

Orientações para Educação a Distância no ensino presencial da Unipampa



Orientações para Educação a Distância no ensino presencial da Unipampa

Autoria:

Diretoria de Educação a Distância (2019)

Revisão:

Aden Rodrigues Pereira
Denise Aparecida Moser

Atualização:

Divisão de Educação a Distância - DED/CPDAA/Prograd

Projeto gráfico:

Henrique Rockenbach de Almeida

Bagé/RS, 2022

Sumário

Apresentação 5

1. Aspectos legais e contextuais da implantação de 40% a distância nas instituições 7

2. Planejamento e seleção dos recursos tecnológicos 11

- 2.1 Planejando uma atividade a distância no ensino presencial 11
 - 2.1.1 A quem ensinar? 11
 - 2.1.2 Por que ensinar? 12
 - 2.1.3 O que ensinar? 12
 - 2.1.4 Como ensinar? 12
 - 2.1.5 Que recursos usar? 13
 - 2.1.6 Esse modo de ensinar propicia uma nova forma de aprender? 13
 - 2.1.7 Mais orientações sobre atividades a distância 13
- 2.2 A escolha dos recursos tecnológicos 14

3. Dimensão prática de atividades na modalidade a distância 16

- 3.1 Planejando atividades via Moodle 16
 - 3.1.1 Moodle 16
 - 3.1.1.1 Acesso 16
 - 3.1.1.2 Página Inicial 18
 - 3.1.1.3 Perfil 19
 - 3.1.1.4 Envio de Mensagens 19
 - 3.1.1.5 Configuração de Curso 20
 - 3.1.1.6 Criação de Grupos 20
 - 3.1.1.7 Importando dados 20
 - 3.1.1.8 Inserção do Usuário 21
 - 3.1.1.9 Mudança de Papel 21
 - 3.1.1.10 Acréscimo de Recursos 21
 - 3.1.1.11 Outras funções mais recentes do Moodle 24
 - 3.1.1.12 Solicitação de abertura de turmas 24
 - 3.2 Indo além do Moodle: atividades a distância a partir de diferentes ferramentas 25
 - 3.2.1 Objetos de Aprendizagem e Recursos Educacionais Abertos 25
 - 3.2.1.1 Objetos de aprendizagem e Recursos Educacionais Abertos: definições e diferenças 25
 - 3.2.1.2. Repositórios de Objetos de Aprendizagem 26
 - 3.2.1.3. Produção e Organização de Objetos de Aprendizagem: algumas recomendações 28

3.2.2 Vídeos	29
3.2.2.1 Como fazer a gravação	30
3.2.2.2 Edição do Vídeo	31
3.2.3 Podcasts	31
3.2.4 WebQuests	34
3.2.5 Blogs	36
3.2.6 Sites de redes sociais e mídias sociais	37
3.2.7 Livros digitais	41
3.2.8 Ferramentas do Google	41
3.2.8.1 Google Acadêmico	41
3.2.8.2 Google Hangouts	42
3.2.8.3 Google Sky	42
3.2.8.4 Google Calendar	42
3.2.8.5 Google Notícias	43
3.2.8.6 Busca Personalizada	43
3.2.8.7 Google Drive	43
3.2.8.8 Google Earth	43
3.2.8.9 Grupos	44
3.2.8.10 YouTube	44
3.2.8.11 G-mail	44
3.2.8.12 Google for Education	45
3.2.8.14 Google Expeditions	45
4. O que a Unipampa oferece em relação à EaD?	46
5. Considerações Finais	48
Referências	49

Apresentação

Em 2016, a Diretoria de Educação a Distância recebeu o convite da Pró-Reitoria de Graduação (PROGRAD) para elaborar um documento que contemplasse possibilidades de inserção de atividades a distância em cursos presenciais. Diante disso, a Coordenadoria de Materiais Didático-Pedagógicos em EaD, em parceria com outras Coordenadorias da DEAD, debruçaram-se na elaboração deste documento intitulado **Orientações para Educação a Distância no Ensino Presencial da Unipampa**. Nesse sentido, destacamos a colaboração de Aden Rodrigues Pereira, Camila Gonçalves dos Santos do Canto, Deise Goulart Ferreira, Denise Aparecida Moser, Elias de Souza Santana, Elvis Galarça Menezes Mendes, Henrique Rockenbach de Almeida, Maria do Socorro de Almeida Farias-Marques, Verônica Moraes Antunes e Vinícius Solano Rodrigues Ferreira.

Ao final de 2019, após a publicação deste guia, foi emitida a Portaria nº, 2.117 de 6 de dezembro de 2019, que revoga a Portaria nº 1.428, de 28 de dezembro de 2018, e que dispõe sobre a oferta de componentes curriculares na modalidade a distância, em cursos de graduação presencial. Além disso, a partir de março de 2020, a Diretoria de Educação a Distância (DEaD), foi incorporada a Pró-Reitoria de Graduação e passou a chamar-se Divisão de Educação a Distância, conforme a PORTARIA Nº 756, DE 19 DE MARÇO DE 2020. Desse modo, este guia foi revisado e atualizado.

Nessas orientações, você vai encontrar, além dos **aspectos legais e contextuais da implantação de carga horária a distância nas instituições**, seções destinadas ao planejamento de aulas. Na seção **Planejamento e seleção dos recursos tecnológicos**, citam-se Carlini e Tarcia (2010), os quais apresentam seis questões que norteiam o planejamento de uma atividade a distância, no ensino presencial: "A quem ensinar?"; "Por que ensinar?"; "O que ensinar?"; "Como ensinar?"; "Que recursos usar?"; "Esse modo de ensinar propicia uma nova forma de aprender?".

Na seção **Dimensão prática de atividades na modalidade a distância**, há o objetivo de guiar o docente no planejamento de atividades, via plataforma Moodle, tais como o acesso ao ambiente, à edição de perfil e ao uso de ferramentas para a organização das aulas e das atividades. Além disso, essa seção visa destacar a importância sobre os Recursos Educacionais Abertos e a produção de objetos de aprendizagem. Por fim, apresentam-se orientações sobre vídeos, *podcasts*, *webquests*, *blogs*, redes sociais, livros digitais e google acadêmico.

A última seção **O que a Unipampa oferece em relação à EaD?** se dedica ao apoio para cursos, docentes e alunos, em relação ao apoio para o desenvolvimento de materiais para a Educação a Distância e aos cursos de capacitação. Esta seção dialoga diretamente com a iniciativa do Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da Unipampa, que é estímulo à oferta de componentes curriculares diversificados nos cursos, com o propósito de aumentar o percentual de cursos presenciais que ofertam componentes curriculares na modalidade a distância nos cursos de graduação.

Desejamos uma ótima leitura e nos colocamos à disposição para orientações, assessoramento e apoio às ações a distância.

1

Aspectos legais e contextuais da implantação de 40% a distância nas instituições

A Educação a Distância passa a fazer parte oficialmente de nosso sistema educacional, a partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), nº 9394/96.

Art. 80. O Poder Público incentivará o desenvolvimento e a veiculação de programas de ensino a distância, em todos os níveis e modalidades de ensino e de educação continuada. (BRASIL,1996).

O Decreto nº 9057, de 25 de maio de 2017 (BRASIL, 2017), regulamenta o artigo nº 80, da Lei nº 9394/96 e, ao longo de quatro capítulos, normatiza questões relacionadas à metodologia, gestão, avaliação, níveis, credenciamento e oferta de cursos na modalidade a distância.

Em março de 2016, foi publicada a Resolução nº 1, de 11 de março de 2016 (BRASIL, 2016a), que institui as Diretrizes e Normas Nacionais para a oferta de Programas e Cursos de Educação Superior na Modalidade a Distância (EaD), base para as políticas e processos de avaliação e de regulação dos cursos e das Instituições de Educação Superior (IES), nos âmbitos dos sistemas de educação.

Com foco na utilização do limite de 40% da carga horária total do curso em ofertas presenciais, a seguir, detalharemos a legislação vigente que normatiza esta questão.

A Portaria nº, 2.117 de 6 de dezembro de 2019 dispõe sobre a oferta, por Instituições de Educação Superior – IES, de componentes curriculares na modalidade a distância, em cursos de graduação presencial (exceto Medicina), e revoga a Portaria nº 1.428, de 28 de dezembro de 2018 (BRASIL, 2018).

O documento define em seu artigo 2º que as Instituições de Ensino Superior (IES), pertencentes ao Sistema Federal de Ensino, poderão introduzir a oferta de carga horária na modalidade de EaD na organização pedagógica e curricular de seus cursos de graduação presenciais, até o limite de 40% da carga horária total do curso.

Sendo assim, a portaria informa que os componentes curriculares na modalidade

a distância precisam estar claramente identificados na matriz curricular do curso, e o projeto pedagógico do curso (PPC) deve indicar a metodologia a ser utilizada.

Além disso, para a introdução de carga horária a distância em cursos presenciais, é condição sine qua non que se observem os limites específicos estabelecidos nas Diretrizes Curriculares Nacionais - DCN dos Cursos de Graduação Superior, definidas pelo Conselho Nacional de Educação - CNE, quando houver. As IES, devem registrar o percentual de oferta de carga horária a distância no momento da informação de criação de seus cursos à Secretaria de Regulação e Supervisão da Educação Superior do Ministério da Educação - SERES-MEC.

A introdução de carga horária a distância não desobriga as IES do cumprimento do disposto no art. 47 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que indica que o ano letivo regular tem no mínimo, duzentos dias de trabalho acadêmico efetivo, excluído o tempo reservado aos exames finais, quando houver. Seguindo o texto da referida resolução, destaca-se que:

Art. 3º Todas as atividades presenciais pedagógicas do curso que ofertar carga horária na modalidade de EaD devem ser realizadas exclusivamente no endereço de oferta desse curso, conforme ato autorizativo. (BRASIL, 2019)

Outrossim, a oferta dos componentes curriculares deverá incluir:

métodos e práticas de ensino-aprendizagem que incorporem o uso integrado de Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC para a realização dos objetivos pedagógicos, material didático específico bem como para a mediação de docentes, tutores e profissionais da educação com formação e qualificação em nível compatível com o previsto no PPC e no plano de ensino da disciplina (BRASIL, 2019).

A integralização da carga horária das disciplinas ofertadas parcial ou integralmente a distância deve constar de forma detalhada no PPC, e o plano de ensino da disciplina deverá descrever as atividades realizadas.

A oferta de tais componentes curriculares, de acordo com esta portaria, precisa ser informada previamente aos discentes matriculados no curso, bem como divulgada nos processos seletivos, sendo objetivamente identificados os componentes curriculares, conteúdos, metodologias e modos de avaliação. Para os cursos em funcionamento, somente em período letivo posterior à alteração no PPC, a introdução de carga horária a distância deve ocorrer.

O artigo 6º estabelece que a oferta de carga horária a distância para os cursos presenciais que venham a ser autorizados e aqueles já em funcionamento, cujo projeto pedagógico contemple os termos dispostos, deve ser informada no cadastro e-MEC pelas IES.

Para os pedidos de autorização e reconhecimento de curso presencial, a possibilidade da oferta de carga horária a distância está sujeita à obtenção pelo

curso, na fase de Parecer Final do processo de autorização ou reconhecimento, de conceito igual ou superior a três em todos os indicadores a seguir: I - Metodologia; II - Atividades de tutoria; III - Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA; e IV - Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC. O não atendimento a estes critérios ensejará, no caso de pedido de autorização, o indeferimento do pedido e no caso de reconhecimento, a aplicação dos procedimentos previstos pelos arts. 52 e seguintes do Decreto nº 9.235, de 2017.

A Pró-Reitoria de Graduação da UNIPAMPA apresenta um fluxo para atualização dos projetos pedagógicos dos cursos de graduação, o qual pode ser acessado no seguinte link: <https://sites.unipampa.edu.br/nppc/fluxograma-de-tramitacao-de-ppc/>

Sugere-se, para maiores informações, que se consulte o Processo de número 23100.018009/2019-62, constante no Sistema Eletrônico de Informações (SEI) da Unipampa, especificamente no OFÍCIO Nº 388/2019/PROGRAD/UNIPAMPA, o qual trata da oferta de carga horária EaD em cursos presenciais.

Outrossim, tecemos algumas considerações a partir dos escritos de Tarcia e Costa (*apud* CARLINI; TARCIA, 2010) sobre educação e tecnologia, para que se possa embasar a leitura das próximas seções:

- educação é processo, formação do homem é processo, assim podemos iniciar um trabalho pedagógico que oriente nossos alunos a utilizarem a tecnologia de forma educativa, solidária, colaborativa, crítica, saudável, a partir de critérios e parâmetros que nós, professores, ajudaremos a construir;
- a tecnologia é meio, é o suporte digital da comunicação e da informação (LÉVY, 1999 *apud* CARLINI; TARCIA, 2010);
- nós, educadores, é que atribuímos aos recursos sua dimensão pedagógica e educativa, a partir de nossos objetivos pedagógicos e educacionais;
- é preciso nos apropriarmos das potencialidades da tecnologia para construir situações de aprendizagem que sejam adequadas e propiciem a construção do conhecimento;
- cada modalidade (presencial ou a distância) apresenta características próprias e diferenciadas. Cabe, então, ao professor conhecer as potencialidades de cada uma delas e escolher a melhor modalidade para desenvolver seu trabalho docente.

2

Planejamento e seleção dos recursos tecnológicos

O planejamento de uma aula a distância não apresenta diferenças significativas de uma aula presencial. Ambas necessitam de reflexão e processo de tomadas de decisões próprios. No planejamento de ensino a distância, porém, o professor deve considerar algumas especificidades, as quais serão apresentadas e discutidas nesta seção.

2.1 Planejando uma atividade a distância no ensino presencial

Carlini e Tarcia (2010) apresentam seis questões que norteiam o planejamento de uma atividade a distância, no ensino presencial, a saber: “A quem ensinar?”; “Por que ensinar?”; “O que ensinar?”; “Como ensinar?”; “Que recursos usar?”; “Como perceber se está dando ou se deu certo esse novo modo de ensinar que propicia uma nova forma de aprender?” Essas são discutidas, a seguir, nas subseções 2.1.1 a 2.1.6. Moore e Kearsley (2007) também fornecem algumas orientações sobre o assunto, as quais são expostas na subseção 2.1.7.

2.1.1 A quem ensinar?

Identificar “Quem são os alunos e quais habilidades e interesses eles apresentam?” é uma das primeiras questões que o professor deve realizar para selecionar os objetivos, conteúdos, estratégias, recursos e avaliações previamente, direcionando a situação de ensino mais voltada ao aluno e à aprendizagem. Nesse sentido, pode-se seguir as indagações do Quadro 1, para responder a essa questão.

Quadro 1 - A quem ensinar? (continua)

O aluno possui:	Sim	Não	Quais
fluência tecnológica			
habilidades de aprendizagem			
autonomia			

Fonte: Adaptado de Carlini e Tarcia (2010, p.42)

Quadro 1 - A quem ensinar?

hábitos determinados pelo processo de escolarização já marcados por semestres			
escolhas profissionais apoiadas na representação social da carreira e na busca de independência financeira			

Fonte: Adaptado de Carlini e Tarcia (2010, p.42)

2.1.2 Por que ensinar?

“Por que ensinar?” é a questão que fará com que o professor reflita diretamente na escolha dos objetivos de aprendizagem relacionados aos aspectos conceituais, procedimentais e atitudinais. Com a definição dos objetivos, as próximas etapas consistem na seleção dos conteúdos, estratégias, recursos, procedimentos e os instrumentos de avaliação, todos direcionados ao perfil dos alunos.

É necessário destacar, contudo, que os objetivos pedagógicos devem contemplar não só os objetivos conceituais mas também os procedimentais voltados à ação e ao desenvolvimento de habilidades, para as práticas sociais, e os atitudinais que contemplam discussões acerca da formação do cidadão, da pessoa, de temas transversais em geral, em contextos sócio-histórico-culturais em que o aluno vive e em outros espaços.

2.1.3 O que ensinar?

Refletir sobre “O que ensinar?” recai na escolha que o professor fará dos conteúdos de aprendizagem, ou seja, se conceituais, procedimentais ou atitudinais, os quais estão estreitamente ligados com os objetivos de aprendizagem.

Além disso, compete ao professor ter clareza da efetiva importância desses conteúdos na prática social e formação do aluno. É o que defendem Carlini e Tarcia (2010, p.45): “O saber deixa de ser um fim em si mesmo para se tornar um meio muito importante para o aluno formar-se e buscar sua autonomia como pessoa e como cidadão.”

2.1.4 Como ensinar?

E “Como ensinar?” Essa pergunta diz respeito às seleções de atividades de aprendizagem feitas pelo professor que propiciarão o processo de apropriação e reconstrução do conhecimento do aluno, de forma independente ou colaborativa, com o uso de recursos tecnológicos.

Por isso, essas ações do professor devem ser desafiantes e estimulantes para motivar as ações do aluno no processo de ensino e aprendizagem.

2.1.5 Que recursos usar?

Nessa questão, o professor deve conhecer e escolher os recursos de ensino disponíveis. Por exemplo, os midiáticos de domínio público, como textos, vídeos, fotos, imagens, esquemas ou os que pertencem à instituição de ensino (biblioteca, hemeroteca, videoteca, laboratórios). Também deve verificar se os endereços eletrônicos oferecem informações consistentes e atualizadas e se as ferramentas de tecnologias e comunicação não ocasionarão problemas nas atividades de ensino e aprendizagem propostas.

Como se observa, são nas questões “Como ensinar?” e “Que recursos usar?” que as tecnologias e as ferramentas de educação a distância poderão ser utilizadas pelo professor, mediante objetivos e conteúdos definidos, nos 20% de carga horária total do componente curricular ou do curso, na modalidade a distância, nos cursos presenciais. Porém, é preciso destacar que, de acordo com Carlini e Tarcia (2010, p.47), “[...] as tecnologias, seus recursos e suas ferramentas não têm significado pedagógico se forem tratadas de forma isolada e desconexa do processo educativo.” Portanto, compete ao professor assumir a função de planejar, desenvolver e implantar situações de aprendizagem no ambiente virtual, de forma significativa ao aluno, todas explicitadas no plano de ensino ou projeto de ensino.

2.1.6 Esse modo de ensinar propicia uma nova forma de aprender?

Realizadas as decisões sobre quais objetivos, conteúdos, atividades e recursos para a situação de aprendizagem, de acordo com as expectativas dos alunos, compete ao professor detectar os aspectos positivos e negativos dessas escolhas. Em outras palavras, precisa avaliar se o material didático planejado, com o uso de um ambiente virtual de aprendizagem e tecnologias da informação e comunicação, contribuiu ou não na aprendizagem do aluno, avaliação essa comumente não realizada no ensino presencial.

O professor, sem dúvida, tem papel fundamental na tomada de decisão na elaboração das situações de aprendizagem a distância, mas é com o material didático que o aluno estudará. Nesse sentido, avaliações com caráter diagnóstico, formativo e somativo devem ser realizadas constantemente

2.1.7 Mais orientações sobre atividades a distância

Moore e Kearsley (2007) reforçam também as condições de aprendizagem, no ambiente virtual, apontando que o professor deve observar alguns aspectos importantes para o maior índice de aproveitamento no processo de aprendizagem do aluno. Destacam o seguinte:

- a organização do curso e seus componentes curriculares precisa estar

- bem articulada para que o aluno os compreenda;
- os objetivos de aprendizagem precisam ser claros para que o professor possa elaborar as instruções, escolher as tecnologias e mídias e criar instrumentos de avaliação;
 - cada conteúdo do curso deve ser apresentado em unidades pequenas, com um objetivo de aprendizagem;
 - a participação e interação entre professor, colegas e componente curricular devem ser planejadas;
 - os materiais do curso devem ser disponibilizados ao aluno com todas as informações explicativas, necessárias a sua execução;
 - as informações principais de textos, áudios, vídeos ou sistemas baseados na informática devem, às vezes, ser repetidos devido às distrações ou limitações de memória do aluno;
 - cada conteúdo do componente curricular deve ser sintetizado também pelo aluno;
 - os materiais do curso precisam ter formas variadas, para captar a atenção do aluno;
 - as atividades devem, sempre que possível, ser modulares, para que cada aluno adapte e usufrua dos conteúdos aprendidos;
 - *feedback* das tarefas realizadas pelo aluno, bem como do seu progresso geral do curso devem ser constantes e rotineiros.

Em síntese, o professor possui inúmeras possibilidades de orientar os alunos para construírem e se apropriarem dos conhecimentos pelo ensino a distância, apesar dos constantes desafios. Um deles: a escolha dos recursos tecnológicos, discutido, de forma ampla, a seguir.

2.2 A escolha dos recursos tecnológicos

No processo de planejamento de ensino a distância, o que há de novidade, se comparado ao do ensino presencial, é a inserção e escolha dos recursos tecnológicos, na forma de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, que segundo Almeida (2003, s.p.), são “[...] sistemas computacionais disponíveis na internet, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação.” Exemplos: TelEduc, Moodle, Solar, Sócrates. Assim, o professor, após estabelecer os objetivos, os conteúdos e as atividades de aprendizagem, poderá selecioná-los para realizar as situações de ensino.

Se a instituição disponibiliza de um ambiente virtual de aprendizagem, o professor precisa conhecê-lo, entender como funciona para poder organizar as situações de ensino e aprendizagem junto aos alunos.

Caso a instituição não possua nenhum ambiente virtual de aprendizagem ou o professor se sente inseguro em trabalhar nesse espaço, há outras alternativas tecnológicas, tais como: *sites* na Internet, correio eletrônico, grupos de discussão, vídeos, *blogs*, entre outras.

Os recursos tecnológicos contribuem muito na prática pedagógica em quaisquer metodologias de ensino. Carlini e Tarcia (2010, p.49) apresentam algumas sugestões que o professor pode adotar:

- 1. atividades individuais:** tarefas como: leitura de textos digitalizados e elaboração de sínteses, resenhas, mapas conceituais; estudo dirigido, com atividades após a leitura; estudo de caso, com a apresentação do problema e endereços eletrônicos que ofertam a solução. Essas tarefas podem ser enviadas pelo correio eletrônico com o intuito de que o aluno tenha conhecimentos prévios sobre os conteúdos a serem discutidos em aula presencial ou que se prepare para avaliações;
- 2. atividades em grupo:** com toda a turma: Mconf e Fórum, por exemplo, do ambiente virtual de aprendizagem Moodle, são recursos indicados para discussão de algum tema. Outra forma, mais simples, são as listas de discussões;
- 3. atividades em subgrupos:** essas podem ser enviadas pelo correio eletrônico ao professor e publicadas à turma, para dar subsídios aos alunos no planejamento de seminários, painéis e simpósios, que serão apresentados em situação de aprendizagem presencial.

Em suma, planejar aulas no ambiente virtual, além de exigir do professor conhecimentos do componente curricular e estratégias para aguçar no aluno a criatividade, linguagem argumentativa e dialógica, objetividade, clareza, afetividade, espírito investigativo, também requer noções dos recursos e ferramentas. Essas serão apresentadas com mais detalhes na seção 3.

3

Dimensão prática de atividades na modalidade a distância

3.1 Planejando atividades via Moodle

Os recursos servem para embasar os processos de ensino e aprendizagem durante as aulas, bem como impulsionar a interação entre os estudantes e o professor que poderá propor atividades, tais como chats, fóruns, questionários, dentre outros que terão finalidades diferentes no que tange às metas de aprendizagem a serem atingidas junto à turma.

Assim, vamos ao passo a passo para que você, professora/professor, e os estudantes possam tirar o maior proveito desse ambiente de aprendizagem.

3.1.1 Moodle

Moodle é um sistema de administração de atividades educacionais destinado à criação de comunidades online, em ambientes virtuais voltados para a aprendizagem.

Ele foi criado em 2001 pelo educador e cientista computacional Martin Dougiamas. Essa plataforma está em desenvolvimento constante, tendo como filosofia uma abordagem social construtivista da educação.

Esse AVA é aberto, livre e gratuito, o que significa que ele pode ser carregado, utilizado, modificado e até distribuído. Apesar de possuir um copyright, pode ter o seu código fonte alterado ou desenvolvido para satisfazer as necessidades específicas da comunidade que vai nele interagir.

3.1.1.1 Acesso

Você pode acessar o Moodle, na *homepage* da Unipampa: <https://unipampa.edu.br/portal/>.

O primeiro acesso para usuários com vínculo à universidade pode ser feito tanto para o servidor, utilizando-se usuário e senha institucionais, como para o aluno, cujo usuário será a matrícula e a senha criadas no período da matrícula na Instituição e enviadas por *e-mail*.



Figura 1 - Exemplo de acesso ao MOODLE

Fonte: Universidade Federal do Pampa (2019b)

Para o usuário sem vínculo com a universidade, é necessário solicitar no Sistema de Chamados, abertura do Moodle para Usuário Externo, informando o nome completo, CPF, RG, *e-mail*, endereço completo, número de telefone/celular, data de nascimento, componente curricular e período de acesso.

Para recuperar a senha, alunos e servidores devem acessar o Painel de Serviços UNIPAMPA.

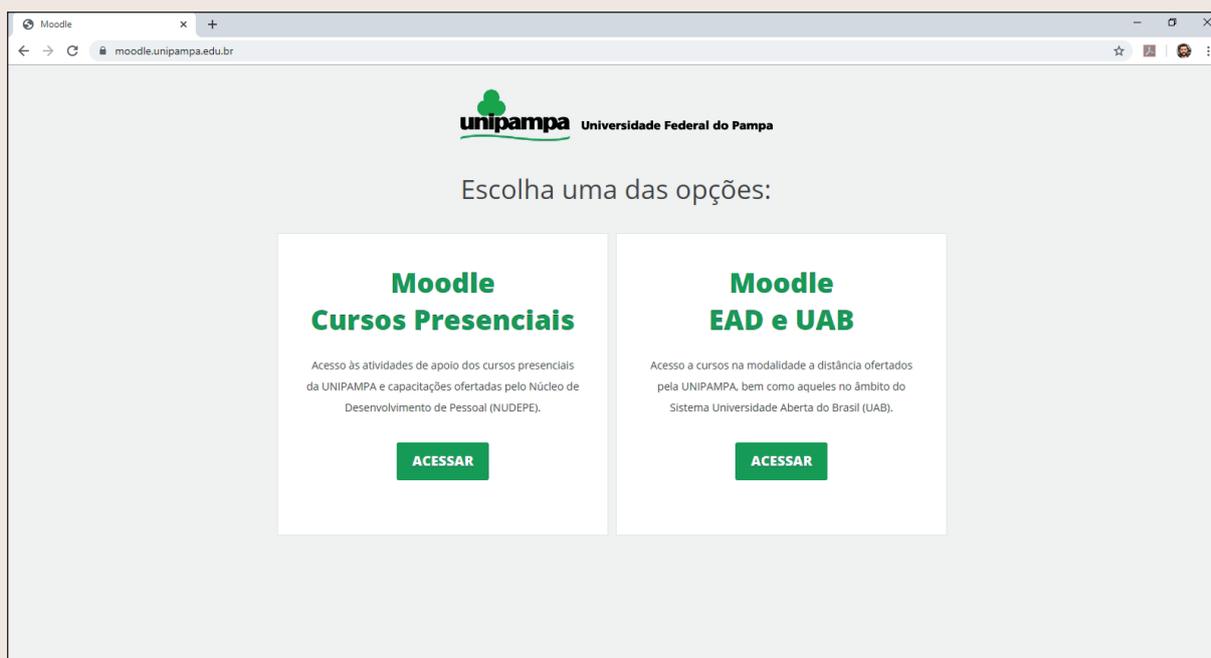


Figura 2 - Página de acesso ao Moodle

Fonte: Universidade Federal do Pampa (2019b)

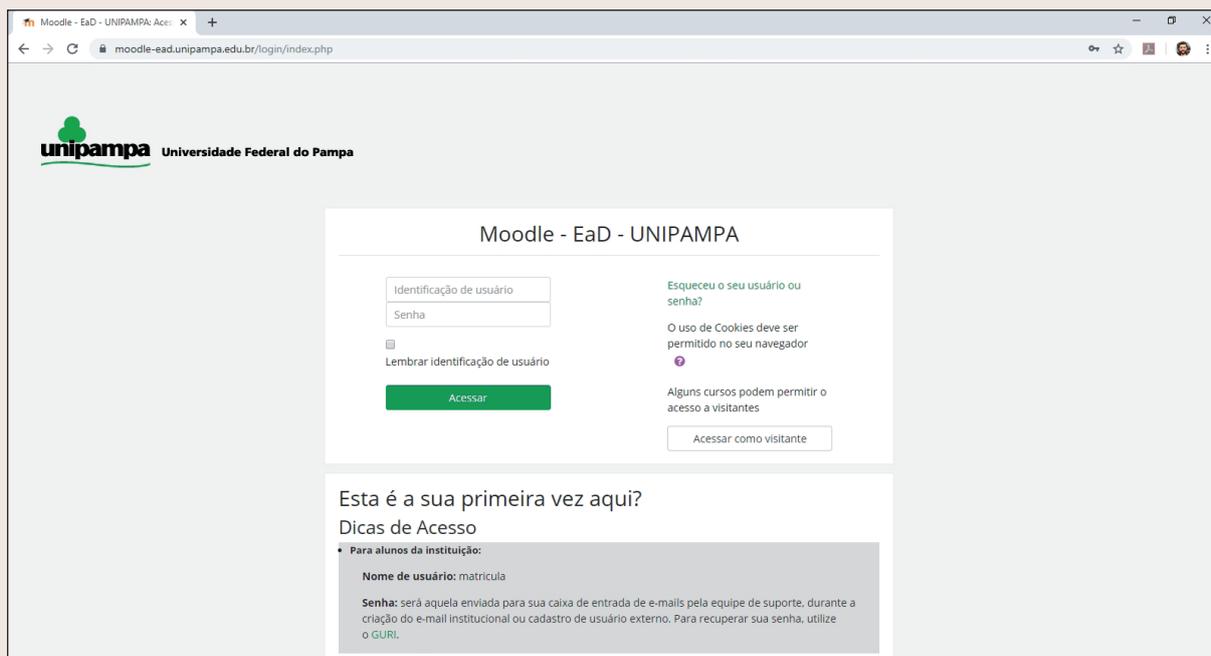


Figura 3 - Exemplo de página de login do Moodle

Fonte: Universidade Federal do Pampa (2019b)

3.1.1.2 Página Inicial

Aqui o professor visualiza a página inicial do Moodle, estruturada em três colunas. A da esquerda possui os seguintes blocos: **página inicial, painel, calendário, arquivos privados e meus cursos**; a do meio, possibilita ao professor visualizar os componente curriculares ou cursos, bem como uma busca de cursos existentes; a da direita: **Menu Principal, Navegação e Usuários Online**.

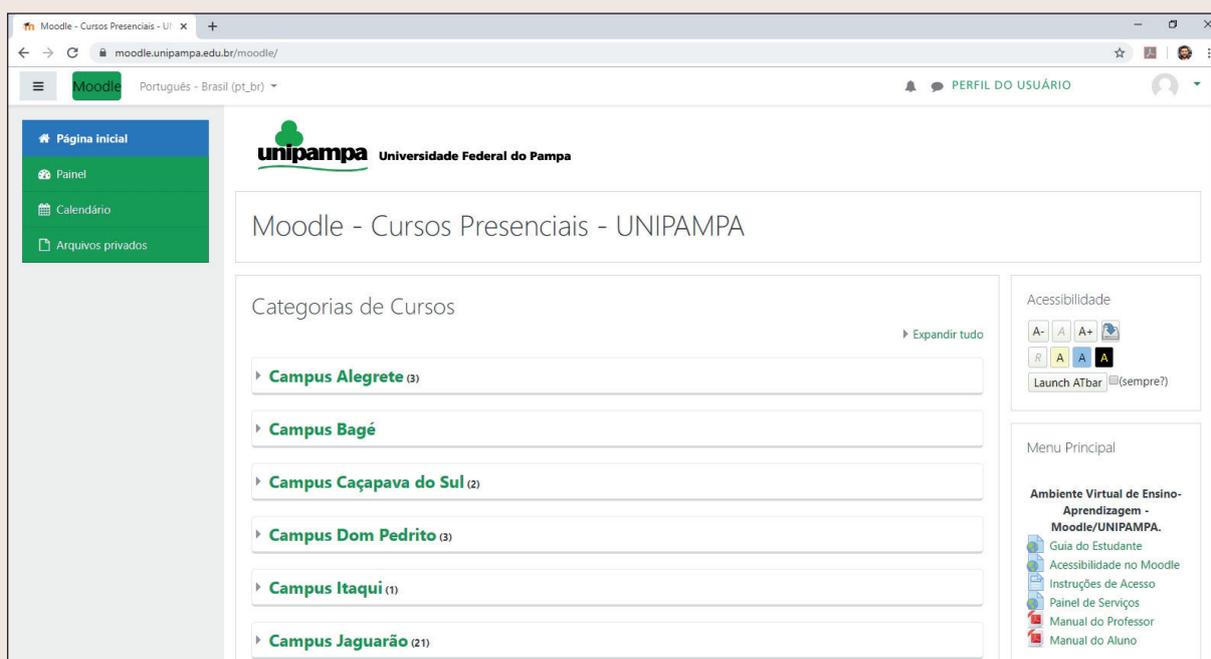


Figura 4 - Exemplo de página inicial Moodle com login ativo

Fonte: Universidade Federal do Pampa (2019b)

3.1.1.3 Perfil

Para completar ou alterar as configurações de perfil, o participante precisa localizar o bloco Administração do curso/componente curricular. Ao selecionar **Perfil**, o participante deverá clicar na opção **Modificar perfil**.

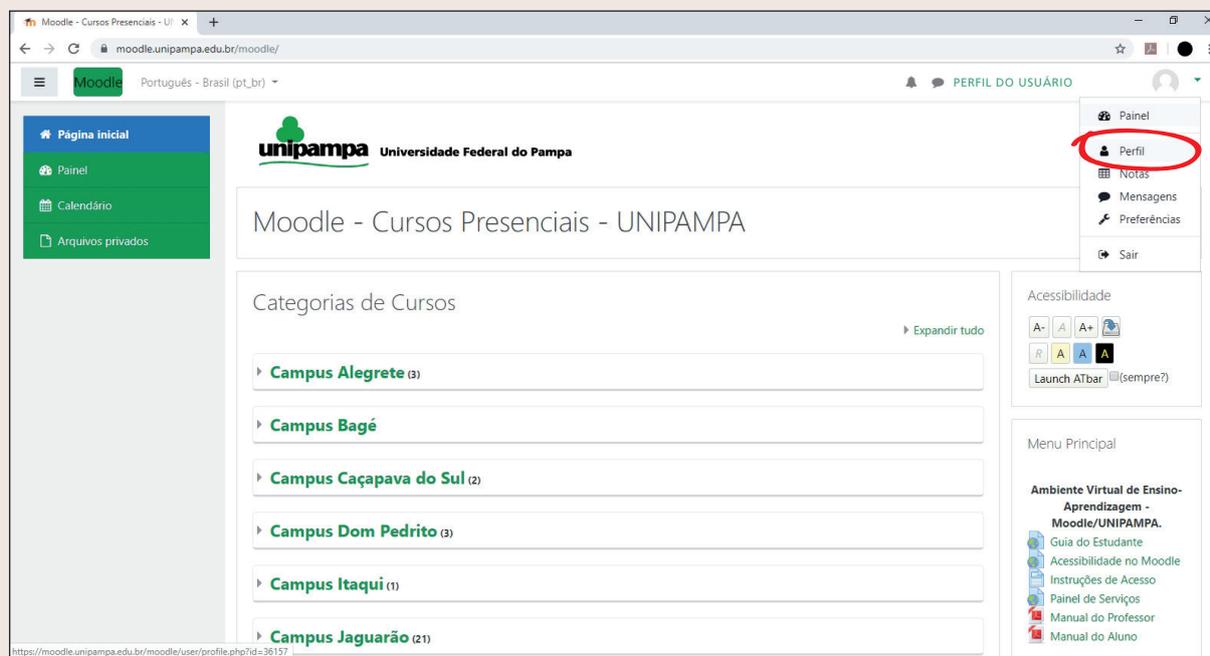


Figura 5 - Acesso ao Perfil no Moodle

Fonte: Universidade Federal do Pampa (2019b)

3.1.1.4 Envio de Mensagens

Para manter a comunicação ativa entre o professor e a turma de estudantes, o Moodle disponibiliza a ferramenta **Mensagem**. Essa ferramenta possibilita que o professor ou tutor envie mensagens para um ou mais estudantes, anunciando a data de uma prova ou a abertura de um módulo.

Assim, para o professor enviar mensagens para mais de um participante de curso/componente curricular, precisará escolher um dos componentes curriculares/ cursos na lista **Meus Cursos**, na página inicial do Moodle. Ao entrar na página inicial da turma, o professor necessita ir ao bloco **Participantes** e clicar no *link* **Participantes**.

Ao clicar, o professor será direcionado para a página com a lista dos participantes (professor, tutores e estudantes). Nessa página, poderá optar por enviar mensagens de acordo com o papel atribuído, para todos os participantes ou por grupos.

Ao selecionar a opção **Enviar uma mensagem**, o professor será encaminhado para a página de texto da mensagem. Finalizada a mensagem, deve clicar no botão que se encontra localizado abaixo da caixa de texto, na qual visualiza como a mensagem será apresentada aos destinatários.

3.1.1.5 Configuração de Curso

Quanto às notas, todas as atividades que o professor definir como avaliativas, atribuindo valor ou conceito a um curso ou componente curricular, ficam registradas no **Relatório de Notas**.

Esse recurso possibilita ao estudante a visualização do seu desempenho nas atividades de aula de forma individual. Nesse caso, somente o professor e os tutores poderão visualizar as notas da turma.

No tocante aos relatórios de acesso às atividades e visitas aos materiais de um curso ou componente curricular, o professor precisa ir até ao bloco **Participantes**, localizado no lado esquerdo da tela da área de trabalho e clicar sobre o **nome do participante**, para visualizar as opções de perfil e relatórios.

Ainda no **perfil** do aluno, é possível ter acesso a diversas informações, tais como: data do último acesso do aluno, mensagens postadas pelo aluno nos fóruns do curso e relatórios de atividades. Para acessar, o professor deverá selecionar **Relatórios das atividades**.

3.1.1.6 Criação de Grupos

Essa ferramenta serve para o professor realizar atividades em grupos no seu componente curricular/curso, permitindo que uma única turma de alunos possa ser dividida em pequenos ou grandes grupos. Nesse caso, cada grupo poderá ter acesso a um fórum ou a uma sala de bate-papo exclusivo para os participantes do grupo.

Assim, para criar ou editar os grupos da componente curricular, você deve selecionar **Usuários** e, a seguir, na opção Grupos, localizado no bloco **Administração**.

3.1.1.7 Importando dados

Importando dados é um recurso que permite ao professor realizar a importação de atividades e recursos de qualquer outro curso ou componente curricular que tenha perfil para edição. Isto auxilia na construção da página, evitando que o professor reconfigure essas atividades e recursos a cada novo curso ou componente curricular.

Para realizar a importação, o professor deve estar no curso ou componente curricular que receberá as atividades e recursos importados.

Após escolher qual o curso ou componente curricular terá seu material importado, deve selecionar **Continuar**. A página seguinte mostrará os passos que devem ser efetuados para a conclusão da importação.

3.1.1.8 Inserção do Usuário

A fim de inserir novos usuários para uma turma no Moodle, o professor deverá entrar em Participantes no menu lateral esquerdo. A seguir, pressionar o botão **Inscriver Usuários** e, na janela de busca, deverá digitar o nome ou *e-mail* do usuário no campo indicado. Para incluir o usuário na turma, basta atribuir um papel (professor, tutor, moderador ou estudante) e clicar no botão **Inscriver Usuários**.

3.1.1.9 Mudança de Papel

Esta funcionalidade permite ao professor mudar seu papel para Estudante, possibilitando a visualização da página do curso, da mesma maneira que o estudante. Para tanto, basta selecionar **Mudar Papel para...**, que está localizado no bloco **Administração**.

Depois de visualizar a página do curso como **Estudante**, o professor pode retornar ao seu papel de origem dentro do componente curricular ou curso. Para tal, deve clicar em **Retornar ao meu papel normal...**, que está localizado no bloco **Administração**.

3.1.1.10 Acréscimo de Recursos

Antes de acrescentar recursos ou atividades, o componente curricular ou curso, o professor necessita **escolher um tópico** ao qual deseja acrescentar o recurso. Uma vez feito isso, é preciso ativar a edição, após o qual aparecerá em uma lista de opções acima à direita a opção **Ativar a seção**.

A seguir, aparecerá uma nova tela com a opção **+Adicionar uma atividade ou recurso** no canto direito inferior.

Ao selecionar essa opção, uma tela se abrirá com recursos e atividades que poderão ser escolhidas pelo professor, a fim de viabilizar a interação com os estudantes, através de diversas ferramentas ali dispostas e a utilizar tais ferramentas como formas de avaliação e motivação quanto às ações a serem realizadas ao longo do componente curricular ou curso, a saber: **chat, base de dados, escolha, ferramenta externa, fórum, glossário, laboratório de avaliação, lição, pesquisa, pesquisa de avaliação, presença, questionário, registro de presença, tarefa, webconf, wiki, arquivo, gravação de mconf, livro, página, pasta, rótulo e URL**.

Ao escolher uma dessas ações, clicando na **bolinha** que fica à frente de cada uma delas (só é possível selecionar uma por vez), o professor será remetido a uma **nova tela**, conforme sua escolha, podendo propor o que irá fazer com a referida ferramenta.

A seguir, apresenta-se uma relação das funções dessas atividades e recursos para melhor orientar o professor, a fim de otimizar os processos de ensino

e aprendizagem na plataforma Moodle:

- a. **Arquivo:** permite que o professor disponibilize arquivos de diferentes formatos, para auxiliar no desenvolvimento do curso. Esses arquivos são armazenados dentro do ambiente e podem ser abertos em uma nova janela ou ficar disponíveis para *download*;
- b. **Livro** (editado somente pelo professor): é um dos novos recursos dessa versão do Moodle e tem por objetivo disponibilizar materiais, podendo ser apresentado em várias páginas, com capítulos e subcapítulos. Livros podem conter arquivos de mídia ou textos que são úteis para exibir grande quantidade de informação, organizados em seções. Esse recurso pode ser usado como um **portfólio de trabalho** dos estudantes ou de grupo de estudantes;
- c. **Pasta:** possibilita que o professor disponibilize diferentes arquivos em uma **única pasta**, facilitando a visualização realizada pelo estudante. Para criar esse recurso, o professor precisa clicar sobre o botão **Ativar Edição**, localizado no canto superior direito da tela da área de trabalho;
- d. **Rótulo:** tem por objetivo organizar a página, permitindo a criação de títulos, textos informativos sobre o conteúdo do curso, *links* para arquivos, imagens e vídeos;
- e. **URL:** é o endereço de rede onde se encontra o recurso (texto, imagem, música, vídeo, programa, etc) na internet. Viabiliza que o professor forneça um *link da web* como um recurso do próprio curso. Assim, o que está *online* e **disponível gratuitamente**, tais como documentos ou imagens, pode ser ligado à URL e não necessita ser a *homepage* de um *site*. Isso permite que o professor insira *links* de *sites da web* nos tópicos de aula, sem que o estudante tenha que entrar em outra página para visualizá-los;
- f. **Chat:** atividade de interação textual *on-line* entre professores, tutores, monitores e alunos, na qual todos se comunicam **em tempo real**, com data e horário previamente agendado pelo professor;
- g. **Diário:** atividade de reflexão orientada por um professor ou tutor. Essas reflexões são **individuais** e não podem ser vistas pelos outros participantes. O professor pode inserir *feedbacks* e avaliações a cada anotação no Diário;
- h. **Escolha:** possibilita a criação de uma **enquete**. O professor formula uma única pergunta com diversas opções de resposta aos alunos. É muito utilizada para realizar pesquisas rápidas de opinião, como: definir grupos de trabalho, data de entrega de atividades ou provas, entre outras;
- i. **Ferramenta Externa:** baseada na URL acessada;

- j. **Fórum:** atividade de discussão assíncrona que permite a interação entre os participantes (professor, tutor, monitor e estudantes) do componente curricular sobre um determinado assunto. Existem cinco tipos de discussão na atividade fórum. Cada tipo irá configurar formas diferentes de envio e visualização das mensagens. Junto a essas mensagens, os estudantes podem anexar arquivos de diferentes formatos. Os estudantes e os professores têm a opção de receber cópias das novas mensagens via *e-mail* de todos os inscritos no curso/componente curricular;
- k. **Glossário:** atividade que permite aos alunos criarem ou atualizarem um dicionário com definições de termos, podendo exibir as listas de diversos modos. O professor pode exportar itens de um glossário secundário ao glossário principal do mesmo curso. Além disso, é possível criar automaticamente **links em textos do curso** que direcionarão aos itens no glossário;
- l. **Lição:** publica o conteúdo em um modo interessante e flexível. Ela consiste em um determinado número de páginas onde **cada página**, normalmente, **termina com uma questão e uma série de possíveis respostas**. Dependendo da resposta escolhida pelo estudante, passará para a próxima página ou será levado para uma página anterior. A navegação através da lição pode ser direta ou complexa, dependendo, em grande parte, da estrutura do material que está sendo apresentado;
- m. **Pesquisa de avaliação:** esse recurso permite criar questionários de perguntas do tipo **múltipla escolha**. É muito utilizado para obter a opinião dos estudantes em relação a algum assunto, pois permite dar **anonimato** ao respondente. A partir das respostas é **gerado um gráfico** juntamente com porcentagens das respostas;
- n. **Questionário:** possibilita a criação de perguntas que podem ser de **múltipla escolha, verdadeiro/falso, resposta breve, associação**, entre outros. Essas perguntas são arquivadas por categorias em banco de questões do Moodle e podem ser reutilizadas pelo professor em outros componentes curriculares. A criação de um questionário no Moodle é constituída de duas partes: a configuração da estrutura do Questionário e o banco de questões (quais as perguntas farão parte do questionário);
- o. **Tarefa:** permite ao professor especificar um trabalho a ser feito de maneira *on-line* ou presencial, o qual poderá ser avaliado. O professor pode optar por texto *on-line* ou envio de arquivo;
- p. **Wiki:** possibilita que os participantes adicionem e editem uma **coleção de páginas web**. Uma Wiki pode ser colaborativa, com todos podendo

editá-la, ou individual, onde cada um terá a sua Wiki e somente essa pessoa pode editá-la. Um histórico de versões de cada página Wiki é mantido, listando as edições feitas por cada participante.

3.1.1.11 Outras funções mais recentes do Moodle

- a. **Acesso condicional:** é utilizada para controlar o acesso a uma atividade baseada na conclusão de outra. É necessário concluir uma atividade para liberar o acesso à outra. Isso possibilita uma **continuidade linear** das atividades do componente curricular/curso no Moodle. Ao selecionar qualquer atividade do Moodle, abrirá o formulário de edição e nele o professor encontrará a opção Acesso Restrito.
- b. **Arrastar imagens e URLs:** na atual versão do Moodle, o professor tem a possibilidade de arrastar arquivo de diversos formatos e URLs para dentro de um determinado bloco de aula.
- c. **Emblemas:** são utilizados para **premiar o aluno** ao completar uma atividade ou um curso, por exemplo.
- d. **Livro de notas:** nessa opção irão aparecer as notas dadas a cada atividade para os alunos.

3.1.1.12 Solicitação de abertura de turmas

Para realizar a solicitação de componente curricular, o professor precisa logar-se no site <http://gaucha.unipampa.edu.br>, criando um chamado, escrevendo na caixa de diálogo o nome do componente curricular, em qual curso deseja abri-la, de preferência identificando o código da mesma. Depois, é só aguardar a criação do componente curricular que será realizada pela equipe do STIC, Suporte de Tecnologia de Informação e Comunicação, que enviará um aviso por *e-mail* quando o componente curricular já estiver *on-line*.

Importante:

Caso o professor queira maiores detalhes acerca do uso do Moodle, deve acessar o link: <http://cursos.unipampa.edu.br/cursos/letrasuab/files/2017/04/tutorial-moodle.pdf>.

3.2 Indo além do Moodle: atividades a distância a partir de diferentes ferramentas

3.2.1 Objetos de Aprendizagem e Recursos Educacionais Abertos

De acordo com Santos, Flores e Tarouco (2007), o Objeto de Aprendizagem (OA) surgiu com o objetivo de localizar conteúdos educacionais na *Web*, para serem reutilizados em diferentes cursos e plataformas, possibilitando, assim, a redução de custos de produção de materiais educacionais.

3.2.1.1 Objetos de aprendizagem e Recursos Educacionais Abertos: definições e diferenças

Algumas definições sobre Objeto de Aprendizagem são apresentadas por Santos, Flores e Tarouco (2007):

- IEEE (2000 *apud* SANTOS; FLORES; TAROUCO, 2007), o Objeto de Aprendizagem é definido como qualquer entidade que pode ser utilizada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado apoiado por computador. Pode conter simples elementos, como um texto ou um vídeo, ou ainda ser um hipertexto, um curso ou até mesmo uma animação com áudio e recursos mais complexos.
- Wiley (2000 *apud* SANTOS; FLORES; TAROUCO, 2007) explica que cada Objeto de Aprendizagem pode constituir-se em um módulo, com um conteúdo autoexplicativo, de sentido complementar. Também pode ser direcionado a outros módulos, para formar um curso mais abrangente. Em outras palavras, o Objeto de Aprendizagem deve ser autoexplicativo, modular, agregável, digital, interoperável e reutilizável.

Podemos diferenciar Objetos de Aprendizagem (OA) de Recursos Educacionais Abertos (REAs). O *site* da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) (2017) apresenta uma diferenciação:

Recursos Educacionais Abertos (REA) são definidos pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) como qualquer material suportado por mídia que esteja sob domínio público ou com uma licença aberta e que possa ser utilizado e adaptado por terceiros. Ou seja, para ser considerado um REA, é preciso que os materiais possam ser retidos, reutilizados, revisados, recombinados e distribuídos, sem a necessidade de pagamento de direitos autorais ou autorização adicional dos autores.

Nesse cenário, surgem os Objetos de Aprendizagem (OAs), que também são recursos, digitais ou não, com fins educacionais.

Eles normalmente contêm vídeo, texto, imagem e outras mídias sincronizadas entre si, formando uma aplicação multimídia. No entanto, a principal diferença entre os dois conceitos está no formato aberto, uma vez que os REA precisam estar totalmente disponíveis para acesso e edição. Como exemplos de formatos abertos já consolidados, podemos citar o PNG para imagens, o WebM para vídeo e o HTML para páginas web.

Já a United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) e Commonwealth of Learning (2011; 2015, s.p.) definem REAs como:

materiais de ensino, aprendizado, e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. O uso de formatos técnicos abertos facilita o acesso e o reuso potencial dos recursos publicados digitalmente. Os REAs podem incluir cursos completos, partes de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, testes, *software*, e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento. (*Tradução nossa*).

Todos os REAs são OAs, mas nem todos os OAs são REAs. Dessa forma, apenas disponibilizar gratuitamente um Objeto de Aprendizagem na Internet, por exemplo, não o caracteriza como um REA. Os REAs se apoiam em algumas liberdades mínimas concedidas ao usuário final pelo autor da obra. Para Wiley (2000) *apud* Santos, Flores e Tarouco (2007), essas liberdades são conhecidas como os 5Rs:

Reusar: compreende a liberdade de usar o original em distintos contextos;

Revisar: compreende a liberdade de adaptar e melhorar o REA para que se adequem às suas necessidades;

Recombinar: compreende a liberdade de combinar e fazer misturas e colagens de um REA com outros REA originando novos materiais;

Redistribuir: compreende a liberdade de compartilhar o REA original e a versão por você;

Reter: compreende a liberdade de fazer cópia e guardar o recurso em qualquer dispositivo pessoal.

3.2.1.2. Repositórios de Objetos de Aprendizagem

Segundo Carlini e Tarcia (2010), para que um Objeto de Aprendizagem possa ser efetivamente recuperado e reutilizado, é preciso que seja devidamente indexado e armazenado, de maneira que sua recuperação consista em um processo fácil e que seu conteúdo seja atribuído a uma fonte “confiável”.

Na maior parte das vezes, é encontrado em Repositórios de Aprendizagem

(ROAs). Os ROAs mantêm, para cada objeto, um conjunto de dados descritivos denominados **metadados** que permitem identificar a autoria, o público-alvo, o tipo de Objeto de Aprendizagem, entre outros aspectos.

Há vários **repositórios** mantidos por governos, universidades ou organizações, entre eles citamos:

- **Portal do professor:** <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html>. O portal é um espaço para o professor acessar sugestões de planos de aula, baixar mídias de apoio, ter notícias sobre educação e iniciativas do MEC ou até mesmo compartilhar um plano de aula, participar de uma discussão ou fazer um curso;
- **Banco Internacional de Objetos de Aprendizagem:** <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>. O repositório possui objetos educacionais de acesso público, em vários formatos e para todos os níveis de ensino. Podemos acessar os objetos isoladamente ou em coleções;
- Acesso ao Portal de Conteúdos Educacionais Abertos – **eduCAPES:** <https://educapes.capes.gov.br/>;
- **Merlot** (Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching) <https://www.merlot.org>, portal norte-americano, mantido pela California State University (CSU), é um dos maiores repositórios gratuitos de Objetos de Aprendizagem, contendo material de diversas áreas do conhecimento, em várias línguas.

Para consultar o conteúdo produzido pela nossa instituição, acesse o *site* do Repositório Institucional da UNIPAMPA (RIU), no endereço <https://sites.unipampa.edu.br/sisbi/repositorio-digital/>.

O RIU tem como objetivo reunir em um único local virtual o conjunto da produção científica da Universidade Federal do Pampa, colaborando para expandir a visibilidade da instituição e de seus pesquisadores, bem como o Impacto da busca, além da preservação da memória intelectual e institucional. Estão publicados no RIU: trabalhos de conclusão de curso, dissertações de mestrado, teses de doutorado e artigos publicados pela comunidade acadêmica (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA, 2019c).

Está em planejamento a criação de um repositório de Objetos de Aprendizagem, com o objetivo de organizar e classificá-los, todos criados pela comunidade acadêmica da UNIPAMPA.

3.2.1.3. Produção e Organização de Objetos de Aprendizagem: algumas recomendações

Para que a criação de Objetos de Aprendizagem que sejam, realmente, elementos facilitadores do processo de ensino e aprendizagem, seja este a distância ou não, faz-se necessário que o professor compreenda o conceito de OA de forma plena, como algo que precisa explicitar seu objetivo pedagógico, que seja autocontido, que possa ser agregado a um todo maior, que incentive/estimele o aluno a querer explorá-lo e, a partir daí, aprenda informações novas e queira buscar outros conhecimentos, conforme destacam Carneiro e Silveira (2014).

O Quadro 02 apresenta as condições para um recurso educacional ser considerado um OA, destacadas pelas pesquisadoras.

Quadro 2 – Condições para um recurso educacional ser considerado um OA

Condição	Detalhamento
Explicitar claramente um objetivo pedagógico	Propiciar orientações claras para que o aluno saiba o que se espera que ele aprenda ao usar o objeto de aprendizagem e o professor (distinto de quem produziu o o objeto) saiba como poderia usar o mesmo.
Priorizar o digital	Priorizar o desenvolvimento de objetos de aprendizagem que não necessitem, para sua utilização, de aplicativo ou programa que não esteja disponível gratuitamente na web.
Prover auxílio aos usuários	Oferecer auxílio ao usuário via interface e via instruções facilmente acessíveis.
Proporcionar interatividade	Proporcionar que o usuário possa interagir, executando ações com o objeto
Proporcionar interação	Permitir ações entre os usuários (alunos, professores, tutores, etc.) a partir do e/ou no objeto.
Fornecer feedback constante	Manter o usuário sempre informado do estado atual de sua interação com o OA.
Ser autocontido	Ter foco em um determinado assunto e o explicar sem necessariamente depender de outros objetos e/ou materiais

Fonte: Carneiro e Silveira (2012) *apud* Carneiro e Silveira (2014, p.240)

A produção de Objetos de Aprendizagem pode se dar de várias formas, e as instituições de ensino optam por uma ou várias delas. O professor pode se utilizar de diversas estratégias, como sugerido por Carlini e Tarcia (2010):

- **Professor como total responsável pela criação de objetos de aprendizagem** - o professor, além de especialista no domínio do conhecimento em área específica, deve possuir sólidos conhecimentos de tecnologia e de *design* instrucional, para poder produzir e disponibilizar seus próprios objetos;

- **Professor como organizador de objetos de aprendizagem** - o professor não necessita ter conhecimentos tecnológicos sobre o processo de produção de OA. Seu papel é de selecionar e sequenciar objetos disponíveis em repositórios específicos ou em *sites* abertos, para montar recursos educacionais mais amplos;
- **Professor como conteudista** - o professor é responsável pela criação do conteúdo e pela elaboração das estratégias didáticas do objeto de aprendizagem a ser criado. Equipes de especialistas em *design* instrucional e TICs se encarregam da criação até a implementação em um ambiente virtual.

Enfim, é importante considerar que a utilização de objetos de aprendizagem, **em situações não presenciais**, ampliam as possibilidades de organização de diversas situações de ensino/aprendizagem com alto grau de interatividade. Cabe ao professor definir **qual a estratégia mais adequada** para a organização desses recursos, produzindo ou reutilizando objetos, considerando, também, como destacam Carneiro e Silveira (2014), os aspectos da interface, de reusabilidade (padrões, metadados) e até de acessibilidade (ampliando o espectro de uso desses objetos).

3.2.2 Vídeos

A produção de vídeos com fins educacionais, para o ensino a distância e presencial, exige critérios definidos na sua execução e finalização. Para isso, planejamento, roteirização, técnica, metodologia dos registros, edição e publicação na Web são alguns dos requisitos necessários, os quais serão discutidos a seguir.

Há duas etapas básicas da roteirização de um audiovisual. A primeira envolve o **desenvolvimento da ideia e detalhes**, e a segunda consiste na **decupagem** de um roteiro.

O ambiente deve ter **integração entre mídias sincronizadas** (vídeo, áudio, slides, roteiro, animação), posicionamento e uma boa apresentação do ministrante.

Um vídeo precisa ter o tempo, no máximo, de 30 a 45 minutos, com interação por slides, leituras de páginas de livros, fundo de tela com cor suave, uma metodologia que alcance o interesse e prenda a atenção dos alunos.

O vídeo pode ter animação com a participação do aluno ou não, tornando-o, assim, mais dinâmico e instrutivo, como, por exemplo, a inserção de jogos, perguntas em que o discente deverá clicar para obter a resposta etc. Alguns *links* externos também são fundamentais para o bom aprendizado do aluno.

3.2.2.1 Como fazer a gravação

- **Câmera semiprofissional** ou algum equipamento de captura de vídeo que grave a aula, faça *download* no notebook para edição, com inserção de slides, arquivos, *links* etc.
- Caso utilize câmera semiprofissional, profissional ou **celular**, fixe-o em um tripé, para melhorar a estabilidade e o domínio sob o equipamento.
- **Iluminação** é muito importante para que se tenha uma qualidade boa de imagem, evitando aquela imagem granulada ou escura. Pode ser utilizado spot de luz, luminárias da casa ou um equipamento mais profissional. Utilize uma luz principal que vai iluminar seu rosto. É interessante **usar três pontos de luz**: um **frontal** ou mais ou menos a 45 graus em relação ao seu rosto, uma outra luz do **lado contrário** um pouco mais distante, que é chamada de luz de preenchimento, e a última nas suas costas, direcionada para **frente** em um ângulo que pegue o lado da cabeça e seu ombro (cuide para que ela não apareça em quadro), a qual é chamada iluminação de recorte, mas que não é necessária nesse tipo de gravação que você vai fazer.
- Nesse tipo de vídeo, é importante observar o **fundo** que está nas suas costas. Utilize fundos **neutros** sem quadros ou móveis para não tirar a atenção do seu aluno e procure nunca ficar de costas para janelas. Tais procedimentos facilitam a edição caso seja necessário usar geradores de caracteres (GCs) para inclusão de nome, curso ou qualquer tipo de texto. Além disso, auxiliam se for preciso mostrar fotos ou qualquer tipo de imagem sobreposta ao vídeo
- Escolha um enquadramento mais fechado e atente-se para não deixar um espaço muito grande entre o topo da sua cabeça e o final da tela. Pense sobre as informações que vão sobrepor-se a sua imagem, para que não obscureçam você ou deixem o visual plasticamente estranho.
- Utilize a câmera **na altura dos olhos** como se tivesse olhando e conversando com alguém. Se for utilizar um *notebook* na mesa, coloque-o em cima de uma caixa ou em uma pilha de livros, mas de modo que a *webcam* fique na altura dos olhos.
- Cuide do ambiente onde vai gravar para que **não tenha ruídos externos**, como latidos de cachorros, rua movimentada, televisão ligada etc...

3.2.2.2 Edição do Vídeo

- Não se preocupe em gravar tudo em um plano linear se a informação for muito longa, pois você pode gravar por tópicos. Se errar alguma parte, volte algumas palavras e continue o assunto. Isso ajudará na hora da edição.
- Você pode encontrar vários tutoriais de edição no youtube. Eis algumas sugestões de editores de vídeo:
 - Ocam_v379.0 ou superior (*Free*);
 - Camtasia Studio (*full*);
 - VideoAula RNP (acesso com *login* autorizado pelo DTIC);
 - Movie Maker (Windows);
 - Adobe Premiere (editor profissional com licença paga);
 - Sony Vegas.

Mais informações sobre vídeos, leia Mitra *et al.* (2011), no link <https://dl.acm.org/citation.cfm?doid=1961659.1961662>.

3.2.3 Podcasts

A palavra *podcast* provém das palavras iPod (reprodutor de MP3 da Apple) e *broadcast* (transmissão em larga escala). É um programa de áudio digital que está disponibilizado na *Web* e pode ser transferido para um computador ou dispositivo móvel, por meio de um *RSS Feed*. Seus criadores são Adam Curry, desenvolvedor de mídia interativa e VJ da MTV, e Dave Winer, criador do RSS, em 2000.

O *podcast* é formado pelas seguintes partes:

- arquivo de áudio, em geral, no formato MP3;
- RSS Feed: é um serviço de indexação de informações que permite a assinatura para a obtenção automática de atualizações de um *website* ou *blog*; e
- agregador de conteúdos: transfere automaticamente as notificações de modificação e localização do arquivo ao computador.

Há várias vantagens dessa arquitetura, tais como:

- controle das inscrições realizadas;
- cancelamento do *podcast* a qualquer momento;
- a portabilidade dos arquivos no formato MP3, que podem ser transferidos para dispositivos móveis em qualquer horário e local;
- a não necessidade de agendamento.

O roteiro para a produção de episódios (arquivos sonoros) de *podcasts* envolve três etapas: **pré-produção**, **produção** e **pós-produção**.

A **pré-produção** consiste: na seleção do objetivo; especificação do

público-alvo; escolha dos tópicos que serão explorados; averiguação de trabalhos semelhantes para evitar sobreposição; descrição dos pré-requisitos para compreensão das mensagens; criação de um título para o *podcast* e para cada episódio; definição do tipo de *podcast*, jornalístico (exemplos: noticiário, boletim, entrevista, debate), musical, esportivo, humorístico, econômico, **educativo (exemplos: tutorial, apresentação, conferência)**, comunitário, científico, dramático (exemplos: novela, peça, poesia, infantil), show de rádio ou outros; escolha do formato do *podcast*: forma de gravação (ao vivo ou gravado), se haverá ou não participação externa e se será interativa; fixar a duração do episódio (breve - inferior a 4 minutos; curto - 4 a 6 minutos; médio - 6 a 10 minutos; longo - 20 a 30 minutos; extenso - acima de 30 minutos); fixação da periodicidade dos episódios (diária, semanal, quinzenal e mensal); pesquisa, organização e indicação do material de referência que será utilizado na produção; elaboração do pré-roteiro; determinação do locutor ou o elenco de locução; descrição dos requisitos técnicos necessários; seleção de um espaço virtual para a disponibilização dos episódios do *podcast* (exemplos: *site*, *blog*); disponibilização de uma forma de estudantes solicitarem auxílio (exemplos: *e-mail*, fórum, etc.); avaliação da necessidade da segmentação dos episódios do *podcast* em quadros e blocos; análise da necessidade de uso e tipos de *spots* (anúncios institucionais e serviços, promos, comerciais); elaboração das questões ou do roteiro da entrevista.

A **produção** refere-se: à escrita dos roteiros detalhados dos episódios do *podcast*; à definição da necessidade de elementos sonoros (músicas *podsafe*, efeitos sonoros, jingle); à seleção e preparação do local da gravação; à checagem do funcionamento dos equipamentos de áudio e vídeo; ao ensaio do conteúdo do episódio, a partir do roteiro elaborado por meio de leitura oral, para verificar pontuação, dicção, velocidade, entonação vocal e distância correta do microfone; à cronometragem do tempo de leitura e realização das adequações de roteiro; à gravação, o qual os vícios de linguagem, questões ética e controle do tempo do episódio devem ser atentamente observados; à elaboração da introdução do episódio (exemplos: Seja bem-vindo(a) à série de *podcasts* "Título". Título do episódio do *podcast*, número e data (opcional). Este episódio foi desenvolvido por (nome dos membros da equipe). O presente *podcast* trata sobre o assunto... Meu nome é Fulano e hoje estou aqui no local X para falar sobre Y. Apresentação do que o ouvinte pode esperar do *podcast*. Apresentação de forma de contato (*e-mail*, *blog*, *site*, etc.)); à construção de vinhetas e chamadas; à confirmação do horário com convidado e entrevistado; à atenção com gravação externa (remota) (gravador portátil, pilhas, baterias, etc); e à preparação de imagens - fotos e sinopses, para ressaltar os conteúdos dos episódios do *podcast*.

A **pós-produção** consiste na realização da edição; na seleção e inserção dos elementos sonoros; na análise do episódio antes de divulgá-lo; na verificação da dimensão física do arquivo; na nomeação do título do arquivo do episódio; na identificação do título do *podcast*, com número e data; na hospedagem e disponibilidade do *podcast* na internet; e na divulgação do episódio pelo documento RSS Feed, aos ouvintes-estudantes.

No que diz respeito aos *podcasts* educacionais, estes podem contribuir para:

- o engajamento e a reflexão do aluno;
- o desenvolvimento e aperfeiçoamento das habilidades de escrita e oralidade;
- a resolução de problemas;
- o gerenciamento do tempo;
- o reforço, suporte e recapitulação dos temas mais relevantes das aulas;
- o estímulo inicial para tarefas de exploração, discussão e sistematização, presenciais ou virtuais.

E podem ser usados:

- na aprendizagem de língua estrangeira;
- como noticiário histórico;
- como radionovela;
- como guia turístico;
- na apresentação de personalidades históricas;
- em narração de fatos relacionados aos componentes curriculares;
- em detalhamento oral de conteúdos para discentes com deficiência visual.

Grupos de estudantes podem desenvolver a compreensão (aprender a conhecer), a ação (aprender a fazer), a cooperação (aprender a viver juntos) e a realização pessoal (aprender a ser) através da junção da produção de *podcast* com um roteiro didático.

Exemplificando um roteiro didático:

1. motivação inicial para chamar a atenção do ouvinte;
2. apresentação dos objetivos, com estímulos para acionar conhecimentos prévios;
3. exposição das informações;
4. síntese dos conhecimentos explorados

O desenvolvimento do *podcast* educacional pode ter cinco etapas: **levantamento inicial**, com a escolha do tema do *podcast*, público-alvo e objetivos educacionais; **pré-produção**, com a realização de pesquisas, definição do tipo de *podcast*, elaboração do pré-roteiro e escolha das tecnologias necessárias;

produção, que envolve a escrita do roteiro, a seleção de áudio, gravação, edição e revisão do produto; **divulgação**, em que há a realização de edição e publicação na Internet; e **avaliação** desde a concepção até a análise do *podcast*.

Os *podcasts* educacionais podem ser combinados com outras tecnologias, como: *blog*, *Twitter*, *PodQuest*, mapas conceituais, *GoogleDocs* ou em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (exemplo: *Moodle*). Além disso, os estudantes podem exercer os seguintes papéis: produtor ou gerente de projeto (responsável pelo acompanhamento geral do *podcast*); *designer* gráfico; roteirista ou redator; diretor ou responsável técnico (responsável pelos equipamentos tecnológicos e publicação do episódio); responsável pela sonoplastia; elemento ou equipe de pesquisa (atenta-se ao tema do episódio); e responsável pela divulgação do *podcast*.

Em síntese, os *podcasts* educacionais permitem trabalhos em equipe, de forma cooperativa e colaborativa. É uma dinâmica que possui inúmeras possibilidades no processo de aprendizagem dos estudantes.

3.2.4 WebQuests

Busca ou aventura na *Web* é o que significa a palavra *WebQuest*. Originou-se, em 1995, em um programa de capacitação de professores, conduzido pelo professor de Tecnologia Educacional, da *San Diego State University*, Bernie Dodge. Assim, Dodge (1995, p. 1) define a *WebQuest*:

[...] uma investigação orientada na qual algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são originadas de recursos da Internet, opcionalmente suplementadas com videoconferências.

É um modo diferente de abordar os conteúdos, pelo qual os alunos procuram respostas às questões propostas, em grupo. Compete ao professor, conhecer bem o conteúdo, selecionar previamente os *sites* a serem pesquisados pelos alunos, propor atividades com temas de interesse dos alunos, para que haja a construção ou reconstrução do conhecimento.

Segundo Mercado (2004) *apud* Carlini e Tarcia (2010), o uso da *WebQuest*:

- garante ao aluno acesso a informações autênticas e atualizadas;
- rompe as fronteiras da aula (não se aprende só na escola);
- promove a aprendizagem cooperativa;
- desenvolve habilidades cognitivas;
- transforma ativamente informações;
- incentiva a criatividade;
- favorece o trabalho de autoria dos professores; e
- favorece o compartilhamento de saberes pedagógicos.

A *WebQuest* curta e a *WebQuest* longa são duas categorias de *WebQuest*. A *WebQuest* curta pode durar de uma a três aulas e permite que os alunos adquiram e integrem os conhecimentos explorados. A *WebQuest* longa requer uma semana ou um mês, período esse indicado para os alunos se aprofundarem mais nos conhecimentos elencados.

A *WebQuest* possui a seguinte organização:

- **introdução:** parte em que o professor apresenta brevemente o assunto e aponta propostas desafiadoras para os alunos pesquisarem na *Web*;
- **tarefa:** parte em que o professor instiga os alunos a elaborarem um produto criativo com atividades interdisciplinares que envolvam compreensão, aplicação, análise, síntese, avaliação e produção. Dodge (1995) destaca algumas tarefas para uma *WebQuest*:
 - **tarefas de repetição:** produção de um documento a partir de resumos;
 - **tarefas de compilação:** construção de uma base de dados após seleção, explicação, ordenação, reconhecimento e apresentação de um produto;
 - **tarefas de mistério:** são apresentadas, aos alunos, várias informações que devem ser desvendadas;
 - **tarefas jornalísticas:** os alunos assumem a função de jornalistas;
 - **tarefas de elaboração de um plano ou protocolo:** desenvolvimento de um plano de ação, com certas restrições, por exemplo, trabalhar com orçamento limitado;
 - **tarefas criativas:** os alunos assumem os papéis de engenheiros, inventores ou artistas;
 - **tarefas de construção consensual:** após analisar, articular e integrar os vários pontos de vista, os alunos devem chegar a um consenso;
 - **tarefas de persuasão:** desenvolve a capacidade de persuasão na elaboração de um caso;
 - **tarefas de autoconhecimento:** arte ou literatura são áreas que podem ser usadas para que os alunos reflitam sobre objetivos, valores pessoais, éticos, morais, etc.;
 - **tarefas analíticas:** os alunos refletem acerca de vários assuntos de um mesmo tópico;
 - **tarefas científicas:** realização de pesquisa, com levantamento e verificação de hipótese, e construção de texto com os resultados obtidos;
- **processos:** os alunos precisam ter orientações claras para a execução das tarefas indicadas. Devem saber **o que** precisam fazer, **como** fazer, os conteúdos que devem procurar, **quais** são os objetivos e quais são os resultados esperados em cada fase da atividade. Também é importante

que o professor estabeleça as **funções** de cada aluno nos grupos, para facilitar a aprendizagem;

- **recursos:** os *sites* são os recursos que o professor-autor da *WebQuest* pesquisou para a situação de aprendizagem;
- **avaliação:** a construção de uma rubrica é o tipo de avaliação indicada para autoavaliação, avaliação em pares ou avaliação do professor para a *WebQuest*, pois, com os seus critérios, é possível verificar se os objetivos foram ou não alcançados;
- **conclusão:** contém o resumo do que foi estudado e instiga o aluno para que continue a pesquisar sobre o assunto;
- **créditos:** são todos os materiais usados para a formatação da *WebQuest* (fontes, textos, imagens). Deve conter também os autores, instituição escolar e o programa onde a *WebQuest* foi disponibilizada, com *e-mail* do autor, a escolaridade, faixa etária e público a quem se destina e data da construção e da última atualização.

Antes de a *WebQuest* ser usada e publicada na Internet, o professor deve avaliá-la com critérios rigorosos. Para isso, Carvalho (2002) fornece um instrumento de avaliação que consiste em verificar: componente visual, navegação, aspectos técnicos (mecânicos), motivação temática, motivação cognitiva, relação da tarefa com o que é habitual, nível cognitivo da tarefa, clareza do processo, estrutura do processo, riqueza do processo, quantidade dos recursos, qualidade dos recursos e clareza nos critérios de avaliação (Maiores detalhes, acessar: <http://webs.ie.uminho.pt/aac/webquest/>).

3.2.5 Blogs

A palavra *blog* é a forma abreviada do termo *weblog* que significa diário de rede. Foi cunhado pelo americano Jorn Barger, em 1997, que usou o termo para designar o registro pela internet. Em 1999, o também americano Peter Merholz adotou a forma *blog* para nomear esse tipo de registro, popularizando a ferramenta através de seu próprio *blog*, *Robot Wisdom*³, que se tornou referência em termos de atualização e veiculação de notícias, indicação de leituras e outras atividades intelectuais, as quais os norte-americanos estavam acostumados a encontrar somente em publicações em meios não-digitais.

Atualmente um *blog* é um endereço da *web*, que é normalmente utilizado para compilar textos ou artigos cronologicamente, de modo inverso, de um ou vários autores. As postagens vão das mais recentes às mais antigas, podendo ser atualizadas de modo permanente. Os leitores podem adicionar comentários

sobre os textos e o autor, proporcionando que haja uma interação que dinamize a comunicabilidade entre ambos.

Através dessa ferramenta, pode-se expressar ideias, opiniões, pontos de vista, dando um toque pessoal, o que permite a diversidade na circulação de pensamento e informação. Embora permita liberdade de expressão, o conteúdo das informações está sujeito à legislação que rege outras fontes, podendo o autor ser responsabilizado legalmente pelo que no *blog* venha a ser veiculado.

Como forma de classificação básica, têm-se alguns tipos de *blogs*: os **pessoais** que podem ser privados, públicos ou partilhados com os que o blogueiro pretende interagir e servem para divulgar ideias e atividades do proprietário; os **corporativos** que são de propriedade de uma empresa, objetivando divulgar seus produtos e atrair clientes; os **temáticos** cujo foco é um assunto específico em si, tais como educação, ensino de línguas, dentre outros; os **jornalísticos** que veiculam notícias nas mais variadas seções de acordo com o público-alvo; os **educacionais** que apresentam teorias e práticas a partir de assuntos que tratam dos processos de ensino e aprendizagem; e os **tecnológicos** que servem de metalinguagem para quem precisa e se interessa em consultar e aprender mais sobre os usos da tecnologia.

Para que se crie um *blog*, não é necessário conhecimento de linguagem de programação. Basta escolher um tema e se propor a desenvolvê-lo, agregando a ele, além de textos do proprietário e dos demais participantes, outras mídias, tais como vídeos, músicas, *e-books*, *audiobooks*, imagens, bem como *links* que remetam a outros *sites*. Para tanto, existem *sites* na *web* que permitem a criação de *blogs* como, por exemplo, *Blogger* e *Wordpress*.

Recentemente também ganhou destaque fundamental quanto ao processamento e ao compartilhamento rápido da informação o *videoblog* ou *vlog*, que é uma ramificação do *blog*, já que agrega o valor da dinamicidade, unindo à imagem à parte escrita do *blog*.

Para fins de uso acadêmico, o recurso pode ser utilizado para otimizar os processos de ensino e aprendizagem viabilizados pelo professor de modo interativo com os alunos, muito embora não seja institucionalizado.

As regras para a utilização dessa ferramenta são as mesmas, porém, como o recurso é externo e não institucionalizado, vale lembrar que o cuidado deve ser redobrado quanto à questão dos direitos autorais - texto, imagem, vídeo etc. - e mesmo quanto ao que é postado por todos os participantes.

3.2.6 Sites de redes sociais e mídias sociais

Redes sociais, *sites* de mídias sociais e *sites* de redes sociais, embora sejam termos relacionados, não possuem o mesmo significado.

Rede social é um conceito que antecede a internet e os estudos sobre o

ciberespaço. Originou-se em estudos sociológicos e psicológicos que tinham como foco as estruturas sociais e as redes de filiação dos atores sociais (RECUERO, 2014), ou seja, é uma forma de representação das relações humanas.

Nesse sentido, rede social é uma metáfora da estrutura em rede, composto por grupo de pessoas, sendo que cada nó corresponde a um indivíduo e as conexões, a um laço social (AGUIAR, 2007; RECUERO, 2009). Redes sociais podem surgir espontaneamente através das relações do cotidiano ou serem construídas intencionalmente por grupos ou indivíduos com poder de liderança que conseguem engajar pessoas em torno de interesses e objetivos comuns.

Mídias sociais são *sites* e aplicativos elaborados para o compartilhamento de conteúdo e informação em múltiplos formatos. Permitem a interação social colaborativa, uma relação de produção de conteúdo de muitos para muitos (TELLES, 2011, p. 19). Ou seja, divulgam informações de forma descentralizada, ao mesmo tempo em que possibilitam uma relação entre os usuários. No entanto, os serviços de mídias sociais nem sempre constituem redes de relação, visto que essa interação pode ser efêmera e se dar apenas através de comentários ou do compartilhamento do conteúdo.

Os autodenominados *sites* de redes sociais constituem-se em um modelo de serviço de relacionamentos baseado na internet (AGUIAR, 2007), fazem parte das mídias sociais (LORENZO, 2011). Conforme Boyd e Ellison (2008), *sites* de redes sociais permitem que: 1) indivíduos construam perfis públicos ou semipúblicos em um sistema; 2) que articulem uma lista de outros usuários com os quais compartilham uma conexão; 3) que visualizem essa lista e naveguem por ela, bem como por outras criadas por outros usuários.

Cada serviço possui uma estrutura particular de configuração, embora algumas características e ferramentas em comum sejam identificadas. Os perfis são gerados através do preenchimento de um formulário com dados do usuário, tais como idade, localização, interesses e preferências e a adição de fotos. Após a criação do perfil, o usuário é convidado a identificar outros usuários com os quais tenha ou desenvolva alguma relação e a adicioná-los à sua lista de contatos. Alguns *sites* requerem uma confirmação de relacionamento do perfil adicionado.

Para Recuero (2009), a internet tem ampliado o alcance da distribuição e discussão das informações das redes sociais. As interações, assim, através da internet são mais frequentes, a qual potencializa a colaboração, a mobilização e a transformação da sociedade. A seguir informamos uma lista com os principais serviços de mídias sociais e redes sociais que podem ser utilizados para a interação com os alunos:

- **Facebook (facebook.com):** criado por Mark Zuckerberg, ex-estudante de Harvard, em 4 de fevereiro de 2004, o facebook é um *website* de relacionamento social. No início, era restrito à Universidade de Harvard e expandiu-se ao Instituto de Tecnologia de Massachusetts, à Universidade de Boston, Boston College, às escolas Ivy League, a outras universidades, e, mais tarde, começou a atender várias partes do mundo, com muito sucesso. É considerada a rede social mais acessada, com cerca de 1,59 bilhão de usuários ativos mensalmente, em 2017 (OFICINA..., 2017);
- **Facebook Messenger:** com interface minimalista, o Facebook Messenger é o aplicativo do Facebook Inc. que permite o envio de mensagens de texto e áudio, fotos tiradas na hora, imagens da galeria do desktop ou aparelhos móveis, emojis e emoticons, entre os usuários, instantaneamente e de forma individual ou em grupo, através de rede de dados ou WiFi. Foi lançado em 14 de dezembro de 2015 (versão estável), para as plataformas Android, IOS, Windows Phone e BlackBerry OS (BAIXAKI, 2014);
- **Twitter (twitter.com):** Jack Dorsey, Evan Williams e Biz Stone são os que fundaram o Twitter, em 2006. É uma rede social e servidor para *microblogging* que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos, em textos de até 140 caracteres. Os textos são conhecidos como tweets, palavra que em inglês significa “pio de passarinhos” (SIGNIFICADO..., 2017);
- **LinkedIn (linkedin.com):** é uma rede social de negócios, lançada em 2003. Reid Hoffman, Konstantin Guericke, Jean-Luc Vaillant, Allen Blue, Eric Ly são seus fundadores e sua sede é em Califórnia (EUA) (OLIVEIRA, 2013: CANALTECH, 2012);
- **Tumblr (tumblr.com):** é uma rede social em que os usuários podem postar *links*, textos, vídeos ou áudio-*links*. Para os *bloggers*, é uma opção interessante por ter formato de um *micro-blog*. Foi lançado em 2007, nos Estados Unidos, por David Karp (CANALTECH, 2012);
- **Pinterest (pinterest.com):** Lançado em 2010, criado por Paul Sciarra, Evan Sharp e Ben Silbermann e de propriedade da Cold Brew Labs, o Pinterest é uma rede social de compartilhamento de fotos. A maior parte do conteúdo postado é mais relacionado à moda, à decoração e a afins (CANALTECH, 2012; 2017);
- **SlideShare (slideshare.net):** é uma rede social gratuita ou paga que

- permite descobrir e compartilhar *slideshows* (compartilhamento de apresentações tanto em PowerPoint ou PDF) de forma mais dinâmica. Foi lançado em 2006 e adquirido pelo LinkedIn, em 2012 (CCM..., 2017);
- **Medium (medium.com):** fundada por Evan Willians, em 2012, a Medium é uma plataforma de publicação de *blog*;
 - **Reddit (reddit.com):** é um *site* de mídia social no qual os usuários podem divulgar ligações para conteúdo na Web. Foi fundada em 2005, por Alexis Ohanian e Steve Huffman. Sua sede é em São Francisco, Califórnia, nos EUA;
 - **Ello (ello.co):** rede social antipublicitária, criada por Paul Budniz, em 2014, nos Estados Unidos, em protesto contra o Facebook. Atualmente está em beta-público. Entra-se somente por convite (BRITO, 2015);
 - **Instagram (instagram.com):** é uma mídia digital de fotos, criada inicialmente para usuários de Android ou iOS (iPhone, iPad e Tablet). Pode ser usado pelo computador, com a ajuda de alguns aplicativos, como: Grambir, InstaPic, Uplet, Flume, Direct Message for Instagram, Uploader for Instagram. Além de tirar fotos, o Instagram possibilita aplicar efeitos nas imagens, compartilhar as fotos e imagens com os amigos, postar no Facebook ou Twitter, curtir, comentar e usar as hashtags (palavras-chave), acrescido do símbolo #. Empresas também fazem uso desse aplicativo para divulgar seus negócios. Kevin Systrom (americano) e Mike Krieger (brasileiro) foram os criadores do Instagram. Foi lançado em outubro de 2010 e vendido ao Facebook, em 2012 (CAPELAS, 2014; COMO FUNCIONA..., 2017, RASMUSSEN, 2017);
 - **Vimeo (vimeo.com):** o vimeo é uma rede social de upload e compartilhamento de vídeos de alta qualidade. Para participar, o usuário precisa se cadastrar no serviço de vídeos, através do Facebook, por exemplo. Apenas alguns serviços são ofertados mediante pagamento. O *site* foi lançado nos Estados Unidos, em 2004, e elaborado por Zach Klein e Jakob Lodwick. É de propriedade da InterActiveCorp. (FIGUEIREDO, 2014);
 - **DailyMotion (dailymotion.com):** lançado em 2005, na França, criado por Benjamin Bejbaum e Olivier Poitrey e adquirido pela empresa Vivendi, o DailyMotin é um *site* que disponibiliza vídeos em qualidade full HD e tem aplicativos próprios para Android, IOS, Windows Phone e Windows. Ao logar com um perfil do Facebook, o usuário pode ter acesso a esses serviços, gratuitamente (CARDOSO, 2015).

3.2.7 Livros digitais

Os livros digitais, também denominados livros electrónicos (em Portugal), livros eletrônicos (no Brasil), livros virtuais, *e-books* (abreviação em língua inglesa), livros falados (*audiobooks*), livros digitalizados, livros fonados, *open books*, digitais Braille, digitais áudio, videoaudiolivros são livros no formato digital, que podem ser visualizados e/ou ouvidos pelo computador ou dispositivos móveis. Podem ser disponibilizados na internet ou armazenados em CD-ROM ou *pendrives*.

Há várias ferramentas para a criação e partilha de livros digitais na *Web social*. Duas delas são: o ISSUU (www.issuu.com) e o SCRIBD (<http://www.scribd.com>).

Após registo, o aplicativo ISSUU permite que o usuário faça o envio de ficheiros em formato PDF, DOC, RTF ou PPT e os transformem em livros digitais. O envio gera automaticamente uma URL que pode ser disponibilizada para consultas *online*.

O ISSUU é gratuito e possibilita que o usuário tenha facilidades na leitura, como lupa, visão de todas as páginas em miniatura, em uma ou duas páginas e permite que realize *downloads* dos livros digitais registrados. Além disso, permite que escolha o *layout* do livro, disponibilize os livros em *websites* pessoais, *blogs* e nas redes sociais e possa ser público ou privado.

O *site* também armazena os documentos (cópia de segurança) de forma online e funciona como repositório de livros, revistas e documentos.

O aplicativo SCRIBD tem quase as mesmas funções do ISSUU e é gratuito. O diferencial é que permite a realização de *download* livre, sem registo, e o envio de *links* dos livros podem ser feitos da própria ferramenta se o usuário possuir *e-mail* no Yahoo, Gmail ou Hotmail.

3.2.8 Ferramentas do Google

As ferramentas do Google, como o próprio nome já diz, servem para auxiliar estudantes e professores nas práticas de ensino e aprendizagem. Embora seja conhecido mais por suas opções de busca e tradução, o Google Tools pode ser um otimizador das atividades acadêmicas, na capacitação dos futuros profissionais que têm, assim, a sua disposição instrumentos valiosos que podem qualificar tanto o trabalho do professor quanto dos alunos em atividades da EaD. Dessa forma, seguem algumas opções úteis.

3.2.8.1 Google Acadêmico

Esta ferramenta serve para um aprofundamento das pesquisas em diversas áreas do conhecimento, podendo ser utilizada como fonte para trabalhos e demais atividades acadêmicas. O Google Acadêmico permite:

- procurar trabalhos acadêmicos em um único lugar;

- explorar trabalhos acadêmicos, citações, autores e publicações;
- localizar documentos completos e salvá-los na sua biblioteca virtual;
- manter-se atualizado sobre o desenvolvimento acadêmico em determinada área de pesquisa;
- checar quem está citando as suas publicações, através da criação de um perfil público de autor.

A ferramenta pode ser acessada através do *link*: <https://scholar.google.com.br/>.

3.2.8.2 Google Hangouts

Este recurso objetiva auxiliar os trabalhos em grupo, já que permite o uso de chats, vídeos, conferências, com direito a gravações de tais transmissões. É de fácil manuseio, permitindo troca rápida, praticamente em tempo real de informações entre os participantes. O Google Hangouts pode ser utilizado através do Gmail, do Google Chrome, dos aplicativos de celular (iOS e Android) e da interface web.

Link de acesso: <https://hangouts.google.com/?hl=pt-BR/>.

3.2.8.3 Google Sky

Para os que trabalham com as áreas da astronomia, meteorologia e correlatos ou mesmo para os que se interessam por pesquisas nessas áreas, esta ferramenta possibilita a utilização de mapa celeste com todo o conhecimento que já foi disponibilizado pela Ciência, podendo-se consultar acerca de planetas, estrelas, galáxias, constelações, enfim, o universo. Ela utiliza o Google Earth com o base de busca e permite explorar o universo de diferentes maneiras, tais como através de infravermelho (possibilitando a mudança de transparência das camadas), microondas (possibilitando examinar como era o universo 380 milhões de anos depois do Big Bang) e modelo histórico (mostrando como era o universo fotografado pela sonda Cassini em 1972 e comparando-o com os dias atuais.

Link para essa plataforma: <https://www.google.com/sky/>.

3.2.8.4 Google Calendar

Aqui é possível agendar os compromissos do usuário que recebe notificações nas datas marcadas, auxiliando, assim, no planejamento e organização de projetos e prazos. O Google Calendar, também conhecido como Google Agenda, pode ser vinculado a uma conta google através do Gmail, resultando em uma poderosa ferramenta de controle de compromissos alinhada ao *e-mail*. Outra funcionalidade interessante é o fato de sincronizar diversas agendas de compromisso em um único lugar, podendo incluir e visualizar organizadamente lembretes da vida acadêmica, profissional e pessoal. *Link para essa plataforma:* <https://calendar.google.com/>.

3.2.8.5 Google Notícias

Com esta ferramenta, pode-se ficar sempre atualizado quanto às notícias de variadas fontes que circulam pelo Brasil e pelo mundo em uma única página, servindo também como fontes de pesquisa e informação praticamente em tempo real.

O Google Notícias possibilita uma ampla gama de aspectos de personalização de interface, incluindo ler matérias de pontos de vista diferentes, personalizar as fontes de notícias e selecionar com precisão os assuntos que serão oferecidos, além da instalação de aplicativo no celular e recebimento automático de atualizações.

Link para essa plataforma: <https://news.google.com.br/>.

3.2.8.6 Busca Personalizada

Com essa aplicação, é possível especificar os tópicos que mais interessam à pesquisa e, dessa forma, refinar as buscas, de acordo com as necessidades acadêmicas.

Link para essa plataforma: <https://www.google.com.br/>.

3.2.8.7 Google Drive

Esta é uma ferramenta de armazenamento de arquivos, cujo acesso pode ser feito tanto *online* quanto *offline*. Assim, os estudantes podem utilizá-la para entrega de trabalhos, recebendo as avaliações do professor, visto que também é um meio pelo qual podem se comunicar. Entre outras características, o Google Drive serve para:

- armazenamento de arquivos de todos os formatos possíveis, incluindo fotos, documentos, apresentações, vídeos, etc (gratuitamente 15GB de espaço);
- compartilhamento de arquivos (com outras pessoas que você permita);
- edição de documentos de texto, planilhas e apresentações em software, com interface *web* (em tempo real, através de integração colaborativa entre várias pessoas).

Link para essa ferramenta: <https://www.google.com/intl/pt-PT/drive/>.

3.2.8.8 Google Earth

Com este recurso, é possível realizar pesquisas em 3D, localizando e utilizando a latitude e a longitude de qualquer local do mundo, encontrando as coordenadas dos mais diversos locais com a ajuda do *mouse*, a partir do modo de exibição dessas que podem estar em graus decimais; graus, minutos e segundos; graus e minutos decimais; bem como em UTM.

Em abril de 2017, o Google Earth foi atualizado com o intuito de fornecer um viés um pouco mais acadêmico. Entre outras funcionalidades, agora é possível entrar em modo “história interativa” e aprender um pouco da história dos lugares em que o usuário visualiza.

Segue o *link* da aplicação, lembrando que, para seu correto funcionamento, é necessário realizar a abertura através do Google Chrome: <https://earth.google.com/web/>.

3.2.8.9 Grupos

Aqui pode-se criar grupos para interação dos participantes ao modo de fóruns de debate, troca de ideias e materiais, ficando as conversas disponíveis para consulta posterior. Logo, em termos acadêmicos, essa ferramenta pode ser utilizada como complemento do ensino em sala de aula. É possível realizar o gerenciamento dos grupos que se faz parte através do seu perfil google. Algumas funcionalidades da ferramenta “Grupos do Google” incluem:

- organização de todos os grupos em um só lugar, através de favoritos e pastas;
- organização de todos os grupos em um só lugar, através de favoritos e cores, fontes e imagens;
- ambiente otimizado e responsivo para plataformas móveis.

Link para a ferramenta: <https://groups.google.com/>.

3.2.8.10 YouTube

Amplamente conhecida e veículo de divulgação de vídeos, esta ferramenta serve bem aos propósitos educativos, uma vez que se pode não somente assistir às videoaulas e aos documentários mas também produzir conteúdo acadêmico a ser utilizado como material didático, avaliação e apresentação de material a ser aprendido.

Para professores, a ferramenta possibilita a criação de canais em que é possível realizar o upload de videoaulas e inclusive realizar uma transmissão ao vivo. Já para alunos, a ferramenta possibilita a criação de um perfil para salvar vídeos e receber notificações quando vídeos de determinados assuntos foram colocados na plataforma, entre outras funcionalidades.

Link para a ferramenta: <https://www.youtube.com/>.

3.2.8.11 G-mail

O *e-mail* do Google está vinculado a outras ferramentas e por isso facilita o compartilhamento de conteúdo como, por exemplo, os do Google Drive. Além disso, tem uma otimizada capacidade de armazenamento, o que permite o envio

e recebimento de grande volume de *e-mails* na medida em que forem necessárias as trocas de informações oficiais que, portanto, precisam ficar nele registradas. Sendo uma das ferramentas de *e-mail* mais utilizadas mundialmente, o G-mail oferece alto potencial de personalização tanto de layout como também de organização de pastas.

Link para a ferramenta: <https://mail.google.com/>.

3.2.8.12 Google for Education

O Google for Education é um conjunto de soluções desenvolvido para professores e alunos. Este conjunto de soluções se divide em três níveis:

- **soluções de produtividade:** consiste no Google G Suite adaptado para educadores. Neste aspecto, o Google G Suite para educadores reúne de forma integrada as ferramentas tradicionais do Google Drive (G-mail, armazenamento, edição de documentos online) aliado a algumas outras ferramentas adicionais, tais como o Google Sites (permite ao professor construir um *site* para a turma), o Google Vault (permite ao professor arquivar de forma organizada os bate-papos e *e-mails* da turma), entre outros;
- **soluções de sala de aula:** o Google Classroom funciona como uma central de controle de turmas. Ele possibilita a criação de turmas, distribuição de tarefas e envio de feedback para os alunos, tudo em um só lugar;
- **soluções de dispositivos:** o Google oferece chromebooks e tablets especiais para educadores e alunos. Esse recurso é pago.

Link para a ferramenta: <https://edu.google.com/intl/pt-BR/>.

3.2.8.14 Google Expeditions

Esta consiste em uma ferramenta de ensino aliada à realidade virtual, permitindo que o professor conduza ou participe de passeios virtuais imersivos em todo o mundo. Os alunos podem explorar o mundo sem sair da sala de aula.

Link para acesso à ferramenta: <https://edu.google.com/intl/pt-BR/expeditions/#about/>.

4

O que a Unipampa oferece em relação à EaD?

A Divisão de Educação a Distância (DED), está vinculada à Coordenadoria de Planejamento, Desenvolvimento, Avaliação e Acreditação (CPDAA) da Pró-Reitoria de Graduação (PROGRAD) da UNIPAMPA. A Divisão engloba o Setor de Assuntos Administrativos da EAD em sua estrutura, alteração realizada pela Portaria N° 1367, de 17 de setembro de 2021.

ADED compõe, em parceria com outros setores da Instituição e com docentes e tutores dos cursos da modalidade EaD, a Equipe Multidisciplinar Institucional. Desse modo, configura-se uma rede de apoio às atividades e cursos oferecidos na modalidade EaD.

Conforme Silva (2013), para planejar e estruturar uma atividade ou um curso no Moodle, o autor deve considerar todas as especificidades relacionadas aos documentos e às orientações didático-metodológicas da instituição da qual faz parte; como a política institucional, o projeto pedagógico do curso e o plano que estrutura o componente curricular ou o conteúdo solicitado. Além disso, deve estar atento às características peculiares de aprendizagem que caracterizam os cursos a distância e, particularmente, o e-learning.

Com o intuito de promover a melhoria da qualidade no processo de ensino e de aprendizagem, a DED presta suporte pedagógico e técnico aos docentes dos cursos presenciais em ações a distância. Esse suporte configura-se através de diretrizes didáticas, como a orientação ao planejamento, ao desenvolvimento e à utilização de peculiaridades didáticas que facilitem a aprendizagem, através dos recursos da plataforma Moodle. Também aplica projetos de melhorias tecnológicas digitais que auxiliam os professores no desenvolvimento das atividades que envolvam as tecnologias educacionais e de comunicação, como videoconferência e Mconferência.

A DED também tem o objetivo de organizar orientações sobre a produção de materiais didáticos para a educação a distância. E assim, assessorar os docentes para o uso adequado dos materiais didáticos para atividades a distância no ensino presencial, integrando ferramentas síncronas e assíncronas para a apresentação dos conteúdos. A organização de materiais didáticos deve ser planejada com

acessibilidade, como por exemplo, utilização de vídeos legendados, materiais com possibilidade de uso de leitores tela ou de ampliação de fonte, entre outras ações.

A DED organiza essas orientações de diversas formas que são publicadas no link <https://sites.unipampa.edu.br/ead/orientacoes-ead/>.

Para solicitar apoio da Divisão de EaD, os interessados podem fazer contato através do e-mail institucional do setor: ead@unipampa.edu.br

5

Considerações Finais

Esperamos que este manual possa contribuir, na prática, para o processo de efetivação de ações a distância no ensino presencial. Em 2019, ele foi construído de forma compartilhada com a equipe da DEaD e ciência da PROGRAD, buscando integrar aspectos legais, planejamento didático, dimensão prática e recursos/ferramentas tecnológicos(as) disponíveis até o momento.

A DED está à disposição para apoiar e assessorar os docentes nesta caminhada. O *e-mail* para contato com a Divisão de EaD é ead@unipampa.edu.br e, na página da divisão, link <https://sites.unipampa.edu.br/ead/>, é possível encontrar orientações sobre a modalidade a distância, tais como Direitos Autorais, acessibilidade, legislação, eventos, cursos, guias e tutoriais sobre Mconf, plataforma Moodle, entre outros.

Bom trabalho!

Referências

ABAR, C. A. A. P.; BARBOSA, L. M. **WebQuest**: um desafio para o professor. São Paulo: Avercamp, 2008.

AGUIAR, S. **Redes sociais na internet**: desafios à pesquisa. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30. Santos-SP. Anais [...]. Santos-SP: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007, p.1-16. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1977-1.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2019.

ALMEIDA, M. E. B. de. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educação e Pesquisa**, v. 29, n. 2, São Paulo, Jul./Dec., 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022003000200010. Acesso em: 12 maio 2017.

BAIXAKI. **Facebook Messenger**. Disponível em: <http://www.baixaki.com.br/android/download/facebook-messenger.htm>. Acesso em: 30 abr. 2014.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; LISBÔA, E. S.; COUTINHO, C. P. Livros digitais: novas oportunidades para os educadores na era Web 2.0. In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TIC NA EDUCAÇÃO, 6., 2009, Braga. **Actas** [...]. Braga: Universidade do Minho, 2009. pp. 433 - 445.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução nº 1, de 11 de março de 2016**. Estabelece diretrizes e normas nacionais para a oferta de programas e cursos de educação superior na modalidade a distância. Brasília: MEC, 2016a. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/marco-2016-pdf/35541-res-cne-ces-001-14032016-pdf/file>. Acesso em: 10 maio 2017.

_____. Presidência da República. Casa Civil. **Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017**. Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República. Casa Civil, 2017. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Decreto/D9057.htm. Acesso em: 10 ago. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria nº 1.428, de 28 de dezembro de 2018.** Dispõe sobre a oferta, por Instituições de Educação Superior – IES, de disciplinas na modalidade a distância em cursos de graduação presencial. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_cman&view=download&alias=108231-portaria-1428&category_slug=fevereiro-2019-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 9 abr. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria nº 2.117, de 6 de dezembro de 2019.** Dispõe sobre a oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EaD em cursos de graduação presenciais ofertados por Instituições de Educação Superior - IES pertencentes ao Sistema Federal de Ensino. Brasília: MEC, 2019. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-2.117-de-6-de-dezembro-de-2019-232670913>. Acesso em: 16 mar. 2022.

_____. Câmara dos Deputados. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996. Brasília: Câmara dos Deputados, 1996. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1996/lei-9394-20-dezembro-1996-362578-publicacaooriginal-1-pl.html>. Acesso em: 9 abr. 2019.

BRITO, E. **Ello:** conheça o concorrente do Facebook que é livre de propagandas. 18 jun. 2015. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/ello.html>. Acesso em: 23 jun. 2017.

BURROWS, T. **Blogs, wikis, myspace and more:** everything you want to know about using web 2.0 but are afraid to ask. Chicago: Chicago Review Press, 2007.

CANAL DO ENSINO. Guia de Educação. **Ferramentas do Google para usar na educação.** Disponível em: <https://canaldoensino.com.br/blog/20-ferramentas-do-google-para-usar-na-educacao>. Acesso em: 19 jun. 2017.

CANALTECH. **11 redes sociais que você deveria conhecer.** 6 mar. 2012. <https://canaltech.com.br/materia/redes-sociais/Redes-sociais-que-voce-deveria-conhecer/>. Acesso em: 22 jun. 2017.

CANALTECH. **O que é Pinterest?** Disponível em: <https://canaltech.com.br/o-que-e/redes-sociais/O-que-e-Pinterest/>. Acesso em: 23 jun. 2017.

CAPELAS, B. **Brasileiro que criou o Instagram:** Mike Krueger fala sobre futuro do aplicativo. 11 dez. 2014. Disponível em: <http://link.estadao.com.br/noticias/geral,brasileiro-que-criou-o-instagram-mike-krieger-fala-sobre-futuro-do-aplicativo,10000029973>. Acesso em: 19 jun. 2017.

CARDOSO, P. **Dailymotion:** envie e assista vídeos em Full HD. 16 set. 2015. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/dailymotion.html>. Acesso em: 26 jun. 2017.

CARLINI, A. L.; TARCIA, R. M. L. **20% a distância: e agora?** Orientações práticas para o uso de tecnologia de educação a distância. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2010.

CARNEIRO, M. L. F.; SILVEIRA, M. S. Objetos de aprendizagem como elementos facilitadores na Educação a Distância. **Educar em Revista**, Curitiba, Edição Especial, n. 4, p. 235-260, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/er/nspe4/0101-4358-er-esp-04-00235.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2017.

CARVALHO, A. A. A. **WebQuest** - um desafio aos professores para os alunos. 2013. Disponível em: <http://fpce.uc.pt/webquest/>. Acesso em: 9 jun. 2017.

CCM Benchmark. **SlideShare android**. Disponível em: <http://br.ccm.net/download/baixaki-16482-slideshare-android>. Acesso em: 23 jun. 2017.

COMO FUNCIONA o Instagram. 7 fev. 2017. Disponível em: <http://www.guiase.com.br/como-funciona-o-instagram/#>. Acesso em: 19 jun. 2017.

DODGE, B. WebQuest: uma técnica para aprendizagem na rede Internet. Trad. Jarbas Novelino Barato. **The Distance Educator**, v. 1, n.2, p.1 - 4, 1995. Disponível em: http://www.dm.ufscar.br/~jpiton/downloads/artigo__original_1996_ptbr.pdf. Acesso em: 9 jun. 2017.

FIGUEIREDO, P. **Como usar o Vimeo para ver e publicar vídeos**. 24 ago. 2014. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/08/como-usar-o-vimeo-para-ver-e-publicar-videos.html>. Acesso em: 26 jun. 2017.

LORENZO, E. W. C. M. **A utilização das redes sociais na educação**: importância, recursos, aplicabilidade e dificuldades. São Paulo: Clube de Autores, 2011.

MITRA, S. *et al.* Characterizing web-based video sharing workloads. **Journal ACM Transactions on the Web**, v. 5, n.2, article 8, p. 1-27, May, 2011. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=1961659.1961662>. Acesso em: 22 jun. 2017.

MOORE, M. G.; KEARSLEY, G. **Educação a distância**: uma visão integrada. Edição especial ABED – Associação Brasileira de Educação a Distância. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

OFICINA da Net. **Facebook**. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/tags/facebook>. Acesso em: 12 jun. 2017.

OLIVEIRA, A. **O que é o LinkedIn?** Conheça essa ferramenta online para encontrar empregos. 18 jan. 2013. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2011/05/o-que-e-o-linkedin-conheca-essa-ferramenta-online-para-encontrar-empregos.html>. Acesso em: 23 jun. 2017.

RASMUSSEN, B. **O que é Instagram?** Uma das maiores ferramentas do Marketing digital 2017. Disponível em: <https://canaltech.com.br/o-que-e-instagram/o-que-e-instagram/>. Acesso em: 19 jun. 2017.

RECUERO, R. da C. **Redes sociais na internet: considerações iniciais. E-Compós**, v 2, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.28>. Acesso em: 28 ago. 2019.

RECUERO, R. Rede social. In: SPYER, J. (Org.). **Para entender a internet: noções, práticas e desafios da comunicação em rede**. São Paulo: CECM/USP, 2009. p. 25-26. Disponível em: <http://www.cecm.usp.br/~eris/pub/acad/popular/Para%20entender%20a%20Internet.pdf>Acesso em: 28 ago. 2019.

REDE NACIONAL DE ENSINO E PESQUISA. **Você conhece a diferença entre Recursos Educacionais Abertos e Objetos de Aprendizagem?** Disponível em: <https://www.rnp.br/destaques/voce-conhece-diferenca-entre-recursos-educacionais-abertos-e-objetos-aprendizagem>. Acesso em: 26 jun. 2017.

SANTOS, L. M. A; FLORES, M. L. P.; TAROUCO, L. M. R. Objeto de aprendizagem: teoria instrutiva apoiada por computador. **CINTED-UFRGS**, V. 6, n. 2, dez., 2007. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo10/artigos/4dMaria%20Flores.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2017.

SIGNIFICADO de Twitter. Disponível em: <https://www.significados.com.br/twitter/>. Acesso em: 23 jun. 2017.

SILVA, R. S. da. **Moodle para autores e tutores**. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2013.

TELLES, A. **A revolução das mídias sociais**. 2. ed. São Paulo: M.books, 2011.

UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION; COMMONWEALTH OF LEARNING. **Guidelines for open educational resources (OER) in higher education**. Paris/Vancouver: UNESCO/COMMONWEALTH OF LEARNING, 2011; 2015. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213605>. Acesso em: 20 maio 2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA. **Portal da Unipampa**. Disponível em: <https://unipampa.edu.br/portal/>. Acesso em: 05 nov. 2019a.

_____. **Plataforma Moodle**. Disponível em: <https://moodle-ead.unipampa.edu.br/>. Acesso em: 05 nov. 2019b.

_____. **Repositório Institucional**. Disponível em : <https://sites.unipampa.edu.br/sisbi/repositorio-digital/>. Acesso em: 06 nov. 2019c.