

DISSEMINAÇÃO DA CULTURA DIGITAL NO ENSINO SUPERIOR: PROGRAMA DE LETRAMENTO DIGITAL PARA DOCENTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL DA BAHIA

THE DISSEMINATION OF A DIGITAL CULTURE IN HIGHER EDUCATION: THE A DIGITAL LITERACY
PROGRAM FOR UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL DA BAHIA'S FACULTY

Ivana Maria Schnitman (Universidade Federal do Sul da Bahia/UFSB – ivanaufsb@gmail.com)

Resumo:

O modelo pedagógico da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB) privilegia o uso de metodologias ativas de ensino e aprendizagem fortemente associadas ao uso de tecnologias digitais interativas. No entanto, a prática docente no uso de tecnologias digitais se constitui em um grande desafio, uma vez que práticas pedagógicas com uso de recursos digitais exigem competências distintas das tradicionalmente desempenhada nas práticas docentes. Esta realidade indica a necessidade da reorientação da atividade docente para práticas de uso de dispositivos digitais. O Programa de Letramento Digital Docente da UFSB pretende contribuir para a superação deste desafio, auxiliando os docentes da universidade a aperfeiçoar suas competências e habilidades para a incorporação crítica e consciente das tecnologias digitais interativas em suas práticas pedagógicas. Para tanto, a universidade vem desenvolvendo atividades teórico-práticas voltadas para a difusão do uso de recursos digitais no cotidiano docente da UFSB. Este artigo pretende apresentar a proposta do Programa de Letramento Digital para Docentes (PLDD), iniciativa que visa atualizar a prática docente, a fim de preencher a demanda por competências e habilidades requeridas de um educador do Ensino Superior do século XXI, em termos de usos das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) para mediar a aprendizagem.

Palavras-chave: Letramento Digital, cultura digital, prática docente

Abstract:

The UFSB's pedagogical model privileges the use of active learning methodologies strongly associated to the use of digital interactive technologies. However, the teaching practices using digital technologies constitute one of the biggest challenges, considering that pedagogical practices with the use of digital resources requires competencies distinct from the traditionally performed by faculty. These reality indicates the need to reorient teaching to incorporate digital resources into their practice. The Digital Literacy Program for Faculty in Higher Education of UFSB intends to contribute to overcome this challenge, supporting university faculty to perfect their competencies and abilities to incorporate critically and consciously the digital interactive into their practice. For that reason, the university is developing a program focusing on the diffusion of the uses of digital resources in the daily-basis UFSB's faculty teaching practices. This papers is an attempt to present a Digital Literacy Program for Faculty in Higher Education, initiative that intends to update faculty teaching skills in order to fulfill the competencies and abilities required from a 21st century higher education faculty in terms of uses of Information and Communication Technologies (ICT) to mediate learning.

Palavras-chave: Digital Literacy, digital culture, teaching practice

1. Introdução

A preocupação com a expansão da educação superior no Brasil levou a elaboração de programas como Universidade para Todos (PROUNI), o qual criou várias universidades, dentre elas, a Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB). Esta universidade nasce sob a orientação filosófica de pensadores como: Anísio Teixeira, Paulo Freire, Boaventura de Souza Santos, Milton Santos e Pierre Lévy, onde uma universidade é vista essencialmente como uma “instituição social destinada à formação de sujeitos críticos, conscientes, emancipados e participativos, bem como à criação, produção e difusão de conhecimentos científicos, tecnológicos e artísticos.” (BRASIL, 2014, p. 19)

Calcada em uma proposta anisiana de universidade popular, a UFSB estabelece um forte compromisso com a oferta de ensino superior a grupos sociais historicamente excluídos e desenvolve para tal, políticas que extrapolam o simples apoio ao acesso e permanência, mas sim constitui um projeto pedagógico pressupõe práticas pedagógicas inovadoras. Para uma universidade ser de fato inclusiva, faz-se necessário que sejam ultrapassadas barreiras comumente impostas pelo seu modelo pedagógico. As universidades convencionais convivem com limitações materiais e humanas, que terminam por condicionar a atuação docente. A valorização de pedagogias ativas e o uso intenso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) “articula-se a uma concepção pedagógica dialógica que busca a autonomia do sujeito cognoscente nas construções de possíveis caminhos, num espaço expandido de aprendizagem, para além da sala de aula.” (BRASIL, 2014, p. 60)

A inserção de diferentes dispositivos digitais, de ambientes virtuais de aprendizagem, mídias e redes sociais, aplicativos para smartphones, plataformas de webconferência e sites diversos no fazer pedagógico vem sendo intensamente vivenciados por professores e estudantes na UFSB. A articulação dessas tecnologias possibilita ações que pretendem ultrapassar os problemas sociais e territoriais que afligem instituições de ensino superior com uma proposta como a da UFSB.

Com o uso de estratégias pedagógicas diversificadas, o que se propõe no processo de ensino-aprendizagem preconizado na UFSB é superar as barreiras físicas e possibilitar novas vivências. Para tal, faz-se necessário atingir uma rede ampla, que não se limite ao campus universitário, ou seja, é preciso ultrapassar os muros e fazer com que o Campus Universitário seja um território e não somente uma localização. Nesse sentido, o desafio é buscar compartilhar para toda rede, ensino, aprendizagem e possibilitar a colaboração nesse processo. Assim, poderá romper com a exclusão territorial que tem uma superposição, mas não total, com a exclusão social, que é talvez o problema principal das universidades brasileiras.

Conforme explicitado no plano orientador da UFSB (BRASIL, 2014), as práticas pedagógicas se estruturam em Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), Equipes de Aprendizagem Ativa (EAA), Estratégias de Aprendizagem Compartilhada (EAC) e Oficinas de Práticas Orientadas por Evidências (POE). Portanto, privilegia-se a construção de saberes através de projetos, troca de experiências e compromissos compartilhados de aprendizagem mediados por tecnologias. E para se concretizar tais práticas faz-se necessário o letramento digital dos professores e/ou a ampliação de seus saberes no tocante aos usos das TIC no processo de ensino-aprendizagem.

Tendo em vista a necessidade de se apropriar e difundir uma cultura digital no ensino superior, a UFSB vem investindo na criação de espaços e possibilidades para a construção de novas ambiências educacionais capazes beneficiar os estudantes – seguindo o princípio de massificação do ensino com qualidade. No contexto que muitas vezes denominamos de educação online, diversos recursos tecnológicos estão sendo utilizados, sendo o computador conectado em rede, a infraestrutura básica dos processos interacionais. Considerando o atual momento da UFSB como especialmente propício para experimentações educacionais que utilizem tecnologias digitais e como estratégia de disseminar a cultura digital nos processos de ensino-aprendizagem e levando em conta os progressos já desencadeados e no intuito de atender a crescente demanda de utilização das TIC na prática docente, foi elaborada uma proposta de programa de formação continuada em tecnologias digitais para os docentes da UFSB, chamado: Programa de Letramento Digital para Docentes da UFSB (PLDD).

Este programa se propõe a expandir as ações já iniciadas, abrangendo agora de forma mais ampla as competências relacionadas à utilização de tecnologias digitais numa perspectiva educacional, pela comunidade acadêmica da UFSB – professores, servidores administrativos e alunos. Porém, antes de discutir o programa, faz-se necessário definir o que é letramento digital e qual a concepção em que o programa estará baseado.

2. Letramento Digital

Existem concepções e práticas de letramentos digitais (COSCARELLI e RIBEIRO, 2005; SOARES, 2002; BUZATO, 2006; FREITAS, 2006) que, ao serem tomadas como norteadoras, estabelecem diferentes sentidos e implicações na formação de professores e estudantes. Martin e Grudziecki definem letramento digital como “a consciência, atitude e habilidade de indivíduos de usar dispositivos digitais para comunicação, expressão e interação social em situações específicas de vida.” (2007, 250-253 apud Goodfellow, 2011). Ainda de acordo com Goodfellow (2011), letramento digital envolve diferentes tipos de letramento, sendo o letramento digital referente ao desenvolvimento de habilidades básicas de informática.

Assim, para o PLDD, considera-se letramento digital como o conjunto de práticas sociais que

se apoiam, entrelaçam, e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente. (BUZATO, 2006, p. 7)

Nesta perspectiva, o que se espera dos sujeitos do processo ensino-aprendizagem é que não dominem somente os símbolos, regras e habilidades ligadas ao uso das tecnologias digitais, mas que as pratiquem socialmente, dominando os diferentes gêneros textuais digitais onde a disseminação da informação e as práticas de comunicação são mediadas por tais tecnologias. Tecnologias entendidas como máquinas estruturantes (PRETTO, 2006) de uma nova forma de ser, pensar, viver, se comunicar, aprender e ensinar. Essa dimensão

estruturante das tecnologias da informação está relacionada ao que Lévy (1993, 1999) denomina de tecnologias da inteligência.

Diante do exposto, espera-se que os atores/autores, participantes do programa, se familiarizem com a linguagem hipermediática, “não apenas na sua dimensão de sistema de representação ou de tecnologia de comunicação, mas na sua dimensão de uso, aquela que a implica na construção e manutenção de relações sociais.” (BUZATO, 2006, p. 7)

Nesse sentido, o letramento digital vai além do uso meramente instrumental das tecnologias, mas como um conjunto de saberes necessários para que os sujeitos utilizem a “informação de forma crítica e estratégica, em formatos múltiplos, vinda de variadas fontes e apresentada por meio de computador-internet, sendo capaz de atingir seus objetivos, muitas vezes compartilhados social e culturalmente.” (FREITAS, 2010, p. 339-340)

Tendo como foco a definição de letramento digital e o que se espera de professores e estudantes, é possível pensar as implicações das tecnologias digitais na formação desses sujeitos. Para que o professor integre efetivamente o computador e outros os dispositivos de informação e comunicação conectados em rede na sua prática profissional, transformando-os para ser capaz de inseri-los no contexto sócio-histórico atual, é preciso ir além da “capacitação básica” para uso de computadores e internet.

Pretende-se, que através deste programa, os professores aprendam a produzir vídeos, editar imagens, utilizar ambientes virtuais de aprendizagem, criar textos em editores eletrônicos, que dominem formas de construção colaborativa de conhecimentos a distância, mas que também conheçam os gêneros e linguagens que os estudantes criam e/ou adquirem em suas práticas de linguagens nas ambiências digitais, se apropriando das mesmas, aprendendo a integrá-los de forma crítica, construtiva e criativa no cotidiano da universidade.

3. O Programa - PLDD

As tecnologias digitais a serem consideradas no processo de letramento digital devem contemplar um espectro amplo de possibilidades que permitam ao docente a utilização de modelos conforme necessidades pedagógicas específicas. Estas incluem ambientes virtuais de aprendizagem, interfaces comunicacionais de interações síncronas e assíncronas, redes sociais, espaços de colaboração, entre outros recursos. A abordagem do programa inclui os diferentes níveis de letramento, de modo a permitir a introdução paulatina de recursos digitais, conforme os diferentes estágios de letramento por parte docente, tendo a finalidade de atender a demanda por docentes preparados para lecionar no cenário tecnológico contemporâneo.

O PLDD tem como objetivo principal desenvolver saberes docentes tecnológicos e pedagógicos a fim de ampliar a utilização das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem. Esse objetivo geral se desdobra em: dinamizar o conhecimento das principais funções e recursos do ambiente Moodle; contribuir para a autoria docente, mediando o conhecimento necessário para a produção de seus próprios objetos de aprendizagem (OA); possibilitar a compreensão quanto à importância da interação virtual como meio de produção coletiva do conhecimento.

O programa é composto de encontros presenciais e por webconferência e será ofertado permanentemente, ou seja, em fluxo contínuo, para docentes, técnicos e estudante. Pretende-se habilitá-los a participar de forma ativa dos processos de ensino-aprendizagem, que utilizem as TIC e metodologias ativas. A operacionalização das etapas formativas será estruturada a partir de grandes temas pensados a priori (Conteúdos Digitais para disponibilização em dispositivos virtuais de aprendizagem; Possibilidades e Limites dos Dispositivos virtuais de aprendizagem Moodle e Google Class; Autoria em vídeos; Autoria em áudio; Edição de imagem) e de outros que venham a surgir a partir das necessidades apresentadas pelos grupos específicos.

A oferta dos minicursos pretende oportunizar a comunidade acadêmica da UFSB acesso às tecnologias digitais de forma crítica. A experiência tem mostrado que docentes que atuam online, tendem a reproduzir suas práticas como se estivessem em uma sala de aula convencional, esquecendo das peculiaridades desse formato. Assim, é fundamental que os docentes estejam atentos a mudança nas formas de produção e disseminação de informações e para tanto, é necessário, mais momentos para reflexão e prática.

Para isso, pretende-se ofertar minicursos e oficinas, utilizando as plataformas digitais disponíveis, considerando esta formação como um processo que perpassa pela ação - reflexão - ação, ou seja, reflete sobre seu processo de trabalho, propõe mudanças nesse processo. Todas as atividades formativas terão a duração mínima de quatro horas e terão ofertas independentes, uma das outras.

Os professores da UFSB, sejam aqueles que já tem intimidade com o uso da tecnologia ou outros, imigrantes digitais, precisam adquirir saberes para mediar as aprendizagens em ambientes virtuais de aprendizagem, desde o planejamento, a criação das atividades às estratégias de mediação e avaliação.

Conforme Tardif (2002), os saberes ligados ao trabalho são temporais, pois são construídos e dominados progressivamente durante um período de aprendizagem variável, de acordo com cada ocupação. Essa dimensão temporal decorre do fato de que as situações de trabalho exigem dos trabalhadores conhecimentos, competências, aptidões e atitudes específicas que só podem ser adquiridas e dominadas em contato com essas mesmas situações. Assim, para mediar o processo de ensino-aprendizagem utilizando tecnologias digitais, o professor precisa de saberes, que não pertencem às práticas pedagógicas tradicionais. Dentre o conjunto de saberes essenciais para a atuação em educação mediada na/pelas TIC, pode-se ressaltar: saberes da cibercultura, saberes da mediação pedagógica online, saberes da interatividade e da colaboração e saberes tecnológicos (SOUZA, 2004; TARDIF, 2002; OLIVEIRA; MENDES, 2010; RODRIGUES, 2010).

3.1 Os Objetivos do programa

Como objetivo geral, o PLDD pretende desenvolver saberes docentes tecnológicos e pedagógicos a fim de ampliar a utilização das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem. E dentre os objetivos específicos, poder-se-ia elencar:

- Dinamizar o conhecimento das principais funções e recursos do ambiente Moodle;
- Contribuir para a autoria docente, mediando o conhecimento necessário para a produção de seus próprios objetos de aprendizagem (OA);

- Possibilitar a compreensão quanto à importância da interação virtual como meio de produção coletiva do conhecimento.

3.2. A Metodologia do programa

A oferta das oficinas objetiva oportunizar a comunidade acadêmica acesso às tecnologias digitais de forma crítica. A experiência tem mostrado que docentes que atuam online, tendem a reproduzir suas práticas como se estivessem em uma sala de aula convencional, esquecendo das peculiaridades desse formato. Assim, é fundamental que os docentes estejam atentos a mudança nas formas de produção e disseminação de informações e para tanto, é necessário, mais momentos para reflexão e prática.

O programa é composto de encontros presenciais e por webconferência e será ofertado permanentemente, ou seja, em fluxo contínuo, para docentes, técnicos e estudantes. Inicialmente pretende-se focar em grupos representativos de docente (coordenadores e vice-coordenadores de curso, por exemplo). As atividades previstas no PLDD serão desenvolvidas em pequenos grupos com a finalidade de formar multiplicadores em seus grupos de influência. Depois, será a vez de ofertar a formação para professores em geral e finalmente, para técnicos e estudantes. Acredita-se que a adesão à formação será mais efetiva em grupos específicos, priorizando-se a participação dos coordenadores de cursos e seus vices-coordenadores por campus universitário. A estratégia de formação por grupos específicos, não inviabiliza a participação de docentes que se interessem pela temática a ser desenvolvida nas oficinas propostas, assim como de técnicos e de estudantes.

Pretende-se dinamizar as atividades de formação docente articulando o aprendizado à produção de conteúdos digitais multimídias, passíveis de uso/disponibilização em dispositivos virtuais de aprendizagem. Inicialmente, o PLDD estará ofertando cursos e oficinas de produção de conteúdos digitais para disponibilização no ambiente virtual de aprendizagem Moodle.

3.3 As atividades formativas

A operacionalização das etapas formativas é estruturada a partir de grandes temas, abaixo relacionados, e de outros que venham a surgir das necessidades apresentadas pelos grupos específicos:

- Mídias Digitais:
 - Autoria em vídeos;
 - Edição de imagem;
- Produção de conteúdos digitais para disponibilização em dispositivos virtuais de aprendizagem;
- Possibilidades e Limites dos Dispositivos virtuais de aprendizagem Moodle e Google Class.

Para isso, oferta-se minicursos e oficinas, considerando esta formação como um processo que perpassa pela ação-reflexão-ação, ou seja, reflete sobre seu processo de trabalho e propõe mudanças nesse processo. Todas as atividades formativas terão a duração mínima de quatro horas e serão ofertas independentes, uma das outras.

4. Implementação do Programa

A oferta de oficinas se iniciou no segundo semestre de 2016, tendo sido ampliada em 2017. O universo de docentes envolvidos era de 250 professores. Em 2016, foram ofertadas 4 oficinas de autoria em vídeo e 3 oficinas de edição de imagem, tendo tido o total de 37 inscritos. Destes, 24 compareceram.

Em 2017, foram ofertadas 2 oficinas de autoria em vídeo, 2 oficinas de edição de imagem e 6 oficinas de produção de conteúdo digital, tendo tido o total de 36 inscritos. Destes, 20 compareceram.

No entanto, a participação docente foi considerada baixa. A adesão e interesse pelo programa não se revelou forte suficiente para atrair mais professores e assim possibilitar o avanço rumo a disseminação de uma cultura digital na UFSB. Desta forma, como estratégia de aumento da procura, optou-se por expandir o cardápio de oficinas. Para 2018, serão ofertados 4 momentos, de cada uma das oficinas já planejadas, além de também ampliar o leque de oferta com a proposta de novas oficinas, dentre elas:

- Recursos Comunicacionais - Webconferência: Programa Adobe Connect
- Programa de escrita colaborativa: Google Docs
- Programas de compartilhamento de arquivos: Dropbox, Google Drive
- Aplicativos de produção online: OneNote, Prezi, Slideshare

A opção pela oferta de novas oficinas, mais relacionadas a aspectos de produtividade acadêmica do que propriamente a estratégias didáticas, é uma tentativa de atrair mais participação ao programa. A baixa participação pode estar ligada, dentre outras coisas, a falta de aplicabilidade imediata dos programas propostos. Somente docentes que já estejam envolvidos com práticas híbridas na mediação do processo de ensino-aprendizagem percebem a potencialidade da autoria de objetos e conteúdo digital.

5. Conclusão

O avanço tecnológico está forçando rápidas mudanças no ensino superior, que não mais podem ser ignoradas. Padrões de competência tecnológica e Educação a Distância são dois aspectos chaves que fomentam a urgência da integração de tecnologia no ensino superior. No entanto, apesar das facilidades no acesso e do seu amplo uso, a utilização de tecnologias digitais em rede como recurso didático, em especial, a sua integração em sala de aula, por professores no ensino superior permanece baixa. Muitos docentes, claro, utilizam as TIC de forma criativa e inovadora. Mas apesar desses casos esporádicos, o que se observa é que grande parte dos docentes, na maioria das universidades, faz pouco uso das tecnologias digitais para mediar o processo de ensino-aprendizagem (SURRY e LAND, 2000).

A fim de contornar essa situação, uma das estratégias que instituições de ensino têm encontrado para disseminar uma cultura digital é a de promover programas de formação permanente na utilização de tecnologias digitais em rede para mediar o processo de ensino-aprendizagem.

Porém, um dos aspectos que precisa ser observado, ao se planejar uma formação continuada nessa área, diz respeito à resistência a mudanças. A literatura, tanto acadêmica, quanto de Administração, apontam que resistência a mudanças é uma atitude, que tem por objetivo manter o status quo quando alguém estiver enfrentando a pressão de se modificar, agindo como uma das maiores barreiras à uma transformação bem sucedida (HERNANDEZ e CALDAS, 2001).

Berg (1998) alerta que preocupações sobre mudanças relacionadas ao ensino-aprendizagem mediado pela TIC pode servir como uma barreira, indicando resistência ou mesmo inabilidade, por parte dos professores, em lidar com as mudanças implicadas nas novas situações de ensino-aprendizagem. Preocupações como estas podem estar relacionadas à: resistência à inovação; resistência à métodos de ensino online; falta de conhecimento sobre educação online, etc.

Assim, antes de iniciar qualquer esforço voltado a modificar o comportamento dos professores na incorporação das tecnologias digitais em rede para mediar o ensino-aprendizagem, é importante identificar quem são os professores abertos a inovações e persuadi-los a participar de iniciativas de formação continuada nessa área. Este pode ser um dos caminhos para se ultrapassar as barreiras e promover a educação do novo milênio no ensino superior.

Referências

BRASIL. **Plano Orientador Institucional e Político-Pedagógico da Universidade Federal do Sul da Bahia**. Itabuna/Porto Seguro/Teixeira de Freitas: UFSB. 2014.

BERG, Z. L. **Barriers To Online Teaching In Post-Secondary Institutions: Can Policy Changes Fix It?**. Online Journal of Distance Learning Administration, vol. 1, n. 2, Summer 1998.

BUZATO, M. E. K. **Letramentos digitais e formação de professores**. São Paulo: Portal Educarede. 2006.

_____. **Letramento digital abre portas para o conhecimento**. EducaRede. Entrevista por Olivia Rangel Joffily.

COSCARELLI, V.; RIBEIRO (Org.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte-MG: CEALE/UFMG, 2005.

FREITAS, M. T. de A. **Letramento Digital e Formação de Professores**. Educação em Revista, Belo Horizonte, vol. 26, n. 3, p. 335-352, Dez, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edur/v26n3/v26n3a17.pdf>. Acesso em: 01/02/2018.

SURRY, D. W.; LAND, S. M. **Strategies for Motivating Higher Education Faculty to Use Technology, Innovations**. Education & Training International, vol. 37, n. 2, p. 145-153, 2000.

HERNANDEZ, J. M. da C.; CALDAS, M. P. **Resistência à Mudança: uma revisão crítica**. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, vol. 41, n. 2, p. 31-45, Apr./Jun, 2001.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2a. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 2.ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

OLIVEIRA, C. M. B. de; MENDES SOBRINHO, J. de C. **Os saberes docentes na educação a distância: reflexões teóricas sobre a prática pedagógica do professor autor**. 2010. Disponível em: http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.17/GT_17_09_2010.pdf. Acesso em: 01/02/2018.

PRETTO, Nelson; PINTO, Cláudio da Costa. **Tecnologias e novas educações**. Revista Brasileira de Educação. Rio de Janeiro, v. 11, n. 31, p. 19-30, 2006.

RODRIGUES, T. C. S. **Saberes Docentes na Educação Online**. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: http://repositorios.inmetro.gov.br/bitstream/10926/676/1/2010_Rodrigues.pdf. Acesso em: 01/02/2018.

ROGERS, D. L. **A Paradig Shift: Technology integration for higher education in the ne millennium.** Educational Technology Review, p. 19-33, 2000. Disponível em: <https://www.learntechlib.org/d/8058/>. Acesso em: 01/02/2018.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura.** In: Educação e Sociedade. Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, Dez, 2002.

SOUZA, A. R. B. de. **Saberes docentes na educação a distância - análises e prospecções.** In Anais do 11º Congresso Internacional de Educação a Distância, ABED, Salvador, Abril, 2004. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/027-TC-A2.htm>. Acesso em: 01/02/2018.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional.** Petrópolis: Vozes, 2002.