

## **Ensino a Distância no Politécnico de Setúbal**

### **Clarificação de conceitos e exemplos de atividades**

#### **Âmbito**

O *Ensino a Distância* (E@D) constitui uma via importante de modernização, diversificação e ampliação da oferta formativa das instituições do ensino superior. O Politécnico de Setúbal tem vindo a traçar um caminho na inclusão da componente de E@D na oferta formativa, por via da inclusão desta componente em Unidades Curriculares (UC), com a criação de ciclos de estudo na modalidade *b-Learning*. Torna-se fundamental continuar a desenvolver esforços no sentido de uma integração crescente dos princípios pedagógicos da educação a distância, através do recurso a metodologias de ensino e de aprendizagem e avaliação coerentes e da conceção de materiais educativos digitais e de planos curriculares ajustados a esta modalidade de ensino. Este documento foi concebido pelo grupo de trabalho para o Ensino a Distância do Instituto Politécnico de Setúbal<sup>1</sup>, baseou-se nas *Orientações Gerais sobre o Ensino a Distância* de 2020 e pretende ser um contributo na clarificação de alguns dos aspetos associados ao E@D.

#### **Ensino E@D: características e modalidades de aulas**

O E@D<sup>2</sup> pode ser definido como o ensino predominantemente ministrado com separação física entre os participantes no processo educativo, designadamente docentes e estudantes, em que:

- A interação e participação são tecnologicamente mediadas e apoiadas por equipas online de suporte académico e tecnológico;
- O desenho curricular é orientado para permitir o acesso sem limites de tempo e lugar aos conteúdos, processos e contextos de ensino e aprendizagem;
- O modelo pedagógico é especialmente concebido para o ensino e a aprendizagem em ambientes virtuais.

*Decreto-Lei n.º 133/2019 art. 3º*

---

<sup>1</sup> Criação do grupo de trabalho - Despacho n.º 23/Presidente/2023 de 22 de maio de 2023.

<sup>2</sup> O ensino a distância não exclui a utilização da sala de aula tradicional. A definição de ensino a distância é mais vasta que a de *e-Learning*.

O E@D deve assumir-se como uma alternativa de qualidade à modalidade presencial e não apenas como uma mera reprodução ou paralelo do mesmo. De resto, esta prioridade foi já refletida nas linhas orientadoras para uma estratégia de inovação tecnológica e empresarial para Portugal 2018-2030, aprovadas pela [Resolução do Conselho de Ministros n.º 25/2018](#), de 8 de março, bem como na Iniciativa Nacional Competências Digitais e.2030 - INCoDe.2030, aprovada pela [Resolução do Conselho de Ministros n.º 26/2018](#), de 8 de março. A aprovação do regime jurídico do ensino superior ministrado à distância foi posteriormente publicado no [Diário da República n.º 168/2019, Série I](#), de 03 de setembro.

A gestão de variáveis como *o tempo e o lugar* proporcionado pelo ensino à distância possibilita que os/as estudantes possam desenvolver o seu percurso formativo ao ritmo que melhor se compatibiliza com as suas necessidades. Este objetivo impõe uma nova abordagem pedagógica, mas representa também uma oportunidade para introduzir inovações a nível curricular que atendam às necessidades dos/as destinatários/as tendo em vista a valorização de percursos de aprendizagem personalizados e adaptados às concretas necessidades de formação do/a estudante.

Importa, pois, no âmbito do E@D, que sejamos capazes de distinguir o carácter de ***aula síncrona***, do de ***aula assíncrona***. Assim, ***aula síncrona*** é aquela que é desenvolvida em tempo real e que permite aos/às estudantes interagirem online com os/as seus/suas docentes e com os seus pares para participarem nas atividades letivas (exemplos: videoconferência, chat...).

Já ***aula assíncrona*** é desenvolvida em tempo efetivo, só que a comunicação entre docente e estudante é realizada em tempos diferentes, não exigindo a participação simultânea (em tempo real) dos/as envolvidos/as. Os/As estudantes acedem a recursos educativos e formativos e a outros materiais curriculares disponibilizados numa plataforma de aprendizagem online, bem como a ferramentas de comunicação que lhes permitem estabelecer interação com os seus pares e docentes , em torno das temáticas em estudo. Como exemplo das ferramentas assíncronas mais tradicionais temos: e-mail, fóruns de discussão, trabalhos colaborativos.

Considera-se ainda importante diferenciar ***trabalho autónomo***, aquele que é definido pelo/a docente e realizado pelo/a estudante sem a presença ***ou intervenção daquele*** e a ***aula assíncrona*** que, como explanado antes, pressupõe sempre a intervenção do/a docente no espaço de aprendizagem apesar dos momentos de interação serem diferentes.

As horas das aulas síncronas e assíncronas são contabilizadas como horas de contacto para o total de horas da UC.

## Exemplos de atividades para aulas síncronas e assíncronas

Atividades	Síncronas	Assíncronas	Descrição
Leitura e discussão em Fóruns			Atribuir leituras específicas e criar fóruns de discussão online onde os/as estudantes podem colocar as suas reflexões, fazer perguntas e responder às contribuições dos seus pares. <a href="https://www.perusall.com/">https://www.perusall.com/</a> - Perusall Moodle Mteams
Trabalhos Escritos			Solicitar que os/as estudantes escrevam ensaios, relatórios, entre outros, sobre tópicos relevantes e compartilhem os seus trabalhos através da plataforma online. Moodle Mteams
Glossário de conceitos e Mapas mentais			Solicitar aos/às estudantes a criação de glossário de conceitos (individual ou colaborativo) e/ou mapas mentais/conceptuais sobre conteúdos chave da UC. <a href="https://www.popplet.com/">https://www.popplet.com/</a> - <a href="https://coggle.it/">https://coggle.it/</a> - Moodle
Vídeo-Aulas gravadas			Gravar aulas em vídeo nas quais o/a docente explica conceitos chave e forneça exemplos. Os/As estudantes podem assistir aos vídeos no seu próprio ritmo de aprendizagem, espaço e tempo. <a href="https://www.openshot.org/pt/">https://www.openshot.org/pt/</a> - <a href="https://clipchamp.com/pt-br/video-editor/">https://clipchamp.com/pt-br/video-editor/</a> - <a href="https://genial.ly/pt-br/">https://genial.ly/pt-br/</a> -
Avaliações Online (Quizzes)			Criar questionários ou testes online que os/as estudantes possam completar nos seus próprios horários e espaços, para verificarem a sua compreensão do conteúdo. Moodle <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a> - <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a> -
Atividades colaborativas			Usar ferramentas colaborativas online, como documentos compartilhados, onde os/as estudantes podem colaborar em projetos em grupo ou na resolução de problemas em grupo. Por exemplo, no moodle: i) criação de uma página Wiki e contributos para uma página; ii) adicionar a uma Base de Dados conceitos e descrições; iii) Fóruns online para partilha e reflexão de determinados tópicos, entre outros.

			<p>Outras ferramentas que podem ajudar na criação de atividades colaborativas:</p> <p>Paddlet <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>; Mural <a href="https://www.mural.co/use-case/online-whiteboard">https://www.mural.co/use-case/online-whiteboard</a>;</p> <p>Miro <a href="https://miro.com/">https://miro.com/</a>; GitHub <a href="https://github.com/github">https://github.com/github</a>; Wakelet <a href="https://wakelet.com/">https://wakelet.com/</a>; FLIP <a href="https://info.flip.com/">https://info.flip.com/</a></p>
Avaliação por pares			<p>Configurar atividades de revisão entre pares, onde os/as estudantes reveem e avaliam o trabalho dos/as seus/suas colegas, promovendo a aprendizagem colaborativa e a autorreflexão.</p> <p>Moodle  moodle@IPS Mteams </p>
Discussões em grupo			<p>Dividir os/as estudantes em pequenos grupos (breakrooms) durante uma aula síncrona para discutir um tópico específico. Os grupos podem então apresentar as suas conclusões ou debater diferentes pontos de vista com a turma.</p>
Simulações			<p>Utilizar simulações online ou jogos educacionais que permitam aos/as estudantes experimentar conceitos num ambiente virtual.</p>
Debates			<p>Organizar debates, onde os/as estudantes defendem diferentes posições sobre um tema, promovendo o pensamento crítico e a argumentação.</p>
Estudos de caso			<p>Apresentar um estudo de caso real relacionado ao tópico em discussão e pedir aos/as estudantes que analisem, discutam soluções e compartilhem as suas conclusões com a turma.</p>
Quizzes Interativos			<p>Usar ferramentas de quizz online (moodle, kahoot, mentimeter, slido, entre outras) para realizar perguntas e respostas em tempo real. Esta pode ser uma forma eficaz de avaliar o entendimento dos/as estudantes sobre o conteúdo.</p>
Ensino entre pares			<p>Propor a alguns/mas estudantes que assumam temporariamente o papel de docentes para explicar um conceito específico aos/as colegas, incentivando a compreensão profunda e a capacidade de comunicação.</p>
Brainstorming			<p>Promover sessões de brainstorming para gerar ideias sobre um problema específico. Os/As estudantes podem contribuir com ideias em tempo real por meio do chat ou de uma plataforma colaborativa (TEAMS ou ZOOM).</p>
Sessões de feedback às atividades			<p>Promover sessões com os/as estudantes para dar feedback às atividades propostas.</p>

### Relação entre atividades síncronas e assíncronas

O planeamento de um módulo ou UC para funcionar em E@D pode, e deve, prever aulas síncronas e aulas assíncronas, assim como a continuidade de atividades entre estas duas

tipologias de aulas. O desenho da formação deve ter em conta diversidade de atividades que permita aos/as estudantes ter acesso a diferentes formas de aquisição de competências, mas também estimular a sua aprendizagem minimizando a desmotivação associada à distância. **As atividades assíncronas** devem estimular o trabalho sobre os recursos disponibilizados e a colaboração entre estudantes permitindo criar mecanismos de entreajuda e aumentar os níveis motivacionais de cada um/a. **As atividades síncronas** devem promover a discussão conjunta sobre o trabalho colaborativo desenvolvido, com a participação de estudantes e do/a docente. Estas atividades síncronas podem ainda configurar oportunidades para os/as estudantes superarem as suas dúvidas ou para proporcionar feedback atempado do/a docente às atividades desenvolvidas.

### Avaliação contínua no E@D

A avaliação desempenha um papel importante no processo de ensino e aprendizagem devendo ser uma parte integrante desse processo. A **avaliação das aprendizagens** (avaliação sumativa) corresponde a um processo pontual, planeado e calendarizado de recolha e interpretação de evidências sobre a aprendizagem realizada. Além disso, é fundamental desenvolver a **avaliação para as aprendizagens** (avaliação formativa), permitindo ao/à estudante receber o *feedback* dos aspetos a melhorar e ao/à docente tomar decisões para apoiar e regular o ensino e a aprendizagem. Embora com propósitos e momentos de operacionalização distintos, estas duas modalidades de avaliação são complementares.

O modo como se perspetiva a avaliação depende dos objetivos de aprendizagem e do contexto específico em que ela ocorre. No *E@D*, tanto as atividades síncronas como as assíncronas podem, e devem, ser integradas em ambas as modalidades de avaliação anteriormente referidas. É importante encontrar um **equilíbrio entre atividades síncronas e assíncronas na avaliação**, devendo a sua escolha ser adaptada às necessidades dos/as estudantes e à estrutura do curso/da UC.

30/10/2023

Pel/o Grupo de trabalho E@D

Assinado por: **Catarina Raquel Santana Coutinho Alves Delgado**  
Num. de Identificação: 08118258  
Data: 2023.10.31 19:17:41+00'00'

Catarina Delgado

(Pró-Presidente do IPS)