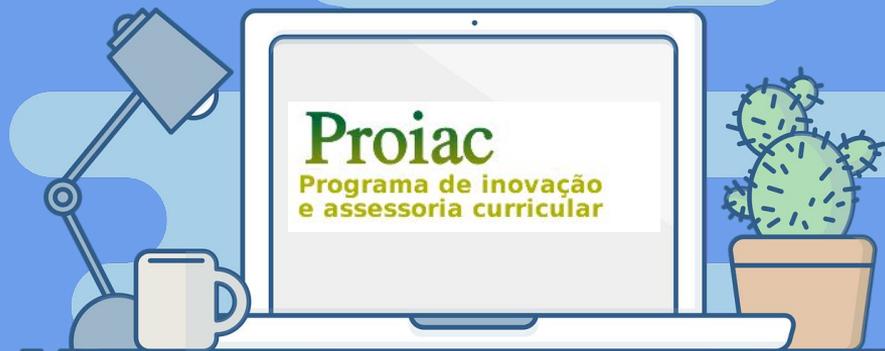




**PROGRAD**

# BOAS PRÁTICAS PARA O ENSINO ONLINE



Autoras: Luiza Valente, Daniele Ferreira, Cintia Rabello, Claudia Márcia Borges Barreto.  
1º Versão - Junho, 2020



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons -  
Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

# Por que esse documento foi produzido?

Durante as Oficinas “Potencializando o Aprendizado Usando o Classroom” oferecidas em junho de 2020, percebemos que era necessário algum tipo de orientação aos docentes visando **atender às suas principais dúvidas e dificuldades** identificadas no decorrer do curso de forma a terem maior segurança no uso da plataforma Google Classroom (que passava a ser oficialmente adotada na UFF).

O intuito era estimular o uso, aproveitando as potencialidades que a plataforma e suas ferramentas têm a oferecer em favor do processo de ensino aprendizagem durante a Pandemia de COVID19 e depois dela.

# Por que esse documento foi produzido?

Entretanto, percebemos que essas recomendações podem ser adotadas em qualquer plataforma escolhida.

Ao longo do oferecimento das turmas e da colaboração da comunidade acadêmica, nossa intenção é ampliar essas recomendações, atendendo às dúvidas mais frequentes dos docentes.

# A quem se destina esse documento

Este documento se destina aos participantes do curso *Potencializando o Ensino e a Aprendizagem usando o Classroom* oferecido pelo PROIAC/PROGRAD/UFF e demais docentes que optarem por usar tecnologias para auxiliar no processo de Ensino Aprendizagem no Ensino Superior e, que, muitas vezes não têm formação específica para isso.

Esse documento não se propõe a formar docentes, mas apenas orientar em princípios essenciais para o bom uso das ferramentas digitais disponíveis.

# O QUE É EDUCAÇÃO ONLINE?

De acordo com Edméa Santos (2009), “A educação online é o conjunto de ações de ensino-aprendizagem ou atos de currículo mediados por interfaces digitais que potencializam práticas comunicacionais interativas e hipertextuais”.

Assim, o uso dos Ambientes Virtuais de Aprendizagens (AVA) como o Classroom, não se restringem a meros repositórios de materiais ou meios de entregas de trabalhos.

“A apropriação adequada dessas interfaces permite produzir conhecimentos num processo de autoria e co-criação. O AVA seria como uma organização viva, em que seres humanos e objetos técnicos interagem num processo complexo que se auto-organiza na dialógica de suas redes de conexões” (Santos, 2009).

# PRINCÍPIOS DA EDUCAÇÃO ONLINE



Fonte: Pimentel e Carvalho 2020 e Ilustrações: Monica Lopes

# POR QUE EDUCAÇÃO ONLINE NÃO É EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EAD)?

“Nas práticas convencionais de EAD, temos a auto-aprendizagem como característica fundante, ou seja, o cursista recebe o material do curso com instruções que envolvem conteúdos e atividades, elabora sua produção individual retornando-a, via canais de feedback, ao professor/tutor. Assim, a aprendizagem é construída e mediada pelo material didático produzido à luz de um desenho instrucional. A instrução unidirecional é o centro do processo. O sujeito aprende solitário e no seu tempo e o material didático estático tem um papel muito importante” (Santos, 2009).

Na EAD, “A docência mediadora é substituída pela tutoria reativa, ou seja, em vez de arquitetar e mediar percursos de aprendizagem, os tutores apenas tiram dúvidas, referentes aos conteúdos apresentados nos materiais didáticos, quando são solicitados”.

# POR QUE EDUCAÇÃO ONLINE NÃO É EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EAD)?

Já na Educação Online, “Além da auto-aprendizagem, as interfaces dos AVAs permitem a interatividade e a aprendizagem colaborativa. O cursista aprende com o material didático e na dialógica com outros sujeitos envolvidos – professores, tutores e outros cursistas, através de processos de comunicação síncronos e assíncronos. A cibercultura se constitui de novas possibilidades de socialização e aprendizagem mediadas pelo ciberespaço e no caso específico da educação formal pelos AVAs” (SANTOS, 2009).

Assim, “o conhecimento não pode ser transmitido, deve ser construído no processo. Os materiais didáticos e as diversas tecnologias devem ser pré-textos para que novos textos sejam construídos” (SANTOS, 2009).

# POR QUE EDUCAÇÃO ONLINE NÃO É EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EAD)?

“É preciso criar ambiências em que o coletivo possa problematizar as questões da ciência ressignificando sua vida prática e a própria ciência na cidade ou no ciberespaço, podendo, assim, exercer a verdadeira cidadania”. (SANTOS, 2009).

# POR QUE EDUCAÇÃO ONLINE NÃO É EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EAD)?

“Não é o ambiente online que define a educação online. [...] Tudo dependerá do movimento comunicacional e pedagógico dos sujeitos envolvidos para a garantia da interatividade e da co-criação. Acreditamos que aprendemos mais e melhor quando temos a provocação do “outro” com sua inteligência, sua experiência, sabemos que temos interfaces que garantirão a nossa comunicação com nossa fala livre e plural. É deste lugar que conceituamos educação online para além da EAD tradicional.”  
(SANTOS, 2009)

# Recomendações para uma Educação Online (SANTOS, 2009):

- Criar ambientes hipertextuais que agreguem intertextualidade, conexões com outros sites ou documentos; intratextualidade, conexões no mesmo documento; multivocalidade, agregar multiplicidade de pontos de vista; navegabilidade, ambiente simples e de fácil acesso e transparência nas informações; mixagem, integração de várias linguagens: sons, texto, imagens dinâmicas e estáticas, gráficos, mapas; multimídia integração de vários suportes midiáticos;
- Potencializar comunicação interativa síncrona - comunicação em tempo real - e assíncrona - comunicação a qualquer tempo. Emissor e receptor não precisam estar no mesmo tempo comunicativo;

# Recomendações para uma Educação Online (SANTOS, 2009):

- Criar atividades de pesquisa que estimulem a construção do conhecimento a partir de situações-problema, onde o sujeito possa contextualizar questões locais e globais do seu universo cultural;
- Criar ambiências para avaliação formativa, onde os saberes sejam construídos num processo comunicativo de negociações em que as tomadas de decisão sejam uma prática constante para a ressignificação processual das autorias e co-autorias; Disponibilizar e incentivar conexões lúdicas, artísticas, navegações fluidas e simulações (SANTOS, 2003, p. 225).

# Qual plataforma usar?

- Oficialmente, a UFF disponibiliza duas possibilidades de plataformas: o Moodle, gerido pelo CEAD, e o Classroom, disponível nas contas @id.uff.br.
- A abertura de turmas do Moodle deve ser solicitada ao CEAD/UFF (<http://www.cead.uff.br/>)
- As salas do Classroom podem ser abertas no sistema do Quadro de Horários da UFF pelo próprio docente ou pelas chefias departamentais.

# Qual plataforma usar?

- O Classroom tem um aplicativo que pode ser baixado e é mais fácil de ser acessado pelo celular (mobile friendly).
- Evite usar plataformas diferentes dessas duas no momento da pandemia. Lembre-se que os alunos também precisam se familiarizar com as diversas plataformas que forem usadas.
- **Opte pela plataforma que o docente tiver maior familiaridade.**

# Mediação docente na Educação Online

- O professor deve se fazer **presente** na plataforma. Acesse pelo menos uma vez por dia as salas, mande recados, solicite as tarefas atrasadas e interaja com os alunos.
- Lembrem-se que estaremos todos aprendendo, inclusive os alunos. Tenham **paciência redobrada** nos primeiros dias e sempre garantam um **tempo para a ambientação** na sala.
- Sempre que possível tenham **mais de um professor para colaborar na disciplina**: para dividir a mediação e resolver, caso haja problemas de conexão e/ou nos computadores.

# Como contabilizar a carga horária?

- Diferente das disciplinas presenciais, em que apenas o tempo em sala de aula é contabilizado, no online o tempo para realização das atividades, tais como a leitura de textos, e assistir os vídeos obrigatórios, devem contar na carga horária da disciplina.
- Alguns pesquisadores, como o Prof. Paulo Tomazinho, sugerem que, em uma aula remota, a maior parte das atividades sejam realizadas de forma assíncrona (70%) e apenas 30% seja de atividades síncronas. Uma sugestão de distribuição pode ser:
  - **30% de conteúdo assíncrono.**
  - **40% de interatividade assíncrona.**
  - **30% de interação síncrona.**

# Evitando conflito de horários.

- Combine, via coordenação de curso, com todos os demais docentes que oferecerão atividades remotas, horários que podem ser usados para atividades síncronas.
- Esse horário não deve ter a mesma carga-horária das disciplinas presenciais.
- Lembre-se, no máximo 30% da carga horária da disciplina deve ser síncrono.

# Definição de prazos

- Evite tarefas com prazo de entrega nos finais de semana.
- Não altere os prazos após a atividade ser publicada, exceto com a concordância de todos os alunos.
- O professor deve estar disponível para auxiliar os alunos que não conseguirem enviar os trabalhos pela plataforma.
- Caso o problema persista, dê a possibilidade de envio por e-mail.

# Planejando as atividades

- Escolha a ferramenta/atividade de acordo com os objetivos de aprendizagem - Lembrem-se da Taxonomia de Bloom (digital).
- Considere que nem todas as atividades presenciais poderão ser oferecidas em modo remoto, principalmente as práticas (**mas abuse de laboratórios e simuladores virtuais enquanto isso**).
- Evite a padronização => **Garanta a artefania docente**.
- Aproveite ao máximo o potencial de cada ferramenta.

# Aprendizagem em rede e colaborativa

- A aprendizagem em rede deve ser colaborativa, ou seja, os alunos devem trabalhar juntos em colaboração na construção do conhecimento. Para isso, é fundamental criar atividades que promovam a interação entre os alunos, tais como fóruns de discussão e desenvolvimento de projetos em grupos.
- Diferentemente da EAD tradicional (modelo industrial), a aprendizagem em rede é coletiva. O aluno não está mais sozinho estudando com materiais estáticos, tais como textos em PDF e respondendo a testes de múltipla escolha para testar conhecimento dos conteúdos. Procure criar atividades que promovam os 4 Cs da Era Digital: Comunicação, Colaboração, Criticidade e Criatividade.

# Atividades Síncronas

- Momentos síncronos devem ser usados para a **interação**: debate, esclarecimento de dúvidas entre outras atividades.
- Lembrem-se que câmeras desligadas tornam a transmissão mais leve.
- Aulas teóricas expositivas podem (e devem) virar vídeoaulas assíncronas. Lembrem-se que mesmo com as câmeras, o docente não vai conseguir “sentir os alunos”.
- Sempre grave as atividades síncronas e disponibilize para os alunos que não conseguirem participar ao vivo.

# Atividades Assíncronas

- Momentos assíncronos devem ser usados para a interação do estudante com o conteúdo, com os colegas e com o professor. Para isso, desenvolva diferentes tipos de atividades que permitam esses três tipos de interação.
- Procure variar os tipos de atividades assíncronas (fóruns de discussão, projetos, questionários individuais, trabalhos de grupo, etc.) e de materiais utilizados (textos, vídeos, videoaulas, imagens, simulações, podcasts, etc.).
- Lembre-se que não precisamos reinventar a roda. Há vários materiais de qualidade disponíveis na Internet.

# Avaliação

- Avaliação formativa para o ensino remoto é a melhor!
- Elaborem diversas pequenas atividades avaliativas ao longo da disciplina para compor a nota. Todas com *feedback*!
- Se não puder abrir mão das avaliações somativas (provas finais), reduza ao máximo o seu peso.
- Procure desenvolver avaliações (individuais e em grupo) em que os alunos precisem criar conteúdos digitais, tais como vídeos, animações, blogs, websites, etc. Essas atividades promovem a autoria discente.
- Autoria e plágio são conceitos que precisam ser discutidos e considerados na formação.

# Avaliação

- Não sabemos se será possível mas o ideal, neste momento de pandemia, é que os alunos não recebam nota (outras universidades têm adotado conceitos: Suficiente ou Insuficiente), para que o CR e possibilidades de bolsas não sejam impactados.
- Evite avaliações síncronas! Se não puder, tenha um plano B caso o aluno tenha dificuldades no dia marcado.
- O aluno nunca deve ser punido por dificuldades de conexão a internet!

# Feedback

- Esse é o momento para treinarmos a **avaliação formativa!** Para isso, um **bom feedback** por parte do docente é sempre fundamental. Podemos considerar **feedback** como a orientação dada sobre algo executado por alguém para adequar aos objetivos a serem alcançados.
- Para que a orientação cause o efeito esperado para o aluno certas características na comunicação como sinceridade, respeito e clareza devem ser consideradas.
- Aspectos positivos dos dados analisados devem ser ressaltados e os negativos transformados em orientação para superação do problema identificado.
- Cada aula será uma experimentação. Considere os comentários e sugestões dos alunos e **tente melhorar sempre.**

# Uso de materiais de terceiros

- Respeitem os direitos autorais expressos próximo a ficha catalográfica dos livros.
- E o material do Youtube? Eu posso usar?
  - “(...) os materiais produzidos e inseridos na plataforma em questão **poderão ser reproduzidos e distribuídos** entre os usuários desse site. Contudo, entende-se que a os usuários **não** estão autorizados a **fazer download e editar e alterar** os materiais insertos nessa plataforma sem o consentimento do autor. (...) não concede nenhum direito nem permissão para que um usuário utilize seu Conteúdo de forma independente do Serviço” (DADE/ UFLA, 2020)

# Uso de materiais de terceiros

- Dê preferência a usar recurso educacionais abertos (REA) licenciados pelo vários tipos de licença Creative Commons.
- Inclusive fotos e ilustrações são sujeitas a essas licenças. Use sempre materiais autorais ou de sites que autorizam o uso para fins não-comerciais:
  - <https://pixabay.com/pt/>
  - [br.freepik.com](http://br.freepik.com)
  - <https://www.flaticon.com/>

# Ainda tem dúvidas?

- A UFF também criou uma página para apoiar os docentes no ensino remoto com uma série de referências e tutoriais sobre o assunto no link:

<http://www.uff.br/?q=digital&fbclid=IwAR34Gp856JrBvFMklkMsEzXJjW-Ph9o93M4K1qge3uuu2eZoqlPQSxdun8>

- No site do PROIAC também existem diversos materiais que podem lhe auxiliar nesse momento.  
(<http://www.proiac.uff.br/content/material-das-oficinas>)  
Explore!

# Ainda tem dúvidas?

- Troque experiências com seus colegas de departamento e unidade. A solução encontrada por um docente pode servir para vários.
- Se você usa o Classroom no Facebook criamos uma página para compartilhamento de experiências. Busque por: “Professores da UFF que usam o Classroom” e participe!

# Colabore com esse documento

- Envie suas dúvidas e sugestões para a melhoria desse documento para [proiac.uff@gmail.com](mailto:proiac.uff@gmail.com) com o assunto Boas Práticas.
- Vamos complementar o conteúdo nas próximas versões.

# REFERÊNCIAS

Diretoria de Avaliação e Desenvolvimento do Ensino (DADE/UFLA). Perguntas e Respostas sobre direitos autorais. UFLA: maio de 2020. Disponível em <[http://www.proiac.uff.br/sites/default/files/cartilha\\_sobre\\_direitos\\_autorais\\_final.pdf](http://www.proiac.uff.br/sites/default/files/cartilha_sobre_direitos_autorais_final.pdf)> Acesso em 24 jun.2020

PIMENTEL, Mariano; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte. Princípios da Educação Online: para sua aula não ficar massiva nem maçante! **SBC Horizontes**, maio 2020. ISSN 2175-9235. Disponível em: <<http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/05/23/principios-e-ducacao-online>>. Acesso em: 17 jun. 2020.

SANTOS, Edméa. Educação online para além da EAD: um fenômeno da cibercultura. **Anais** do Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Universidade do Minho, Braga, Portugal, 2009, p. 5658-5671.