes

- Ação: Desenvolver critérios avaliativos claros e transparentes, com a participação dos estudantes, para garantir que todos entendam as expectativas e os objetivos das avaliações.
- Objetivo: Promover a transparência e a justiça no processo avaliativo.

8. Integração de Ferramentas Digitais para Avaliação

- Ação: Incorporar ferramentas digitais, como quizzes online, fóruns de discussão e plataformas de feedback, para facilitar a avaliação contínua e interativa.
- Objetivo: Utilizar as tecnologias digitais para enriquecer o processo avaliativo.

Saiba Mais

O que é avaliação em EaD?

⌚ 10' 40"

💡 O suporte tecnológico contribui para o acompanhamento do discente pelo docente.



SAIBA MAIS SOBRE EaD

Seguem abaixo conteúdos sobre a educação a distância que podem contribuir para o melhor entendimento dessa modalidade de ensino. São abordagens variadas, com potencial para elucidar dúvidas, fortalecer o conhecimento sobre a modalidade educacional trabalhada neste material e para auxiliar no fazer pedagógico de professores e estudantes.

1 - O sentido de aprender e o sucesso na EaD

⌚ 9' 44"

❓ Qual o sentido da educação, o sentido de aprender?

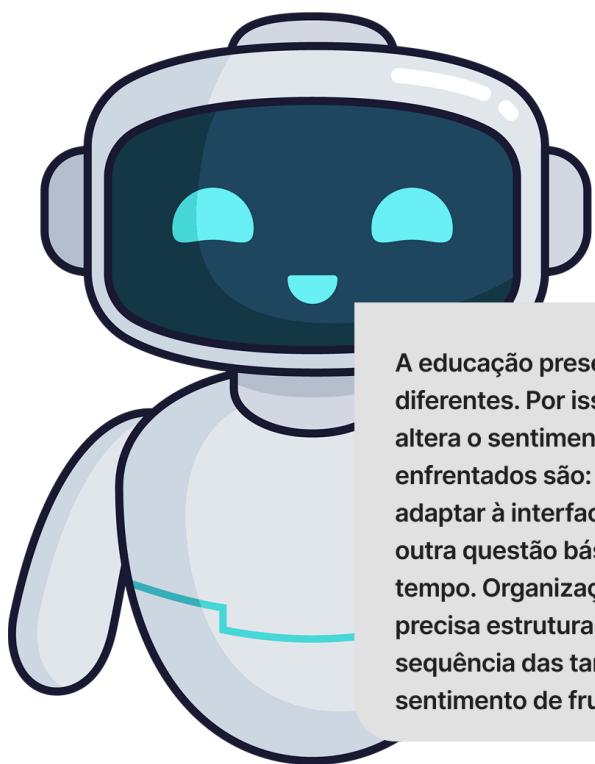


Discute a transição no perfil dos estudantes da EaD. Traz exemplos de pessoas que fizeram estudos a distância e que foram laureados com o Prêmio Nobel da Paz. Também se discute que a EaD, no futuro, terá predominância de ensino híbrido e que o estudante de hoje, matriculado num curso presencial, será aluno de cursos em que parte será a distância.

2 - Aborda a respeito do aluno em Educação a Distância

⌚ 17' 20"

▢ Quais motivos levam os estudantes a se sentirem perdidos em cursos de EaD e quais estratégias eles podem usar para evitar essa sensação ou para se reencontrar no curso?



A educação presencial e a educação a distância apresentam ritmos diferentes. Por isso que a modificação dessa referência espacial altera o sentimento do estudante. Os principais problemas enfrentados são: Interface - desafio inicial é o aluno à distância se adaptar à interface com a qual ele vai trabalhar no curso. Tempo - a outra questão básica na educação a distância é a administração do tempo. Organização - a exigência de organização é o aluno que precisa estruturar, não apenas no sentido de tempo, mas na sequência das tarefas a serem realizadas, o que pode provocar o sentimento de frustração.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As Instituições de Ensino Superior podem oferecer cursos de Graduação a distância, presencial ou com carga horária presencial, também denominado híbrido. Acerca da carga horária EaD em cursos presenciais, o art. 2º da Portaria do MEC nº 2.117, de 6 de dezembro de 2019, estabelece que cursos de graduação presenciais podem oferecer até 40% da carga horária total do curso em carga horária EaD. Independente da modalidade de ensino, as TD são fundamentais para os processos de ensinar, aprender e avaliar, e é nesse sentido que este texto foi delineado, buscando despertar reflexões e inspirações.

Desse modo, os processos de ensino e aprendizagem contam com a possibilidade de utilização de variados recursos digitais interativos, ampliando as possibilidades de criação de situações de aprendizagem que permitam expressões e produções em diversos formatos e com diferentes recursos digitais. Dessa forma, a sala de aula potencializa-se e as aprendizagens alcançam variados modos de construção. As TD possibilitam que as diferenças individuais encontrem maneiras de expressão e de construção de conhecimento, configurando-se em uma aprendizagem mais democrática, e em prol das particularidades de cada indivíduo.

A recomendação da UNESCO (2019) sugere que os países-membros acelerem a implementação de políticas de educação aberta visando cumprir o 4º Objetivo da Agenda 2030 das Nações Unidas: **assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos**. Existe relação entre as recomendações da UNESCO e o uso das TD? E, em particular, com as reflexões propostas neste texto?

Para explorar essa relação, é importante considerar como as Tecnologias Digitais (TD) podem contribuir para a concretização do 4º Objetivo da Agenda 2030. As TD oferecem uma variedade de recursos que podem promover uma educação mais inclusiva e equitativa. Além disso, as TD podem facilitar a personalização do ensino, atendendo às necessidades individuais de cada aluno e, assim, promovendo uma experiência educacional mais adaptativa e eficaz. Nesse contexto é que estão inseridas as reflexões aqui apresentadas.

O texto, acompanhado pelos fluxogramas e vídeos recomendados, tem o objetivo de estimular uma reflexão sobre a utilização das Tecnologias Digitais (TD) nas diversas modalidades de ensino, incluindo cursos presenciais, a distância e híbridos. Busca-se promover a participação ativa, a construção do conhecimento, a criatividade e a cooperação, além de fortalecer a interação entre estudantes e professores, contribuindo para um ambiente educacional mais dinâmico, democrático e inclusivo, em prol da qualidade da educação na UFPel.

Como destacado ao longo deste documento, as tecnologias digitais existentes, dependendo da forma com que forem utilizadas, podem potencializar os processos de ensino e de aprendizagem. Afinal, elas poderão colocar em ação muitos sentidos e sensações humanos, envolvendo os aprendentes de forma mais integral do que somente a escuta e a escrita seriam capazes de fazer. Portanto, o modo como as TD são utilizadas é que dimensionam seu potencial para a aprendizagem e, consequentemente, para a inclusão e a permanência na Universidade.

REFERÊNCIAS

- BORBA, M. C; SCUCUGLIA, R. R. S.; GADANIDIS, G. **Fases das tecnologias digitais em Educação Matemática**: sala de aula e internet em movimento. 1^a ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- BOURDIEU, Pierre. O capital social: notas provisórias. In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio. (orgs.) **Escritos de Educação**. 3^a ed. Petrópolis: Vozes, 2001
- BRASIL. Lei 12.965 de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. Editora Perspectiva SA, 1962.
- FREIRE, Paulo. SHOR, Ira. **Medo e Ousadia**: O cotidiano do professor. Tradução Adriana Lopes. 1^a. ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2013. [Recurso eletrônico].
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1998.
- GÓMEZ, Pérez. **A cultura escolar na sociedade neoliberal**. Traduzido por Ernani Rosa. Porto Alegre: ARTMED Editora, 2001.
- HADJI, Charles. **A avaliação desmistificada**. Paris: ESF Éditeur. 1997.
- HOFFMANN, Jussara. **Avaliação**: mito e desafio: uma perspectiva construtivista. 31. ed. Porto Alegre: Mediação, 2002.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 14^a ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - MEC. **Programas de Educação a distância**. Universidade-aberta do Brasil. Acesso: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-a-distancia/universidade-aberta-do-brasil/recursos-educacionais-abertos>
- MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. In.: BACICH, L.; MORAN, j (org). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- PIAGET, Jean. **Estudos sociológicos**. Rio de Janeiro: Editora Forense, 1965.
- SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes**: a escola em tempos de dispersão. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**: Educação, comunicação, mídia clássica, internet, tecnologias digitais, arte, mercado, sociedade, cidadania. São Paulo: Edições Loyola, 2010.



UFPEL