

TEMA: EDUCAÇÃO À  
DISTÂNCIA

Profa. Ana Carolina  
Gondim Inocêncio  
[anainocencio@ufj.edu.br](mailto:anainocencio@ufj.edu.br)



O QUE SERÁ  
APRESENTADO?

---

O que vimos até agora?

---

Conceitos Básicos

---

Contexto Histórico

---

A importância da  
interação



O QUE VIMOS E O QUE AINDA  
VAMOS VER?

# O QUE VIMOS ATÉ AGORA

- Histórico – Linguagem Logo - <https://turtleacademy.com/>
- Os novos perfis de aluno e professor – RPG - <https://rpgplayground.com>
- Tecnologias que educam Parte 1 – Como realizar pesquisa Google Acadêmico
- Tecnologias que educam Parte 2 – Poll Everywhere
- Roteiro para Jogos Educacionais – Storyboard -  
[https://www.canva.com/pt\\_br/criar/storyboard/](https://www.canva.com/pt_br/criar/storyboard/)
- Os tipos de Softwares Educacionais – WordWall - <https://wordwall.net/pt>
- Jogos Sérios –
- Gamificação – Kahoot - <https://create.kahoot.it/auth/login>
- Ambientes Virtuais de Aprendizagem – Canvas  
(<https://canvas.instructure.com/login/canvas>) e ClassCraft  
(<https://www.classcraft.com/pt/>)

# O QUE AINDA VAMOS VER?

- Educação a Distância - <https://genial.ly/>
- O aluno virtual – Construct 3 - <https://editor.construct.net/>
- M-learning e u-learning – Sugestões de outras tecnologias: (GameSalad - <https://gamesalad.com/>) ; Gdevelop (<https://gdevelop-app.com/>);



CONCEITOS BÁSICOS

# CONCEITOS BÁSICOS

- *A ideia básica de educação a distância é muito simples:*
- Alunos e professores estão em locais diferentes durante todo ou grande parte do tempo em que aprendem e ensinam.
- Estando em locais distintos, eles dependem de algum tipo de tecnologia para transmitir informações e lhes proporcionar um meio para interagir.
- Exemplo: Ambientes Virtuais de Aprendizagem, como visto em nossa última aula

# CONCEITOS BÁSICOS

- *Um conceito:*

- Educação a distância é o *aprendizado planejado* que ocorre normalmente em um *lugar diferente do local do ensino*, exigindo *técnicas especiais de criação do curso e de instrução, comunicação por meio de várias tecnologias e disposições organizacionais e administrativas especiais*.



## CONCEITOS BÁSICOS

- *Com relação a essa definição, os principais aspectos a serem enfatizados são:*
- *Aprendizado e ensino;*
- *Aprendizado que é planejado, e não acidental;*
- *Aprendizado que normalmente está em um lugar diferente do local de ensino;*
- *Comunicação por meio de diversas tecnologias.*

## CONCEITOS BÁSICOS

- *É importante diferenciar educação a distância de educação com apoio da tecnologia.*
- Para facilitar essa diferenciação é necessário fazer a seguinte pergunta: ONDE SÃO TOMADAS AS PRINCIPAIS DECISÕES SOBRE EDUCAÇÃO?
- Caso estas decisões sejam tomadas em um lugar, diferente da sala de aula, e comunicadas pelo instrutor ao aluno por meio de uma tecnologia, o programa é de educação a distância.

# CONCEITOS BÁSICOS

- *Por que Educação a Distância?*

- Acesso crescente a oportunidades de aprendizado e treinamento;
- Proporcionar oportunidades para atualizar aptidões;
- Melhorar a redução de custos dos recursos educacionais;
- Apoiar a qualidade das estruturas educacionais existentes
- Melhorar a capacitação do sistema educacional;
- Nivelar desigualdades entre grupos etários;
- Direcionar campanhas educacionais para públicos-alvo específicos;

# CONCEITOS BÁSICOS

- *Por que Educação a Distância?*

- Proporcionar treinamento de emergência para grupos-alvo importantes;
- Aumentar as aptidões para a educação em novas áreas de conhecimento;
- Oferecer uma combinação de educação com trabalho e vida familiar;
- Agregar uma dimensão internacional à experiência educacional.

## CONCEITOS BÁSICOS

- *Componentes de um sistema de educação a distância operacional*
- Uma fonte de conhecimento que deve ser ensinada e aprendida;
- Um subsistema para estruturar esse conhecimento em materiais e atividades para os alunos, e que denominaremos cursos;
- Outro sistema que transmita os cursos para os alunos;
- Professores que interagem com alunos, à medida que usam esses materiais para transmitir o conhecimento que possuem;
- Alunos em seus ambientes distintos;

## CONCEITOS BÁSICOS

- *Componentes de um sistema de educação a distância operacional*
- Um subsistema que controle e avalie os resultados, de modo que intervenções sejam possíveis, quando ocorrem falhas;
- Uma organização com uma política e uma estrutura administrativa para ligar essas peças distintas.

# ENSINAR É COMO VOAR?



VIAGEM AÉREA ATUAL

X



VIAGEM AÉREA ANTIGAMENTE

## CONCEITOS BÁSICOS

- *Como relacionar o conceito de sistema aéreo com a educação a distância.*
- Do mesmo modo que não é simplesmente a aptidão de um piloto – mesmo quando agregada à tecnologia nova– que faz a empresa aérea operar;
- Nem o professor sozinho, nem a tecnologia farão que a educação a distância dê resultado;
- Embora sejam componentes importantes.

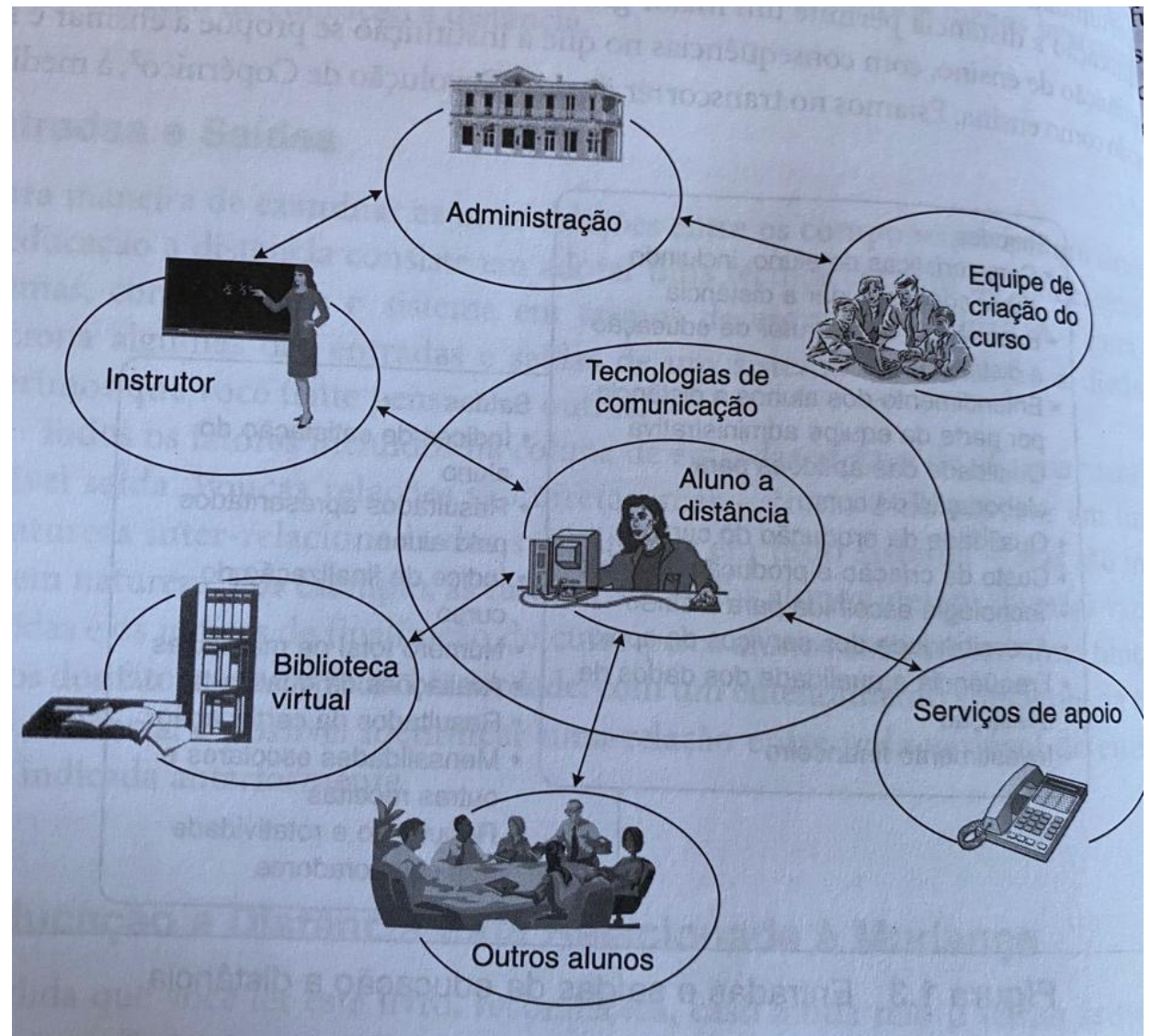


## CONCEITOS BÁSICOS

- *Como relacionar o conceito de sistema aéreo com a educação a distância.*
- O maior desafio é o desenvolvimento de políticas, que ajudem as organizações educacionais a passarem de uma abordagem artesanal de ensino para uma abordagem sistêmica;
- Assim, teremos uma melhor distribuição de recursos humanos e financeiros, e os professores com a formação correta serão especialistas em tal sistema.

CONCEITOS  
BÁSICOS

O ALUNO NO  
CENTRO DO  
SISTEMA



# CONCEITOS BÁSICOS

- *Criação de Cursos:*

- O preparo de um curso de educação a distância requer não apenas o *especialista em conteúdo*, mas também *profissionais da área de instrução*, que possam organizar o conteúdo de acordo com aquilo que é conhecido a respeito da teoria e da prática do gerenciamento da informação e da teoria do aprendizado.
- Sendo assim, é normal visualizarmos o conceito de equipe multidisciplinar, pois a preparação destes cursos exige estas especialidades diferentes para garantir o processo de aprendizado.

# CONCEITOS BÁSICOS

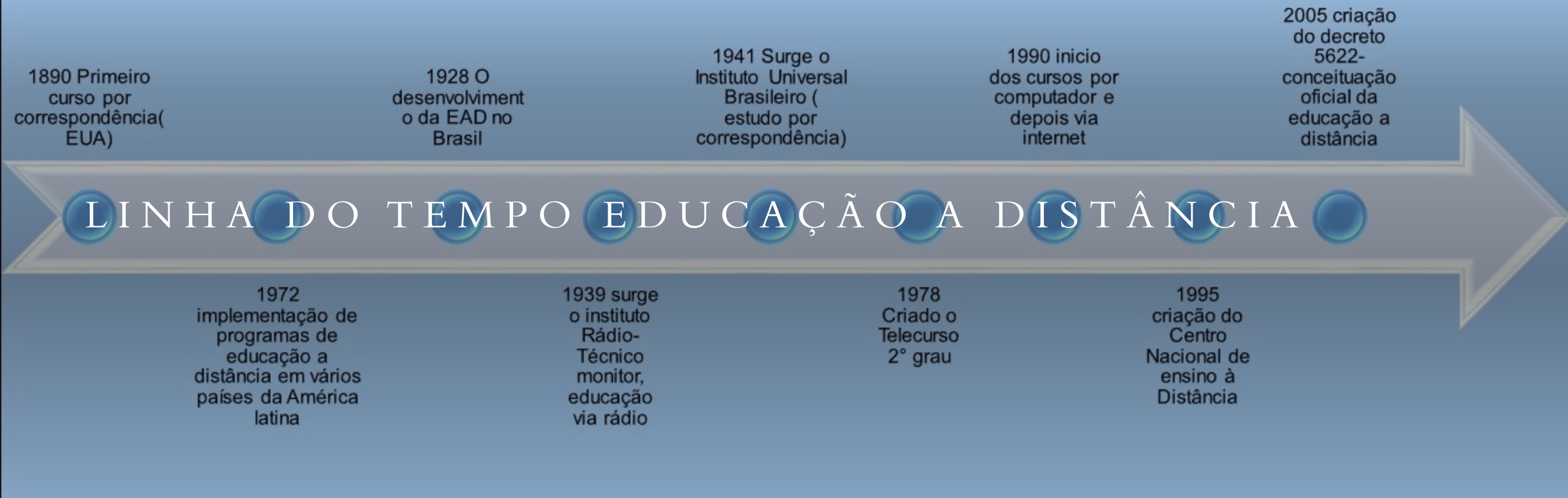
- *Disponibilização de material:*
- A forma mais utilizada, atualmente, é por meio dos AVA (Ambientes Virtuais de Aprendizado)

# CONCEITOS BÁSICOS

- *Interação: o papel dos instrutores/tutores*
- É comum que os instrutores não sejam o criadores dos cursos aos quais estão vinculados.
- Sendo assim, após a distribuição dos cursos por meio de tecnologias, é importante que os alunos sejam alocados pela organização de ensino a instrutores, que interagem com eles para proporcionar instrução individualizada com base nos materiais elaborados.



CONTEXTO HISTÓRICO



## LINHA DO TEMPO EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



# CONTEXTO HISTÓRICO

- Uma curiosidade sobre os caminhos da educação a distância:
- Em 1873, em Boston, Anna Eliot Ticknor criou a Sociedade para Incentivar o Estudo em Casa.
- Anna refletiu a respeito daquelas pessoas cujas residências estavam muito distantes dos centros de ensino e das universidades e que, assim mesmo, ansiavam por vantagens educacionais para si e suas famílias.
- Sendo assim, de sua mesa em Boston, Anna preparou e encaminhou cursos de estudo para todo o país.
- Apoiando-se em um sistema bem organizado de distribuição, ela enviava livros, gravuras, fotografias, mapas e tudo que forma o conjunto de elementos da instrução completa, à porta das famílias distantes de bibliotecas, museus ou faculdades.





A IMPORTÂNCIA DA INTERAÇÃO

## A IMPORTÂNCIA DA INTERAÇÃO

- O ensino a distância eficaz, depende de uma compreensão profunda da natureza da interação e de como facilitá-la por meio de comunicações transmitidas com base em tecnologia.
- Foram identificados três tipos de interação:

# A IMPORTÂNCIA DA INTERAÇÃO

- ***Interação Aluno-Conteúdo:*** essa interação do aluno com o conteúdo representa uma característica definidora da educação, que é um processo de aprendizado planejado de determinado conteúdo, auxiliado por um professor ou por professores.



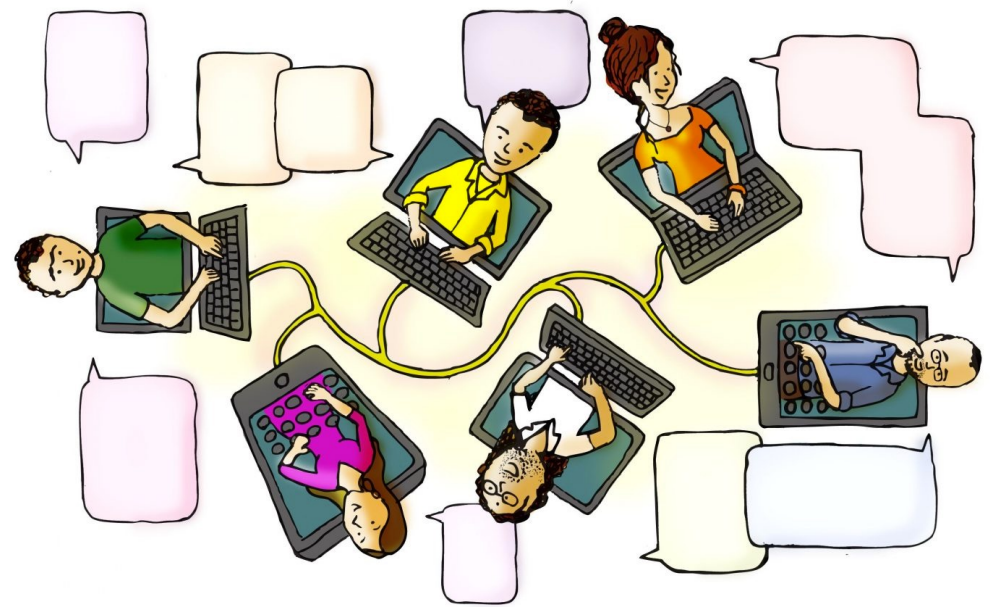
# A IMPORTÂNCIA DA INTERAÇÃO

- ***Interação Aluno-Instrutor:*** após o conteúdo ter sido apresentado, os instrutores auxiliam os alunos a interagir com o conteúdo. Os instrutores são os responsáveis por testes e avaliações formais e informais, criados para assegurar que o aluno está progredindo.



# A IMPORTÂNCIA DA INTERAÇÃO

- ***Interação Aluno-Aluno:*** Este tipo de interação é estimulante e motivadora, pois as discussões entre os alunos são valiosas como um modo para ajuda-los a refletir sobre o conteúdo que foi apresentado.



OBRIGADA!



AULA PRÁTICA



ATIVIDADE PRÁTICA



# ATIVIDADE PRÁTICA – AULA SÍNCRONA

- ***Genially*** é um software de criação de conteúdo interativo. Permite criar imagens, infográficos, apresentações, *microsites*, catálogos, mapas, entre outros, que podem ser dotados de efeitos e animações interativos.



# ATIVIDADE PRÁTICA

- Para esta aula , você pode escolher uma das opções do genially e compartilhar o link no SIGAA.
- Dentre as possíveis opções temos:
- Apresentação
- Infográfico
- Gamificação
- Imagem Interativa....



# ATIVIDADE PRÁTICA – AULA ASSÍNCRONA

- Para acessar o genially utilize o seguinte link:

<https://genial.ly/>

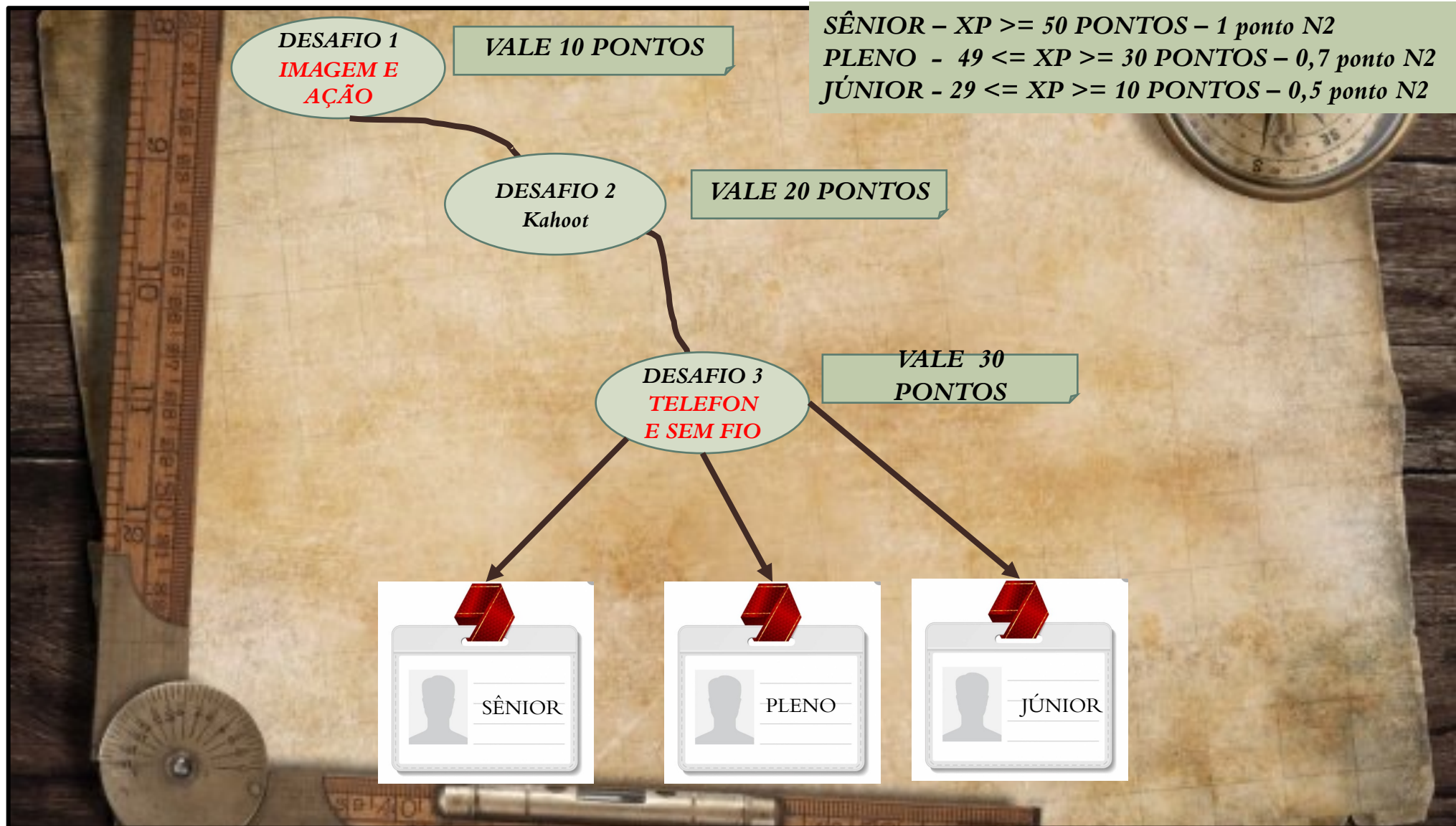


# KAHOOT – QUEM AINDA NÃO APRESENTOU

- JULIANA E PAULO



GAMIFICAÇÃO



# DEFINIÇÃO REGRAS GAMIFICAÇÃO – N2

- GAMIFICAÇÃO N2

***Desafio 1 - Dia 18/08/2021*** – Imagem e ação – individual – <https://gartic.com.br/>  
Este desafio vale 10 pontos – A atividade será configurada para 100 pontos e vocês terão a porcentagem correspondente.

***Desafio 2 - Dia 24/08/2021*** – Será feito um kahoot durante a aula, com o conteúdo abordado até o dia 24/08/2021 – Este desafio vale até 20 pontos

***Desafio 3 - Dia 08/09/2021*** – Telefone sem fio – <https://garticphone.com/pt> – Este desafio vale 30 pontos