

Educação apoiada por Ambientes Virtuais de Aprendizagem: professor e aluno – desafios e perspectivas

NASCIMENTO, Cristiane Aparecida do
10.29327/evidencia.v18.i19.a8

Resumo: O presente artigo tem por objetivo discutir as abordagens usuais da educação a distância e os ambientes virtuais de aprendizagem, destacando a interação entre Professor/Tutor e aluno para o desenvolvimento de um processo educacional interativo, que propicie a produção de conhecimento individual e grupal em processos colaborativos. A Educação à Distância tem como desafio garantir a prática da interação, da cooperação e o desenvolvimento da autonomia do aprendiz. Nesse sentido, trata-se a educação apoiada por ambientes virtuais de aprendizagem, não como uma solução para alunos situados geograficamente distantes das instituições educacionais, mas sim, como um método de ensino revolucionário e eficaz. A pesquisa foi de natureza expositiva e explicativa, apoiada em referências bibliográficas centradas nos(as) seguintes autores(as): Alves (2015); Belloni (1999); Blikstein e Zuffo (2003); Maia e Mattar (2007); Moran (2000); Santos (2008) e experiências vivenciadas e compartilhadas. Os dados levantados permitiram compreender as vantagens da Educação apoiada por ambientes virtuais de aprendizagem, no que se refere ao processo de ensino e aprendizagem, capaz de romper distâncias geográficas e apresentar-se como um método de ensino eficiente, através da interação entre professor/tutor e aluno, para o desenvolvimento de um processo educacional que possibilita o desenvolvimento de conhecimentos individual e grupal em processos colaborativos.

Palavras-chave: Educação à distância. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Interação. Professor. Aluno.

Abstract: The purpose of this article is to discuss the usual approaches to distance education and virtual learning environments, highlighting the interaction between Teacher/Tutor and student for the development of an interactive educational process that promotes the production of individual and group knowledge in collaborative processes. Distance Education has the challenge of ensuring the practice of interaction, cooperation and the development of the learner's self-determination. In this sense, education supported by virtual learning environments is treated not as a solution for students located geographically distant from educational institutions, but as a revolutionary and effective teaching method. The research was expository and explanatory, supported by a bibliographics references focused on the following authors: Alves (2015);

Belloni (1999); Blikstein and Zuffo (2003); Maia and Mattar (2007); Moran (2000); Santos (2008) and lived and shared experiences. The data collected allowed us to understand the advantages of education supported by virtual learning environments, with regard to the teaching and learning process, capable of breaking geographical distances and presenting itself as an efficient teaching method, through the interaction between teacher/tutor and student, for the development of an educational process that enables the development of individual and group knowledge in collaborative processes.

Keywords: Distance Education. Virtual Learning Environments. Interaction. Teacher. Student.

Introdução

As tecnologias são ferramentas que usamos para solucionar, da melhor forma, questões as quais demandariam muito tempo para serem resolvidas, tornando mais prático e confortável a execução das nossas atividades diárias. As novas tecnologias estão presentes em todo e qualquer lugar, e, no setor educacional, não poderia ser diferente, intermediando e influenciando os processos de ensino-aprendizagem. Entendemos que essas ferramentas tendem a facilitar a forma do trabalho dentro e fora das escolas, embora essa mudança não seja bem vista por todos, ainda existem alguns profissionais que não aceitam as novas tecnologias como instrumento transformador na sua prática pedagógica. Essa rejeição se dá muitas vezes, devido à falta de conhecimento sobre a forma como utilizá-las para obter praticidade e qualidade no processo de ensino e aprendizagem.

Pode-se dizer que a Educação à Distância é sustentada em três pilares que são: interação, cooperação e autonomia, e tem o grande desafio de garanti-los entre os seus participantes. Os avanços das tecnologias de informação e comunicação evidenciam novas perspectivas para a educação apoiada por ambientes virtuais de aprendizagem, acessadas via internet. Considerando-se que a distância geográfica e o uso de mídias digitais são características inerentes dessa modalidade de ensino, discute-se a educação à distância não como uma solução necessária para atender alunos situados geograficamente distantes das instituições educacionais, mas sim, como um método de ensino revolucionário e eficaz.

Conteúdos midiáticos em Ambientes Virtuais de Aprendizagens (AVAs), favorecem práticas inovadoras na Educação. Nesse contexto, espera-se que o professor seja o mediador do conhecimento, um incentivador e motivador. Ao aluno cabe a disciplina, a organização e o desenvolvimento da sua autonomia, ambos em busca de um processo de ensino e aprendizagem rico e eficaz.

Este artigo tem como objetivo ressaltar as vantagens de um ensino apoiado por Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), discutir a relação aluno e professor, abordar os desafios e perspectivas dessa modalidade de ensino e conhecer as abordagens em um ambiente virtual de aprendizagem, lembrando que algumas plataformas são desenvolvidas internamente, baseadas no perfil do aluno a fim de atender as demandas e necessidades da Instituição em questão.

Mas por que a tecnologia, a internet e mais precisamente os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) hoje, são cada vez mais importantes na educação? Quais os desafios e perspectivas do ensino à distância? E nesse contexto, qual

o papel do professor e do aluno para que o processo de ensino e aprendizagem seja efetivo? Quais são os principais recursos tecnológicos usados para ensinar e aprender? São muitos os questionamentos relacionados ao ensino na modalidade à distância.

1. Educação A distância

De acordo com a professora e escritora Maria Luiza Belloni (1999), entende-se por Educação à Distância - EaD, um processo de ensino no qual estudantes e professores estão separados no espaço e no tempo, ou seja, geograficamente distribuídos e executando atividades assíncronas, que não exigem conexão simultânea, embora nesse contexto também haja execução de atividades síncronas, em momentos presenciais com aulas práticas, avaliações, uso de chats e vídeo conferências.

Vejam os que se diz sobre essa modalidade de ensino:

Ensino a distância é o ensino que não implica a presença física do professor indicado para ministrá-lo no lugar onde é recebido, ou no qual o professor está presente apenas em certas ocasiões ou para determinadas tarefas (Lei Francesa, 1971). Educação a distância pode ser definida como a família de métodos instrucionais nos quais os comportamentos de ensino são executados em separado dos comportamentos de aprendizagem, incluindo aqueles que numa situação presencial seriam desempenhados na presença do aprendente de modo que a comunicação entre o professor e o aprendente deve ser facilitada por dispositivos impressos, eletrônicos, mecânicos e outros. (BELLONI, 1999, p. 25)

Dessa forma, o saber não tem um dono, um detentor do conhecimento, um lugar ou uma razão fixa. A sala de aula pode ser qualquer lugar, pois só depende de um computador conectado à internet. Os limites distanciais são vencidos e o processo de ensinar e aprender se torna uma agradável via de mão dupla, onde predomina a interação. “Em vez da transmissão unidirecional de informação, valoriza-se cada vez mais a interação e a troca de informação entre professor e aluno. No lugar da reprodução passiva de informações já existentes, deseja-se cada vez mais o estímulo à criatividade dos estudantes”. (BLIKSTEIN; ZUFFO, 2003, p.25)

De acordo com estes autores, não basta apenas introduzir tecnologias, é necessário pensar em como elas são disponibilizadas, como o seu uso pode efetivamente desafiar as estruturas educacionais existentes. O papel das novas tecnologias não é solucionar todos os problemas da educação, até porque a base de todos eles não são, necessariamente, a ausência de uma determinada tecnologia, mas sim, oferecer instrumentos que proporcionem ao aluno uma educação de qualidade.

Através da expansão da internet e das tecnologias digitais, a Educação à

Distância vem evoluindo a cada dia, possibilitando ao aprendiz o acesso a um material muito mais interativo e colaborativo. Mas para que isso aconteça de forma efetiva, é necessário que os profissionais da área se atualizem e conheçam as diversas Mídias de Comunicação, sua finalidade pedagógica, os possíveis impactos de seu uso na aprendizagem e a sua aplicabilidade no Ambiente Virtual.

São inúmeras as vantagens da Educação à Distância, no que se refere ao processo de ensino e aprendizagem, possibilitando justamente uma combinação da independência no tempo e no espaço, com a flexibilidade da interação humana, pois esse modelo de ensino privilegia estudos autônomos e independentes. Assim, o aluno pode se programar para a realização das atividades de acordo com sua disponibilidade de tempo e dedicação ao estudo. (MAIA e MATTAR, 2007)

Sem dúvida, a EaD traz novas (e diversas) possibilidades e oportunidades de aprendizagem para os alunos, independentemente de sua localização geográfica ou dos horários em que possam estar disponíveis para frequentar um curso. Os que antes não podiam frequentar uma instituição de ensino, como os que residem longe dos grandes centros ou que não podem abandonar fisicamente seu local de trabalho, podem agora se educar a distância. (MAIA e MATTAR, 2007, p. 83)

Assim, pode-se dizer que a Educação à Distância é uma modalidade educacional cujo crescimento estabelece relação com a administração do tempo do aluno, o desenvolvimento da autonomia para realizar as atividades indicadas no momento em que considere adequado, desde que respeitados os prazos estabelecidos para que não prejudique o andamento das atividades do curso. A disciplina, o diálogo, a troca de informações e o desenvolvimento de produções em colaboração são essenciais para que o processo de ensino e aprendizagem aconteçam de forma efetiva nessa modalidade.

2. Ambiente Virtual de Aprendizagem

De acordo com Moran (2000, p.53), “a internet é uma mídia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece”.

As ferramentas tecnológicas dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) ganharam espaço não só nos cursos de Educação à Distância, como também nos cursos presenciais, onde se tornaram ferramentas de comunicação entre a instituição de ensino, professores, alunos e demais envolvidos nesse contexto em que todos têm possibilidade de interação, e não apenas recepção de conteúdo. Dessa maneira podemos afirmar que as ferramentas tecnológicas têm potencial para promover a equidade e qualidade na educação, além de aproximar a escola do universo do aluno. (MAIA e MATTAR, 2007)

Os projetos de EaD apostam nas mídias que vão além do giz, do quadro-negro e da própria apostila impressa para efetivar a aprendizagem. Com isso, podem-se desenvolver projetos de EaD com vários suportes... O que mudou com as novas mídias é que alunos e professores têm a possibilidade de interação, e não apenas de recepção de conteúdos. Além disso, o aluno e o professor on-line aprendem a trabalhar com essas ferramentas, o que se constitui em uma vantagem competitiva no mercado de trabalho atual. (MAIA e MATTAR, 2007, p. 8)

Nesse contexto de educação apoiada por ambientes virtuais, manter o aluno motivado, é sem dúvida um dos grandes desafios. A aprendizagem deve ocorrer com uma combinação de elementos atrativos, objetivos intrínsecos, recompensas e fatores psicológicos. Sendo assim, torna-se praticável no cotidiano escolar, dentre outras ferramentas, o uso de games aplicáveis ao processo de ensino e aprendizagem, que atualmente são formas de entretenimento bastante populares, devido às suas características de descontrair, divertir, motivar e engajar o usuário a aprender, superar obstáculos e resolver problemas.

Nessa linha de pensamento Alves (2015, p. 41), nos diz que “em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamification estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance”.

Constata-se que, com a busca de propostas engajadoras e interativas, contextualizadas em uma linguagem de games que faz parte da realidade atual, os alunos são motivados a ser mais atuantes e participativos nas atividades as quais, possivelmente, não teriam alto nível de participação se fossem apresentadas de outra maneira, sem estes recursos.

Podemos destacar vários elementos adicionais presentes nestes recursos que contribuem de forma exponencial para o engajamento e motivação do aluno nesta modalidade de ensino/aprendizagem, tais como a apresentação e solução de um conflito, com o propósito de estimular à competição e a cooperação, influenciando a recompensa baseada em pontos e reconhecimento, podendo ser trabalhado variações de níveis de dificuldade, com estímulo para a constante melhoria do desempenho.

Atividades Colaborativas, como fóruns de discussões com a finalidade de interação entre colegas e professor, estimulam a participação e trocas de conhecimento, além de oportunizar que indivíduos de diferentes localidades e culturas distintas possam compartilhar experiências.

De acordo com Moran (2000, p. 23), “um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a torná-las parte do nosso referencial.

Sendo assim, para que o desenvolvimento da educação à distância com suporte nos ambientes virtuais interativos de aprendizagem se torne possível, é

necessária a preparação de profissionais que possam implementar recursos tecnológicos condizentes com as necessidades educacionais da instituição, o que implica estruturar equipes capacitadas, constituídas por educadores, profissionais de design, programação e desenvolvimento de ambientes computacionais para Educação à Distância, com competência na criação, coordenação e utilização desses ambientes. Assim, a educação à distância em ambientes digitais e interativos de aprendizagem, permite não só romper com as distâncias geográficas, mas possibilita o acesso a vários recursos com interatividade múltipla, conexões e trajetórias, não se restringindo à publicação de informações e tarefas inteiramente definidas. O processo de educação apoiada por Ambientes Virtuais de Aprendizagem se torna assim, um sistema aberto, com ferramentas de participação mútua e descentralizadas, além de flexíveis.

Antes que um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) esteja pronto para ser explorado pelo aluno, existem inúmeros trabalhos e adequações a serem feitos, e para que isso se torne possível, uma equipe qualificada trabalha incessantemente para que todo o material e as ferramentas necessárias, sejam disponibilizados de forma clara e eficaz. Nesse contexto, o Professor Conteudista trabalha na produção de todo material a ser disponibilizado para o aluno, com criatividade e conhecimento do assunto, buscando expor o conteúdo com chamadas e processos que instiguem a curiosidade do aprendiz. O material, cuja abordagem está centrada nas informações das disciplinas, geralmente é fornecido através de livros e apostilas em formato eletrônico.

Nesse processo, conta-se também com um professor Parecerista que, com o olhar crítico, analisa e valida todo o material, com sugestões de adequações, se forem necessárias, objetivando enriquecer ainda mais o material que será utilizado. O Professor Roteirista é o responsável por apresentar o material de forma explicativa e expositiva, por meio de slides e gravação das vídeo-aulas, que têm como finalidade a complementação do material. Os Revisores, como o próprio nome diz, fazem a revisão de todo o material, a fim de se certificar que o mesmo será oferecido com toda a qualidade necessária. O Professor da disciplina é o responsável por fazer todo o acompanhamento do processo de ensino/aprendizagem, e a ele cabe o papel de dar suporte ao Tutor, sempre que necessário. O Professor/Tutor é quem está na linha de frente com os alunos, tem a função de acompanhar o desenvolvimento do aluno, motivar e esclarecer dúvidas pertinentes a disciplina, entre outras funções. (Dados da vivência da autora no processo)

Vale lembrar que a educação à distância precisa de autonomia por parte dos envolvidos (estudantes, professores, tutores, coordenadores, gestores etc.) O que se espera é que as relações estabelecidas entre todos os envolvidos evidenciem um processo educacional colaborativo e de qualidade, no qual todos se comuniquem com todos e possam produzir conhecimento, atingindo aos objetivos propostos. Para concretizar a interação entre os envolvidos, a comunicação pode se dar de acordo com distintas modalidades comunicativas, tais como:

- Comunicação entre uma pessoa e outra ou de uma pessoa para muitas, um exemplo, é a comunicação via e-mail e WhatsApp, que pode ser uma conversa entre duas pessoas, mas que também possibilita uma mensagem enviada para muitas pessoas, desde que exista uma lista específica para tal fim, portanto, existe uma pessoa que destina a informação e outra que a recebe;
- Comunicação de muitas pessoas para muitas pessoas, isso ocorre no uso de fóruns de dúvidas e discussão, nos quais existe um mediador, porém todos que têm acesso ao fórum, enxergam as participações e fazem suas intervenções de forma colaborativa.

O Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) é uma ferramenta com abordagens que podem proporcionar ampla interação entre aluno e professor/tutor, tais como:

- FÓRUM DE DÚVIDAS - Proporciona um ambiente compartilhado de possíveis dúvidas, em que todos os envolvidos podem visualizar e prestar auxílio mútuo, assim, o aluno se torna parte ativa do processo e o Tutor participa ativamente, sempre compartilhando os devidos esclarecimentos.

- TIRA DÚVIDAS – Uma ferramenta eficaz, nela o aluno encaminha sua dúvida diretamente para o seu tutor, e após a resposta, tem a oportunidade de finalizar a demanda que abriu e avaliar o quanto foi satisfatório. Sempre que há dúvidas o Professor/Tutor é notificado para que nenhum aluno fique sem resposta.

- CHAT – Uma ferramenta síncrona, a fim de esclarecimentos imediatos quando ambos estão *online*, além disso, pode-se usar também o WHATSAAP corporativo.

- E-MAIL – Um meio de comunicação muito eficaz, de fácil acesso e que pode ser usado dentro e fora de uma plataforma de ensino.

- ATIVIDADES COLABORATIVAS (FÓRUMS DE DISCUSSÕES) – Local a ser trabalhado propostas de atividades e debates sobre o tema em questão, o aluno, além de expor seu ponto de vista, deve interagir com os colegas, a fim de concordar, discordar ou complementar o que foi colocado por ele. Esse tipo de atividade, além de estimular o trabalho em equipe, proporciona trocas de conhecimento, além de oportunizar que indivíduos de diferentes localidades e culturas distintas possam compartilhar experiências.

- AVISOS – Essa ferramenta possibilita ao aluno manter-se motivado e ciente das informações e prazos. Além da plataforma ser completa e ter a disposição todas as informações, orientações e cronogramas necessários para uma aprendizagem efetiva, o Tutor reforça todas essas informações através de avisos que ficam disponíveis e registradas no portal, sendo também encaminhado para o e-mail de cada usuário, todos, buscando minimizar as possibilidades de ausência de informações. (Dados da vivência da autora no processo)

A Participação em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) traz proximidade, uma vez que atuar nesse ambiente significa expressar pensamentos, tomar decisões, dialogar, trocar informações e experiências e produzir conheci-

mento. As interações por meio dos recursos disponíveis nesse ambiente, propiciam as trocas individuais e a constituição de grupos colaborativos que interagem, discutem problemáticas e temas de interesses comuns, pesquisam e criam produtos, ao mesmo tempo que se desenvolvem.

3. Professor(a) e aluno(a)

Atualmente a forma de aprendizagem tem acontecido num mundo dinâmico, no qual o contexto do estudante precisa ser levado em conta com todo o seu arsenal de conhecimento. Muito se tem falado que a verdadeira aprendizagem acontece quando o aluno aprende a aprender e reconstrói o conhecimento, formando conceitos sólidos sobre o mundo, o que vai lhe proporcionar meios de agir e reagir diante da realidade.

Segundo Santos (2008, p. 73-74), a aprendizagem significativa se dá por meio de sete atitudes citadas abaixo:

1. **Dar sentido ao conteúdo:** toda aprendizagem parte de um significado contextual e emocional.
2. **Especificar:** após contextualizar o educando precisa ser levado a perceber as características específicas do que está sendo estudado.
3. **Compreender:** é quando se dá a construção do conceito, que garante a possibilidade de utilização do conhecimento em diversos contextos.
4. **Definir:** significa esclarecer um conceito. O aluno deve definir com suas palavras, de forma que o conceito lhe seja claro.
5. **Argumentar:** após definir, o aluno precisa relacionar logicamente vários conceitos e isso ocorre por meio do texto falado, escrito, verbal e não verbal.
6. **Discutir:** nesse passo, o aluno deve formular uma cadeia de raciocínio pela argumentação.
7. **Levar para a vida:** o sétimo e último passo da (re) construção do conhecimento é a transformação. O fim último da aprendizagem significativa é a intervenção na realidade. Sem esse propósito, qualquer aprendizagem é inócua.

Sem dúvidas, um dos grandes desafios do processo de ensino e aprendizagem é manter o aluno motivado, pois toda aprendizagem exige esforço e dedicação e os alunos nem sempre estão dispostos a fazê-lo sem uma motivação. Sendo assim, para que o processo de ensino e aprendizagem mediado por ambientes virtuais seja efetivo, é válido levar em consideração a realidade do aluno, partir daquilo que ele já sabe, reforçá-lo, valorizá-lo e fazê-lo se sentir parte do processo de aprender, se posicionando como personagem principal nesse processo de aprendizagem.

Diante disso cabe ao professor:

- Motivá-los, se fazendo sempre presente.
- Propor desafios, a fim de o estimulá-los a se sentir capaz.
- Acompanhar a distância entre a linguagem utilizada na aula e a linguagem natural de cada aluno, levando em consideração as diferenças culturais.
- Oferecer o auxílio necessário diante das dúvidas e dificuldades.
- Proporcionar um ambiente compartilhado de ensino em que o aluno se sinta parte ativa.
- Colocar em prática o reconhecimento de pequenos esforços, avanços e sucessos.
- Assegurar que o aluno possa desenvolver sua autonomia, no estabelecimento de objetivos, na organização de tempo e no planejamento das ações que o conduzirá a busca por conhecimentos e descobertas.

Percebe-se que o papel do professor na criação de ambientes de ensino que estimulem a vontade de aprender do aluno é fundamental.

A atual realidade de educação apoiada por Ambientes Virtuais de Aprendizagem, trouxe dois novos atores sociais que são o professor coletivo e o aluno autônomo. Desse modo, para que haja efetividade nesta relação sob o ponto de vista da educação, surge o conceito de “mediação pedagógica”, no sentido de ser um processo de escolher para um dado contexto educacional e comunicacional, a melhor forma de gerir e produzir novas formas de ensinar e conhecer o mundo nos seus vários aspectos. (RIGO, 2014)

Com o uso de ambientes digitais de aprendizagem, redefine-se o papel do professor e do aluno, assim, ambos podem finalmente compreender a importância da parceria e colaboração mútua. De acordo com Bellonni (1999, p. 54), “a educação é e sempre foi um processo complexo que utiliza a medida de algum tipo de meio de comunicação como complemento ou apoio à ação do professor em sua interação pessoal e direta com os estudantes”

O professor estimula o aluno a descobrir novos significados para si mesmo ao incentivar o trabalho com problemáticas que fazem sentido naquele contexto e que possam despertar o prazer da escrita para expressar o pensamento, da leitura para compreender o pensamento do outro, da comunicação para compartilhar ideias e objetivos, da realização conjunta de produções e do desenvolvimento de projetos colaborativos. Desenvolve-se a consciência do que é lido para compartilhar ideias, saberes e sentimentos e não apenas para ser corrigido.

No processo de ensinar em ambientes digitais e interativos de aprendizagem, cabe ao professor/tutor organizar situações de aprendizagem, incentivar pesquisas e a busca por conhecimento, planejar e propor atividades individuais e colaborativas, a fim de que o aprendiz exercite seu senso crítico e trabalho em equipe, disponibilizar materiais de apoio com o uso de múltiplas mídias e linguagens, atuar como mediador e orientador do aluno, procurando identificar suas representações de pensamento, fornecer informações relevantes, incentivar a busca de diversas fontes de informações e a realização de experimentações, estimular a

reflexão, favorecer a formalização de conceitos, propiciar a interação e a aprendizagem significativa do aluno.

Aprender em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) é se planejar, apresentar ações, receber, selecionar e compartilhar informações, estabelecer conexões com todos os demais envolvidos, pensar sobre o processo em desenvolvimento, desenvolver a autonomia e a competência de resolver problemas em grupo, selecionar, organizar e contextualizar as informações recebidas.

Conforme Moran:

As mudanças na educação dependem também dos alunos. Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Alunos motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajudá-los melhor. Alunos que provêm de famílias abertas, que apoiam as mudanças, que estimulam afetivamente os filhos, que desenvolvem ambientes culturalmente ricos, aprendem mais rapidamente, crescem mais confiantes e se tornam pessoas mais produtivas. (2000, p.17-18)

O autor ainda diz que “somente podemos educar para a autonomia, para a liberdade com processos fundamentalmente participativos, interativos, libertadores, que respeitem as diferenças, que incentivem que apoiem orientados por pessoas e organizações livres”. (MORAN, 2000, p. 16).

Sendo assim, para que o processo de aprendizagem seja realizado de forma efetiva nessa modalidade de ensino, é necessário que a autonomia seja concebida e desenvolvida, para que haja a capacidade de tomada de decisões conscientes de sua abrangência sociocultural, histórica e interdependente, nos mais diferentes contextos de ensino e aprendizagem.

Algumas ações dos alunos sinalizam que houve promoção de autonomia, tais como:

- Agir de maneira responsável e atento.
- Ser capaz de estabelecer objetivos e metas com clareza e consciência.
- Definir estratégias, a fim de alcançar seus objetivos e metas.
- Pesquisar soluções para possíveis problemas e dificuldades que venham a surgir.
- Usar os recursos que a tecnologia proporciona como ferramentas para refinar habilidades e auxiliar na resolução de questões.
- Desenvolver habilidades de pesquisa para avaliar a qualidade das informações pautadas.
- Exercitar a capacidade de realizar diferentes ações simples ou complexas, de maneira individual ou colaborativa.
- Explorar e desenvolver fluência no uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, bem como nas diferentes linguagens e gêneros que são apresentadas.

- Desenvolver estratégias de busca de conhecimento, sozinho, em pares ou em grupos.

Dessa maneira, podemos dizer que as tecnologias da informação e comunicação podem contribuir significativamente no contexto da Educação apoiada por Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), cabendo ao professor conhecer e avaliar o potencial das diversas mídias ao seu alcance e oportunizar o uso consciente por seus alunos, com o objetivo de envolvê-los e apoiá-los na construção do conhecimento. (MORAN, 2000)

Considerações finais

O advento da tecnologia e suas aplicações diversas, e o incremento dos modelos de comunicação mais interativos voltados para educação na modalidade à distância, vem evoluindo rapidamente.

O presente artigo buscou enumerar as vantagens que o uso desses recursos tem permitido nessa modalidade de ensino, o que oportuniza maior independência de tempo e de espaço, além de flexibilidade das relações nos processos de ensinar e aprender. Os diversos avanços das tecnologias de informação e comunicação abriram novas possibilidades para a educação apoiada pelos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), que são acessados via internet, através de uma relação interativa entre alunos e professores, alunos e tutores.

Foram analisados os processos de mudança e a construção de autonomia no desenvolvimento de atividades relacionadas ao ensino-aprendizagem *online*, ressaltando os desafios dessa modalidade de ensino, tais como a questão de manter o aluno motivado. Discutiu-se o uso de games aplicáveis ao processo de ensino e aprendizagem para se estabelecer a motivação na busca pelo conhecimento, promovendo uma combinação de elementos atrativos, objetivos intrínsecos, recompensas e fatores psicológicos. Vale destacar que os jogos digitais são formas de entretenimento bastante populares, e tal popularização ocorreu graças as suas características de descontrair, divertir, motivar e engajar o usuário a aprender, superar obstáculos e resolver problemas. O uso de games pode desenvolver habilidades como apresentação e solução de um conflito, com o propósito de estimular à competição e a cooperação, influenciado na recompensa baseada em pontos e reconhecimento.

Abordamos e discutimos o papel do aluno e do professor nessa modalidade de ensino, também buscamos descrever os profissionais que são necessários para que o processo de ensino se torne efetivo, como também, algumas ferramentas e canais de comunicação que propiciam ampla interação entre os envolvidos, e as vantagens que cada uma oferece.

Estas breves considerações indicam e reforçam o quanto é grande o potencial da tecnologia e da internet para a educação, e o quanto os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), podem contribuir para um ensino acessível e eficaz e, por consequência, os benefícios para aqueles que dele usufruem.

Uma vez, muito antes do advento da tecnologia, Paulo Freire disse sobre a educação, que “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (1987, p. 54). Podemos dizer que hoje, os ambientes virtuais de aprendizagem são parceiros nesse processo de mediação de conhecimento, graças às valiosas ferramentas de interação disponíveis. Eles auxiliam as práticas de ensino e aprendizagem, complementando-as, servindo de mais um recurso nos processos de ensino/aprendizagem, no processo contínuo de educar a si mesmo e aos outros.

Referências

ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. Um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.

BELLONI, M. L. **Educação a distância**. Campinas: Autores Associados, 1999.

BLIKSTEIN, Paulo e ZUFFO, Marcelo K. As Sereias do Ensino Eletrônico. In SILVA, Marco (org.). **Educação Online**. São Paulo, Edições Loyola: 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

MAIA, Carmem; MATTAR, João. **ABC da EaD: a educação a distância hoje**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

RIGO, Rosa Maria. **Mediação pedagógica em ambientes virtuais de aprendizagem**. Institucional Repository PUC-RS, 2014. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/7083> Acesso em: 12 mar. 2022.

SANTOS, Júlio César F. **Aprendizagem Significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor**. 2. ed. Porto Alegre, Rio Grande: Editora Mediação Distribuidora e Livraria Ltda, 2008. Disponível em: <http://juliofurtado.com.br/papeldoprof.pdf> Acesso em 18 de agosto, 2020.

- Cristiane Aparecida do Nascimento – Professora/Tutora do EaD do UNIARAXÁ