

<https://doi.org/10.51234/aben.23.e25.c09>

FERRAMENTAS ATIVAS PARA A EDUCAÇÃO PERMANENTE EM SAÚDE

Maria Sandra Pereira^I

ORCID: 0000-0001-6552-2254

Flávia Teles Marques^{II}

ORCID: 0000-0003-2485-4839

^I Empresa Autônoma.

São Paulo, São Paulo, Brasil.

^{II} Instituição SPDM Associação Paulista para o Desenvolvimento da Medicina.
São Paulo, São Paulo, Brasil.

Autora Correspondente:

Maria Sandra Pereira

E-mail: msandra9.msp@gmail.com



Como citar:

Pereira MS, Marques FT. Ferramentas ativas para a educação permanente em saúde. In: Melaragno ALP, Fonseca AS, Assoni MAS, Mandelbaum MHS, organizadoras. Educação Permanente em Saúde. Brasília, DF: Editora ABEn; 2023. 76-82 p <https://doi.org/10.51234/aben.23.e25.c09>

INTRODUÇÃO

A educação permanente em saúde na busca de metodologias de ensino para motivar os profissionais, encontrou nas metodologias ativas um norte, pois têm como base a educação crítica-reflexiva para a promoção do processo de ensino-aprendizagem envolvendo e motivando o aluno para a busca do conhecimento.

A Sala de Aula Invertida compreendida como uma das formas de metodologias ativas de aprendizagem é uma possibilidade de ferramenta pedagógica utilizada para possibilitar o empoderamento do conhecimento estudante como será apresentada neste capítulo⁽¹⁾.

A Taxonomia de Bloom é um instrumento para auxiliar na organização e planejamento dos objetivos de aprendizagem e para a escolha dos instrumentos de avaliação através de competências específicas e domínio de habilidades que pode se tornar uma escolha para a elaboração de treinamentos corporativos dinâmicos e consistentes⁽²⁾.

TAXONOMIA DE BLOOM

Benjamin Bloom e sua equipe tiveram como propósito classificar os objetivos educacionais, isto é, o que os educadores esperam que os alunos saibam, tendo como princípio três domínios: cognitivo, afetivo e psicomotor⁽³⁾.

Os objetivos educacionais possuem níveis hierárquicos e devem ser elaborados da menor para a maior complexidade porque o aluno precisa primeiro dominar o nível mais simples para posteriormente, aumentar a complexidade de aprendizagem⁽³⁾.



Apesar da taxonomia de Bloom ter sido criada na década de 50 e revisada em 2001, pesquisadores a reconhecem, como uma ferramenta que tem a capacidade de auxiliar o educador na elaboração do planejamento e implementação das aulas de modo eficaz, com viés centrado no aluno, refletindo verdadeiramente, o que se deseja que o mesmo aprenda e como o avaliar, no final do processo educacional⁽³⁾.

Os objetos de aprendizagem são recursos de ensino e de aprendizagem para apoiar, decidir e definir o processo educacional na busca de propor pensamento crítico e reflexivo no aluno. Para que isso aconteça, é necessário o planejamento de todos os recursos necessários à aprendizagem: objetivos instrucionais, cognitivos, atitudinais e de competências⁽¹⁾.

A taxonomia de Bloom é um desses recursos, pois disponibiliza uma base de estratégias aos educadores para facilitar, avaliar e estimular o desempenho dos alunos via níveis de aquisição de conhecimento, do mais simples (fatos) para o mais complexo (conceitos).

A Taxonomia “é a ciência de classificação, denominação e organização de um sistema pré-determinado e que tem como resultante um framework conceitual para discussões, análises e/ou recuperação de informação”⁽³⁾.

Na primeira versão da taxonomia, Bloom (1956) atribuiu a taxonomia a divisão em três domínios de desenvolvimento. 1) Domínio cognitivo: aprender um novo conhecimento, significa reconhecer procedimentos padrões e definições, agrupados em seis categorias hierárquicas (conhecimento, compreensão, aplicação, análise, síntese e avaliação), onde a aprendizagem acontece do nível mais simples para o mais complexo. 2) Domínio afetivo: envolve o emocional e o comportamental; representa ter atitude, responsabilidade e valores, reunidas em cinco categorias hierárquicas (receptividade, resposta, valorização, organização e caracterização. 3) Domínio psicomotor: expressa em habilidades físicas manuais; reunidas em quatro categorias hierárquicas (imitação, manipulação, articulação e naturalização). Apesar dos três domínios citados, o domínio cognitivo é o mais conhecido e utilizado⁽³⁾.

O legado da taxonomia idealizada por Bloom foi tornar viável a padronização da linguagem acadêmica através de instrumentos de aprendizagem estruturados, indo de encontro ao avanço das tecnologias educacionais.

Em 2001, realizada a primeira revisão na Taxonomia de Bloom, publicada em um livro intitulado *A taxonomy for learning, teaching and assessing: a revision of Bloom’s taxonomy for educational objectives*, supervisionado por David Krathwohl⁽³⁾.

Para Krathwohl, os verbos e os substantivos deveriam pertencer a dimensões separadas, pois na descrição dos objetivos é necessário escrever o “como” (verbo) e “o que” (substantivo) os alunos serão capazes de realizar⁽³⁾.

Dessa forma, os substantivos passaram a ser a base da dimensão conhecimento e os verbos a base dos aspectos cognitivos, dando um caráter bidimensional à taxonomia de Bloom, onde o domínio cognitivo foi dividido em: Dimensão do Conhecimento (substantivo) e Dimensão dos Processos Cognitivos (verbo). Essa divisão ocorreu porque para Bloom e sua equipe, o conhecimento envolve a habilidade de lembrar (especificidades e generalidades) e achar (soluções para o problema proposto de ensino), que são habilidades diferentes, isto é, processo e produto⁽³⁾.

A Dimensão do Conhecimento passou a ter quatro subcategorias: factual ou efetivo, conceitual, procedural ou procedimental e metacognitivo. A subcategoria metacognitivo está relacionada diretamente à consciência da aprendizagem, o que leva à autonomia do processo de aprendizagem inserido na utilização das tecnologias digitais na educação.

A Dimensão do Processo Cognitivo recebeu essa denominação porque compreendeu-se que o conhecimento construído é utilizado para resolver problemas do cotidiano⁽³⁾.

As mudanças geradas com essa nova denominação em relação aos aspectos verbais estão representadas na quadro 1, onde os verbos foram alterados para o gerúndio:

As mudanças ocorrem para impulsionar o desenvolvimento cognitivo de modo contínuo e o design hierárquico foi mantido, porém mais flexível e permitindo uma troca entre as próprias categorias, de acordo, com a necessidade do processo de ensino e aprendizagem, entretanto, no Domínio Conhecimento, a ordem hierárquica deverá ser respeitada⁽⁴⁾.

Quadro 1 – Aspectos verbais da Dimensão do Processo Cognitivo. São Paulo, julho 2022.

DIMENSÃO PROCESSO COGNITIVO – ASPECTOS VERBAIS	
Taxonomia de Bloom original	Taxonomia de Bloom revisada
1. Conhecimento	1. Lembrar
2. Compreensão	2. Entender
3. Aplicação	3. Aplicar
4. Análise	4. Analisar
5. Síntese	5. Sintetizar
6. Avaliação	6. Criar

Fonte: Adaptação de Galhardi, Azevedo. 2013⁽⁹⁾.

QUADRO BIDIMENSIONAL DA TAXONOMIA

Como mencionado acima, a taxonomia de Bloom revisada o Domínio do Conhecimento foi dividido na Dimensão Conhecimento e Dimensão do Processo Cognitivo de acordo com o quadro 2:

Quadro 2 - Aspectos verbais e dos substantivos da tabela bidimensional da taxonomia. São Paulo 2022.

DOMÍNIO COGNITIVO	
SUBSTANTIVO	SUBSTANTIVO
DIMENSÃO CONHECIMENTO	DIMENSÃO COGNITIVA
Efetivo	Criar
Conceitual	Avaliar
Procedimental	Analisar
Metacognitivo	Aplicar
	Entender
	Lembrar

Fonte: Adaptação Mamede, Abbad. 2018⁽⁹⁾.

Esse modelo deu origem a Tabela Bidimensional da Taxonomia de Bloom com o objetivo de estruturar de forma bem clara os objetivos educacionais, de acordo com cada categoria (substantivo e/ou verbo) para elaboração do planejamento de ensino com melhor aproveitamento das estratégias e tecnologias educacionais, proporcionando ao colaborar o pensamento crítico e reflexivo diante da teoria e aplicação prática imediata, de acordo, com o tema em questão de ensino⁽⁵⁾. O modelo de tabela bidimensional da Taxonomia de Bloom pode ser observada no quadro 3

Quadro 3 – Aspectos dimensionais da tabela bidimensional da taxonomia revisada. São Paulo, julho 2022.

Dimensão do Processo Cognitivo	Dimensão Conhecimento			
	Efetivo	Conceitual	Procedimental	Metacognitivo
Lembrar				
Entender				
Aplicar				
Analisar				
Sintetizar				
Criar				

Fonte: Trevisam, Amaral. 2016⁽⁶⁾.

Lembrando, que ao se elaborar a tabela, a Dimensão do Conhecimento é representada por uma coluna vertical, enquanto a Dimensão do Processo Cognitivo é representada por uma coluna horizontal. Os objetivos de aprendizagem são inseridos nas células em branco, de acordo com a ordem hierárquica e flexibilidade permitida nas respectivas dimensões, não sendo obrigatório o preenchimento de todas as células, mas não se deve esquecer que o objetivo de aprendizagem precisa ter “o que” aprender e o “como” avaliar/aplicar. A tabela facilita a escolha da estratégia, do conteúdo e o do instrumento de avaliação mais assertivo para a temática de ensino⁽⁶⁾.

A Taxonomia de Bloom é um instrumento para definição dos objetivos de aprendizagem que utiliza uma ordem hierárquica para o desenvolvimento cognitivo, do mais simples para o mais complexo através de um crescimento estruturado de desenvolvimento de habilidades e competências.

Planejar um curso com equilíbrio entre o tema, o conteúdo e a estratégia é uma atividade difícil para o educador, principalmente, para aqueles que não receberam um preparo didático e pedagógico adequado, mas o pior é terminar o treinamento e perceber que suas escolhas não foram assertivas, por isso se faz necessário se aprofundar no estudo da Taxonomia de Bloom.

SALA DE AULA INVERTIDA

A Educação Corporativa enfrenta alguns desafios. Manter as salas de treinamento cheias, obter a atenção do colaborador e ministrar um conteúdo interativo de modo a envolver todos os participantes.

O aumento na utilização das tecnologias educacionais e a necessidade de práticas de ensino inovadoras surgem como um modo de inovar o processo de ensino e aprendizagem, com isso as Metodologias Ativas estão se tornando presentes fortemente nas salas de aula como uma estratégia de promover a aprendizagem ativa, colaborativa e coletiva⁽⁷⁾.

As tecnologias digitais entrando nas salas de treinamento estão modificando a dinâmica em relação aos tempos e espaços, relação entre o colaborador, a informação e o educador. O relacionamento entre as tecnologias e sala de aula tem proporcionado o que é conhecido como *blended learning* ou ensino híbrido⁽⁷⁾.

O ensino híbrido é uma combinação dos recursos e métodos utilizados no ensino presencial e online objetivando vantagens para os dois sistemas de aprendizagem. Quando no sistema on-line, o colaborador escolhe quando e onde estudar, o conteúdo deverá ser construído especificamente para o treinamento. No sistema presencial, o educador valoriza as interações interpessoais, complementa às atividades on-line, proporcionando um processo de ensino e de aprendizagem eficaz e próprio⁽⁷⁾.

A literatura apresenta quatro modelos de ensino híbrido. O primeiro é o modelo *flex* que se caracteriza pelo protagonismo do conteúdo e as instruções para utilização da plataforma on-line, a parte flexível consiste no auxílio de um educador especialista ou um orientador de acordo com a necessidade do colaborador. O segundo modelo, o *blended* misturado, o colaborador escolhe o ambiente on-line, com um ou mais conteúdo para complementar o conteúdo presencial, de acordo com o seu interesse de aprendizagem. O modelo virtual é o terceiro, onde o destaque é no conteúdo on-line e a atividade presencial poderá ser realizada no ambiente de simulação realística. O quarto é o modelo rodízio, que é subdividido em quatro subgrupos: rodízio entre estações, rodízio entre os laboratórios, rodízio individual e sala de aula invertida (*flipped classroom*). Antes da definição de *Flipped Classroom*, é essencial conhecer os pré-requisitos, de acordo com “*Flipped Classroom Field Guide*”, para a aplicação da Sala de Aula Invertida, que são: número significativo de questionamentos e resolução de problemas para o colaborador aplicar presencialmente, o conteúdo on-line; *feedback* imediato após as atividades presenciais; as atividades presenciais e on-line possuem o mesmo valor e; o material instrucional, tanto on-line quanto presencial, devem ser preparados especificamente para cada treinamento (tema)^(7,8).

A Sala de Aula Invertida é uma modalidade de *e-learning* (ensino a distância mediado pelas tecnologias digitais de informação e comunicação) onde o conteúdo do treinamento é estudado on-line, antes do

presencial, a sala de aula passa a ser o ambiente para resolução de problemas com atividades práticas (simulação e discussão em grupo), a inversão é o fato de que na sala de aula o professor não transmite conteúdo, pois o aluno estuda antecipadamente para assimilar o conteúdo e ter condições cognitivas para discussão e atividades práticas; o educador emprenha-se nas dificuldades do colaborador^(7,8).

A Sala de Aula Invertida transforma a dinâmica do processo ensino e aprendizagem levando a resultados positivos no desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais. Os métodos mais difundidos de Flipped Classroom são: O Peer Instruction (PI), desenvolvido pelo Prof. Eric Mazur nos anos 90 com quatro etapas: o professor distribui antecipadamente o material instrucional antes da aula presencial; ocorre a aplicação de um teste com várias questões; antes da sala de aula o professor verifica as questões mais problemáticas para trabalhar na sala de aula e; o professor possa acompanhar o nível de compreensão sobre os conceitos em discussão e feedback imediato. O método, Just in Time Teaching (JiTT) foi proposto pelo professor Gregor Novak na Universidade Purdue, também com quatro etapas: disponibilização de material prévio por meio eletrônico; resolução das questões de aquecimento; o professor analisa as respostas e reformula o plano de aula e; aplicação da aula. por fim, o Projeto TEAL/Studio Physics, cujo responsável é o Prof. John Belcher do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) onde são formados grupos com alunos com níveis diferentes de conhecimento onde o material de estudo é enviado previamente, durante a aula o professor apresenta de modo breve o conteúdo com discussões, exercícios e simulações dinâmicas⁽⁹⁾.

As atividades apresentadas pelo professor podem ser assíncronas (podcasts, vodcasts, screencasts, vídeos curtos e repositórios on-line) e síncronas (smatphones, tablets, quiz (Google Forms, suveys entre outros), questionários interativos com hiperlinks, questionários de autoavaliação e avaliação em pares). Os desafios são que alguns alunos podem se sentir perdidos, desmotivados ou até achar que o professor não está cumprindo o seu papel; mudança de mentalidade do professor/aluno e aumento da carga horária para o planejamento⁽¹⁰⁾.

Os Benefícios são maior autonomia para o aluno, desenvolvimento do senso de responsabilidade sobre o processo de aprendizagem, favorece a percepção das lacunas de aprendizagem e possibilidade de promoção de discussões mais profundas porque o processo abrange todos os envolvidos.

Para que o educador aplique a Sala de Aula Invertida no treinamento é imprescindível se engajar em quatro pilares: criação de um ambiente flexível para envolver diferentes estilos de aprendizagem; assimilar a cultura de aprendizagem voltada para o colaborador; elaborar conteúdos instrucionais dirigidos com objetivos definidos sobre o que eles precisam ensinar e o que os colaboradores podem explorar por conta própria no processo de aprendizagem; ser um facilitador do conhecimento, dispondo-se a oferecer feedback imediato e contínuo.

TUTOR

A Tecnologia da Informação e Comunicação transformou muito as formas de ensino e de aprendizagem, flexibilizando o tempo e o espaço. Aproximou as informações das pessoas incorporando a necessidade da aprendizagem digital. Como consequência, ocorre o avanço da modalidade de Ensino a Distância que propicia ao indivíduo obter conhecimento e aperfeiçoamento contínuo, de acordo com o seu interesse⁽¹¹⁾.

O presente texto enfatiza a função do tutor no Ambiente de Aprendizagem Virtual que precisa conhecer as ferramentas tecnológicas para poder desempenhar o seu papel de forma efetiva e do tutor na Aprendizagem Baseada em Problemas, que necessita do conhecimento dessa metodologia de ensino, além de habilidades no domínio social, conhecimento do conteúdo e domínio cognitivo^(11,12).

TUTOR DO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM VIRTUAL

O Ensino a Distância (EaD) se caracteriza pela separação entre profissional da educação e estudante, no tempo e no espaço; proporciona ao aluno à autogestão, adaptabilidade, flexibilidade e o aprender por si

próprio. Ainda, essa modalidade de ensino é a responsável pelo desenvolvimento dos ambientes virtuais de aprendizagem e das linguagens midiáticas, que rompem com o panorama tradicional da sala de aula presencial, facilitando a interação entre estudantes e profissionais da educação em contextos síncronos (aulas ao vivo) ou assíncronos (aulas gravadas por diferentes tipos de mídias)⁽¹¹⁾.

Diante desse cenário, surge a figura do tutor que tem um papel imprescindível no EaD que é manter os alunos engajados: orientar, gerar vínculo, incentivar o diálogo e criar proximidade, de forma a atuar, inclusive, na motivação e no auxílio à solução de problemas.

O tutor não tem a função de ensinar, mas sim entender a essência e as características do curso em que atua, pois ele influencia na diminuição da taxa de evasão dos alunos através de atividades técnicas, gerenciais, pedagógicas e sociais. A função técnica do tutor está relacionada a sua capacidade de manusear as ferramentas tecnológicas para auxílio do estudante, tornando-as acessíveis. Para executar essa atividade precisa acessar continuamente o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e dominar todas as suas funcionalidades⁽¹¹⁾.

A atividade gerencial é a organização do processo de aprendizagem e alinhar o fluxo das atividades, guiando os estudantes na solução de problemas e na tomada de decisão durante o período do curso.

A função pedagógica está relacionada ao papel de facilitador do processo educativo, relacionada as relações interpessoais e do pensamento crítico. O tutor aqui tem a função de conectar o professor, os alunos e a Instituição de Ensino Superior via AVA⁽¹¹⁾.

A atividade social é a responsabilidade de criar um ambiente agradável, ser empático, interagir com os alunos incentivando o diálogo e a motivação do grupo para que possam sentir pertencimento e valorizar a cooperação e a colaboração.

Na atualidade não só o tutor, mas o educador também precisa exercitar o “aprender a aprender” para melhor execução de suas atividades no local de trabalho e mostrar resultados, agregando várias habilidades, competências e conhecimentos⁽¹¹⁾.

TUTOR NA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS

A Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) a aprendizagem é centrada no aluno, com base construtivista, é considerada uma metodologia formativa porque estimula uma atitude ativa do estudante por conhecimento, estudo autodirigido com colaboração e contextualização onde o tutor influencia diretamente o grupo tutorial⁽¹²⁾.

O tutor tem o papel de estimular o grupo por busca de soluções dos problemas que lhe são apresentados, tornando-se o facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento do grupo, porém permite a autonomia dos alunos do modo crescente, crítica e reflexiva, fortalecendo a interdependência. Nesse caso, o tutor explora o conhecimento do aluno através de atividades cognitivas específicas. Essa função de pilar do processo de ensino e aprendizagem é denominada na literatura como scaffolding, ou seja, andaime⁽¹²⁾.

A teoria do desempenho do tutor tem como fundamento as congruências: social e cognitiva, porém a peça-chave é a congruência cognitiva, onde o tutor que não tem habilidade de se comunicar com o aluno de acordo com o seu nível de compreensão não é efetivo, porque torna a sua contribuição para a aprendizagem do estudante limitada. Ainda, é essencial que o tutor seja empático e sensível para saber quando e como intervir na discussão do grupo⁽¹²⁾.

De acordo com essa teoria do desempenho, o tutor só é efetivo se tiver conhecimento do conteúdo proposto, interesse pela vida e do processo de aprendizagem de seus alunos. Essas habilidades do tutor são pré-requisitos para que a congruência social aconteça.

Para que o tutor consiga realizar essa atividade de modo efetivo precisa ter habilidades em três domínios: a congruência social (capacidade do tutor de criar um bom ambiente de interação entre os alunos, possibilitando o fluxo livre de ideias); conhecimento do conteúdo (propicia o acompanhar e estimular a discussão, contribuindo para a elaboração e articulação de ideais e para o melhor desempenho dos estudantes) e congruência cognitiva (capacidade de discutir e questionar o aluno, no seu nível, proporcionando uma comunicação efetiva)⁽¹²⁾.

A efetividade do tutor não foi prejudicada em relação a ser especialista ou não especialista do tema, mas foi pontuado que o conhecimento do conteúdo e a habilidade de uma comunicação efetiva são complementares e fundamentais⁽¹³⁾.

Como elemento facilitador no grupo tutorial são interligados e não excludentes entre si, e enfatiza-se a importância do desenvolvimento docente para a atuação na metodologia da aprendizagem baseada em problemas⁽¹³⁾.

Independente do ambiente (online ou presencial) no qual o tutor atua é indispensável a competência relacional, habilidades no conhecimento do conteúdo e de ferramentas do processo de ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização da Sala de Aula Invertida em programas de treinamentos corporativos é uma ferramenta metodológica de fácil utilização para o engajamento dos profissionais, pois a sua participação no processo facilita a compreensão da correlação da temática na sua prática do dia a dia. Somando com o uso da Taxonomia de Bloom que determina os objetivos de aprendizagem e as formas de avaliação proporcionam a assertividade do educador na programação educacional.

REFERÊNCIAS

1. Costa LV, Venturi, T. Metodologias Ativas no Ensino de Ciências e Biologia: compreendendo as produções da última década. *Rev Insignare Scintilla*. 2021;4(2):417-38. <https://doi.org/10.36661/2595-4520.2021v4i6.12393>
2. Andrade RJA, Freitag RMK. Objetivos educacionais e avaliações em larga escala na trajetória da educação superior brasileira: Enem, Enade e a complexidade cognitiva na retenção do fluxo *Rev Bras Estud Pedagog*. 2021;102(260):177-204. <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.102.i260.4264>
3. Ferraz APCM, Belhot RV. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. *Gest Prod (São Carlos)*. 2010;17(2):421-431. <https://doi.org/10.1590/S0104-530X2010000200015>
4. Galhardi AC, Azevedo MC. Avaliações de aprendizagem: o uso da taxonomia de Bloom. VIII Workshop de Pós-Graduação e Pesquisa do Centro Paula Souza. Sistemas produtivos: da inovação à sustentabilidade. São Paulo, 9 e 10 de outubro de 2013.
5. Mamede W, Abbad G. Objetivos educacionais de um mestrado profissional em saúde coletiva: avaliação conforme a taxonomia de Bloom. *Educ Pesqui (São Paulo)*. 2018;44:169-805. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201710169805>
6. Trevisan AL, Amaral RG. A Taxonomia revisada de Bloom aplicada à avaliação: um estudo de provas escritas de Matemática. *Ciênc Educ (Bauru, SP)*. 2016;22(2):451-64. <https://doi.org/10.1590/1516-731320160020011>
7. Valente JA. Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala invertida. *Educar Rev, (Curitiba, PT)*. 2014;(4):79-97. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.38645>
8. Oliveira BLCA, Lima SF, Rodrigues LS, Pereira Júnior GA. Team-Based Learning como Forma de Aprendizagem Colaborativa e Sala de Aula Invertida com Centralidade nos Estudantes no Processo Ensino-aprendizagem. *Rev Bras Educ Méd*. 2018;42(4):86-95. <https://doi.org/10.1590/1981-52712015v42n4RB20180050>
9. Menegaz JC, Dias GAR, Trindade RFS, Leal SN, Martins NKA. Flipped Classroom no ensino de enfermagem. *Esc Anna Nery*. 2018;22(3). <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2017-0260>
10. Schneider EM, Tomazini-Neto BC, Tobaldini BG, Nunes SA. O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação (tdic): possibilidades para o ensino (não) presencial durante a pandemia covid-19. *Rev Científ Educ*. 2020[cited 2022 Jul 30];4(8):1071-90. Available from: <https://periodicosrefoc.com.br/jornal/index.php/RCE/article/view/123>
11. Souza JGT, Cavalcante LFB. Competência em Informação no contexto EAD: reflexões sobre as práticas profissionais do tutor a distância. *Perspec Ciênc Inform*. 2021;26(3):126-158. <https://doi.org/10.1590/1981-5344/4319>
12. Martins AC, Falbo Neto A, Silva FAM. Características do Tutor em ABP: uma revisão de literatura. *Rev Bras Educ Med*. 2018;42(1). <https://doi.org/10.1590/1981-52712018v42n1RB20160100>
13. Sousa MAO, Falbo Neto GH, Falbo AR. Correlação entre os domínios de competência do tutor e o desempenho estudantil: um estudo transversal. *Rev Bras Educ Med*. 2021;45(03). <https://doi.org/10.1590/1981-5271v45.3-20200214>