

MÓDULO I

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, AMBIENTES VIRTUAIS E
PLATAFORMAS COLABORATIVAS DE APRENDIZAGEM

Profa. Me. Gesilane de Oliveira Maciel José



SEDFOR

Secretaria Especial de Educação a
Distância e Formação de Professores

SEJA BEM-VINDO!

Estamos iniciando o Curso de Pós-Graduação em Mídias na Educação, com o Módulo “Educação a distância, ambientes virtuais e plataformas colaborativas de aprendizagem”, com o objetivo de introduzi-lo aos conhecimentos básicos e estratégias didáticas para estudar a distância, bem como o uso da plataforma moodle. A meta é que você reconheça as características do aluno virtual e do professor virtual, por meio de inúmeras possibilidades que as diferentes mídias agregam na construção do conhecimento.

Esse material foi produzido como um suporte para as reflexões e diálogos que pretendemos proporcionar, então fique atent@ a dicas, sugestões de livros, textos, vídeos e links que dão acesso a outras possibilidades de aprendizagem e que poderão contribuir para maior aprofundamento do conteúdo.

Sabemos que alguns cursistas já estão familiarizados com as tecnologias e com diversas mídias em suas práticas pedagógicas, no entanto, devido à diversidade econômica, cultural e social, muitos ainda não tiveram a oportunidade de utilizar pedagogicamente alguns recursos tecnológicos, e por isso, procuraremos despertar a percepção de outros saberes e consequentemente, agregar novos conceitos a respeito do letramento digital, e dos novos paradigmas da sociedade da informação e da comunicação.

Para organizar os conteúdos de forma mais didática, estruturamos esse material em duas unidades:

I – Estratégias didáticas para estudar a distância: o aluno virtual e o professor virtual.

II – Ambientes virtuais de aprendizagem: moodle, moocs, objetos de aprendizagem e plataformas colaborativas para sala de aula.

Observe que esses eixos buscam aproximá-lo dos ambientes virtuais e das plataformas colaborativas para sala de aula, se estabelecendo como um suporte importante para os demais módulos que integram o curso.

Contamos com sua participação ativa na leitura e no acesso aos links com indicações de outros textos e vídeos, para que você adquira maior aprofundamento teórico no nosso módulo.

Tenha um bom estudo!

Profa. Me. Gesilane de Oliveira Maciel José

Breve currículo da Autora:



Profa. Me. Gesilane de Oliveira Maciel José

Doutoranda em Educação pela FCT/UNESP Campus de Presidente Prudente, Mestre em Educação pela UFMS/MS (2013), Especialista em Didática do Ensino Superior pela UNIFIL/PR (2010), Especialista em Gestão Escolar pela UCB/RJ (2006), Licenciada em Pedagogia pelo CESUMAR/PR (2014) e Graduada em Comunicação Social - Relações Públicas pela UCDB/MS (2000). Desenvolve pesquisas na área da educação, com ênfase em formação e trabalho docente.

Atuou como docente e colaboradora da Especialização a distância em Educação, Pobreza e Desigualdade Social da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul/MS e como docente do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS/MS) em cursos a distância. Desde 2005 leciona nas Especializações da UNIFIL – Centro Universitário Filadélfia e FATHHEL – Centro de Formação Humana. Atualmente, é professora gerenciadora de tecnologias educacionais e recursos midiáticos na Secretaria de Educação/MS.

SUMÁRIO

Unidade I:

Aluno Virtual e Professor Virtual: Conceitos e Estratégias.....04

Considerações Finais	14
Leitura Complementar.....	15
Fiquem Atentos às Dicas.....	16
Referências.....	17

Unidade II:

Ambientes Virtuais de Aprendizagem: Moodle, Objetos de Aprendizagem e Plataformas Colaborativas para Sala de Aula 18

Considerações Finais	32
Leitura Complementar.....	33
Fiquem Atentos às Dicas.....	34
Referências.....	35

UNIDADE I

ALUNO VIRTUAL E PROFESSOR VIRTUAL: CONCEITOS E ESTRATÉGIAS

Objetivo Geral da Aprendizagem:

- Descrever e discutir algumas das mudanças na era digital, bem como as estratégias necessárias identificadas para o aluno virtual e professor virtual.

Objetivos Específicos:

- Identificar algumas maneiras pelas quais as tecnologias estão provocando mudanças no processo de ensino e na aprendizagem.
- Discutir até que ponto os desenvolvimentos contemporâneos exigem mudanças na forma como ensinamos e como os alunos aprendem.
- Descrever algumas das principais habilidades que são necessárias na era digital, tanto para o aluno como para o professor.

As tecnologias sempre estiveram presentes na história da sociedade, provas disso são as inúmeras e crescentes inovações que foram construídas pela mão do homem ao longo do tempo, como os diferentes equipamentos, produtos, ferramentas e instrumentos, que tanto são utilizados para facilitar a vida ao estabelecer novas maneiras de viver, trabalhar e se organizar socialmente, como para a dominação e organização de novas estratégias de poder, gerando ambições e construindo novas relações de domínio. Essa relação de conhecimento, poder e tecnologia gerou um novo formato nas relações pessoais e profissionais, e consequentemente acarretou novas demandas às grandes corporações e potências mundiais.

“Esse movimento foi acompanhado pela evolução de novos conceitos no mundo do trabalho (qualidade, produtividade, terceirização, reengenharia, etc.), como resultado do desenvolvimento e da introdução de novas tecnologias na produção e na administração empresarial [...]. Desenha-se uma nova geografia, em que já não importa o lugar onde cada um habita, mas as suas condições de acesso às novas realidades tecnológicas” (KENSKI, 2007, p. 18). Em vista disso, o desafio da humanidade é atualizar-se constantemente às tecnologias da informação e comunicação (TICs), adaptar-se à complexidade que os avanços impõem e construir estratégias para apropriação desses novos meios.

Um grande desafio para que essa adaptação ocorra é construir políticas e ações que favoreçam o processo de inclusão digital. Na visão de Buzato (2007, p. 37), a inclusão passa pelo acesso, “preferencialmente domiciliar, de comunidade em desvantagem (econômica, geográfica, física, educacional, etc.) aos artefatos técnicos (dispositivos digitais e meios de comunicação às redes telemáticas) e aos bens simbólicos (bibliotecas digitais, softwares, websites, jogos de computador, bancos de dados, serviços de e-commerce, etc.) relacionados às TIC”. No entanto, para o autor, ter esse acesso não basta. É preciso ampliar o alcance a essas ferramentas tecnológicas de forma que resultem em ganhos sociais, econômicos e culturais, possibilitando distribuição proporcional ao acesso de forma que faça parte de uma pauta política obrigatória em diversas áreas do conhecimento.

Bonilla e Pretto (2011, p. 16) apontam dois tipos de inclusão, a espontânea e a induzida.

Inclusão espontânea é uma inserção compulsória dos indivíduos na sociedade da informação. Nas metrópoles contemporâneas, eles são obrigados a aprender e a lidar com sistemas informatizados de diversos tipos. O uso de cartões eletrônicos de débito e crédito, de smart cards em ônibus, a operação em máquinas bancárias, o envio de imposto de renda pela internet, a votação eletrônica em eleições, o acesso eletrônico a exames laboratoriais, o check in pela web em viagens de avião, o uso de SMS e outros serviços via telefone celular, entre outros, são alguns exemplos bem conhecidos por nós brasileiros. Já a inclusão induzida, é aquela fruto de um trabalho educativo e de políticas públicas que visam dar oportunidades a uma grande parcela da população excluída do uso e dos benefícios da sociedade da informação. É o que conhecemos por projetos de inclusão digital.

No entanto, muitos que utilizam as tecnologias de forma compulsória enfrentam dificuldades em utilizar de forma mais ampla os dispositivos e redes eletrônicas, não conseguindo de fato acessar os benefícios culturais, sociais e econômicos que elas oferecem (BONILLA; PRETTO, 2011). Nesse sentido, os projetos de inclusão digital devem ser fortalecidos pelas políticas públicas de forma que se possam ampliar o acesso em uma perspectiva cidadã e educacional.

@SAIBA MAIS!

Assista ao vídeo **Evolução da tecnologia**, que apresenta a evolução da tecnologia da comunicação móvel global até 2020.

Link do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=yIK4mUSRaMU&feature=youtu.be>



O DESAFIO DA HUMANIDADE É ATUALIZAR-SE
CONSTANTEMENTE ÀS NOVAS TECNOLOGIAS, ADAPTAR-SE
À COMPLEXIDADE QUE OS AVANÇOS IMPÕEM E CONSTRUIR
ESTRATÉGIAS PARA APROPRIAÇÃO DESSES NOVOS MEIOS.

Silveira (2008) complementa que há ainda muita restrição no acesso às diferentes tecnologias, o que se tornou o núcleo da maior exclusão, por impedir que o indivíduo acesse pelo menos um computador conectado para se comunicar. A exclusão digital é identificada pelo autor como um fenômeno do bloqueio econômico e infraestrutural que impede os segmentos mais pauperizados de acessarem as redes informacionais. Ele define esse processo como excludente, por não permitir que cidadãos tenham o mais elementar e básico contato com as redes digitais.

Isso acaba por se configurar como um grande desafio na mobilização de ações que levem o acesso de diferentes tecnologias aos cidadãos, e consequentemente à escola, chegando ao professor e ao aluno. Para atender essa demanda, o Ministério da Educação investiu nos últimos anos nas TICs, possibilitando o acesso à Banda Larga em escolas públicas brasileiras, alcançando pelo menos 24,8 milhões de estudantes¹. Posteriormente, várias mobilizações foram direcionadas para capacitação e formação do corpo docente e gestão escolar para integrar as tecnologias em sala de aula, não apenas como um recurso que facilita o trabalho pedagógico, mas como uma cultura que modifica todo o processo de socialização do conhecimento.

Para construir esse novo formato de conhecimento, é necessário compreender que a sociedade da informação não produz apenas quantidades imensas de informações, mas gera meios para sua estocagem, como uma memória global computadorizada, acessível e interligada pelas redes mundiais de comunicação. Nesse cenário, os professores e alunos acessam uma infinidade de materiais informativos originais e atualizados sobre todos os assuntos desejados (PIVA JUNIOR, 2013).

Essa infinidade de acesso as redes mundiais, mobiliza inovações com diferentes formas de concepção de ensino e aprendizagem, gerando um novo formato de educação integrado as mídias e tecnologias. Isso implica em uma nova configuração do espaço escolar, no qual o professor torna-se não mais o detentor do conhecimento, mas um guia para que seus alunos possam chegar à ele. Essa mudança provoca consequentemente uma distância significativa entre a escola tradicional e escola mediada pelas tecnologias digitais.

Sobre isso, Kenski (2008) aponta que a escola tradicional restringe a interação com a informação, por meio dos programas e currículos, limita a informação a um número restrito de pessoas (basicamente alunos e professores), e estabelece seu próprio processo de interação com a informação, que normalmente se desenvolve em uma tripla temporalidade, como o ouvir e ler – pensar, discutir – fazer. Nesse sentido,

Há um momento para ensinar (professor falar e o aluno ouvir), outro para interagir com a informação e aprender (ler, memorizar, refletir, discutir, se posicionar) e um outro tempo para o fazer (muitas vezes confundido com expor ou simular a atividade, em exercícios, provas ou testes), ou seja, utilizar o aprendido no tempo real da necessidade (KENSKI, 2008, p. 11).



@SAIBA MAIS!

Para maior aprofundamento sobre a temática da **Inclusão Digital**, acesse o e-book organizado por Bonilla e Pretto (2011), que abordam o tema com foco nas políticas públicas, e procuram evidenciar o sentido atribuído ao tema, bem como as diretrizes metodológicas utilizadas em ações de inclusão e ações das novas tecnologias.

Link de acesso: <http://static.scielo.org/scielobooks/qfgmr/pdf/bonilla-9788523212063.pdf>

¹ Informação obtida no site <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/33994>. Acesso em: 16 set. 2017.

ENSINO TRADICIONAL



ENSINO MEDIADOS PELAS TECNOLOGIAS



@SAIBA MAIS!

Confira uma entrevista esclarecedora com Marc Prensky, a respeito da **nova e velha pedagogia e os alcances das novas tecnologias na sala de aula.**

Link de acesso:

<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI153918-15224,00-MARC+PRENSKY+O+ALUNO+VIROU+O+ESPECIALISTA.html>

Já o ensino mediado pelas tecnologias digitais altera as estruturas verticais (professor x aluno), e procura oferecer ambientes virtuais ao estabelecer novos espaços e tempos de interação com a informação e comunicação entre os mestres e aprendizes. “Ambientes virtuais de ensino onde se situam formas desgrudadas da geometria aprisionada de tempo, espaço e relações hierarquizadas de saber existentes nas estruturas escolares tradicionais” (KENSKI, 2008, p. 11-12).

Piva Junior (2013, p. 67) acrescenta que:

Cada vez mais, a internet deve deixar de ser vista apenas como um grande conjunto de milhões de computadores cujos recursos podem ser compartilhados e passar a ser percebida como milhões de seres humanos atrás das telas e dos teclados: cientistas, professores, alunos e pais que podem entrar em contato com outras pessoas, fazer perguntas ou responder a elas, discutir, trocar informações e dicas, dar opiniões, divulgar informações e muito mais, independentemente do tempo e do espaço. Ao contrário do telefone, o remetente e destinatário de um e-mail, de um post ou de um tweet não precisam responder ao mesmo tempo. Não há mais necessidade de reunir grupos de trabalho no mesmo lugar e na mesma hora para poder resolver um problema em comum. Tudo isso pode ser feito online. Mensagens instantâneas, seja via celular, seja via Facebook, aumentam a cada dia. Hoje, o meio de comunicação oficial dos jovens é o SMS, muito mais rápido e mais barato do que qualquer ligação telefônica.

Para que haja a apropriação das tecnologias digitais e a construção de ferramentas de comunicação para integrar novos conhecimentos, é preciso ambientar-se com a linguagem que atua em diferentes tempos e espaços, agrupando a síntese entre som, imagem e movimento, ou seja, alcançar as várias etapas do ensino digital. Contudo, enfrentar muitas dessas fases já não faz parte da vida de muitos estudantes, considerando que os alunos de hoje (do maternal à faculdade) crescem em meio a essas tecnologias. Prensky (2001) denomina esses estudantes como *Nativos Digitais*, que são aqueles falantes nativos da linguagem digital dos computadores, *videogames* e internet. Já aqueles que não nasceram no mundo digital, mas se encantaram com vários aspectos da tecnologia e acabaram inserindo-as em seu modo de vida, são chamados de *Imigrantes Digitais*.

Com relação aos *Nativos Digitais*, Bates (2017) acrescenta que um fator que faz com que os alunos sejam um pouco diferentes hoje é sua imersão junto às tecnologias digitais, em particular com as mídias sociais, como as mensagens instantâneas, twitter, *videogames*, Facebook e toda uma série de aplicativos (apps) que são executados em uma variedade de dispositivos móveis como iPads e telefones celulares. São estudantes que estão constantemente antenados, pensam e aprendem de maneira diferente, como resultado de sua imersão em mídias. Além disso, vivem em um universo digital em rede e esperam que toda sua aprendizagem ocorra em rede tecnológica.

O mesmo autor cita uma pesquisa desenvolvida por Jones e Shao com relação aos *Nativos Digitais*, no qual aponta a seguinte conclusão:

- a) há muita variação com relação à utilização e ao conhecimento dos estudantes sobre mídias digitais;
- b) o abismo entre os alunos e seus professores em termos de conhecimento digital não é fixo, e nem tão grande que não possa ser superado;

c) há pouca evidência de que os estudantes entram na universidade com demandas de novas tecnologias que os professores e as universidades não podem satisfazer;

d) os alunos irão responder positivamente às mudanças nas estratégias de ensino e aprendizagem que incluam o uso de novas tecnologias que sejam bem concebidas e devidamente incorporadas nas salas de aulas;

e) o desenvolvimento de infraestrutura escolar, políticas de tecnologia e objetivos de ensino devem ser escolhas sobre o tipo de ofertas que a escola pretende fazer, e não uma resposta a afirmações gerais sobre o que uma nova geração de estudantes estaria demandando (BATES, 2017).

Em vista disso, a vantagem de incluir as tecnologias no processo educativo é que o mesmo fornece oportunidades para que os alunos aprendam de distintas formas, transformando os dados encontrados em informações sob diferentes olhares, interesses, necessidades, e posteriormente, construindo um trabalho de interação, reflexão, discussão, trocas entre colegas e geração de múltiplos posicionamentos.

Contudo, na visão de Piva Junior (2013), para que essa nova estrutura educacional aconteça de forma positiva, é preciso constituir infraestrutura tecnopedagógica com os seguintes elementos componentes:

- a) **Conteúdos:** os softwares de referência que contemplam as enciclopédias, dicionários, os objetos de aprendizagem e a internet são excelentes ferramentas educacionais somente quando as informações pesquisadas são relevantes para o processo de ensino-aprendizagem. Assim, é necessário adaptar os conteúdos e as ferramentas educacionais para que, juntos, eles atinjam altos padrões de qualidade e efetividade.
- b) **Reforma curricular:** Os documentos normativos precisam definir mais claramente as habilidades intelectuais que se espera desenvolver nos alunos para, a partir disso, desenvolver melhores técnicas pedagógicas.

c) **Desenvolvimento profissional:** os professores precisam de treinamento, tempo e suporte para planejar e utilizar novas tecnologias em sala de aula.

d) **Acessibilidade:** os professores precisam ter mais acesso aos centros de pesquisas, simpósios, empresas desenvolvedoras de softwares e hardwares, assim como propor mais interação junto aos colegas para troca de informações e colaboração em projetos.

e) **Igualdade:** hoje, poucas escolas preocupam-se com a introdução de novas tecnologias em sala de aula e com a formação de profissionais para essa realidade, embora isso devesse ser uma preocupação geral. A igualdade de condições deve ser prioridade de todos os governantes, cidadãos, escolas e professores.

f) **Envolvimento da comunidade:** A sala de aula não se restringe mais as quatro paredes e um professor. Com a inserção das tecnologias, há a quebra das barreiras físicas e temporais, no qual o aluno passa a interagir diretamente com a comunidade mundial (PIVA JUNIOR, 2013).

Nesse sentido, um dos caminhos para alcançar essas infraestruturas tecnopedagógicas é de constituir elementos que passam pela estrutura física, formação docente, reforma curricular e envolvimento direto da comunidade. Com relação ao professor nesse cenário, existem dois caminhos que podem ser estabelecidos como ponto de partida:

1º

Que os professores que fazem parte do grupo de Imigrantes Digitais reconheçam que os alunos mudaram, são outros estudantes, nascidos em uma nova cultura e, portanto, aprendem com nova linguagem. Isso significa ir mais rápido, com mais acesso aleatório e menos passo a passo (PRENSKY, 2001).

2º

Ao reconhecer quem faz parte dessa nova geração, será possível selecionar as mídias, saber distinguir suas semelhanças e diferenças, quais tecnologias já têm acesso e quais competências digitais já possuem ou necessitam que possam ser relevantes para sua formação. É provável que isso requeira o uso de uma grande variedade de mídias no ensino (BATES, 2017).

Assim, o professor torna-se um facilitador, que procura ajudar o estudante em seu processo de aprender, sem os limites do conteúdo programático e do tempo de aula, no qual atua com liberdade na forma de conseguir organizar o processo de ensino-aprendizagem. Sob essa perspectiva, o docente procura facilitar a fluência, adaptar flexivelmente as propostas, as técnicas, as diferentes formas de avaliação, acompanhar cada aluno, incentivá-lo, resolver suas dúvidas, divulgar as melhores descobertas (MORAN, 2008).

Não podemos dar aula da mesma forma para alunos diferentes, para grupos com diferentes motivações. Precisamos adaptar nossa metodologia, nossas técnicas de comunicação a cada grupo. Tem alunos que estão prontos para aprender o que temos a oferecer. É a situação ideal, onde é fácil obter a sua colaboração. Alunos mais maduros, que necessitam daquele curso ou que escolheram aquela matéria livremente facilitam nosso trabalho, nos estimulam, colaboram mais facilmente (MORAN, 2008, p. 13, grifo do autor).

Existem algumas capacidades necessárias para o professor exercer atividades pedagógicas na era digital, entre elas Bates (2017) cita o conhecimento que envolve dois componentes que estão interligados, os conteúdos e as habilidades. Isso diz respeito não apenas à experiência que o docente tem com relação ao desenvolvimento de competências e ao auxílio para desenvolverem habilidades, mas se essas atendem às necessidades na era digital e os conhecimentos de comunicação e de mídias.

O autor compreende que os conteúdos e habilidades são estruturados a partir de algumas competências específicas, necessárias para a docência na era digital, conforme abaixo:

a) Habilidades de comunicação

Buscar habilidades e estratégias na internet, com a produção de pequenos vídeos, capacidade de alcançar pessoas por meio da internet, receber e incorporar feedback, compartilhar informações de forma adequada, identificar tendências.

b) Capacidade de aprender de forma independente

Planejar, buscar conhecimento, lidar com novos equipamentos e ferramentas tecnológicas.

c) Ética e responsabilidade

Construir confiança nos outros para realizar seus próprios objetivos.

d) Trabalho em equipe e flexibilidade

Trabalhar de forma colaborativa virtualmente e a distância, partilhar da mesma visão, contribuir com os outros, ser flexível na realização de tarefas ou resolução de problemas.

e) Habilidades de pensamento

Assumir um pensamento crítico, ser criativo para a resolução de problemas, buscar originalidade e elaboração de estratégias para encontrar soluções adequadas.

f) Competências digitais

Incorporar as habilidades ao domínio do conhecimento em que a atividade ocorre. Utilizar as tecnologias digitais integradas e avaliadas por meio da base de conhecimentos da área.

g) Gestão do conhecimento

Encontrar as informações, avaliar, analisar, aplicar e divulgar em um contexto particular

Para desenvolver essas competências, existem alguns caminhos:



Com essas competências, sob uma nova perspectiva de professor, o aluno tem condições de desenvolver uma aprendizagem cooperativa, consegue trabalhar em grupo de forma mais participativa, aprende a pesquisar, desenvolve novas formas de comunicação, mais ampla, conectada, multilinguística, aproxima texto e imagem, troca resultados, ou seja, consegue adaptar-se a um ritmo diferenciado de aprendizagem. Ao absorver essas habilidades, o professor e o aluno passam pelo redimensionamento da sala de aula como um espaço de construção de conhecimentos que reconfiguram seus papéis. No espaço da educação virtual, tornam-se *professor virtual* e *aluno virtual*.

Fonte: BATES (2017) adaptado pela autora.

PERFIL ANTENADO

Foi-se a época do giz branco e do quadro-negro. Hoje, os educadores contam com muitos equipamentos tecnológicos à disposição.



Para que essas relações virtuais ocorram de forma efetiva, é preciso considerar que são atores que estão diretamente envolvidos e interligados, com aprendizado planejado e de caráter intencional. Em cursos a distância, normalmente podem contar com o apoio pedagógico importante do *tutor*, que auxilia o professor no exercício de seu trabalho docente e acompanha de forma mais próxima essas interações.

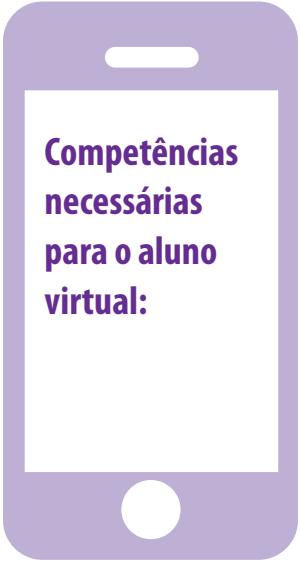
Na prática de ensino-aprendizagem pensada a partir da mediação pedagógica, professor e tutor ficam responsáveis pela mediação pedagógica. Assim tem entre suas funções: organizar os materiais no ambiente virtual de aprendizagem, orientar os alunos, responder as dúvidas operacionais e sobre o conteúdo, comentar as produções e interagir nas ferramentas de discussão, acompanhar e avaliar os alunos (KONRATH; TAROUÇO; BEHAR, 2009, p. 3).

Para que o tutor assuma essa função profissional, é necessário dinamismo, criticidade, capacidade de interagir, e apropriar-se junto às tecnologias, mídias e aos meios de comunicação disponíveis para uso nas aulas. De acordo com os referenciais de qualidade para educação superior a distância, o tutor desempenha papel fundamental no processo educacional por participar ativamente da prática pedagógica, especialmente porque precisa ter domínio do conteúdo, ter visão crítica e global e capacidade para estimular a busca de conhecimento junto a novas mídias e tecnologias (MEC, 2017).

Já o professor virtual utiliza o espaço virtual de forma interativa, com atividades didáticas envolventes e motivadoras, construídas inclusive com a participação dos alunos. O ensino é baseado em trocas e desafios, que promovam a participação constante dos estudantes. “Cabe ao professor orientar o processo, estimular o grupo para participar e apresentar opiniões, criar um clima amigável de envolvimento para que todos possam superar suas inibições de comunicar-se virtualmente com seus colegas” (KENSKI, 2008, p. 14). Nesse sentido, além de dominar a matéria e os aspectos didáticos da transmissão do conteúdo, faz-se necessário que tenha visão globalizada das redes tecnológicas, seus alcances e implicações para o processo de ensino e aprendizagem de forma que colabore com a criação e produção de novas atividades para o ensino, transformando seus alunos em genuínos intelectuais.

Com relação ao estudante, é importante considerá-lo como sujeito que se constitui como aluno virtual, na medida que atua em seu processo de aprendizagem de forma ativa, ou seja, não pode simplesmente assistir, ler e acessar o ambiente. A interação com o objeto de estudo e com o grupo ao ler os materiais, interagir com as ferramentas, contribuir com os colegas, tutores e professores, resolver desafios, publicar suas produções, etc. é o que o forma e marca sua presença (KONRATH; TAROUÇO; BEHAR, 2009).

Os autores asseveram que existem competências específicas para os estudantes atuarem de forma qualificada na educação virtual, ou seja, habilidades para solucionar distintas situações, conforme abaixo:



Competências necessárias para o aluno virtual:

a) ter condições de julgar, avaliar e ponderar para solucionar problemas ou decidir entre opções;

b) utilizar conhecimentos ou saber como buscá-los para solucionar problemas ou decidir entre opções;

c) aplicar novos conhecimentos para a construção de um conjunto de atitudes, aptidões e capacidades que habilitem o aluno para vários desempenhos da vida.

Com essas experiências interativas, o aluno virtual e professor virtual assumem mais autonomia, desenvolvem aprendizagem colaborativa e pesquisa em grupo, resultando em maior grau de responsabilidade, clima de cordialidade e confiança entre todo o grupo.

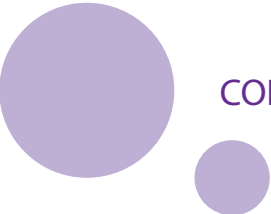
@SAIBA MAIS!

Assista ao vídeo **Mídia e Educação – Conexão Futura** para conhecer experiências positivas a respeito da inserção das novas mídias de informação e comunicação nas escolas.

Link de acesso:

<https://www.youtube.com/watch?v=U8ZsKvRFqyg>

Fonte: KONRATH; TAROUCO; BEHAR (2009) adaptado pela autora.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Car@ cursist@,

Nessa primeira unidade, procuramos abordar algumas das mudanças na era digital, sua influência no modo de vida da sociedade, e consequentemente no interior da escola. Essa nova realidade imposta exige mudanças na forma como ensinamos e como os alunos aprendem.

Também discutimos sobre como se constituem os nativos e os imigrantes digitais, destacando a necessidade de vencer os desafios tecnológicos, que transformaram o papel dos agentes educacionais, denominados nesse momento como aluno virtual e professor virtual. Um dos caminhos necessários para atender esse novo conceito de ensino e aprendizagem, passa pela implementação de infraestruturas tecnopedagógicas, com o objetivo de estruturar todo o processo educacional, entre eles, a condição física, formação docente adequada, reforma curricular e estratégias para envolver toda a comunidade.

A proposta foi de leva-l@ a compreender que os ambientes virtuais de ensino se situam de formas desgrudadas da geometria aprisionada de tempo e espaço, necessitando inicialmente de formação de professores devidamente capacitados para lidar com as diferentes ferramentas tecnológicas na educação. Essa capacitação possibilita que novas competências sejam assumidas na era digital, tanto para o aluno como para o professor.

Na próxima unidade, o tema abordado refere-se aos ambientes virtuais de aprendizagem e às plataformas colaborativas para sala de aula.

Desafios aos professores: aliar tecnologia e educação (Por Nathalia Goulart)

Seja por meio de celular, computador ou TV via satélite, as diferentes tecnologias já fazem parte do dia a dia de alunos e professores de qualquer escola. Contudo, fazer com que essas ferramentas de fato auxiliem o ensino e a produção de conhecimento em sala de aula não é tarefa fácil: exige treinamento dos mestres. A avaliação é de Guilherme Canela Godoi, coordenador de comunicação e informação no Brasil da Unesco, braço da ONU dedicado à ciência e à educação. “Ainda não conseguimos desenvolver de forma massiva metodologias para que os professores possam fazer uso dessa ampla gama de tecnologias da informação e comunicação, que poderiam ser úteis no ambiente educacional”. O desafio é mundial. Mas pode ser ainda mais severo no Brasil, devido a eventuais lacunas na formação e atualização de professores e a limitações de acesso à internet – problema que afeta docentes e estudantes. Na entrevista a seguir, Godoi comenta os desafios que professores, pais e nações terão pela frente para tirar proveito da combinação tecnologia e educação.

Qual a extensão do uso das novas tecnologias nas escolas brasileiras?

Infelizmente, não existem dados confiáveis que permitam afirmar se as tecnologias são muito ou pouco utilizadas nas escolas brasileiras. Censos educacionais realizados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (Inep) mostram que a maioria das escolas públicas já tem à sua disposição uma série de tecnologias. No entanto, a presença dessas ferramentas não significa necessariamente uso adequado delas. O que de fato se nota é que ainda não conseguimos desenvolver de forma massiva metodologias para que os professores possam fazer uso dessa ampla gama de tecnologias da informação e comunicação, que poderiam ser úteis no ambiente educacional.

Quais devem ser as políticas públicas para incentivar as tecnologias em sala de aula?

Elas precisam ter um componente fundamental de formação e atualização de professores, de forma que a tecnologia seja de fato incorporada no currículo escolar, e não vista apenas como um acessório ou aparato marginal. É preciso pensar como incorporá-la no dia a dia da educação de maneira definitiva [...]. Não basta usar os recursos tecnológicos para projetar em uma tela a equação “ $2 + 2 = 4$ ”. Você pode escrever isso no quadro negro, com giz. A questão é como ensinar a matemática de uma

maneira que só é possível por meio das novas tecnologias, porque elas fornecem possibilidades de construção do conhecimento que o quadro negro e o giz não permitem. Por fim, é preciso preocupar-se com a avaliação dos resultados para saber se essas políticas de fato fazem a diferença.

É comum imaginar que em países com um alto nível educacional a integração das novas tecnologias aconteça mais rapidamente. Já em países em desenvolvimento, como o Brasil, onde muitas vezes o professor tem uma formação deficitária, a incorporação seja mais lenta. Esse pensamento é correto?

Grandes questões sobre o assunto não se colocam apenas para países em desenvolvimento. É o caso, por exemplo, de discussões sobre como melhor usar a tecnologia e como treinar professores. O mundo todo discute esses temas, porque essas novas ferramentas convergentes são um fenômeno recente. Porém, também é correto pensar que nações onde as pessoas são mais conectadas e têm mais acesso a dispositivos devem adotar a tecnologia em sala de aula de modo mais amplo e produtivo [...].

O senhor vê algum tipo de resistência nas escolas brasileiras à incorporação da tecnologia?

Não acredito que haja uma resistência no sentido de o professor acreditar que a tecnologia é maléfica, mas, sim, no sentido de que ele não sabe como utilizar as novidades. Não se trata de saber ou não usar um computador. Isso é o menor dos problemas. A questão em jogo é como usar equipamentos e recursos tecnológicos em benefício da educação, para fins pedagógicos. Esse é o pulo do gato.

Quais os passos para superar a formação deficitária dos professores?

A Unesco sintetizou em livros seu material de apoio, chamado Padrões de Competências em Tecnologia da Informação e da Comunicação para Professores. Ali, dividimos o aprendizado em três grandes pilares. O primeiro é a alfabetização tecnológica, ou seja, ensinamos a usar as máquinas. O segundo é o aprofundamento do conhecimento. O terceiro pilar é chamado de criação do conhecimento. Ele se refere a uma situação em que as tecnologias estão tão incorporadas por professores e alunos que eles passam a produzir conhecimento a partir delas. É o

caso das redes sociais. É importante lembrar que esse processo não é trivial, ele precisa estar inserido na lógica da formação do professor. Não se deve achar que a simples distribuição de equipamentos resolve o problema.

Disponível em: <http://veja.abril.com.br/educacao/de-safio-aos-professores-alisar-tecnologia-e-educacao-2/#>. Acesso em: 24 set. 2017.

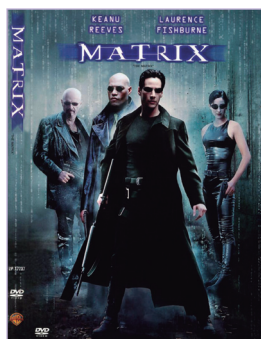


LIVRO EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS: O NOVO RITMO DA INFORMAÇÃO

Vani Moreira Kenski

Editora Papirus

Sinopse: O termo ‘tecnologias’ tem sido muito empregado em Educação, com os mais diversos sentidos e significados. Neste livro, a autora reflete sobre as relações que sempre existiram entre esses dois campos do conhecimento: a educação e as tecnologias. Seu desafio foi o de falar sobre o tema sem entrar em discussões mais aprofundadas do campo específico da Educação, com seus jargões profissionais, suas teorias e abordagens.



TRILOGIA MATRIX (THE MATRIX, THE MATRIX RELOADED, THE MATRIX REVOLUTIONS)

Lançamento 1999, 2003 e 2003, respectivamente

Sinopse: A sequência de filmes é obrigatória para quem se interessa por tecnologia. A trilogia mostra um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas e cria a ilusão de um mundo real. É uma boa sugestão para compreender os avanços e o emprego das tecnologias da informação e comunicação, além de trazer discussões até filosóficas sobre o conceito de realidade simulada.



ENTREVISTA SOBRE CULTURA DIGITAL - TV UNESP

Publicado em 2011

Acesso em <https://www.youtube.com/watch?v=m4Dr80T7rdI>

Sinopse: Se você quer saber um pouco mais sobre as mudanças sociais que as novas tecnologias trouxeram, fique atento a essa edição do “Diálogos” da TV Unesp. Os pesquisadores Cícero Inacio da Silva, da Universidade Federal de Juiz de Fora, e Marcos Américo, da Unesp de Bauru, falam sobre o tema “Cultura Digital”. Os professores comentam sobre as mudanças provocadas pelo uso intensivo da internet. Além disso, falam sobre as novas perspectivas frente à TV Digital Terrestre.

- BATES, Tony. Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem. (Livro eletrônico). Trad. João Mattar. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.
- BONILLA, Maria Helena Silveira; PRETTO, Nelson De Luca (Org.). Inclusão digital: polêmica contemporânea. Salvador: EDUFBA, 2011. v. 2.
- BUZATO, Marcelo. Entre a fronteira e a periferia: linguagem e letramento na inclusão digital. 2007. 285 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Na rede pública, tecnologia atende 24 milhões de alunos. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/33994>>. Acesso em: 16 set. 2017.
- VEJA. Desafio aos professores: aliar tecnologia e educação. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/educacao/desafio-aos-professores-alisar-tecnologia-e-educacao-2/#>>. Acesso em: 24 set. 2017.
- KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. (Coleção Papirus). Campinas: Papirus, 2012.
- _____. Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias. (Cadernos de Pedagogia universitária USP 7). São Paulo: Pró-Reitoria de Graduação, 2008.
- KONRATH, Mary Lúcia Pedroso; TAROUCO, Linae Margarida R.; BEHAR, Patricia Alejandra. Competências: desafios para alunos, tutores e professores da EAD. In: Novas tecnologias na educação. CINTED-UFRGS, v. 7, n. 1, Julho, 2009.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação a Distância. Referenciais de qualidade para educação superior a distância. Brasília, agosto de 2007.
- MORAN, José Manuel. Mudar a forma de ensinar e de aprender com tecnologias, 2008. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/uber.htm>>. Acesso em: 16 set. 2017.
- PIVA JUNIOR, Dilermando. Sala de aula digital: uma introdução à cultura digital para educadores. São Paulo: Saraiva, 2013.
- PRENSKY, Marc. Nativos digitais, imigrantes digitais. Trad. Roberta de Moraes Jesus de Souza. On the Horizon, MCB University Press, v. 9, n. 5, Outubro 2001.
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu. A noção de exclusão digital diante das exigências de uma cibercidadania. In: HETKOWSKI, Tânia Maria (Org.). Políticas públicas & inclusão digital. Salvador: EDUFBA, 2008.

UNIDADE II

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM:
MOODLE, OBJETOS DE APRENDIZAGEM
E PLATAFORMAS COLABORATIVAS
PARA SALA DE AULA

Objetivo Geral da Aprendizagem:

- Identificar as características do ambiente virtual de aprendizagem e as plataformas colaborativas como espaços de interatividade educacional.

Objetivos Específicos:

- Apontar o conceito e possibilidades proporcionadas pelo ambiente virtual de aprendizagem como um espaço online de interação;
- Identificar os possíveis recursos e plataformas colaborativas de aprendizagem para sala de aula.

A educação a distância foi promulgada no Brasil inicialmente pelo Decreto 2.494/98 como uma modalidade educacional amparada por mediações didático-pedagógicas nos processos de ensino e aprendizagem, que ocorre com a utilização de tecnologias de informação, comunicação e mídias digitais. Posteriormente, o documento foi revogado pelo Decreto 5.622, de 19/12/2005, e mais recentemente pelo Decreto nº 9.257 de 25/05/2017, que regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20/12/1996 e estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

Na referida legislação, são estabelecidas as diretrizes para oferta de educação a distância, que atende educação básica, ensino médio, educação profissional técnica de nível médio, educação de jovens e adultos, educação especial e ensino superior, em observância aos critérios de “pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos” (BRASIL, 2017, p. 1).

Amparadas por essas normatizações, as instituições de ensino começam a formar um novo lócus educacional por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), que representa a sala de aula online como um conjunto de interfaces, ferramentas e estruturas decisivas para a construção da interatividade envolvendo participação colaborativa, bidirecional e dialógica (ROSTAS; ROSTAS, 2009). Nesse sentido, o AVA pode ser caracterizado da seguinte forma:

Um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) é um espaço on-line construído para proporcionar interações entre os usuários. Essas interações podem ser variadas, síncronas ou assíncronas, de um-para-todos (uma mensagem compartilhada com todos que estão no ambiente, por exemplo, um aviso enviado pelo tutor aos estudantes), de um-para-um (uma mensagem privada enviada a uma pessoa específica, por exemplo, de um aluno para seu tutor) ou de todos-para-todos (mensagens que podem ser enviadas e visualizadas por todos, por exemplo, as discussões via fórum). Dessa forma, há semelhanças com a sala de aula presencial (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015, p. 290).

Para os autores, existem variadas possibilidades de interação entre os usuários, de forma que possam assumir um papel de emissor ou receptor de mensagens virtuais, com a possibilidade de integrar diferentes mídias, linguagens e recursos abertos a conexões com participação mais flexível.

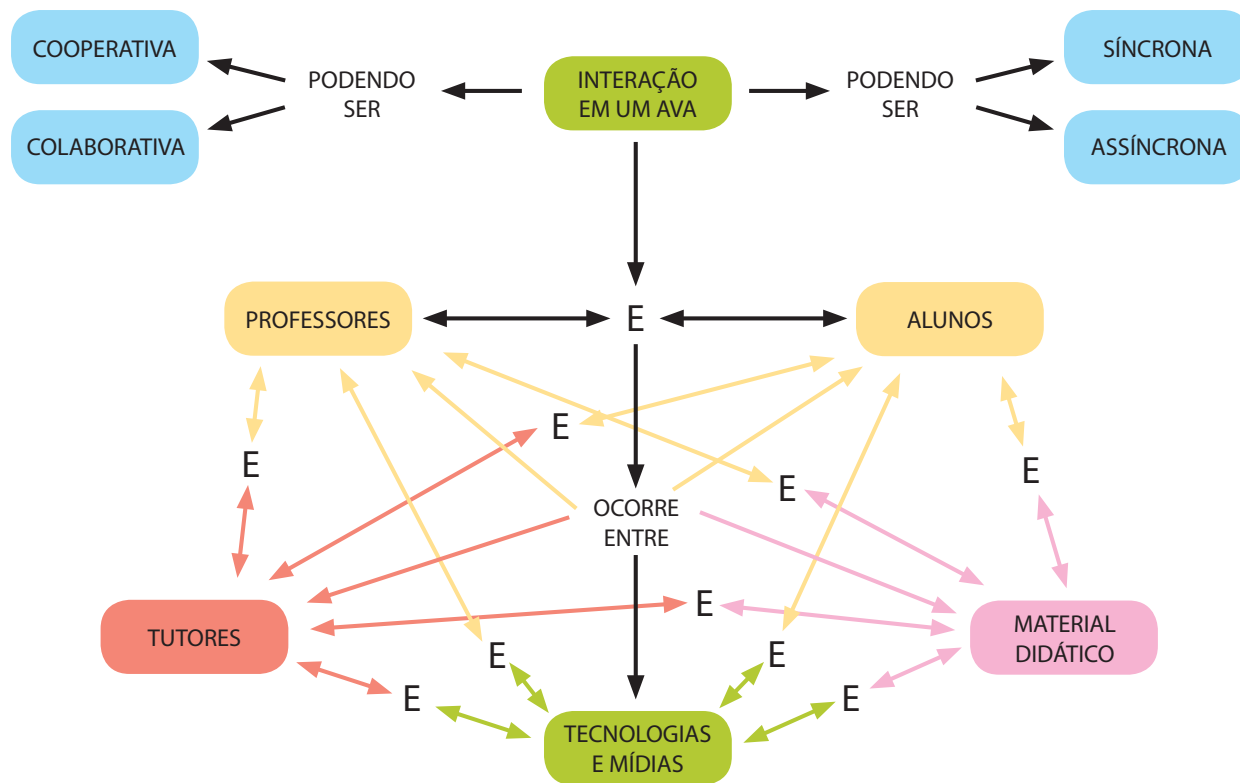
@SAIBA MAIS!

Assista ao vídeo **AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) e Redes Sociais**, em que o professor Marcio Vieira de Souza da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) explora alguns conceitos importantes sobre o tema.

Link do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=CB6hskrv4gg>





@SAIBA MAIS!

Assista o vídeo **O que é Moodle – Moodle Academy**, e descubra por que o Moodle se tornou a melhor opção na criação de ambientes virtuais de aprendizagem flexíveis e interativos.

Link do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=K1J6qeWkZPk>

Com base na imagem acima, observa-se que a proposta do AVA é de oferecer várias possibilidades de interações, sendo possível disponibilizar inúmeros materiais, como multimídias, textos, tarefas, softwares de aprendizagem, fóruns, avaliações, notícias, curiosidades, relatórios dos resultados, etc. Essas comunicações podem ocorrer de forma instantânea ou realizadas em tempos distintos, mas de qualquer modo, possibilitam a interconexão entre professores, alunos e tutores, tornando-se cooperativa e colaborativa.

Na perspectiva de Rostas e Rostas (2009), o diferencial dessa ferramenta está para além do uso das interfaces e possibilidades de utilizar diferentes mídias, mas na postura assumida pelos participantes, especialmente quando se adota uma concepção diferenciada do que significa ensinar e aprender, no posicionamento crítico e reflexivo, e nas experiências, conceitos e significações que se reconfiguram com o uso dessas tecnologias.

Existem algumas plataformas virtuais de aprendizagens que se configuram como softwares livres e gratuitos, e possibilitam adaptações que sejam agregados novos módulos, ou aplicativos que sejam incorporados ao programa principal. Como exemplo temos o Moodle, que se baseia no paradigma de aprendizagem colaborativa e oferece uma proposta pedagógica inovadora.

Confira suas principais definições e vantagens:



Moodle (Modular Object Oriented Distance Learning) é um sistema gerenciamento para criação de curso online. Esses sistemas são também chamados de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) ou de Learning Management System (LMS).

É um *software* livre de apoio à aprendizagem, pode ser instalado em várias plataformas que consigam executar a linguagem php, tais como Unix, Linux, Windows, MAC OS. Como base de dados podem ser utilizados MySQL, PostgreSQL, Oracle, Access, Interbase ou ODBC.

Seu desenvolvimento é de forma colaborativa por uma comunidade virtual, a qual reúne programadores, designers, administradores, professores e usuários do mundo inteiro e está disponível em diversos idiomas (CLARO, 2008).

O Moodle é um sistema de gerenciamento de cursos gratuito, compatível com diferentes sistemas operacionais e de fonte aberta (pode ser usado, instalado e modificado livremente pelo usuário). Uma das vantagens desse AVA é a facilidade de publicar arquivos externos e de integrá-lo com outras ferramentas, como o YouTube (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015).

O Moodle, sendo um AVA, potencializa a aprendizagem co-laborativa, apresentando diversos recursos importantes, dentre eles: chat, fórum, mensagem, workshop (oficina de trabalho) e wiki (coleção de documentos em hipertexto).

É um sistema de administração de atividades educacionais destinado à criação de comunidades *online*.

Aplica-se tanto à forma como foi feito, como a uma sugestiva maneira pela qual um estudante ou um professor pode se integrar estudando ou ensinando um curso online. Sua proposta é de “aprender em colaboração” no ambiente online (ROSTAS; ROSTAS, 2009).

O Moodle disponibiliza inúmeros recursos, como postagens de arquivos, livros, conteúdos didáticos da disciplina, inserção de links, construção de atividades colaborativas ou individuais, chats, fórum de notícias, tarefas, vídeos, chat, glossário, enquete, wiki, avaliação da aprendizagem, etc.

Atualmente, vem sendo utilizado não apenas como ambiente de aprendizagem em programas de Educação a Distância de universidades e escolas, mas também como suporte a cursos ou disciplinas com diversos conteúdos e atividades de vários gêneros e formatos, formação de grupos de estudo, formação de professores, desenvolvimento de projetos, etc. Trata-se de um espaço aberto, livre e gratuito, que pode ser carregado, utilizado, modificado e até distribuído. Isso faz com que seus usuários também sejam seus “construtores”, pois, enquanto o utilizam, contribuem para sua constante melhoria (ROSTAS; ROSTAS, 2009). Ou seja, devido a sua flexibilidade, é permitido que o mesmo seja utilizado e modificado de acordo com as necessidades, transformando os usuários em construtores, sejam eles programadores, pesquisadores, administradores de sistemas, designers instrucionais, professores ou alunos.

@SAIBA MAIS!

Alguns ambientes e softwares possuem inúmeros recursos que facilitam e dinamizam a vida do professor e aluno.

Confira nos links abaixo:

- **Google Docs (edição de documentos em nuvem)**

<https://www.google.com/docs/about/>

- **Prezi (software de apresentação)**

<https://prezi.com/>

- **OpenSim (ambiente de simulação)**

http://opensimulator.org/wiki/Main_Page

- **Slideshare (ambiente para disponibilização de apresentações)**

<https://pt.slideshare.net/>

Quanto a atividades e exercícios, existem diversas opções, como: questionários, estudos de casos, testes dissertativos, portfólios, mural (onde os alunos expõem seus trabalhos), espaço de reflexão coletiva ou discussão de um texto; diário (espaço individual, onde o estudante anota suas reflexões e o professor pode adicionar comentários e observar o relato das dificuldades e expectativas dos alunos), construção de trabalhos ou projetos, etc.

Trata-se de uma plataforma que promove uma pedagogia socioconstrucionista, pautada na colaboração, atividades e reflexão crítica, com a possibilidade de uma interface baseada em navegadores de tecnologia simplificada. Os principais conceitos dessa pedagogia são²:

1) Construtivismo:

Sustenta que as pessoas constroem novos conhecimentos ativamente, na medida em que interagem com o seu ambiente, ou seja, tudo o que lê, vê, escuta, sente e toca é confrontado com seu conhecimento anterior e se estas experiências forem viáveis dentro de seu mundo mental, formarão um novo conhecimento que irá carregar consigo. O conhecimento torna-se fortalecido se puder usá-lo sucessivamente em um ambiente mais amplo.

2) Construcionismo:

A aprendizagem é particularmente efetiva quando constrói alguma coisa para outros experienciarem. Isso pode ser qualquer coisa desde uma frase falada ou uma mensagem na internet, até artefatos mais complexos como uma pintura, uma casa ou um pacote de software.

3) Construtivismo social:

Este conceito estende as ideias acima para um grupo social construindo coisas, umas para as outras, criando, de forma colaborativa, uma pequena cultura de objetos compartilhados, com significados compartilhados. Quando alguém é introduzido dentro de uma cultura como esta, está a aprender constantemente sobre como ser uma parte dessa cultura, a vários níveis.

4) Comportamento conectado e separado:

Comportamento separado é quando alguém tenta permanecer objetivo e tende a defender suas próprias ideias usando a lógica para encontrar furos nas ideias dos seus oponentes. Comportamento conectado é uma abordagem mais empática que aceita a subjetividade, tentando ouvir e fazer perguntas num esforço para entender o ponto de vista do outro. Comportamento construído ocorre quando uma pessoa é sensível a ambas as abordagens e é capaz de escolher uma delas como apropriada à situação em que se encontra.

Em geral, uma quantidade saudável de comportamento conectado dentro de uma comunidade de aprendizagem é um estimulante poderoso para a aprendizagem, não apenas aproximando as pessoas, mas promovendo reflexões mais profundas e reexame das crenças existentes.

² Disponível em: https://docs.moodle.org/all/pt_br/Filosofia_do_Moodle. Acesso em: 09 out. 2017.

Importante destacar que o Moodle não determina esse tipo de pedagogia ou um estilo de comportamento, mas sua própria dinâmica promove a colaboração e cooperação entre os usuários, e consequentemente desenvolve conhecimentos compartilhados que permitem que as intervenções ocorram durante o processo. Por um lado, reforça a necessidade de uma didática clara e objetiva, e por outro, direciona uma aprendizagem centrada no papel do aluno, de forma mais otimizada e flexível.

Leia o guia simplificado abaixo e compreenda como funcionam algumas das ferramentas disponibilizadas pelo Moodle:

Guia para as Ferramentas do Moodle

Ferramenta usada (tecnologia)	Objetivos Educativos (pedagogia)	Transferência de Informação Possibilita a disseminação de informações e conteúdos?	Avaliação da aprendizagem É possível acompanhar e avaliar a aprendizagem dos alunos?	Comunicação & Interação Pode ser usada na comunicação e interação entre os participantes?	Colaboratividade Permite colaboração professor/aluno, aluno/aluno, entre outras?	Bloom's Facilita a construção de habilidades para aquisição de: conhecimentos, compreensão, aplicação, análise, avaliação, criação.
Amigável? É fácil de configurar?						
Acréscimo de Recursos Publicação de arquivos (.doc, .pdf, PowerPoint etc.)	Fácil. Disponibilizar arquivos como em um anexo de e-mail (os arquivos ficam em um único lugar)	Sim. Somente docentes podem publicar arquivos no ambiente do curso.	Não diretamente, mas dá para ver se o arquivo foi acessado ou não (útil em atividades avaliativas)	Não. É uma ferramenta que só dissemina informação, não há interação.	Talvez, se usado em combinação com os ícones Tarefa ou Fórum.	Não. A função não é uma atividade de aprendizagem e sim a transferência de informações.
Acréscimo de Recurso Link para um site na Web	Fácil. Selecionar o endereço da web (http://...), copiar e colar no espaço indicado.	Sim. Permite direcionar alunos para sites que contêm material didático, referências	Não diretamente. Não dá para saber o que os alunos fazem com os materiais indicados.	Talvez, se o professor direcionar os alunos para ferramentas de comunicação online.	Talvez, se direcionar para ferramentas colaborativas como Wikis, Google Docs, etc.	Potencialmente sim. Depende inteiramente do recurso indicado pelo professor.
Fórum de Notícias Anúncios do curso	Sim. Já está configurado. Só docentes e monitores podem publicar mensagens.	Sim. Possibilita a publicação de anúncios, dicas, links, recados etc.	Não. Este fórum tem como objetivo a divulgação de notícias relativas ao curso.	Só o professor pode publicar tópicos novos. Bom para indicar o andamento das atividades.	Limitado. Os alunos não podem publicar novos tópicos.	2/6 Not strictly learning activity. Test readiness or next class? R & U
Fórum de Discussões Use para várias atividades de aprendizagem*	Fácil de começar, mas incentivar e acompanhar o uso do fórum é essencial.	Poder ser usado para passar conteúdo, mas há o risco do conteúdo se perder nas discussões.	Um fórum geral é versátil e permite avaliações. Usar a configuração "Nota" ou algo informal.	Sim. Todos os participantes podem se comunicar. Dá para separar as discussões em	Sim. Os alunos podem discutir o tema proposto e, pequenos grupos ou com todo o grupo.	Trabalha as habilidades: conhecimento, compreensão, aplicação, criação.
Wiki Textos colaborativos, que podem ser usados em vários tipos de	Difícil. É necessário estudar as configurações e buscar informações.	Sim. Pode ser usado somente como uma maneira conveniente de disponibilizar informação.	O Wiki é versátil. Permite a criação de uma atividade de avaliação formativa.	Não muito apropriado para discussões. Pode ser usado junto com um fórum.	Sim. Os alunos podem construir um documento colaborativamente.	Trabalha as habilidades: conhecimento, compreensão, aplicação, criação.

Agora serão apresentadas algumas características com relação às atividades e aos recursos que podem ser desenvolvidos no Moodle:

Guia para as Ferramentas do Moodle

Ferramenta usada (tecnologia)	Objetivos Educativos (pedagogia)	Transferência de Informação Possibilita a disseminação de informações e conteúdos?	Avaliação da aprendizagem É possível acompanhar e avaliar a aprendizagem dos alunos?	Comunicação & Interação Pode ser usada na comunicação e interação entre os participantes?	Colaboratividade Permite colaboração professor/aluno, aluno/aluno, entre outras?	Bloom's Facilita a construção de habilidades para aquisição de: conhecimentos, compreensão, aplicação, análise, avaliação, criação.						
Amigável? É fácil de configurar?												
Glossário Atividade onde os alunos constroem verbetes colaborativamente	Configurações padrão são boas. Usar "Permitir comentários".	Define verbetes ou outros pedaços de informação. Permite a participação dos alunos.	Facilita o acompanhamento e a avaliação de contribuições individuais.	Não é apropriado para discussões. Dá para ler e comentar as contribuições dos colegas.	Somente o autor do verbete pode editá-lo. O Glossário como um todo é criado por todos.	Trabalha as habilidades: conhecimento, compreensão, aplicação, criação.						
Questionário Avaliações do tipo múltipla escolha, associação, teste, etc.	É trabalhoso elaborar as questões. Um "banco" de questões pode ser construído.	As questões podem ser atividades avaliativas, não canais de distribuir conteúdos.	Sim. A resposta às questões pode ter um prazo de tempo. Servem para realizar uma auto-avaliação.	Não. Dica: use o fórum.	Não. Dica: use o fórum ou wiki.	Pode avaliar todas as seis habilidades, se houver uma mescla do tipo de questões elaboradas						
Lição Mistura de páginas de conteúdo com atividades avaliativas	Dá trabalho e um bom planejamento é necessário. Utilizar a ferramenta vale a pena.	Sim. Ideal para incluir híper texto, conectado com links de conteúdo multimídia.	Sim, se usar a opção "notas". Permite formular questões que dependem de respostas anteriores	Não. É uma ferramenta para realizar atividade individual, não em grupo.	Não. É uma ferramenta para realizar atividade individual, não em grupo.	Se o docente for criativo pode avaliar todas as seis habilidades.						
Tarefa Alunos entregam trabalho que pode ser avaliado pelo docente	Fácil. É possível selecionar 4 tipos de atividade (on-line e offline).	Não. A ferramenta tarefa não é um bom canal para distribuir conteúdo.	Sim. Dá para configurar a data limite, e nota máximo. Permite feedback individual.	Não. Só existe interação entre docente e aluno.	Não. No momento não é possível realizar trabalhos em grupo. Use o fórum ou wiki.	Com diferentes tipos de questões dá para avaliar todas as habilidades.						
Base de Dados Permite colecionar e compartilhar fichas e objetos digitais	Difícil de configurar. Experiência e treinamento são necessários.	As fichas e objetos podem ser usados para conteúdo didático. Participação do aluno é desejada.	Depende do desenho das fichas e das instruções dadas aos alunos.	Não apropriado para discussões. Todos podem ler, comentar, compartilhar com os colegas.	Alunos compartilham informação e arquivos de forma organizada, indexada e fácil de encontrar.	Trabalha conhecimento, compreensão, aplicação, criação.						
Funciona bem	*Seja criativo com Fóruns de Discussão O fórum nem sempre precisa ser um debate acadêmico. Seguem ideias de atividades que usam o fórum: trabalho em grupo, relatórios, jogos, feedback público de trabalhos, resenhas, plataforma de suporte, fórum de dúvidas. Cada publicação pode valer nota. As publicações podem ser movidas de um fórum para outro.											
Com cuidado talvez funcione							Mais ajuda? • Acesse as comunidades no www.moodle.org • Consulte o livro Using Moodle (disponível gratuitamente, em inglês) • vídeos disponíveis no @lasic • blog do @moodleman (www.moodleman.com) • ajuda.stoa.usp.br (veja Ajuda do Moodle)					
Não é a melhor ferramenta												
Como usar este Guia Está começando a trabalhar com o Moodle? Use este guia para escolher a ferramenta certa. * Já sabe qual ferramenta quer usar? Siga a linha para ver os seus pontos fortes e fracos. * Tem determinados objetivos educativos? Veja na <u>coluna</u> as ferramentas apropriadas.												



Joyce Seitzinger (@catspyjamas)
www.cats-pyjamas.net / www.uit.ac.nz

Translated by Ewout ter Haar ewout@usp.br &
Carolina Costa Cavalcanti carolinacavalcanti.ead@gmail.com

@SAIBA MAIS!

Acesse o link abaixo e leia o guia mais detalhado para utilização das ferramentas do **Moodle**. Ele é bem didático, vale a pena conferir!

Link:

http://stoa.usp.br/moodle/files/2170/15674/MoodleToolGuideforTeachers_Shared_May2010_ptbr.pdf

WIKI

O termo wiki vem do termo wikiwiki, que significa ligeiro, rápido, e tornou-se popular após o surgimento da Wikipedia (enciclopédia multilíngue de licença livre, baseada na web e escrita de forma colaborativa).

O Wiki é um website e uma de suas características é que o mesmo é aberto ao público ou as pessoas que possuem acesso ao servidor, com a facilidade de se construir e alterar páginas, sem a necessidade de qualquer revisão antes das modificações serem aceitas. Piva Junior (2013) acrescenta que o wiki possui a estrutura similar a um blog, construído para o desenvolvimento de um trabalho coletivo de um grupo de autores, com a possibilidade de modificar, acrescentar ou suprimir o conteúdo da página, além de inserir comentários.

O texto coletivo possibilita a correção de erros, complementar ideias, inserir novas, criar um sentimento de pertença unificado pelo uso de um instrumento e o respeito por um estado de espírito comum, pautado pela colaboração e partilha. Além disso, a ferramenta estimula a reflexão, negociação entre alunos, troca de ideias, cria e recria formatos diferenciados, gera glossários, resumos de aulas, consulta materiais de interesse em comum, opina sobre uma informação editada, e depois de várias inserções e revisões, chega-se ao conteúdo final que agrega o conhecimento de todos os usuários participantes (MARTINS, 2008).

FÓRUNS E CHAT

O fórum no ambiente virtual de aprendizagem é uma ferramenta de comunicação assíncrona, ou seja, atemporal, que permite que a troca de mensagens não ocorra em tempo real, possibilitando que as mensagens sejam respondidas em momentos distintos pelos participantes. Trata-se de uma navegação hipertextual, de um espaço aberto de grande utilidade que favorece o diálogo, debate de ideias, tirar dúvidas, trocar informações e experiências entre os participantes. Cada fórum possui um tema, que pode ser organizado por tópicos, e assim passa a ser respondido pelos alunos com a mediação do professor.

Já o Chat é uma palavra inglesa que se refere à comunicação escrita realizada em tempo real, através da internet (ou de uma rede de computadores) entre dois ou vários utilizadores. É um encontro virtual síncrono, de comunicação simultânea, em que os alunos se encontram em tempo real para debater temas, estabelecidos previamente ou não.

Muitas dessas ferramentas são gratuitas, de fácil acesso para download e instalação pela internet, e cumprem um papel importante na educação: aproximar pessoas de forma rápida, com linguagem própria, descontraí e trocar ideias de forma simultânea.

A ferramenta também contribui com a construção de novas habilidades aos alunos, mas para isso é necessário que o professor domine o recurso e o próprio conteúdo, pois dessa forma pode propor uma mediação para enriquecer a discussão entre o grupo. É um espaço democrático que agrupa diversas possibilidades de interação, sendo necessário se pautar nos princípios de ética, metodologia de ensino, diálogo e reflexão na e sobre a ação.

TAREFA

A ferramenta tarefa é uma atividade realizada principalmente pelo envio de um único arquivo entre professor e aluno, podendo ser textos, gráficos, relatórios, imagens, entre outros. Permite que o professor avalie eletronicamente as atividades desenvolvidas por cada um dos alunos, e comente individualmente suas produções. Também as notas podem ser exportadas para uma planilha Excel, com acesso individual.

Os tipos de tarefa permitidas são³:

1) Modalidade avançada de arquivos:

Permite que os arquivos sejam trocados entre professor e aluno. A quantidade de troca pode ser configurada.

2) Texto online:

O aluno pode enviar um único arquivo para o professor e este corrige.

3) Atividade offline:

Oferece a possibilidade de descrever tarefas a serem realizadas offline e de publicar o resultado da avaliação.

3 Disponível em: <https://www.moodlelivre.com.br/tutoriais-e-dicas/1134-tipos-de-tarefa-do-moodle>. Acesso em 15 out. 2017.

@SAIBA MAIS!

Clique no link abaixo e assista ao tutorial de
Como Criar um Banco de Questões no Moodle.

Link do vídeo:

<https://www.moodlelivre.com.br/tutoriais-e-dicas/2342-como-criar-um-banco-de-questoes-no-moodle>

GLOSSÁRIO

O glossário é um recurso colaborativo que permite a criação de uma lista de conceitos ou temas relacionados à disciplina, inclusive com termos que os alunos poderão ter dúvidas. Nele é possível criar bases de dados documentais, galerias de imagens e links utilizados para pesquisa.

Ao ser acessado, possibilita a busca de títulos ou vocábulos por ordem alfabética ou por visão geral, permitindo que o grupo possa comentar a inserção de outros colegas. Entre as configurações possíveis, podem ser disponibilizadas uma versão para impressão e escolher o formato de visualização de conceitos, como dicionário, lista de itens ou um FAQ (significa uma compilação de perguntas frequentes a respeito de um determinado tema). A função do professor nesse recurso é de acompanhar a participação dos alunos, comentar e motivar outras pesquisas.

Além desses recursos disponibilizados no Moodle, destacamos algumas comunidades e redes sociais que também podem ser utilizadas no contexto educacional. Como exemplo, citaremos na sequência os MOOCS, Blog, Facebook, YouTube, Skype, WhatsApp e Telegram.

QUESTIONÁRIO

O questionário permite a criação de questões em distintos formatos e utilizados como atividades de autoavaliação, teste rápido, prova virtual ou como uma lista de exercícios para verificar a aprendizagem. Podem ser criados diferentes tipos de questões, como por exemplo: por associação, calculadas, múltipla escolha, múltipla escolha calculada, verdadeiro e falso, resposta curta, numérica em que compara as respostas, escolha de palavras que faltam, correspondência de respostas, ensaio (perguntas abertas) e respostas embutidas (cloze). A ferramenta permite controle de tentativas, data de entrega, correção automática, além de exportar os dados para a planilha Excel. É importante que esse exercício esteja de acordo com a proposta pedagógica do curso.

Essas questões podem ser personalizadas com diferentes modos de visualização, configuração do número de questões por página, questões embaralhadas, etc. Também estão disponíveis uma ampla variedade de relatórios de questionários, que podem apresentar uma análise sobre as questões e as tentativas de acertos dos alunos.

O feedback do professor a respeito do desempenho do aluno é um fator importante nesse ambiente de aprendizagem. Para isso, é necessário que forneça comentários explicativos e informações críticas sobre o entendimento do conteúdo.

MOOC

Massive Open Online Courses (MOOCS) significa na língua portuguesa Curso Online Aberto e Massivo, e configura-se de três formas: em um ambiente virtual de aprendizagem, em ferramentas da Web 2.0 (web enquanto plataforma) ou em redes sociais. Seu objetivo é de oferecer cursos online gratuitos, a um grande número de usuários com participação em larga escala por meio da internet, sem a exigência de um pré-requisito. “A ideia principal é procurar manter a mesma qualidade de um curso presencial de nível superior, mas usando a internet para atingir um número tão grande de pessoas que o curso por aluno se torna irrisório” (CARVALHO, 2013).

O autor ainda apresenta os principais diferenciais dos MOOCS:

1) Acontecem em um período de tempo determinado. Eles são um “evento” e não um objeto

Nos MOOCS, é preciso que o usuário se engaje no curso durante um tempo determinado, as aulas são gravadas e podem ser assistidas a qualquer horário, mas as tarefas são entregues a cada semana, em prazos definidos.

2) A avaliação ocorre pelos pares

Para que os trabalhos escritos sejam avaliados criticamente, cada vez que um usuário entrega um trabalho, deve avaliar os trabalhos de alguns colegas selecionados aleatoriamente pelo sistema e que lhe são apresentados anonimamente.

3) Interação entre os alunos

Os fóruns são uma ferramenta onipresente nesses cursos e sua taxa de utilização é muito alta. Há uma troca de informações constantes, logo, a interação é inevitável.

Para utilizar os MOOCS é preciso que o estudante tenha um grau de disciplina e autonomia, pois ele mesmo conduz o processo de aprendizagem em seu ritmo, busca esclarecer dúvidas com os colegas e se aprofunda nas leituras sugeridas (CARVALHO, 2013).

Confira alguns aspectos positivos dos MOOCs⁴:

1) Alguns provedores dos MOOCs possibilitam que o cursista tenha acesso a todo o conteúdo produzido pelos professores de duas universidades renomadas mundialmente (Harvard e Instituto de Tecnologia de Massachusetts – MIT), sem sair de casa e sem precisar ser aprovado em um processo seletivo.

2) O usuário tem a liberdade de realizar o curso em seu próprio ritmo e com flexibilidade de horário.

3) Os MOOCs permitem que o usuário escolha com qual professor deseja realizar o curso, já que as opções são amplas e variadas.

4) A questão custo-benefício também é vantajosa. Mesmo que algumas instituições não aceitem os certificados de cursos online da mesma forma que aceitam o presencial, essa é uma oportunidade de crescer na carreira com conhecimentos mais amplos.

Atualmente, existem vários provedores dos MOOCS, entre eles destacamos:

- Coursera (<https://pt.coursera.org/>)
- Udacity (<https://br.udacity.com/>)
- edX (<https://www.edx.org/>)
- Veduca (<http://veduca.org/>)
- Canvas Network, Udemy, Miríada X, Open2Study, etc.

4 Disponível em: <http://noticias.universia.com.br/atualidade/noticia/2013/10/22/1057760/entenda-os-moocs-so-tendem-crescer.html>. Acesso em: 18 out. 2017.

BLOG

Blog é uma palavra que resulta da simplificação do termo weblog, e significa qualquer registro frequente de informações ou diário online. Seus primeiros registros foram utilizados como diários pessoais, e gradativamente sua função se ampliou, sendo atualmente um recurso que atende os mais variados temas, inclusive educacionais.

Caracteriza-se por um espaço da internet utilizado para criação e publicação, individual e coletiva, onde regularmente são publicados diversos conteúdos, como textos, imagens, músicas ou vídeos, tanto podendo ser dedicados a um assunto específico como ser de âmbito bastante geral. Pode ser mantido por uma ou várias pessoas e tem normalmente espaço para comentários dos seus leitores⁵.

É um espaço de comunicação, com formato ágil, dinâmico e funcional. Possui caráter estático, se organiza cronologicamente, está mais orientado para o trabalho pessoal, é organizado por páginas, de forma atemporal e orientado à colaboração (CORONADO; BAINZ; NAVAZO, 2009). Os professores podem utilizar os blogs como construção coletiva de textos, juntamente com os alunos, criando um espaço de diálogo e interação.

Alguns servidores gratuitos possibilitam a hospedagem do blog, tais como:

- WordPress (<http://wordpress.com/>)
- Blogger (<http://www.blogger.com/>)

FACEBOOK

O Facebook é uma rede social, lançada em 2004 por estudantes da Universidade Harvard, entre eles o mais conhecido é Mark Zuckerberg. O termo face significa cara e book significa livro, ou seja, “livro de caras”. Atualmente, a ferramenta é a maior rede social do planeta, aberta para usuários de forma gratuita, exceto para as empresas que desejam utilizar de publicidade com os banners patrocinados.

A ferramenta permite que sejam criadas páginas individuais ou grupos de interesse. Os grupos podem ser utilizados como um grande repositório de informações sobre determinado tema ou área; e as páginas individuais, além do repositório e as trocas de informações, permitem também o compartilhamento de links, artigos, vídeos e feeds (PIVA JUNIOR, 2013).

Como o Facebook agrega uma quantidade significativa de recursos, funcionalidades e aplicativos, é possível criar comunidades de aprendizagem, com inúmeras possibilidades de interações e sociabilidades, por meio do diálogo e da construção coletiva de saberes (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014).

Assim, sendo as redes sociais espaços coletivos e colaborativos de comunicação e de troca de informação, podem facilitar a criação e desenvolvimento de comunidades de prática ou de aprendizagem desde que exista uma intencionalidade educativa explícita. Estas comunidades virtuais têm-se afirmado como uma importante alternativa à aprendizagem e aos contextos organizacionais tradicionais e, ao serem suportadas pelas tecnologias, tornaram-se mais visíveis na atualidade. Representam ambientes intelectuais, culturais, sociais e psicológicos que facilitam e sustentam a aprendizagem, enquanto promovem a interação, a colaboração e o desenvolvimento de um sentimento de pertença dos seus membros (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014).

No entanto, para uma utilização adequada e estimulante da rede social, é necessário que seja construída uma nova perspectiva de contexto de ensino em que os educadores dominem os aplicativos e aprendam a conviver virtualmente em um processo comunicacional, para que o recurso não seja utilizado apenas como um repositório de informação. Somado a isso, é preciso promover uma nova forma de aprendizagem aos alunos, com instruções bem organizadas, metodologia de ensino otimizada e avaliações coerentes com o princípio de interação e colaboração. Moreira e Januário (2014) destacam algumas das aplicabilidades pedagógicas que podem ser utilizadas:

5 Disponível em: <https://www.significados.com.br/blog/>. Acesso em: 16 out. 2017.

@SAIBA MAIS!

A Revista Nova Escola publicou um artigo com **8 razões para usar o YouTube em sala de aula.**

Confira no link abaixo:

<https://novaescola.org.br/conteudo/1350/8-razoes-para-usar-o-youtube-em-sala-de-aula>

YOUTUBE

O termo YouTube vem do you que significa você, e tube que provém de uma gíria que se aproxima a televisão, resultando em “televisão feita por você”⁶. É uma plataforma de distribuição de vídeos, que permite que seus usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital gratuitamente, como um grande repositório. Possui inúmeros canais agregados a um tema específico.

A ferramenta admite que sejam oferecidos conteúdos didáticos para as discussões em aula, que os assuntos de interesse sejam explorados com maior profundidade, e que o professor incentive a produção e compartilhamento de conteúdos interessantes.

O site agrega uma especificidade em educação, que é o YouTube Educacion, em que disponibiliza vídeos e outros subcanais de escolas, faculdades e universidades. Acesse o link e conheça o canal: (<http://www.youtube.com/education>).

6 DANTAS, Tiago. YouTube. Brasil Escola. Disponível em: <http://brasilecola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>. Acesso em: 16 out. 2017.

FACEBOOK

- **Formação de Grupos:** São espaços online criados com um objetivo específico e que podem ser úteis para estudantes e professores trabalharem de forma colaborativa.
- **Links:** Possibilitam a criação de ligações a páginas exteriores ao Facebook.
- **Eventos:** Podem ser utilizados para lembrar prazos, encontros, seminários.
- **Mensagens:** Possibilitam o registo e envio de mensagens (síncronas e assíncronas) aos utilizadores e que servem como um importante canal de comunicação.
- **Páginas:** Permitem interações, possibilitando a partilha de links.
- **Notas:** Possibilitam a colocação de pequenas anotações.
- **Comentários:** Permitem ao utilizador dar a sua opinião sobre uma partilha, disponibilização de recursos, ou mesmo de uma opinião ou questão.

Utilizar o Facebook como ferramenta educacional é um grande desafio complexo, porém possível, pois obriga que o educador repense sobre a forma como a rede social é utilizada, considerando que é possível ir além da diversão e da interação pessoal que o recurso proporciona. Para isso, é necessário que o professor repense seu processo pedagógico e ressignifique algumas concepções sobre teorias e práticas docentes relacionadas às tecnologias da informação e comunicação. É um exercício de reinvenção, construção e desconstrução de novas formas de pensar e fazer na educação por meio das redes sociais.

SKYPE

O Skype é um software de comunicação gratuito, que ocorre com conexão via internet e permite comunicação de voz e vídeo entre os usuários.

Algumas possibilidades para utilização do aplicativo na educação são: prática de conversação de línguas estrangeiras com falantes nativos, apoio aos estudantes para tirar dúvidas, assistir palestras disponibilizadas e explorar culturas diferentes, proporcionando experiências reais aos estudantes (PIVA JUNIOR, 2013).

O Skype lançou um recurso específico para professores, o classroom. Nessa ferramenta, os professores podem trocar informações e realizar trabalhos em conjunto com outros profissionais da área. Nele é possível desenvolver aulas, promover e assistir palestras do mundo todo, realizar excursões virtuais (em que se leva o aluno a uma aventura sem sair de casa), além de utilizar o Skype Mistério (esse aplicativo cria um bloco de anotações de classe que inclui espaço de colaboração, biblioteca de conteúdo e blocos de anotações do aluno). Para acessar o recurso, entre nesse link: <https://education.microsoft.com/skype-in-the-classroom/overview>.

WHATSAPP E TELEGRAM

Tanto o WhatsApp como o Telegram são aplicativos para smartphones, que utilizam a conexão do celular com a internet para troca de mensagens instantâneas de textos, vídeos, áudios, imagens e links. Os softwares são simples e confiáveis, em que é permitido além do envio de mensagens, criar grupos para manter contato, chamada de voz, compartilhar documentos, planilhas, slides, etc.

Por segurança, é importante implementar a criptografia, pois assim as mensagens e ligações tornam-se seguras de maneira que somente o usuário e a pessoa com quem está se comunicando consigam ter acesso.

Embora os dois aplicativos tenham a mesma função, existem alguns diferenciais do Telegram com relação ao WhatsApp, conheça alguns deles⁷:

- **Grupos maiores:** o Telegram comporta mais pessoas em diferentes grupos criados no app;
- **Conversas secretas:** o Telegram possui o recurso da criptografia, mas com a conversa secreta aumenta-se a privacidade evitando que possíveis incidentes possam ocorrer. Também todo o conteúdo da conversa pode ser destruído manualmente ou automaticamente sem deixar qualquer rastro tanto para quem enviou como para quem recebeu.
- **Gratuito:** o WhatsApp cobra anuidade em alguns lugares do mundo, e por enquanto o Telegram é totalmente gratuito.
- **Mais rápido:** para alguns usuários, o Telegram é visto como mais rápido, o que deixa as conversas mais dinâmicas e impede que os travamentos ocorram com frequência.
- **Suporta arquivos maiores:** o Telegram suporta qualquer formato de mídia e permite o compartilhamento de arquivos de até 1,5GB.
- **Armazenamento na nuvem:** Enquanto o WhatsApp armazena os arquivos diretamente em seu dispositivo e limita seu uso com isso, o Telegram utiliza o armazenamento na nuvem para que o usuário possa acessar suas conversas em diversas plataformas.

Independente do aplicativo adotado, o importante é que o professor utilize todos os recursos que estão possíveis como uma opção diferenciada de ensino.

Como vantagens das ferramentas, Bottentuit Junior, Albuquerque e Coutinho (2016), destacam:

- Interatividade e facilidade de acesso;
- Compartilhamento de conhecimento professor-aluno, aluno-aluno;

⁷ Disponível em: <https://www.apptuts.com.br/tutorial/android/vantagens-do-telegram-em-relacao-ao-whatsapp/>. Acesso em: 18 out. 2017.

WHATSAPP E TELEGRAM

- Possibilita uma comunicação síncrona e assíncrona;
- Permite maior diálogo e problematização dos temas;
- A ferramenta torna-se motivadora dentro e fora de sala de aula; e,
- Permite esclarecer dúvidas fora da sala aula.

Já como desvantagens os autores ressaltam que os aplicativos,

- Podem distrair ou desviar o foco de atenção dos alunos;
- Necessitam de acesso à Internet para funcionar; e,
- Os alunos necessitam de telefones mais modernos para utilizar as ferramentas.

Também existem outras formas de utilizar o WhatsApp na escola, tais como⁸:

- Facilitar o compartilhamento entre a equipe docente: os grupos criados dentro do aplicativo permitem que os professores troquem experiências sobre sua prática pedagógica e indicações de materiais didáticos, atividades, livros, entre outros.
- Aproximar os pais da rotina escolar dos filhos: a ferramenta pode ser usada para enviar recados, informações de eventos, agenda de atividades, comunicados, fotos, dicas de estudo e relatórios de desempenho escolar dos alunos.
- Disponibilizar conteúdos e atividades extras para os alunos, da mesma forma que no Ambiente Virtual de Aprendizagem: a partir da perspectiva do mobile learning, é possível disponibilizar conteúdos em formato de áudio e vídeo, como podcasts e videoaulas, e a criação de fóruns de discussão e plantão de dúvidas.

@SAIBA MAIS!

16 recursos do WhatsApp que todo usuário deveria conhecer.

Confira no link abaixo:

<https://www.tecmundo.com.br/whatsapp/110795-16-recursos-whatsapp-todo-usuario-deveria-conhecer.htm>

Como utilizar o whatsapp na educação (dicas e funcionalidades)

Confira no link abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=8lyqtRzJDaY>

⁸ Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/4688/como-usar-o-whatsapp-na-escola>. Acesso em: 18 out. 2017.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Car@ cursist@,

Nessa segunda unidade, abordamos um breve histórico a respeito das diretrizes que estabelecem a oferta da educação a distância, bem como o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), que se constitui como uma ferramenta importante para a construção de práticas pedagógicas integradas às tecnologias da informação e comunicação.

Com essa discussão, foi possível observar que o AVA é um espaço online construído para proporcionar interações entre os usuários em uma nova perspectiva educacional, com a possibilidade de integrar diferentes mídias, linguagens e recursos. Nessa plataforma virtual, destacou-se o Moodle, que é um software dinâmico, flexível, livre e gratuito.

O Moodle apresenta inúmeros recursos que podem ser utilizados em conteúdos didáticos, possibilitando interações distintas pautadas no princípio básico da “colaboração”. Como exemplo abordamos o wiki, os fóruns e o chat, as tarefas, questionários e o glossário. Também destacamos algumas comunidades e redes sociais que podem ser utilizadas no contexto educacional, entre elas os MOOCS, Blog, Facebook, YouTube, Skype, WhatsApp e Telegram.

Ficou evidente que são grandes os desafios para agregar essas ferramentas no contexto da sala de aula, contudo, com um trabalho pedagógico coletivo e colaborativo será possível alcançar novos voos, reconfigurando as aulas a favor dos novos tempos. Importante deixar claro que a tecnologia sozinha não dá conta de atender as novas demandas da escola, por isso é preciso como ponto de partida mudar a concepção do que significa ensinar e aprender na atualidade. Então, mãos na massa e sigamos em frente!

Finalizamos aqui esse primeiro módulo, lembrando que as informações foram apresentadas de forma breve e concisa nesse material, tornando-se necessário que os diversos links e indicações de textos e vídeos sejam lidos para maior aprofundamento teórico.

Contamos com sua dedicação!

A tecnologia sozinha não transforma a educação

Confira abaixo a entrevista com o educador José Francisco Vincti de Moraes, Coordenador do Núcleo de Tecnologias Mistas de Aprendizado da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM).

Que avanços as novas tecnologias trouxeram e qual a importância da inovação para o futuro da educação?

As tecnologias de educação vêm permitindo que as instituições de ensino repensem seus modelos pedagógicos, tradicionalmente centrados no professor e na transmissão de seus conhecimentos. Novas tecnologias permitem a adoção de metodologias voltadas para a aprendizagem, voltadas para o estudante. A aprendizagem ativa ou por projetos são exemplos dessa transformação.

As novas tecnologias já estão inseridas na realidade do ensino superior?

Eu creio que sim. Grande parte das instituições de ensino superior conta com algum recurso tecnológico para apoio ao aprendizado. Todavia, o problema não é a disponibilidade de tecnologias, e sim de projetos pedagógicos que se apropriem dessas novas fontes de conhecimento e compartilhamento de conteúdos. A tecnologia por si só não transforma a educação.

O uso do mobile no ensino presencial geralmente é visto como um novo meio de interação com o conteúdo. Essa prática pode trazer mudanças para o modo de ensinar e aprender?

Eu creio que o “blended learning” é uma tendência natural na educação. Nesse sentido, o uso de mobile é mais um recurso que não pode ser desprezado. Ao invés de solicitarmos aos nossos estudantes que desliguem seus smartphones, deveríamos aproveitá-los para a interatividade em sala de aula [...].

Quais são as maiores dificuldades encontradas por professores e gestores ao começar a utilizar aplicativos e equipamentos móveis em sua prática?

São basicamente três. 1) a instituição precisa contar com infraestrutura adequada: wi-fi, conteúdos em nuvem ou mesmo salas conectadas; 2) a instituição deve ter um modelo pedagógico para esse uso, sendo que tal modelo deve preencher lacunas normais nesse tipo de processo, ou seja, quais temas ou disciplinas são mais apropriadas, qual o tipo

de material, como produzir o material, etc.; 3) professores precisam ser convencidos e capacitados para a utilização desses recursos [...].

Quais são as possibilidades da utilização do celular no ensino presencial?

Desde que o equipamento seja um smartphone não vejo diferença na utilização. Claro que a visualização pode se tornar um problema, mas os aplicativos procuram atenuar este tipo de desvantagem.

Como elas diferem das possibilidades de utilização do celular na EAD?

É uma opinião pessoal, que partilho com alguns autores da área, mas não vejo mais essa dicotomia entre educação a distância ou presencial. Cada vez mais a distância é reduzida na EAD e aumentada na aprendizagem presencial. A única questão que julgo ainda problemática no EAD não é o equipamento (desktop, celular ou tablet), e sim a forma como os conteúdos são desenvolvidos, pois devemos ser os mais claros e objetivos na interação, uma vez que a distância impede “coisas” do tipo “onde o professor colocou mesmo aquele texto?”, pergunta que não seria problema no presencial, pois um colega ou próprio professor estão mais próximos.

Como as tecnologias mobile podem contribuir para a relação entre alunos e professores?

Estudante e professores podem interagir com muito mais qualidade, pois a escrita é a base dessa interação e não a palavra oral. Claro que, para isto, devemos pensar em um outro tipo de professor e de estudante.

Qual foi o principal desafio da educação que você superou ao longo da sua experiência?

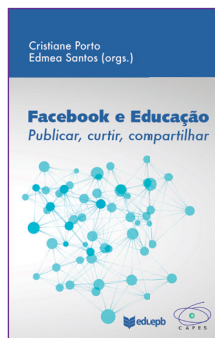
Não tenho dúvida que o maior desafio que enfrentei e enfrento é a natural e compreensível resistência de professores ao uso da tecnologia e a ausência de projetos mais consistentes para sua utilização.

Para você, qual é o principal desafio a ser superado pelas instituições brasileiras nos próximos anos?

É repensar suas metodologias, independente da tecnologia, para tornar o aprendizado um processo mais ativo, centrado no estudante.

Em outros termos, o modelo de aulas expositivas presenciais, centradas exclusivamente em conteúdos, está exaurido. Não que tais aulas devam ser eliminadas. Em várias ocasiões do processo de aprendizagem, elas são muito importantes.

Disponível em: <http://desafiosdaeducacao.com.br/tecnologia-sozinha-nao-transforma-educacao-entrevista-jose-francisco-vincti-de-moraes/>. Acesso em: 24 set. 2017.

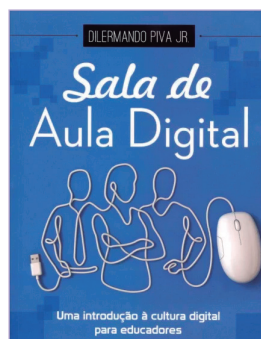


LIVRO FACEBOOK E EDUCAÇÃO: PUBLICAR, CURTIR E COMPARTILHAR

Cristiane Porto / Edmea Santos

Sielo Book; EDUEPB

Sinopse: A obra apresenta elementos capazes de instigar a reflexão sobre a mídia social Facebook nos mais diversos contextos e situações, envolvendo os usos que as pessoas fazem dessa mídia; os temas que surgem e como esses se configuram enquanto objeto de estudo num ambiente de diálogo. Por meio da leitura você poderá melhor compreender os potenciais sociotécnicos e educacionais do Facebook, enquanto espaços de subjetivação, sociabilidade e diferença; bem como na formação continuada de professores.



LIVRO SALA DE AULA DIGITAL: UMA INTRODUÇÃO À CULTURA DIGITAL PARA EDUCADORES

Publicado em 2013

Sinopse: O autor apresenta nesta obra, de forma metodológica e crítica, as etapas necessárias para a implantação da Informática nas escolas, bem como os diversos recursos atualmente disponíveis no mercado, sem deixar de refletir a necessária mudança de postura do educador diante da nova realidade, com o objetivo de integrar a tecnologia a esse espaço. Mas, a tecnologia é a solução dos problemas? A leitura atenta desta obra pode ajudar a responder a essa questão.



DOCUMENTÁRIO DO GIZ AO TABLET: POR QUE A TECNOLOGIA NÃO REVOLUCIONOU A EDUCAÇÃO

Publicado em 2014

Acesso em <https://www.youtube.com/watch?v=ozpEMQ5niUA>

Sinopse: O documentário tem como objetivo discutir o papel da escola de hoje, frente as diferentes mudanças que as novas gerações trazem e que a tecnologia deveria proporcionar. Foram entrevistadas 35 pessoas totalmente imersas no universo da educação, e a realidade é que ninguém está satisfeito com o formato atual de educação. Qual o caminho possível?

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação [recurso eletrônico] (Org.). Porto Alegre: Penso, 2015.

BRASIL. 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, 2017.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; ALBUQUERQUE, Odla Cristianne Patriota; COUTINHO, Clara Pereira. WhatsApp e suas aplicações na educação: uma revisão sistemática da Literatura. In: Revista eculaonline, v. 10, n. 2, Maio/Agosto de 2016.

CARVALHO, Renato. Afinal, o que é MOOC? Saiba mais sobre uma das maiores tendências mundiais da educação de nível superior, de 21 set. 2013. Disponível em: <<http://rescola.com.br/afinal-o-que-e-mooc/>>. Acesso em: 16 out. 2017.

CLARO, Marcelo. O que é moodle? 2008. Disponível em: <<https://www.moodlelivre.com.br/tutoriais-e-dicas/974-o-que-e-moodle>>. Acesso em: 01 out. 2017.

CORONADO, Miguel López; SAINZ, Beatriz; NAVAZO, María Agustina. Nuevas Tecnologías y su uso em educación. In: Linguagem, educação e virtualidade [online]. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/109111/ISBN9788579830174.pdf?sequence=2>>. Acesso em: 16 out. 2017.

DANTAS, Tiago. YouTube. Brasil Escola. Disponível em: <<http://brasilescola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>>. Acesso em: 16 out. 2017.

LÉXICO. Dicionário de Português online. Chat. Disponível em: <<https://www.lexico.pt/chat/>>. Acesso em: 13 out. 2017.

MOODLE. Filosofia do Moodle. Disponível em: <https://docs.moodle.org/all/pt_br/Filosofia_do_Moodle>. Acesso em: 09 out. 2017.

MOODLE LIVRE. Tipos de Tarefa do Moodle. Disponível em: <<https://www.moodlelivre.com.br/tutoriais-e-dicas/1134-tipos-de-tarefa-do-moodle>>. Acesso em: 15 out. 2017.

SIGNIFICADOS. Significado de Blog. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/blog/>>. Acesso em: 16 out. 2017.

MARTINS, Hugo. Dandelife, Wiki e Goowy. In: CARVALHO, Ana Amélia A. Manual de ferramentas da web2.0 para professores. Ministério da Educação; Direção Geral de Inovação e de desenvolvimento curricular, 2008.

MOREIRA, José Antônio; JANUÁRIO, Susana. Redes sociais e educação: reflexões acerca do Facebook enquanto espaço de aprendizagem. In: Facebook e educação: publicar, curtir e compartilhar. PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa (Org.). Campina Grande: EDUEPB, 2014.

PIVA JUNIOR, Dilermando. Sala de aula digital: uma introdução à cultura digital para educadores. São Paulo: Saraiva, 2013.

ROSTAS, Márcia Helena Sauáia Guimarães; ROSTAS, Guilherme Ribeiro. O ambiente virtual de aprendizagem (Moodle) como ferramenta auxiliar no processo ensino-aprendizagem: uma questão de comunicação. In: SOTO, Ucy; MAYRINK, Mônica Ferreira; GREGOLIN, Isadora Valencise (Org.). Linguagem, educação e virtualidade [online]. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/109111/ISBN9788579830174.pdf?sequence=2>>. Acesso em: 16 out. 2017.

(Footnotes)

1 Disponível em: <http://noticias.universia.com.br/atualidade/noticia/2013/10/22/1057760/entenda-os-moocs-so-tendem-crescer.html>. Acesso em: 18 out. 2017.

Projeto Gráfico e Diagramação:

Marcos Paulo de Souza
marcos.souza@ufms.br



SEDFOR

Secretaria Especial de Educação a
Distância e Formação de Professores