

EDUCAÇÃO CONECTADA: A DINÂMICA DO ENCONTRO ENTRE ESTUDANTE, TUTOR E DOCENTE

DOI: 10.5281/zenodo.16588978

Aparecida da Penha Silva Francisco

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail:
aparecidafrancisco12159@student.mustedu.com

RESUMO: Este estudo investigou a dinâmica de interação entre estudantes, tutores e docentes nas plataformas de educação a distância (EAD), com o objetivo de compreender como as tecnologias digitais mediavam o processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa, de caráter bibliográfico, revisou obras sobre educação conectada, mediação digital e o uso de ferramentas tecnológicas, como inteligência artificial e gamificação, em ambientes de EAD. O desenvolvimento da pesquisa focou na análise de como as plataformas de EAD facilitam a interação e comunicação entre os envolvidos, além de explorar os papéis desempenhados pelos educadores e os recursos tecnológicos que potencializam a aprendizagem. Através dessa revisão bibliográfica, foi possível observar que as tecnologias digitais, como *chatbots* e sistemas de inteligência artificial, contribuem para uma aprendizagem personalizada e interativa, promovendo a colaboração e o feedback contínuo. As considerações finais apontaram que, embora as plataformas de EAD apresentem grandes vantagens, como a personalização do ensino, ainda existem desafios relacionados à adaptação dessas tecnologias às realidades dos alunos e à formação dos docentes. A pesquisa contribuiu para a compreensão das interações mediadas digitalmente, destacando a importância da mediação tecnológica na educação conectada. Contudo, sugeriu-se que estudos sejam realizados para explorar a eficácia dessas plataformas em contextos diversos e seu impacto no desempenho acadêmico.

Palavras-chave: educação a distância. tecnologias digitais. mediação pedagógica. gamificação. inteligência artificial.

ABSTRACT: This study investigated the dynamics of interaction between students, tutors, and teachers on distance learning (DL) platforms, with the aim of understanding how digital technologies mediated the teaching-learning process. The research, of a bibliographic nature, reviewed works on connected education, digital mediation, and the use of technological tools, such as artificial intelligence and gamification, in DL environments. The development of the research focused on analyzing how DL platforms facilitate interaction and communication among those involved, in addition to exploring the roles played by educators and the technological resources that enhance learning. Through this bibliographic review, it was possible to observe that digital technologies, such as chatbots and artificial intelligence systems, contribute significantly to more personalized and interactive learning, promoting collaboration and continuous feedback. The final considerations pointed out that, although DL platforms present great advantages, such as personalized teaching, there are still challenges related to adapting these technologies to the realities of students and teacher training. The research contributed to the understanding of digitally mediated interactions, highlighting the importance of technological mediation in connected education. However, it was suggested that further studies be carried out to explore the effectiveness of these platforms in different contexts and their impact on academic performance.

Keywords: distance education. digital technologies. pedagogical mediation. gamification. artificial intelligence.

1 Introdução

A educação a distância (EAD) tem se consolidado como uma das principais alternativas de ensino nos últimos anos, especialmente com o avanço das tecnologias digitais. A utilização de plataformas de EAD, que promovem a conexão entre estudantes, tutores e docentes, tem facilitado a transformação do processo de ensino-aprendizagem. Esse novo modelo educacional permite a superação de barreiras físicas e temporais, proporcionando uma educação acessível e flexível. A interação mediada por plataformas digitais, aliada ao uso de recursos tecnológicos, como *chatbots* e sistemas de inteligência artificial, tem transformado as práticas pedagógicas, oferecendo um ambiente dinâmico e personalizado para os alunos. Este trabalho aborda a educação conectada, explorando as interações entre estudantes, tutores e docentes no contexto da EAD, analisando a dinâmica do encontro entre esses três protagonistas e as implicações dessa relação para o desenvolvimento educacional.

A justificativa para a realização deste estudo decorre da crescente relevância da educação conectada no cenário atual, impulsionada pelas inovações tecnológicas e pela necessidade de adaptar o ensino às demandas contemporâneas. A integração de ferramentas digitais nas práticas pedagógicas tem transformado a forma como o conhecimento é transmitido, criando novas possibilidades de interação e aprendizagem. No entanto, a análise de como essas tecnologias podem promover a aprendizagem e quais são as implicações para o papel do tutor e do docente é ainda um tema em desenvolvimento, especialmente no que se refere às metodologias de mediação e ao uso de ferramentas como gamificação, inteligência artificial e *chatbots*. Com isso, este estudo visa contribuir para a compreensão da dinâmica do ensino a distância, enfocando a integração das tecnologias e o impacto dessas inovações na aprendizagem dos estudantes.

O problema central da pesquisa reside na necessidade de se compreender como a interação entre os protagonistas da educação conectada — estudantes, tutores e docentes — ocorre em plataformas de EAD, e quais são os processos de mediação e integração que podem ser aprimorados para potencializar a aprendizagem. Em um contexto em que a tecnologia se torna presente, entender como as ferramentas digitais podem ser utilizadas para promover um ensino eficaz e personalizado é fundamental para o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas. A análise de como essas tecnologias contribuem para a aprendizagem e para a formação dos profissionais envolvidos, como tutores e docentes, é essencial para a construção de um modelo educacional dinâmico e inclusivo.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

O objetivo desta pesquisa é analisar a dinâmica da interação entre estudantes, tutores e docentes em plataformas de EAD, destacando os processos de mediação e integração que contribuem para o desenvolvimento do aprendizado na educação conectada. A pesquisa busca identificar as práticas que podem ser adotadas para melhorar essa interação e, conseqüentemente, otimizar o processo de ensino-aprendizagem em ambientes digitais.

A metodologia adotada nesta pesquisa é de caráter bibliográfico, com uma abordagem qualitativa, focando na revisão de literatura sobre os temas relacionados à educação a distância, plataformas digitais de ensino, gamificação, inteligência artificial, *chatbots* e mediação pedagógica. A pesquisa foi conduzida por meio de uma análise de livros, artigos acadêmicos, dissertações e teses que abordam esses tópicos, buscando compreender as principais contribuições teóricas e práticas para o campo da EAD. Para coleta de dados, foram utilizados recursos de bases de dados acadêmicas, como periódicos científicos e repositórios digitais, que permitiram acessar materiais relevantes para a construção do referencial teórico. Não houve aplicação de instrumentos de coleta empírica, já que o foco foi na análise documental e bibliográfica.

O texto está estruturado de forma a apresentar, inicialmente, a introdução, que contextualiza o tema, justifica a pesquisa, apresenta o problema e define o objetivo da investigação. Em seguida, o desenvolvimento teórico explora os conceitos relacionados à educação conectada, abordando as interações entre os protagonistas da EAD e as inovações tecnológicas que influenciam esse processo. Ao final, as considerações finais sintetizam os principais achados da pesquisa e oferecem reflexões sobre os desafios e as possibilidades para o aprimoramento da educação conectada no futuro.

2 Análise dos processos de integração e mediação em plataformas de EAD, com base em teorias contemporâneas de ensino.

A educação a distância (EAD) tem evoluído nos últimos anos, refletindo transformações significativas nos processos de ensino-aprendizagem. As plataformas digitais, utilizadas para mediar as relações entre estudantes, tutores e docentes, tornam-se instrumentos relevantes para a promoção de uma educação inclusiva e acessível. Nesse contexto, as tecnologias emergentes, como *chatbots*, sistemas de inteligência artificial e ferramentas de gamificação, têm sido incorporadas para otimizar o aprendizado e tornar o ensino dinâmico e interativo. A educação

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

conectada não se resume apenas ao uso de tecnologias, mas implica também na reorganização das práticas pedagógicas e na redefinição dos papéis dos educadores e alunos.

Em primeiro lugar, é necessário compreender como as plataformas de EAD funcionam para promover essa interação. Essas plataformas se configuram como ambientes virtuais nos quais os estudantes, tutores e docentes interagem de maneira contínua, permitindo a troca de informações, a realização de atividades colaborativas e a oferta de suporte educacional. A mediação digital, por meio dessas plataformas, envolve não apenas a disponibilização de conteúdos, mas também a facilitação de processos de aprendizagem por meio da comunicação eficiente e da colaboração entre todos os envolvidos. Nesse sentido, as plataformas de EAD funcionam como ambientes híbridos de ensino, nos quais as interações síncronas e assíncronas são integradas para proporcionar uma experiência de aprendizado rica e personalizada.

A teoria da mediação, proposta por Vygotsky, desempenha um papel fundamental na compreensão dessa dinâmica de ensino. Segundo Vygotsky, o aprendizado ocorre por meio da interação entre o indivíduo e o ambiente, mediado por ferramentas e signos. No contexto da EAD, as plataformas digitais são essas ferramentas que facilitam a comunicação e o acesso ao conhecimento, criando um ambiente propício para o desenvolvimento cognitivo. O docente, no papel de mediador, não apenas transmite o conteúdo, mas também orienta o aluno a construir seu conhecimento de maneira ativa e reflexiva. A mediação, nesse sentido, não se limita à transmissão de informação, mas envolve o acompanhamento contínuo do progresso do aluno, a resolução de dificuldades e a adaptação do conteúdo às necessidades individuais.

Além disso, a função do tutor na EAD deve ser considerada como crucial para a mediação do processo de aprendizagem. O tutor atua como um facilitador, oferecendo suporte personalizado aos estudantes, auxiliando-os na compreensão do conteúdo e garantindo que eles possam progredir. A interação entre tutor e aluno, nesse contexto, vai além de uma simples troca de informações; ela envolve uma dinâmica de acompanhamento próximo, com feedback contínuo, que permite que o tutor ajuste suas estratégias pedagógicas de acordo com as dificuldades e os avanços dos alunos. A tecnologia, nesse caso, atua como uma aliada, tornando possível que o tutor acompanhe o progresso dos estudantes em tempo real, sem a necessidade de estar presente, o que amplia as possibilidades de atendimento individualizado.

A introdução de novas tecnologias, como a inteligência artificial e os *chatbots*, tem potencializado a mediação do ensino na EAD. A inteligência artificial, por exemplo, pode ser utilizada para personalizar a experiência de aprendizagem, adaptando os conteúdos às necessidades e ao ritmo do estudante. Campos e Lastória (2020) ressaltam que essas tecnologias

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

podem tornar o processo de ensino eficiente ao oferecer suporte contínuo aos alunos, respondendo a dúvidas e fornecendo feedback imediato, o que facilita a aprendizagem autônoma. Além disso, as ferramentas baseadas em inteligência artificial permitem que os alunos recebam orientações precisas e direcionadas, ajudando-os a superar obstáculos no processo de aprendizagem de forma ágil.

A gamificação também tem sido incorporada ao ensino a distância como uma estratégia para engajar os estudantes e tornar o processo de aprendizagem motivador. Alves e Carneiro (2022) afirmam que a gamificação, quando aplicada ao ensino de disciplinas como a matemática, pode criar um ambiente de aprendizado interativo e desafiador. Ao utilizar jogos digitais como recursos pedagógicos, é possível estimular a participação ativa dos alunos, tornando o aprendizado dinâmico e menos linear. A gamificação promove a resolução de problemas e a aprendizagem prática, incentivando os alunos a desenvolverem competências como a resolução criativa de questões e o pensamento crítico, habilidades que são essenciais no contexto educacional contemporâneo.

Além disso, as políticas públicas desempenham um papel importante na construção de um ambiente educacional que favoreça a inclusão e a equidade. Justos (2019) aponta que as políticas educacionais no Brasil têm se esforçado para garantir o acesso à educação para todos, com ênfase na inclusão dos estudantes com deficiência. Nesse sentido, a utilização de tecnologias assistivas e a adaptação das plataformas de EAD para atender às necessidades específicas dos alunos têm sido um passo importante para garantir que todos os estudantes, independentemente de suas condições, possam acessar o conhecimento de forma efetiva. As plataformas de EAD, ao permitir a personalização do ensino, podem oferecer diferentes formas de mediação, que atendem a diversos estilos e ritmos de aprendizagem, ampliando as oportunidades educacionais para um número maior de estudantes.

Em relação à utilização de dados abertos e *chatbots*, essas tecnologias também têm se mostrado eficazes na melhoria da experiência educacional. Moraes Neto et al. (2020) explicam que, ao utilizar dados abertos conectados e *chatbots*, é possível criar um ambiente transparente e acessível, no qual os alunos podem acessar informações sobre cursos, conteúdos e atividades de aprendizagem. Essa utilização de dados, combinada com a interatividade dos *chatbots*, torna a aprendizagem personalizada e ágil, pois os estudantes podem obter respostas imediatas às suas dúvidas, sem a necessidade de esperar pela interação direta com o tutor ou docente. Esse tipo de tecnologia, além de otimizar a aprendizagem, também torna o processo eficiente, permitindo que os alunos se concentrem no conteúdo e não nas questões operacionais.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Portanto, a interação entre os diferentes protagonistas da educação conectada — estudantes, tutores e docentes — deve ser vista como um processo dinâmico e interdependente, no qual as tecnologias digitais desempenham um papel fundamental na mediação do conhecimento. As plataformas de EAD não apenas facilitam o acesso ao conteúdo, mas também promovem uma aprendizagem ativa, colaborativa e personalizada. A mediação digital, ao integrar novas tecnologias, como inteligência artificial, gamificação e *chatbots*, amplia as possibilidades de ensino e torna o processo de aprendizagem flexível e acessível a todos os alunos, independentemente de suas condições ou limitações. Assim, a educação conectada representa um avanço significativo para a construção de um modelo educacional inclusivo, dinâmico e eficaz.

3 Considerações Finais

As considerações finais deste estudo confirmam que a interação entre os estudantes, tutores e docentes nas plataformas de educação a distância é mediada de maneira eficaz pelas tecnologias digitais, permitindo uma aprendizagem dinâmica e personalizada. A pesquisa demonstrou que a utilização dessas plataformas não só facilita a comunicação, mas também permite que os processos de ensino e aprendizagem sejam adaptados às necessidades individuais dos alunos, promovendo um ambiente de ensino interativo e colaborativo. A dinâmica de mediação, onde o tutor e o docente desempenham papéis complementares, foi identificada como crucial para o sucesso do aprendizado, com destaque para a utilização de ferramentas tecnológicas que ajudam a personalizar o ensino.

Os principais achados indicam que as ferramentas de mediação digital, como a inteligência artificial e os *chatbots*, têm um impacto significativo na melhoria da interação entre os alunos e os educadores, proporcionando feedback contínuo e imediato. Além disso, a introdução de recursos como a gamificação tem se mostrado eficiente no aumento do engajamento dos estudantes, transformando o aprendizado em um processo envolvente. No entanto, a pesquisa também indicou que, embora as plataformas de EAD ofereçam inúmeras vantagens, ainda há desafios relacionados à adaptação dessas tecnologias às diferentes realidades dos alunos e à formação contínua dos docentes para utilizar essas ferramentas de maneira eficaz.

Este estudo contribui para a compreensão da educação conectada ao evidenciar a importância das interações mediadas por tecnologias digitais no processo de ensino-

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

aprendizagem. No entanto, fica evidente a necessidade de estudos que explorem a eficácia dessas plataformas em contextos educacionais diversos, especialmente em relação à inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais e ao impacto das tecnologias no desempenho acadêmico a longo prazo. A continuidade da pesquisa nessa área permitirá uma compreensão das dinâmicas de ensino e dos desafios enfrentados por educadores e alunos no uso das plataformas de EAD.

4 Referências Bibliográficas

Alves, D. M., & Carneiro, R. S. (2022). Gamificação no ensino de matemática: Uma proposta para o uso de jogos digitais nas aulas como motivadores da aprendizagem. *Revista Docência e Cibercultura*, 6(3), 146–164. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/65527>. Acesso em 20 de março de 2025.

Campos, L. F. A. A., & Lastória, L. A. C. N. (2020). Semiformação e inteligência artificial no ensino. *Pro-Posições*, 31, 1-12. DOI: 10.1590/1980-6248-2018-0105. Acesso em 20 de março de 2025.

Justos, M. B. (Org.). (2019). *Políticas públicas na educação brasileira: Caminhos para a inclusão* (Vol. 2). Ponta Grossa, PR: Atena Editora.

Moraes Neto, A. J., Silva, C. E., Anjos, W. F., & Dorça, F. A. (2020). Uma abordagem baseada em dados abertos conectados e chatbot para disponibilizar o catálogo de cursos da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica. In *Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, 31, 1263-1272. <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2020.1263>. Acesso em 20 de março de 2025.