PROPOSTA DE MELHORIA NA PLATAFORMA DE ENSINO A DISTÂNCIA EM UMA IES NO ESTADO DO TOCANTINS

Rúbia Caetano Cardoso

Dooutorando em Ciências Contábeis e Administração, Fucape Business School, Vitória-ES

Brasil, rubiacaetano9@gmail.com

Resumo

Este manuscrito técnico aborda os obstáculos enfrentados pelas escolas ao implementar plataformas de ensino à distância (EAD) que buscam estimular a participação ativa dos estudantes e promover a aprendizagem independente. Exploramos questões ligadas à tecnologia, design educacional, engajamento dos alunos e métodos de ensino-aprendizagem. Além disso, compartilhamos estratégias e práticas eficazes adotadas por instituições e profissionais de tecnologia educacional para superar esses desafios. O documento técnico tem como objetivo contribuir para aprimorar a qualidade do ensino online, oferecendo insights valiosos para professores, desenvolvedores de plataformas EAD e profissionais do campo da educação.

Palavras-chave: Educação a distância, Plataformas de EAD, Participação dos Alunos, Aprendizagem Autônoma

1. GESTÃO NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR

As Instituições de Ensino Superior, são entidades que buscam a eficácia é eficiência nas suas gestões, por estarem sob constante pressão crítica para alcançar resultados com qualidade, que pode ter êxito através do engajamento dos seus funcionários e colaboradores para uma melhor prestação de serviço.

A perspectiva de mudança nas IES, se torna um fator contínuo para atender os anseios dos seus clientes, que a cada dia exigem um nível maior de conhecimentos por partes de seus funcionários. E a dificuldade a cada dia de acarear mais clientes faz se reestruturar seus processos interno de organização de forma consistente para que se possa agregar mais valores, fazendo com que o setor busque aprimorar sua forma de gerenciar e se adaptar a evolução.

A partir da cultura organizacional da literatura disponível parece servir como uma ferramenta estratégica e competitiva para ajudar os líderes a se tornarem mais eficazes (Ahmed et al., 2017; Aldhaheri, 2017; Burhanuddin, 2019), mas pesquisas menos empíricas abordaram diretamente a relação entre cultura organizacional e eficácia gerencial.

As IES estão enfrentando agora um novo modo de ação, adoção de abordagem padrão, que considera essas empresas como um grupo incompleto, locais de trabalho conectados e emergentes como sistemas de informação em mudança e redes interconectadas, ambos podem ajudar a atender a necessidade de estabelecer um sistema bom e necessário, para isso insistir em equipamento adequado. O controle é expresso por meio de processos. Uma das formas que oferece as melhores condições para a realização de mudanças nessas empresas, pelas suas características específicas como oferecendo condições mais vantajosas a pequenas e médias empresas que demonstrem boas práticas.

1.1EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EaD)

A educação a distância (EaD) tem se consolidado como uma modalidade educacional significativa, especialmente com o avanço das tecnologias de informação e comunicação (TIC). Historicamente, a EaD surgiu como uma alternativa para superar barreiras geográficas e oferecer educação para indivíduos que, por diversas razões, não poderiam participar de cursos.

A EaD é definida como uma modalidade educacional na qual a mediação pedagógica ocorre através do uso de tecnologias de informação e comunicação, permitindo que estudantes e professores desenvolvam atividades educativas em locais e tempos diversos (Moore e Kearsley, 2005). Essa modalidade é caracterizada pela flexibilidade, acessibilidade e capacidade de alcançar um número maior de alunos, independentemente de suas localidades.

A EaD passou por várias fases de desenvolvimento, desde a correspondência escrita até as modernas plataformas online. Inicialmente, os cursos eram oferecidos por correspondência, com materiais impressos enviados pelo correio. Com o advento da internet, a EaD evoluiu para incluir ambientes virtuais de aprendizagem, que oferecem uma vários benefícios e desafios.

Os benefícios da EaD são amplamente reconhecidos. Ela permite a democratização do acesso à educação, proporcionando oportunidades para indivíduos que, de outra forma, seriam excluídos do sistema educacional tradicional (Siemens, 2005). Além disso, a EaD oferece flexibilidade para que os alunos possam estudar em seus próprios horários.

No entanto, a EaD também enfrenta desafios significativos. A falta de interação presencial pode levar ao isolamento dos alunos e a uma menor motivação (Moore e Kearsley, 2005). Além disso, a necessidade de autogerenciamento e disciplina por parte dos alunos é maior desafio. Para superar esses desafios, é essencial promover a participação ativa dos alunos. A participação ativa envolve os alunos de forma interativa e colaborativa, o que é crucial para sucesso da aprendizagem a distância. Bonwell e Eison (1991) destacam que a participação ativa

pode ser promovida através de métodos como discussões em grupo, aprendizagem baseada em tecnologias aprimoradas.

As TIC desempenham um papel fundamental na EaD. Plataformas de gestão de aprendizagem (LMS) como Moodle e BlackBoard facilitam a administração e a entrega de cursos online. Tecnologias emergentes, como realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR), oferecem novas possibilidades para criar ambientes de aprendizagem imersivos e interativos.

A EaD representa uma transformação significativa no campo da educação, proporcionando acesso e flexibilidade sem precedentes. No entanto, é crucial abordar os desafios associados à falta de interação presencial e à necessidade de autogerenciamento dos alunos. A promoção da participação ativa e o uso eficaz das TIC são essenciais para a excelência dos serviços oferecidos.

A participação ativa dos alunos é fundamental para o sucesso da educação a distância (EAD). Diversos estudos têm investigado como promover essa participação, identificando métodos eficazes e destacando desafios e oportunidades. Bonwell e Eison (1991): Definem a participação ativa proporciona melhores atitudes e avanço no raciocínio e na redação dos alunos. O modelo de Comunidade de Investigação, desenvolvido por Garrison, Anderson e Archer (2000), é amplamente utilizado para entender a dinâmica da participação ativa em ambientes online. Este modelo identifica três componentes principais: presença social, presença cognitiva e presença de ensino.

O fortalecimento de comunidades de aprendizagem online, onde os alunos podem

interagir, colaborar e a participação ativa dos alunos na EAD é essencial para o sucesso educacional, é um conceito amplamente discutido na literatura educacional. A participação

ativa envolve o engajamento dos alunos em atividades que promovem a interação, a colaboração e a aplicação prática do conhecimento.

CASO DE ESTUDO: Uma Instituição de Ensino Superior localizada na região Sul no Estado do Tocantins
Informações de 2022, segundo seu Balanço Social Instituição de caráter pública municipal

Cursos aprovados:17

Números de alunos matriculados :3.499 Servidores:530

Docentes: 254

RELATOS DAS PRICIPAIS DIFICUDADES ENFRENTADA PELA IES NA MODALIDADE EAD

A IES sempre tentou estabelecer disciplinas em EAD, porém muitas dificuldades desde o treinamento dos docentes e aceitação dos alunos, com o acontecimento da pandemia COVID19, em questão de horas ficou decidido que todas as aulas seriam de forma remota, foi um caos eu como professora na IES e assim como demais colegas não tínhamos treinamento, e simplesmente aconteceu, em consequência final do semestre presenciamos a desistência dos alunos em todos os cursos, e avaliação foi negativa desde a plataforma e o engajamento dos alunos nas atividades. No entanto, apesar dos benefícios oferecidos pela EAD, como flexibilidade de horários e acesso a uma variedade de recursos online, o sistema e plataforma ainda enfrenta desafios significativos em promover a participação ativa dos alunos e incentivar a aprendizagem autônoma.

AÇOES E SUGESTÕES FORMULADAS

1.Análise e Planejamento Inicial

1.1. Diagnóstico das Necessidades Educacionais:

Realizar uma análise das necessidades educacionais da instituição, identificando as lacunas e desafios específicos no contexto atual da EAD.

Envolver todas as partes interessadas, incluindo administradores, docentes, alunos e desenvolvedores de tecnologia, para coletar informações e obter uma compreensão abrangente das necessidades.

Neste cenário, a prioridade para as instituições de ensino e os profissionais de tecnologia educacional é implementar plataformas de ensino a distância que não só forneçam conteúdo educativo, mas também incentivem ativamente a participação dos alunos e estimulem a aprendizagem independente. Essas plataformas devem ser capazes não apenas de simular o ambiente tradicional da sala de aula, mas também oferecer uma experiência de aprendizagem personalizada, adaptada às necessidades e estilos individuais de cada aluno.

O objetivo deste manuscrito técnico é propor sugestões para lidar com os desafios encontrados na implementação de plataformas EAD que promovam a participação ativa dos alunos e incentivem a aprendizagem autônoma. Além disso, busca-se apresentar estratégias e soluções inovadoras para superar tais obstáculos, com base em boas práticas e experiências bem-sucedidas de instituições educacionais e profissionais da área de tecnologia educacional.

1.2. Definição de Objetivos e Metas:

Estabelecer objetivos claros e mensuráveis para a implementação da plataforma EAD, focando na participação ativa dos alunos e na promoção da aprendizagem autônoma.

Definir indicadores de desempenho que permitam avaliar o progresso e o sucesso da implementação.

2. Seleção e Customização da Plataforma

2.1. Avaliação de Plataformas de EAD:

Analisar as opções de plataformas de gestão de aprendizagem (LMS) disponíveis, como Moodle, Blackboard, e outras, considerando suas funcionalidades, usabilidade e suporte técnico.

Selecionar a plataforma que melhor se alinha com as necessidades identificadas e os objetivos estabelecidos.

2.2. Customização e Integração de Tecnologias:

Customizar a plataforma escolhida para atender às especificidades da instituição, incluindo a integração de ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona, fóruns de discussão, e recursos multimídia.

Implementar tecnologias emergentes, como realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR), para criar ambientes de aprendizagem imersivos e interativos.

3. Capacitação e Desenvolvimento de Competências

3.1. Treinamento de Docentes:

Desenvolver programas de capacitação para docentes, focados em técnicas de ensino ativo e uso eficaz das TIC.

Oferecer workshops e sessões de treinamento contínuo para garantir que os docentes estejam confortáveis e proficientes com a nova plataforma e as ferramentas tecnológicas.

3.2. Preparação dos Alunos:

Fornecer tutoriais e guias de uso para os alunos, ajudando-os a navegar na plataforma e utilizar as ferramentas disponíveis.

Promover sessões de orientação para familiarizar os alunos com as expectativas e práticas de aprendizagem ativa no ambiente EAD.

4. Design Instrucional e Desenvolvimento de Conteúdo

4.1. Planejamento de Atividades Interativas:

Desenvolver atividades de aprendizagem que promovam a participação ativa, como discussões em grupo, estudos de caso, projetos colaborativos e quizzes interativos. Incorporar metodologias como aprendizagem baseada em problemas (PBL) e a gamificação para aumentar o engajamento dos alunos.

4.2. Criação de Conteúdo Multimídia:

Produzir materiais didáticos em diversos formatos (vídeos, podcasts, infográficos) para atender a diferentes estilos de aprendizagem.

Utilizar ferramentas de autoria para criar módulos de aprendizagem interativos e envolventes.

5. Implementação e Monitoramento

5.1. Lançamento da Plataforma:

Implementar a plataforma de forma gradual, iniciando com um grupo piloto para identificar e resolver possíveis problemas antes de um lançamento completo.

Garantir suporte técnico contínuo para docentes e alunos durante a fase de implementação.

5.2. Monitoramento e Avaliação:

Utilizar os indicadores de desempenho definidos na fase de planejamento para monitorar o progresso e a eficácia da plataforma.

Coletar feedback regularmente de docentes e alunos para identificar áreas de melhoria e ajustar a abordagem conforme necessário.

6. Melhoria Contínua

6.1. Revisão e Ajustes:

Realizar revisões periódicas do desempenho da plataforma, incorporando feedback e dados de uso para fazer ajustes contínuos.

Atualizar a plataforma com novas funcionalidades e tecnologias à medida que se tornam disponíveis.

6.2. Pesquisa e Desenvolvimento:

Investir em pesquisa contínua sobre métodos e tecnologias de ensino a distância, mantendo-se atualizado com as melhores práticas e inovações no campo.

Resultados Esperados

Aumento do Engajamento dos Alunos.

Com a utilização de metodologias de aprendizagem ativa, como discussões em grupo e aprendizagem baseada em problemas, espera-se um aumento substancial no engajamento dos alunos. A integração de elementos de gamificação e tecnologias emergentes como realidade aumentada e virtual também contribuirá para tornar as atividades de aprendizagem mais atraentes e motivadoras.

Melhoria da Qualidade Educacional:

A personalização do ensino através de plataformas que utilizam inteligência artificial para adaptar conteúdos e atividades às necessidades individuais dos alunos, deverá resultar em uma melhoria na qualidade da educação oferecida. Isso permitirá uma abordagem mais centrada no aluno, promovendo um aprendizado mais profundo e significativo.

Redução da Taxa de Evasão:

A implementação de estratégias que incentivem a participação ativa e o suporte contínuo aos alunos deverá contribuir para a redução das taxas de evasão nos cursos EAD. Ao sentir-se mais engajados e apoiados, os alunos tendem a permanecer nos cursos e concluir seus estudos com sucesso.

Desenvolvimento de Habilidades Autônomas:

Ao promover a aprendizagem autônoma, espera-se que os alunos desenvolvam habilidades importantes de autogerenciamento, planejamento e autorregulação. Essas habilidades são cruciais não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para o desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos.

Aprimoramento da Interatividade e Colaboração:

Plataformas de ensino a distância que integram ferramentas de comunicação tanto síncronas quanto assíncronas, juntamente com a formação de comunidades de aprendizagem online,

devem melhorar a interatividade e a colaboração entre os estudantes. Isso resultará em um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e cooperativo, facilitando a troca de conhecimentos e experiências.

Flexibilidade e Acessibilidade:

A Flexibilidade inerente ao ensino a distância permitirá que um número maior de pessoas, independentemente de onde estejam localizadas geograficamente ou dos compromissos pessoais e profissionais que tenham, tenha acesso à educação de alta qualidade. Isso ajudará na democratização do ensino e na inclusão educacional.

Observação Final

A integração de plataformas de ensino a distância que estimulem a participação ativa dos estudantes e incentivem a aprendizagem independente pode revolucionar o cenário educacional, tornando-o mais acessível, interativo e centrado no aluno. Ao adota uma abordagem estratégica e colaborativa, envolvendo todos, e fazendo uso de tecnologias avançadas, as instituições educacionais têm a capacidade de proporcionar experiências de aprendizado mais envolventes e eficazes. Os resultados esperados englobam um maior engajamento dos alunos, melhoria na qualidade do ensino, diminuição da taxa de abandono escolar e desenvolvimento de habilidades autônomas, contribuindo para a formação de indivíduos mais bem preparados para os desafios do mundo atual.

REFERÊNCIAS

Ahmed, A. Al-A., Singh, SK, Moza, Al-N. e Sohal, AS (2017), "Gestão da mudança através da liderança: o papel mediador da cultura organizacional", International Journal of Organizational Analysis, Vol. 25 nº 4, pág. 723-739, doi: 10.1108/IJOA-01-2017-1117.

Aldhaheri, A. (2017), "Inteligência cultural e estilo de liderança no setor educacional", International Journal of Educational Management, Vol. 31 nº 6, pp. 718-735, doi: 10.1108/IJEM-05-2016-0093.

Archer, W., Garrison, D. R., & Anderson, T. (2000). The textuality of computer mediated communication: Consequences for the use of CMC in education. Unpublished Manuscript.

BONWELL, C.C; EISON, J.A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report N. 1. Disponível em http://bit.ly/2k6i5Aw. Burhanuddin, B. (2019). "A escala a da cultura organizacion da cultura organizacional escolar na Indonésia", International Journal of Educational Management, Vol. 33 nº 7, pp. 1582-1595, doi:10.1108/IJEM-01-2018-0030.

GARRISON, D.R. ANDERSON, T.; ARCHER W. Critical inquiry ins a text. Based encironment: computer conferencing in higher education. The internet and higher education, v.2-3. p.87-105, 2000.

https://www.unirg.edu.br/arquivos/documentos/unirg/2024/Balanc%CC%A7o%20Social 1.pdf

Moore e Kearsley, 2005). Moore, M. G. & Kearsley, G. (2005). Distance education: a systems view. Belmont, CA: Thomson Wadsworth.

NETTO, Carla; GUIDOTTI, Viviane; DOS SANTOS, Pricila Kohls. A evasão na EaD:investigando causas, propondo estratégias. In: Congresos CLABES. 2012.

OLIVEIRA, WP de; BITTENCOURT, Wanderley José Mantovani. A evasão na EaD uma análise sobre os dados e relatórios, ano base 2017, apresentados pelo Inep, UAB e Abed. Educação Pública, v. 20, n. 3, 2020.

Siemens, 2005 SIEMENS, George. Connectivism: Learning as network-creation.ASTD Learning News, v. 10, n. 1, p. 1-28, 2005.