

Conteúdo

1	E-learning	1
1.1	Como funciona	1
1.2	<i>e-Learning</i> síncrono e assíncrono	2
1.3	Benefícios do e-Learning	2
1.4	Críticas ao e-Learning	2
1.5	Ver também	3
1.6	Referências	3
2	Blended learning	4
2.1	Vantagens do B-learning	4
2.2	Desvantagens do B-Learning	4
2.3	Problemas e riscos do B-learning	4
2.4	Notas	5
2.5	Bibliografia	5
2.6	Ver também	5
2.7	Fontes, contribuidores e licenças de texto e imagem	6
2.7.1	Texto	6
2.7.2	Imagens	6
2.7.3	Licença	6

Capítulo 1

E-learning

O *e-learning*, ou **ensino eletrônico**, corresponde a um modelo de ensino não presencial suportado por tecnologia. Atualmente, o modelo de ensino/aprendizagem assenta no ambiente *online*, aproveitando as capacidades da Internet para comunicação e distribuição de conteúdos.

Outra definição simples para *e-learning* será “o processo pelo qual o aluno aprende através de conteúdos colocados no computador e/ou Internet e em que o professor, se existir, está à distância, utilizando a Internet como meio de comunicação (síncrono ou assíncrono) podendo existir sessões presenciais intermédias”^[1] O sistema que inclui aulas presenciais no sistema de *e-learning* recebe o nome de *blended learning* ou *b-learning*.

1.1 Como funciona

A fim de apoiar o processo, foram desenvolvidos sistemas de gestão da aprendizagem (*Learning Management System* ou LMS, no original). São aplicações projetadas para funcionar como salas de aula virtuais, gerando várias possibilidades de interação entre os seus participantes. Em particular, os processos de interação em tempo real são facilitados, permitindo que o aluno tenha contacto imediato com o professor e com outros alunos.

Segundo a corrente sócio-interacionista, a interatividade disponibilizada pelas tecnologias da Internet e intranet pode ser encarada como um meio de comunicação entre alunos, tutores, e o meio. Partindo dessa premissa, pode proporcionar interação nos seguintes níveis:

- Aluno/Tutor.
- Aluno/Conteúdo.
- Aluno/Aluno.
- Aluno/Ambiente.
- Aluno/Serviço.
- Aluno/Conhecimento.

O *blended learning* é um derivado do *e-learning*, e refere-se a um sistema de formação onde parte dos conteúdos é

transmitido em curso à distância, normalmente pela Internet, mas inclui sessões presenciais, daí a origem da designação *blended* que significa misto, combinado.

O e-learning tem aproximadamente até 30% de presencialidade, o ensino presencial aproximadamente até 30% de virtualidade e o blended-learning aproximadamente entre 30 e 70%. Durante a ação formativa professores e alunos coincidem em espaço e tempo e algumas atividades se realizam a sincronicamente. Por exemplo: laboratório em uma aula tradicional ou “on line”, estudos de casos com roles de simulações livres de risco com um facilitador, retroalimentação a distancia por informe, telefone, grupos de estudo, oficina, fóruns de discussão, por correio eletrônico, prova web ou presencial. Referencia educacomic blogspot com br

As plataformas LMS (Learning Manager Sistem: Moodle, Atutor, blackboard, Saba, Caroline, dokeos) podem ser utilizadas no ensino presencial, semipresencial ou a distancia, mais para realiza-la se deve ter um equipamento multidisciplinar como, por exemplo: técnico informático, desenhista gráfico, desenhista web, professor especialista, desenhista instrucional e e-tutor de estudantes como mínimo. Referencia educacomic blogspot com br

No LMS está inserido objetos de aprendizagem, que seguem estandartes internacionais, no Brasil utilizamos SCORM, se você quer saber mais sobre políticas e ações que favorecem a implantação do e-learning, leia o artigo Referencia educacomic blogspot com br. Para aprender sobre javascript para iniciantes em youtube JMPInovations. O java script é utilizado para fazer o SCORM. Para iniciar-se em html e CSS, assita o vídeo html e CSS para iniciantes da JMPInovations, esses tutoriais para iniciante pode ajudar a compreender o html, que são fundamentais para fazer páginas na internet. Referencia educacomic blogspot com br

Em minha opinião a educação semipresencial é um caminho natural do próprio desenvolvimento na web 2.0, porque faz uma transição onde mantém as classes presenciais e a mistura com novas formas de compartilhar o conhecimento, propiciando um entorno misto, que pode graças aos recursos da rede facilitar a participação de tutores e alunos. Referencia educacomic blogspot com br. Tema

debatido em Bartolomé, A. (2004), ^[2]tire suas conclusões.

Pode ser estruturado com atividades síncronas, ou assíncronas, da mesma forma que o *e-learning*, ou seja, em situações onde professor e alunos trabalham juntos num horário pré-definido, ou não, com cada um a cumprir suas tarefas em horários flexíveis. O *b-learning* em geral não é totalmente assíncrono, porque exige uma disponibilidade individualizada para os encontros presenciais.

1.2 *e-Learning* síncrono e assíncrono

O ensino através do *e-learning* pode ser síncrono ou assíncrono.

O ensino é síncrono é quando professor e aluno estão em aula ao mesmo tempo. Exemplos de recursos síncronos são o telefone, *chat*, vídeo-conferência, web-conferência. Através da web-conferência o professor ministrará a aula e os alunos, via Web, irão ouvir sua palestra e ver suas transparências. Permitindo perguntas e discussões, este modelo é o que mais se assemelha ao ensino presencial. Com a maior facilidade em usar meios de comunicação por voz na web, como por exemplo o Skype e os mensageiros, o ensino síncrono tem ganho importância ^[carece de fontes?].

No ensino assíncrono o professor e os alunos não estão em aula ao mesmo tempo.

Exemplos de recursos assíncronos são o e-mail e os fóruns. No *e-learning* corporativo, muitos projetos não têm professor, são o *auto-treinamento* na sua essência. O aluno inscreve-se quando quiser, participa quando quiser e termina quando quiser. Por apresenta baixos custos variáveis; o custo individual é mais baixo quanto maior for o número de alunos.

No *e-learning* assíncrono com professor este responde a dúvidas e participar nas discussões em momentos diferentes dos alunos. Por exemplo, um aluno publica uma pergunta às 9h00 e o professor pode responder às 17h00. O ensino assíncrono distingue-se pela sua flexibilidade no uso do tempo, podendo cada aluno fazer o curso de acordo com o seu ritmo de aprendizagem e disponibilidade horária.

Antes do advento da informática, o ensino à distância era possível apenas de duas formas: “um para muitos” (TV, rádio) e “um para um” (ensino por correspondência). Com a Internet mais uma possibilidade foi acrescentada, “muitos para um”, por esse motivo o ensino à distância tornou-se indissociável da Internet ^[carece de fontes?].

1.3 Benefícios do e-Learning

O *e-learning* aumenta as possibilidades de difusão do conhecimento e da informação para os alunos e tornou-se uma forma de democratizar o saber para as camadas da população com acesso às novas tecnologias, permitindo que o conhecimento esteja disponível a qualquer hora e em qualquer lugar. ^[carece de fontes?]

São apontadas várias vantagens ao *e-learning*. ^[carece de fontes?]

- Centralidade no aluno.
- Convergente com as necessidades dos alunos.
- Rápida atualização dos conteúdos.
- Personalização dos conteúdos transmitidos.
- Facilidade de acesso e flexibilidade de horários.
- O ritmo de aprendizagem pode ser definido pelo próprio utilizador/formando.
- Disponibilidade permanente dos conteúdos da formação.
- Custos menores quando comparados à formação convencional.
- Redução do tempo necessário para o formando.
- Possibilidade de formação de um grande número de pessoas ao mesmo tempo.
- Diversificação da oferta de cursos.
- Facilidade de cobertura de públicos geograficamente dispersos.
- Registro e possibilidade de acompanhamento detalhado da participação dos alunos.
- Redução de custos logísticos e administrativos (deslocamentos, alimentação, ...).
- Desenvolvimento de capacidades de autoestudo e autoaprendizagem.

1.4 Críticas ao e-Learning

São feitas críticas ao *e-learning* devido à ausência do contato humano direto e às deficiências que isso pode gerar. Os defensores do *e-learning* argumentam que a aprendizagem baseada em tecnologia compensa a falta do contato humano direto com a criação de comunidades virtuais que interagem através de *chats*, fóruns, e-mails, etc., enriquecendo o processo relacional de pessoas com o mesmo interesse, mas com diferentes visões e localizadas em distintas regiões ou países. ^[carece de fontes?]

São também apontadas várias desvantagens ao *e-learning*. ^[carece de fontes?]

- Problemas técnicos relativos à internet, o que impossibilita o acesso aos serviços.
- Dificuldades de adaptação a ferramenta e ao ambiente digital.
- A **tecnofobia** ainda está presente em significativa parcela da população.
- Necessidade de maior esforço para motivação dos alunos.
- Exigência de maior disciplina e auto-organização por parte do aluno.
- A criação e a preparação do curso on-line é, geralmente, mais demorada do que a da formação.
- Não gera a possibilidade da existência de complicitades e vínculos relacionais, que somente o processo de interacção presencial permite.
- O custo de implementação da estrutura para o desenvolvimento programa de *e-learning* é alto.^[carece de fontes?]
- Dificuldades técnicas relativas à Internet e à velocidade de transmissão de imagens e vídeos.
- Limitações no desenvolvimento da socialização do aluno.
- Limitações em alcançar objectivos na área afectiva e de atitudes, pelo empobrecimento da troca directa de experiência entre professor e aluno.

1.5 Ver também

- Telessaúde
- Telemedicina
- KES Design

1.6 Referências

- [1] Leal, David; Amaral, Luís. (2004). **Do Ensino em Sala ao e-Learning**. *em linha'*
- [2] <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n23/n23art/art2301.htm> Bartolomé

Capítulo 2

Blended learning

O **blended learning**, ou B-learning, é um derivado do **E-learning**, e refere-se a um sistema de formação onde a maior parte dos conteúdos é transmitido em curso à distância, normalmente pela internet, entretanto inclui necessariamente situações presenciais, daí a origem da designação blended, algo misto, combinado.

Pode ser estruturado com atividades síncronas, ou assíncronas, da mesma forma que o e-learning, ou seja, em situações onde professor e alunos trabalham juntos num horário pré-definido, ou não, com cada um a cumprir suas tarefas em horários flexíveis. Entretanto o blended learning em geral não é totalmente assíncrono, porque exigiria uma disponibilidade individualizada para encontros presenciais, o que dificulta o atendimento.

2.1 Vantagens do B-learning

- Melhor integração pessoal entre os participantes, com consequente troca de experiências.
- Possibilidade de desenvolver dinâmicas coletivas.
- Eventual redução de custos com a formação de grupos, a permitir que toda uma turma inicie o curso e termine no mesmo prazo.
- Melhor capacidade de avaliação dos alunos, em situações ao vivo, especialmente quando o objecto da formação envolve performance de relacionamento e postura do aluno frente ao público.
- Possibilidade de realizar trabalhos de campo e visitas técnicas a locais de interesse.
- Humanização da relação entre a instituição e os alunos.
- Melhores resultados de aprendizagem dentro de prazos estabelecidos, com meios mais diversificados e colaboração entre os alunos mais intensa.

2.2 Desvantagens do B-Learning

- Necessidade de organizar turmas presenciais, para redução de custos, com datas definidas, pode limitar o acesso de alunos individuais que queiram estudar programas de

forma independente e com prazos mais flexíveis, como no caso do E-learning.

- Limita o acesso de alunos individuais que pretendam estudar programas de forma independente e com horários flexíveis

-Desvalorização do professor online e elevada valorização do professor presencial.Frequentemente o professor à distância tem a função de tutor, ou seja, não é o principal responsável pelos conteúdos, mas apenas pela relação do aluno com o sistema pedagógico. Já o professor presencial tem mais protagonismo, entretanto não sendo ele quem atende os alunos à distância, os alunos ficam desamparados dos dois lados: aquele que domina o conteúdo não faz atendimento, e quem faz o atendimento não domina totalmente o conteúdo.

2.3 Problemas e riscos do B-learning

- necessidade de organizar turmas presenciais, para redução de custos, com datas definidas, pode limitar o acesso de alunos individuais que queiram estudar programas de forma independente e com prazos mais flexíveis, como no caso do E-learning.
- o curso pode ter um professor a distância (online) e outro professor diferente em aulas presenciais (em alguns casos usam-se múltiplos professores presenciais de acordo com cada tópico), o que pode gerar desagregação da relação professor aluno, e criar situações de falha de comunicação e avaliação, debilitar o **relacionamento institucional** e tornar a liderança indefinida, com resultado inverso ao da humanização pretendida.
- desvalorização do papel do professor à distância e excessiva valorização do professor presencial. Frequentemente o professor à distância tem a função de **tutor**, ou seja, não é o principal responsável pelos conteúdos, mas apenas pela relação do aluno com o sistema pedagógico. Já o professor presencial tem mais protagonismo, entretanto não sendo ele quem atende os alunos à distância, os alunos ficam desamparados dos dois lados: aquele que domina o conteúdo não faz atendimento, e quem faz o

atendimento não domina totalmente o conteúdo.

2.4 Notas

2.5 Bibliografia

MACDONALD, Janet. Blended Learning and Online Tutoring: Planning Learner Support and Activity Design, ed. Gower

2.6 Ver também

- [e-learning](#)
- [Moodle](#)

2.7 Fontes, contribuidores e licenças de texto e imagem

2.7.1 Texto

- **E-learning** *Fonte:* <http://pt.wikipedia.org/wiki/E-learning?oldid=41309878> *Contribuidores:* Nuno Tavares, NTBot, RobotQuistnix, Leslie, Leonaradoopitz, Agil, OS2Warp, Brunoadan, Chobot, Michelmbf, Lijealso, Ythalarossy, Profvalente, Jmnbatista, Dcolli, Zumg, Jo Lorib, Davemustaine, João Sousa, Thijs!bot, BOT-Superzerocool, JAnDbot, Alchimista, Filipee, BetBot, Alcivio, Py4nf, EuTuga, TXiKiBoT, Gunnex, VolkovBot, SieBot, Vcarvalho, Orelhas, Vini 175, Mário Henrique, Agiesbrecht, Kaktus Kid, Gerakibot, DorganBot, Ruy Pugliesi, Pietro Roveri, Maurício I, EjsBot, ChristianH, Numbo3-bot, Luckas-bot, Salebot, Yonidebot, Wellingtonbm, Descíclope, Ricardocwb, Xqbot, Hyju, Ricardoramalho, RibotBOT, ThiagoRuiz, RedBot, MastiBot, Dbastro, Formedia09010, FMTbot, EmausBot, Claudio.erba, Dreispt, Pedro.luiizmc, Stuckkey, Colaborador Z, MerlIwBot, Ariel C.M.K., AvocatoBot, Dleal pt, Legobot, Zegulima, Formar12310, Denise Araujo e Anónimo: 63
- **Blended learning** *Fonte:* <http://pt.wikipedia.org/wiki/Blended%20learning?oldid=37936911> *Contribuidores:* FlaBot, João Sousa, Yanguas, Belanidia, VolkovBot, Vcarvalho, Burmeister, Luckas-bot, Junior Ubarana, Xqbot, Ricardoramalho, RibotBOT, RedBot, Mondalor-Bot, FMTbot, EmausBot, ZéroBot, TuHan-Bot, KLBot2 e Anónimo: 7

2.7.2 Imagens

- **Ficheiro:Disambig_grey.svg** *Fonte:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Disambig_grey.svg *Licença:* Public domain *Contribuidores:* Obra do próprio *Artista original:* Bub's
- **Ficheiro:NoFonti.svg** *Fonte:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/NoFonti.svg> *Licença:* CC BY-SA 2.5 *Contribuidores:* Image:Emblem-important.svg *Artista original:* RaminusFalcon
- **Ficheiro:Question_book.svg** *Fonte:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Question_book.svg *Licença:* CC-BY-SA-3.0 *Contribuidores:* ? *Artista original:* ?

2.7.3 Licença

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0