

E-DESAFIO – Uma proposta de capacitação de tutores para a gestão do conhecimento na Educação a Distância

Andréia F. Ramos^{*}
Beatriz Regina Tavares Franciosi^{**}
Flávia Aragones Almeida^{***}
Pricila Kohls dos Santos^{****}
Leticia Lopes Leite^{*****}

Resumo

O presente artigo tem como objetivo apresentar os primeiros passos da implantação do E-Desafio na PUCRS VIRTUAL (unidade de Educação a Distância da PUCRS). O E-Desafio é, um jogo interativo criado para a gestão de conhecimento na capacitação de tutores. Relatamos a experiência da formação de uma equipe multidisciplinar para a elaboração, o desenvolvimento e a implantação do jogo, bem como, dos aportes teóricos e metodológicos. É o resultado da iniciativa de unir a formação de pessoas com a tecnologia, inseridos na cultura da função do tutor em Educação a Distância.

Palavras- Chave: Educação a Distância; Educação Continuada; tutoria.

Abstract

This article aims to present the first step of the E-Chalenger implementation, at PUCRS Virtual/RS, Brazil (Distance Education Center – PUCRS Virtual). The E-Chalenger is an interactive game created for the e-moderating of knowledge in management qualification. We have reported the experience of forming a team comprised by professionals from various subjects for the elaboration, development and introduction of the game as well as' its theoretical and methodological bases. It is a result of an initiative to unify the training of e-moderators and technology, all of them included in the e-moderator culture of Distance Education.

Keywords:; Distance Education; Continuous Education; Training

^{*} Mestranda em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR) — Curitiba — PR — Brasil — deia2662@yahoo.com.br

^{**} Coordenadora da PUCRS VIRTUAL – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) Porto Alegre — RS — Brasil — bea@puccrs.br

^{***} Mestre em Psicologia Social e da Personalidade (PUCRS) Porto Alegre — RS — Brasil — almeida.fl@gmail.com

^{****} Graduanda em Pedagogia Multimídias e Informática Educativa Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) — pricilas.ead@puccrs.br

^{*****} Mestre em Ciência da Computação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) — lleite@inf.puccrs.br



E-DESAFIO – Uma proposta de capacitação de tutores para a gestão do conhecimento na Educação a Distância

1. Introdução

As considerações acerca da capacitação de tutores em Educação a Distância são constantes e de fundamental importância. Hoje, no contexto da tutoria, muitas são as experiências vivenciadas pelas diversas instituições de ensino no Brasil e no mundo. Após diversas oportunidades de capacitar pessoas para realizar o trabalho de mediação tecnológica e humana, surge a demanda de formar e desenvolver profissionais para a gestão do conhecimento em Educação a Distância.

A partir desta constatação, sentiu-se a necessidade de encontrar ferramentas que estivessem diretamente ligadas à cultura da tutoria da PUCRS VIRTUAL. Percebeu-se, inicialmente que os atuais modelos de formação não estavam atingindo, a contento, os objetivos da unidade. Desta forma, reuniu-se uma equipe multidisciplinar, que teve como desafio encontrar soluções para a capacitação de tutores em EAD. A partir de encontros semanais, de constantes *brainstorms*, de leituras e estudos, a idéia do E-DESAFIO foi concebida. Psicólogos, Pedagogos da área de multimeios, profissionais da Computação debruçaram-se e estruturaram o E-DESAFIO, que se propõe a capacitar pessoas através da idéia de um jogo de negócios. Ele apresenta estudos de casos e desafios constantes, dentre outras atividades, sendo que as problemáticas propostas devem ser resolvidas por equipes formadas pelos alunos que participam do jogo.

Na implementação da proposta, optou-se por utilizar o Moodle, uma plataforma baseada em software livre, que entra em campo como ferramenta gerenciadora do ambiente de aprendizagem, oferecendo as ferramentas de comunicação e informação, para viabilização do jogo.

Desta forma, as equipes ao buscarem a solução dos casos propostos, vão encontrando diversas atividades e ferramentas dentro do ambiente. Cabe ressaltar que todos os casos propostos, os dilemas e as tarefas têm como pano de fundo situações-problema que estão diretamente relacionadas ao dia-a-dia de um tutor.

Usaremos o método do estudo de caso para contextualizar e situar a experiência da criação, e desenvolvimento do E-DESAFIO, pois a estratégia preferida quando se colocam questões do tipo “como” e “por que”, quando o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real. (YIN, 2001, p. 19).

Neste momento, o presente relato de experiência tem o cunho descritivo de trazer à luz das discussões teórico-práticas, a forma como se deu o processo do E-DESAFIO, quais são as suas potencialidades, as suas limitações e as sugestões para o futuro da capacitação de pessoas através das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). (YIN, 2001)

2. Aportes Teóricos

Desde muito tempo, há uma grande preocupação social em desenvolver pessoas na sua potencialidade, seja para atingir fins mercadológicos e/ou sociais. Desta forma, entendemos que ao reunirmos em uma mesma discussão educação, tecnologias, capacitação e formação de pessoas voltadas para a Educação a Distância, estamos dizendo que a mera veiculação de recursos pela Internet não possibilita o deslocamento do foco do ensino para a aprendizagem.

Acreditamos que para que isto aconteça é necessário dispor de “novas” metodologias viabilizadas através de “novas” tecnologias, ou seja, integração entre conteúdos e estratégias de mediação da interação através das TIC. Esta nos mostra que hoje, há um campo de atuação amplo para o tutor, ou seja, existem funções de mediação tecnológica e humana dentro de instituições que promovem a Educação a Distância e a capacitação de pessoas pela rede mundial de computadores. Neste sentido, o tutor passa a ser um elo entre o virtual e o real, tornando-se assim um gestor do conhecimento, que tem por objetivo estimular e articular o conhecimento, visando atingir a excelência e proporcionar o compartilhamento das informações, envolvendo assim a promoção das relações humanas e do uso da tecnologia voltadas para a Educação.

Dando suporte a este contexto, utilizamos como recurso de integração um ambiente de aprendizagem que teve como função armazenar e garantir a segurança das informações trocadas e experienciadas ao longo do jogo. Dessa integração resultam os ambientes de aprendizagem cujo cenário é um espaço de informação (página de disciplinaⁱ), disponibilizado pelo meio tecnológico através do qual é possível a interação e a mediação orientadas pelas dimensões da aprendizagem – interação, cooperação, cognição, metacognição e afeto (no sentido de sentir-se afetado) (MEDEIROS e FARIA, 2003). Nos espaços de comunicação produzidos nesses ambientes, as pessoas podem expandir continuamente sua capacidade de criar, de desenvolver novos padrões de raciocínio, de aprender continuamente através da ação em grupo e individual somando forças e conhecimento.

É importante aproveitar a potencialidade do meio digital para estabelecer conexões não sequenciais entre as partes, ou seja, possibilitar a expansão da abrangência e profundidade de conteúdos/assuntos/temas. Há de se destacar que para construir estas conexões e interconexões sobre as fronteiras artificialmente criadas pela mente, o professor deve assumir o papel de agente *pontifex*ⁱⁱ, ou seja, o professor coloca-se como elo de ligação entre os alunos, entre o ambiente e no processo de aprendizagem e colaboração. Assumindo assim o papel de mediador onde deve estar disposto a ouvir, negociar, equilibrar, ajustar, enfim, mediar. Essa postura requer do professor presença mais constante e um envolvimento cada vez maior com o que os alunos estão aprendendo, pois será sua a tarefa de realinhar metas, auxiliar nas decisões, aproximar as pessoas para que a aprendizagem seja efetiva e significativa.

Todos aprendem, mas chega um momento em que a interação com outros sujeitos e a presença de novos estímulos são necessários para que o aprendiz supere momentos de dificuldades e avance para novas de aprendizagens. (VIGOTSKY, 1998).

Neste contexto, a figura do tutor é importante, pois ele estará atento às formas como se dá a constituição das relações humanas nos ambientes de aprendizagem, de forma a promover a motivação, a interação e a constituição do grupo.

Um outro pressuposto da equipe do E-DESAFIO é que tanto o tutor quanto o co-autorⁱⁱⁱ devem proporcionar o “conhecimento na ação, reflexão na ação e reflexão sobre a ação e sobre a reflexão na ação”. (SCHÖN apud BEHRENS, 1996, p. 116). Assim o aluno,

atuando como co-autor do processo de aprendizagem, também deve estar suscetível à interação para a construção comum do conhecimento visando diferentes saberes como resultado de novas formas de pensar e agir, onde cada um ocupa um espaço único, singular e em constante evolução.

A co-autoria possibilita a realização de atividades que, favorecem a autonomia, o senso de responsabilidade, uma vez que a qualidade dos resultados dependem do grupo. Esta responsabilidade trás consigo a noção do trabalho colaborativo e do aprender com o outro e com o grupo.

O delineamento da nova proposta de capacitação de tutores passa pela inclusão de objetos de aprendizagem^{iv} visando o acoplamento estrutural da cognição vertical, multireferencial e multidimensional. Ou seja, estar imerso em ambientes cujos objetos são sempre inacabados uma vez que a conexão entre objetos de aprendizagem sempre pode ser alterada produzindo, dinamicamente, novos objetos.

A experiência do E-DESAFIO está sendo vivida, construída e implantada.

“(…) análise de ações pessoais dentro de contextos histórico-sociais mais amplos, pode contribuir para a superação de algumas perspectivas reducionistas (ainda comuns) da formação do professor virtual, tais como: (1) o simples treinamento do professor em aspectos tecnológicos (de software ou hardware) ou em técnicas de interação on-line (para uso de e-mail, chats, listas de discussão etc.); (2) a ênfase na experimentação prática, em que se aprende simplesmente fazendo, sem um estudo mais aprofundado e sistemático sobre o assunto; (3) a ausência de uma preocupação com o contexto social, político e histórico em que vem se desenvolvendo a educação via redes de comunicação”. (TAVARES, 2002).

O E-DESAFIO, mais a combinação de objetos de aprendizagem à luz da moldura teórico-prática, definida a partir das idéias de Vigotsky, 1984; Habermas, 1987; Deleuze-Guatarri, 1995; Morin, 1996 e Lévy, 1999, deve possibilitar a superação do desafio da produção de ambientes promotores da interação e da cooperação, dos processos cognitivos e metacognitivos, assim como do desenvolvimento da autonomia e de ações argumentativas.

3. O Jogo

O que é E-DESAFIO? É um jogo interativo, que tem como objetivo desenvolver competências humanas e tecnológicas, voltadas para a prática da tutoria em Educação a Distância. Através de *cases* práticos, desafios lançados no decorrer da semana, de encontros virtuais para *feedback*. Desta forma, as equipes trocam idéias e buscam soluções criativas para os problemas apresentados.

O E-DESAFIO tem como tema: “O papel do tutor na gestão do conhecimento na Educação a Distância”, sendo que ele se adapta às necessidades do mercado. É um jogo não linear. Desta forma, as equipes irão inscrever-se a qualquer tempo e hora.

Não há uma ordem para a escolha dos casos a serem solucionados. Pode-se utilizar qualquer tecnologia, bem como materiais externos e internos ao ambiente. Será utilizada a plataforma de e-learning Moodle sobre a qual o jogo será implementado e as equipes terão um espaço para interação, para a exposição de idéias e para a apresentação da solução dos casos. Uma equipe multidisciplinar estará disponível para esclarecimento de dúvidas que possam surgir no transcorrer do jogo.

4. Descrição do Caso de Estudo

No intuito de esclarecer o que está sendo proposto citamos a seguir um dos casos a serem resolvidos pelos participantes do jogo.

“Uma empresa quer entrar no nicho de EAD. A direção desta organização designa um funcionário para implementar a idéia. Entretanto, esse funcionário não entende nada de EAD e terá que começar do zero. Sente-se perdido. Qual o ponto de partida?”

Os participantes do e-desafio terão que auxiliar este funcionário a tornar real o projeto, ajudando-o a solucionar dúvidas, problemas e apontando soluções que possam surgir durante o percurso”.

Considerações Finais

O E-DESAFIO, está sendo implantado na PUCRS VIRTUAL pela equipe multidisciplinar de desenvolvimento de projetos especiais em EAD. Além disso, a perspectiva dos encontros síncronos, entre os grupos e os mediadores-líderes^v traz à tona uma outra perspectiva do que é ensinar. No E-DESAFIO, não existem professores ministrando aulas, mas sim, professores mediadores, que reúnem, a partir das demandas das equipes, conhecimento e materiais a serem debatidos e que favorecem a construção conjunta do conhecimento. Primeiro, identificamos algumas dificuldades, como a resistência do grupo ao novo (no momento inicial) e ao ambiente de aprendizagem, pois ainda não havia sido utilizado. Contudo, entendemos que por ser um jogo interativo, que busca promover a criatividade, o espírito de equipe, a liderança e o aprendizado coletivo, estes obstáculos iniciais vão sendo dirimidos ao longo do tempo. Ao final deste primeiro E-DESAFIO, será desenvolvida uma avaliação coletiva, dentro da instituição, com as equipes participantes e a equipe gestora. Após estes resultados, novos programas serão criados e desenvolvidos.

Referências

- BEHRENS, Marilda Aparecida. O professor em relação ao aluno. In: BEHRENS, Marilda Aparecida. **Formação continuada dos professores e a prática pedagógica**. Curitiba: Champagnat, 1996.
- DELEUZE, G. & GUATTARI. **Mil Platôs**. Rio de Janeiro: Editora 34, volumes 1 e 2, 1995.
- HABERMAS, Jürgen. **Teoria de la acción comunicativa**. Madrid: Taurus, 1987.
- LÉVY, Pierry. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- MEDEIROS, Marilú Fontoura de; FARIA, Elaine Turk (Orgs.) **Educação a distância: cartografias pulsantes em movimento**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.
- MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand, 1996.
- MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. IN: BEHRENS, Marilda A.; MASETTO, Marcos; MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2000.



TAVARES, Kátia. **Reflexões sobre a Formação do Professor On-line.** Conect@ - número 4 - fevereiro/2002.

http://www.revistaconecta.com/conectados/katia_discutindo.htm. Acessado em: 23 de julho 2005.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YIN, Robert K. Estudo de caso: planejamento e métodos. Trad. Daniel Grassi. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

ⁱ Espaço de informação na Internet através do qual é possível acessar materiais didáticos, elaborados pelo professor, organizados de acordo com conteúdos curriculares de uma disciplina. Em geral, estes materiais são elaborados pelo professor para suas aulas presenciais e disponibilizados visando atender o desejo de reaproveitar os materiais que apresentam sua maneira de tratar o assunto.

ⁱⁱ Título dado nos tempos antigos aos construtores de pontes em virtude dos rituais religiosos que acompanhavam esta construção.

ⁱⁱⁱ Aluno aqui é entendido como co-autor de toda a produção de conhecimento realizada dentro dos ambientes criados para fins de aprendizagem.

^{iv} Qualquer recurso digital que possa ser reutilizado e ajude na aprendizagem. Estes objetos são adaptáveis à necessidades, habilidades, interesses e estilos cognitivos.

^v Pessoas identificadas no grupo e na equipe que exerçam uma liderança nas equipes.