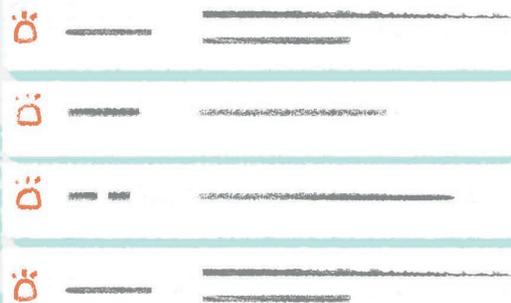


# INTRODUÇÃO AO AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO APRENDIZAGEM MOODLE

AUTORA

Juliane Paprosqui Marchi da Silva

The Moodle logo is displayed in a large, orange, lowercase font with a slight 3D effect. It is centered within a white rectangular area that has a thin orange border at the top. The background of the entire page is a collage of various web interface elements, including navigation menus, content boxes, and icons, all rendered in a light blue and purple color scheme.

EDUCAÇÃO DO CAMPO

# **INTRODUÇÃO AO AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO APRENDIZAGEM MOODLE**

---

AUTORA

Juliane Paprosqui Marchi da Silva

---

1ª Edição  
UAB/NTE/UFSM

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

Santa Maria | RS  
2017

©Núcleo de Tecnologia Educacional – NTE.  
Este caderno foi elaborado pelo Núcleo de Tecnologia Educacional da  
Universidade Federal de Santa Maria para os cursos da UAB.

**PRESIDENTE DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL**

Michel Temer

**MINISTRO DA EDUCAÇÃO**

Mendonça Filho

**PRESIDENTE DA CAPES**

Abilio A. Baeta Neves

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA**

**REITOR**

Paulo Afonso Burmann

**VICE-REITOR**

Paulo Bayard Dias Gonçalves

**PRÓ-REITOR DE PLANEJAMENTO**

Frank Leonardo Casado

**PRÓ-REITOR DE GRADUAÇÃO**

Martha Bohrer Adaime

**COORDENADOR DE PLANEJAMENTO ACADÊMICO E DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**

Jerônimo Siqueira Tybusch

**COORDENADOR DO CURSO DE EDUCAÇÃO DO CAMPO**

Prof<sup>a</sup>. Carmen Rejane Flores Wizniewsky

**NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL**

**DIRETOR DO NTE**

Paulo Roberto Colusso

**COORDENADOR UAB**

Reisoli Bender Filho

**COORDENADOR ADJUNTO UAB**

Paulo Roberto Colusso

## NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL

### DIRETOR DO NTE

Paulo Roberto Colusso

### ELABORAÇÃO DO CONTEÚDO

Juliane Paprosqui Marchi da Silva

### REVISÃO LINGUÍSTICA

Camila Marchesan Cargnelutti

### APOIO PEDAGÓGICO

Magda Schmidt  
Siméia Tussi Jacques

### EQUIPE DE DESIGN

Carlo Pozzobon de Moraes  
Mariana Panta Millani  
Matheus Tanuri Pascotini

### PROJETO GRÁFICO

Ana Letícia Oliveira do Amaral



S586i Silva, Juliane Paprosqui Marchi da  
Introdução ao ambiente virtual de ensino aprendizagem Moodle  
[recurso eletrônico] / Juliane Paprosqui Marchi da Silva. – 1. ed. –  
Santa Maria, RS : UFSM, NTE, UAB, 2017.  
1 e-book

Este caderno foi elaborado pelo Núcleo de Tecnologia Educacional  
da Universidade Federal de Santa Maria para os cursos da UAB  
Acima do título: Educação do campo  
ISBN 978-85-8341-191-8

1. Educação 2. Educação à distância 3. Ambiente virtual 4.  
Moodle I. Universidade Federal de Santa Maria. Núcleo de Tecnologia  
Educacional II. Título.

CDU 37.018.43

Ficha catalográfica elaborada por Alenir Goularte - CRB-10/990  
Biblioteca Central da UFSM



Ministério da  
**Educação**



**PROGRAD**



# APRESENTAÇÃO

**B**em-vindos(as) à disciplina de *Introdução ao Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem Moodle*. Esta disciplina tem como objetivo: desenvolver habilidades para a utilização do ambiente virtual de ensino aprendizagem Moodle, bem como para a utilização das diferentes ferramentas que darão suporte ao ensino aprendido nas demais disciplinas. Também busca esclarecer o papel do aluno e do professor EaD e algumas estratégias para seleção de fontes de informação na internet. Esperamos que, ao final desta, o aluno domine a utilização das ferramentas básicas para comunicação e interação com os professores, tutores e demais envolvidos.

Desta forma, a disciplina está dividida em três unidades de aprendizagem, perfazendo um total de 30 (trinta) horas teórico/práticas. Na Unidade 1, estudaremos sobre Ambientes virtuais de ensino aprendizagem. Na sequência, Unidade 2, abordaremos o papel do aluno e do professor EaD, além de estratégias de ensino e aprendizagem em ambientes virtuais. Em seguida, na Unidade 3, apresentaremos estratégias de pesquisa no meio digital. A disciplina está prevista para ser realizada no primeiro semestre do curso, então ficaremos juntos por um período de aproximadamente seis meses. Durante esse tempo trabalharemos com diversos recursos, como textos, vídeos, fóruns de debates, recursos midiáticos – elementos que aproximarão você do curso, dos professores, dos colegas e da UFSM como um todo.

O Moodle é o ambiente virtual utilizado para interação e comunicação dos cursos na modalidade a distância, bem como apoio tecnológico para cursos presenciais da Universidade Federal de Santa Maria. Ambiente virtuais de aprendizagem são *softwares* educacionais criados para dar suporte ao ensino a distância. O Moodle que utilizamos foi desenvolvido pelo australiano Martin Dougiamas, em 1999, e é um *software livre* – trataremos sobre ambientes virtuais na Unidade 1.



**TERMO DO GLOSSÁRIO:** Software: é uma sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas.



**TERMO DO GLOSSÁRIO:** Software Livre: é uma expressão utilizada para designar qualquer programa de computador que pode ser executado, copiado, modificado e redistribuído pelos usuários gratuitamente. Os usuários possuem **livre** acesso ao código-fonte do **software** e fazem alterações conforme as suas necessidades.

Para entendermos melhor o funcionamento desse ambiente, busco localizá-lo em uma *analogia* com a sala de aula presencial. Imagine que o ambiente que você tem acesso é a sua sala de aula, porém no formato digital – sala de aula virtual. Dessa forma, estaremos juntos “virtualmente”: vocês, os demais colegas e eu. Por isso, entre em sua sala, explore-a, mantenha contato com seus colegas, e se tiver dúvidas

chame o professor ou o tutor, através das ferramentas que serão apresentadas já na primeira unidade.



TERMO DO GLOSSÁRIO: Analogia: é uma relação de semelhança estabelecida entre duas ou mais entidades distintas.

Lembre-se que você nunca estará sozinho(a) estudando a distância. Aproveite para organizar seus estudos e se dedicar às atividades de acordo com seu ritmo e sequência de tempo que dispõe.

Entendo que a construção do conhecimento não acontece de forma individualizada, mas a partir dos processos interativos com o coletivo, no qual você e eu estamos inseridos. Portanto, no ambiente virtual Moodle – a sua sala de aula virtual –, as possibilidades de interação e interatividade serão muito utilizadas e, nesta disciplina, cada ferramenta que permite essa interação/interatividade será apresentada, explorada e compreendida.

Para que vocês me conheçam um pouco mais, farei uma breve apresentação:

Primeiramente, gostaria de destacar minha afinidade e grande respeito pela Educação a Distância, por entender que essa modalidade de ensino pode proporcionar a possibilidade de formação para todas as pessoas, independentemente do lugar geográfico em que se encontrem.

Minha formação inicial é em Licenciatura em Informática, concluída no ano de 2007, pela Universidade Estadual de Goiás, que hoje oferta este curso na modalidade a distância. Fiz especialização em Educação a Distância pelo SENAC/Goiás, concluída no ano de 2010 e, após, Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede pela Universidade Federal de Santa Maria, concluído em 2015. Sou apaixonada pela educação e não me vejo atuando em outra área.

Desejo um bom curso a todos(as)!

## ENTENDA OS ÍCONES



**ATENÇÃO:** faz uma chamada ao leitor sobre um assunto, abordado no texto, que merece destaque pela relevância.



**INTERATIVIDADE:** aponta recursos disponíveis na internet (sites, vídeos, jogos, artigos, objetos de aprendizagem) que auxiliam na compreensão do conteúdo da disciplina.



**SAIBA MAIS:** traz sugestões de conhecimentos relacionados ao tema abordado, facilitando a aprendizagem do aluno.



**TERMO DO GLOSSÁRIO:** indica definição mais detalhada de um termo, palavra ou expressão utilizada no texto.

# SUMÁRIO

## ▷ APRESENTAÇÃO ·5

## ▷ UNIDADE 1 – AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO APRENDIZAGEM ·13

### Introdução ·11

#### 1.1 Introdução ao ambiente virtual de ensino aprendizagem Moodle ·12

##### 1.1.1 Entendendo sua sala de aula virtual ·12

##### 1.1.2 Atualizando o Perfil ·15

#### 1.2 Ferramentas de comunicação ·18

##### 1.2.1 Enviando mensagens ·18

#### 1.3 Envio de atividades ·21

#### 1.4 A importância dos ambientes virtuais de ensino aprendizagem na EaD ·24

## ▷ UNIDADE 2 – O PAPEL DO ALUNO E DO PROFESSOR NA EaD ·29

### Introdução ·31

#### 2.1 O professor, o tutor e o aluno na EaD ·32

##### 2.1.1 O professor EaD ·32

##### 2.1.2 O tutor EaD ·33

##### 2.1.2 O aluno EaD ·34

#### 2.2 Estratégias de ensino e aprendizagem em ambientes virtuais de ensino aprendizagem ·35

## ▷ UNIDADE 3 – ESTRATÉGIAS DE PESQUISA NO MEIO VIRTUAL ·38

### Introdução ·40

#### 3.1 Avaliação e seleção de fontes de informação na internet ·41

## ▷ CONSIDERAÇÕES FINAIS ·44

## ▷ REFERÊNCIAS ·45

## ATIVIDADES DE REFLEXÃO OU FIXAÇÃO ·47

# 1

---

AMBIENTE VIRTUAL DE  
ENSINO APRENDIZAGEM

---



# INTRODUÇÃO

**A**mbientes Virtuais de Ensino Aprendizagem (AVEA) surgem para dar suporte ao ensino na modalidade a distância. Também podem ser chamados de plataforma, uma vez que o ambiente no qual são feitas as atividades está apoiado em uma estrutura maior, que dá subsídios para a socialização e permite interações organizadas, utilizando múltiplas mídias, linguagens e recursos computacionais. Nesta primeira unidade, nosso foco será o ambiente virtual no qual você fará seu curso, ou seja, estudaremos como sua “sala de aula” virtual está organizada para atender aos objetivos propostos pelo curso e pelas disciplinas que o compõem.

Para tanto, na primeira subunidade estudaremos sobre o Moodle, ambiente virtual utilizado pela UFSM, veremos seu histórico, buscando fazer uma linha do tempo para localizar esse ambiente e sua importância para a Educação a Distância.

Em seguida, a segunda subunidade traz as ferramentas que utilizaremos para comunicação e interação, tanto com o professor e com o tutor quanto com os demais colegas. Nessa parte, identificaremos as ferramentas e explicaremos como serão utilizadas no decorrer do curso, com o intuito de auxiliar na compreensão e na utilização destas, que serão comuns às demais disciplinas do curso. Além disso, também serão abordadas algumas regras para nos comunicarmos virtualmente.

Na terceira subunidade, veremos sobre o envio de tarefas/atividade, que serão propostas pelos professores, em todas as disciplinas do curso. Aprenderemos como enviar, como identificar se a tarefa foi enviada, os diferentes tipos de atividades que poderão ser propostas, entre outros.

Na quarta e última subunidade deste primeiro momento da disciplina, abordaremos a importância de ambientes virtuais de ensino aprendizagem para a Educação a Distância.

# 1.1

## INTRODUÇÃO AO AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO APRENDIZAGEM MOODLE

### 1.1.1 Entendendo sua sala de aula virtual

O Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) é um dos ambientes virtuais mais utilizados no mundo para dar suporte à aprendizagem a distância. Este ambiente nasceu no ano de 2001, tendo como idealizador **Martin Dougiamas**. É um ambiente desenvolvido atendendo as liberdades do *software livre*, contando com desenvolvimento colaborativo. Dessa forma, pode ser adaptado para as necessidades específicas de quem deseja utilizá-lo como suporte para cursos em EaD. O Moodle constitui-se como um ambiente interativo, agradável e intuitivo. Através deste ambiente, manteremos contato e realizaremos as atividades/tarefas propostas. Por esta disciplina e pelas demais, você acompanhará seu desempenho, receberá retorno (*feedback*) dos professores/tutores a respeito de suas atividades ou dúvidas. Assim como em uma sala de aula presencial, teremos momentos de interação, nos quais debateremos sobre determinado assunto, e momentos em que as atividades serão produzidas de forma individual. Esses momentos são conhecidos como comunicação assíncrona e comunicação síncrona, em definição:

**Assíncrona:** são atividades desenvolvidas sem interação em tempo real, por exemplo: participar em um fórum, enviar tarefa, escrever em um diário, etc.

**Síncrona:** são momentos ou atividades em que a comunicação com os colegas, professores e tutores acontece em tempo real, através de ferramentas como chat/ bate-papo, videoconferência, etc.



SAIBA MAIS: Saiba mais sobre Martin Dougiamas em: <https://goo.gl/hXcJVi>



SAIBA MAIS: Saiba mais sobre software livre e as quatro liberdades em: <https://www.youtube.com/watch?v=gckiru6zXEI>

Então, vamos conhecer nosso ambiente? Para ter acesso ao Moodle, você deverá digitar no navegador (Figura 1) o seguinte endereço eletrônico: <https://goo.gl/N2zGVi>.



**TERMO DO GLOSSÁRIO:** Navegador ou Browser é um programa utilizado para acessar páginas da web. Dentre os mais utilizados temos: Chrome, Internet Explorer, Mozilla FireFox, Opera.

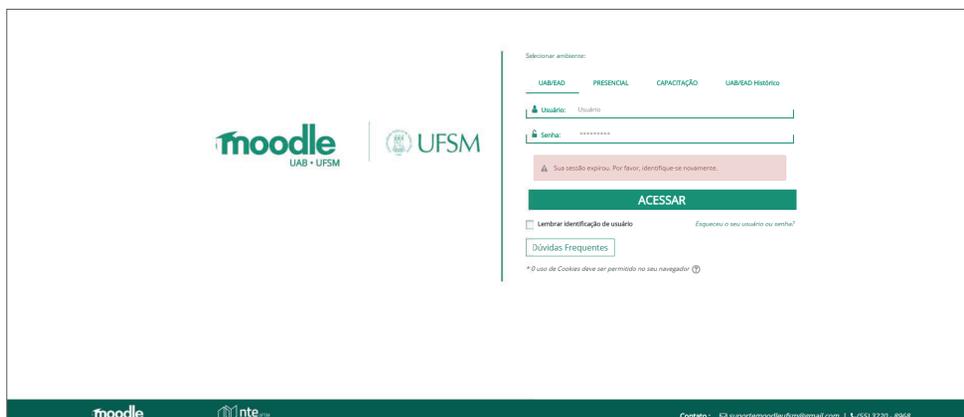
FIGURA 1: Navegadores de internet (Chrome, Firefox e Explorer).



FONTE: Brans of the world (<https://www.brandsoftheworld.com/>).

Na figura 2, observe que há um espaço para colocar o login e a senha de acesso ao Moodle.

FIGURA 2: Tela de entrada Moodle.



FONTE: Moodle, UFMS, 2017.

Após acessá-lo, note que já estará em uma página (Figura 3), em que constará as disciplinas nas quais você está matriculado. A figura a seguir é apenas um exemplo da tela no Moodle. Clicando sobre a disciplina “Introdução ao ambiente virtual de ensino aprendizagem Moodle”, você entrará na nossa sua sala de aula virtual – o mesmo poderá ser feito com as demais disciplinas elencadas.

FIGURA 3: Tela que apresenta as disciplinas.



FONTE: Moodle, UFMS, 2016.

Quando entrar, perceba o nome da disciplina na parte superior e diversas opções nas laterais da tela, com diferentes ícones. Note que o ambiente é bastante intuitivo. Aproveite para explorá-lo: veja quem são seus colegas no item “participante”, ao lado esquerdo, faça uma visita nos arquivos disponíveis e nos boxes laterais, os quais trataremos a seguir.

FIGURA 4: Ambiente virtual – exemplo.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

A sua sala de aula virtual está dividida em três partes: dois boxes laterais, localizados à esquerda e à direita da tela, e um espaço destinado ao conteúdo propriamente dito, localizado ao meio, como pode ser observado na figura 4 anterior. Vamos ver a funcionalidade de cada um destes locais?

### Lado esquerdo:

No ícone **Administração do Curso**, conforme visto na figura 3, você pode ter acesso ao seu quadro de notas das atividades avaliativas que foram propostas no decorrer do curso.

Em **Minhas configurações de perfil** você pode atualizar seu perfil, colocando sua foto e informações relevantes.

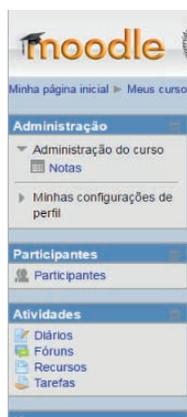
Clicando em **Participantes**, você pode conhecer os demais participantes de sua sala de aula virtual, assim como o professor e os tutores da disciplina. É importante lembrar que é através deste link que você pode enviar mensagens.

Por fim, no item **Atividades**, estão todas as atividades que você já possui no ambiente. Clicando sobre elas, você será direcionado para cada fórum, tarefa ou recurso que foi utilizado durante a disciplina.

### Lado direito:

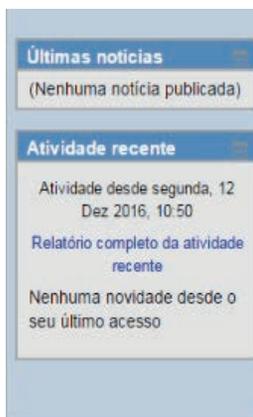
No ícone **Últimas notícias**, aparecem todas as notícias que foram postadas ou tarefas apresentadas por você, seus colegas, professores e tutores.

FIGURA 5: Box lateral esquerdo.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

FIGURA 6: Box lateral direito.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

**Centro:** Nesse Box, as atividades e os conteúdos estarão dispostos. Perceba que estão disponíveis as semanas de trabalho e os dias que elas compreendem. Na sequência, tem um exemplo de um conteúdo para estudos das referidas semanas, um fórum de interação e uma atividade para ser entregue. Observe a figura 7:

FIGURA 7: Espaço do conteúdo no ambiente.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

## 1.1.2 Atualizando o Perfil

Seu perfil é sua apresentação para seus colegas na sala de aula virtual; portanto, deverá ter informações sobre você e, inclusive, uma foto para que os demais participantes lhe conheçam. Lembre-se que nós estaremos juntos “virtualmente”, então é necessário conhecer os rostos dos colegas, professores e tutores.

Com base na figura 8, atualize o seu perfil – primeiramente, clicando em “Atualizar perfil”, perceba que abaixo você pode verificar se há mensagens para você.

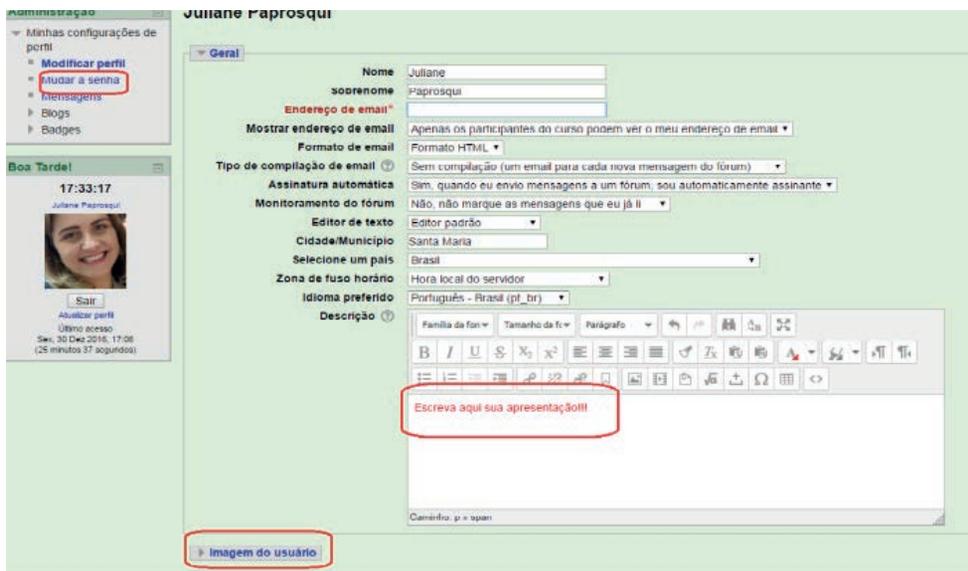
FIGURA 8: Atualizando o perfil.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

Após, abrirá a seguinte página:

FIGURA 9: Atualizando o perfil.

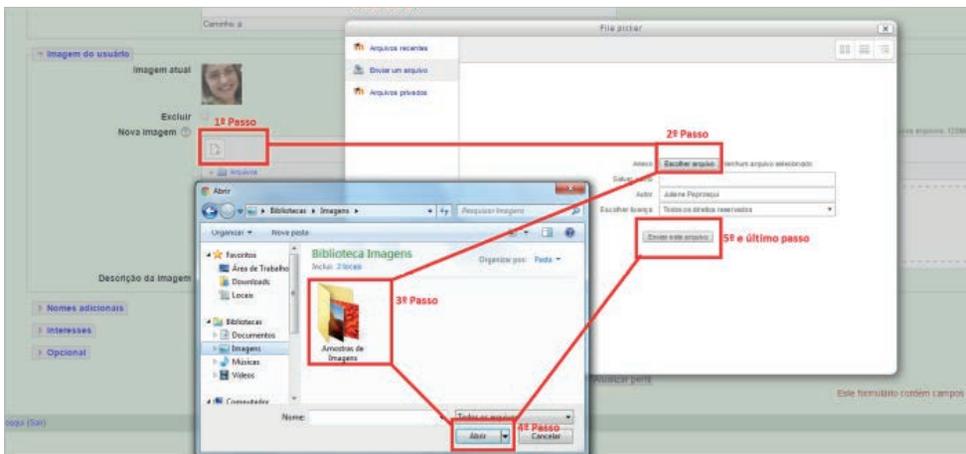


FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

Perceba que você pode modificar a senha também nessa tela. Agora que você já sabe como modificar seu perfil, faça isso, apresente-se para seus colegas e professores e coloque uma foto.

Para inserir uma foto, clique em “imagem do usuário”, conforme apresentado na imagem 9. Na sequência, abrirá as opções da Figura 10:

FIGURA 10: Inserindo imagem no Moodle.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

# 1.2

## FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO

Ferramentas podem ser entendidas como tudo o que utilizamos para a realização de determinada atividade ou tarefa. Assim como as utilizamos para comer, andar, estudar, também possuímos ferramentas para nos comunicarmos. Em nosso ambiente virtual não é diferente – temos alguns meios que facilitam a comunicação e a interação com os professores, tutores e demais colegas.

Quando você visitou sua sala de aula virtual, percebeu que tem alguns ícones, tais como fóruns, chat, mensagens, dentre outros. Esses itens servem para que nossa comunicação aconteça com os demais participantes. Vejamos a funcionalidade e intencionalidade de cada uma das ferramentas que podem ser utilizadas nesta disciplina e nas demais, dependendo da organização didática do professor.



**Fórum de notícias:** essa ferramenta permite que você saiba notícias referentes ao curso ou a um determinado tema tratado durante o desenvolvimento das atividades. Também pode ser configurado pelo professor como fórum tira dúvidas.



**Fórum de discussão:** é uma ferramenta muito utilizada para que haja discussão a respeito de determinado assunto. Fazendo uma analogia com a sala de aula presencial constitui-se como uma roda de conversa ou o momento de debate de determinado assunto/tema.



**Mensagem:** permite que você possa enviar e receber mensagens dos professores e tutores, assim como sanar dúvidas e receber feedback das atividades.

**Bate-papo (Chat):** esta ferramenta permite a realização de discussões textuais em tempo real – é uma comunicação **síncrona**.

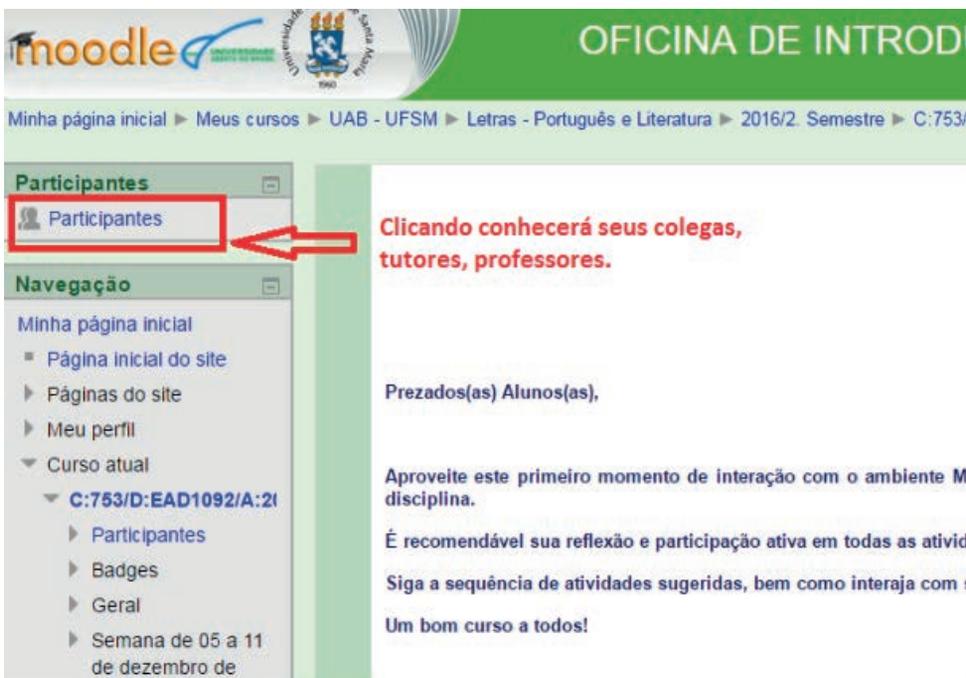


**ATENÇÃO:** Rever conceitos de comunicação síncrona e assíncrona na p. 12.

### 1.2.1 Enviando Mensagens

Para enviar uma mensagem para seu professor, tutor ou colega, você deverá clicar em “participantes” (lado esquerdo da tela), conforme o exemplo da figura 11:

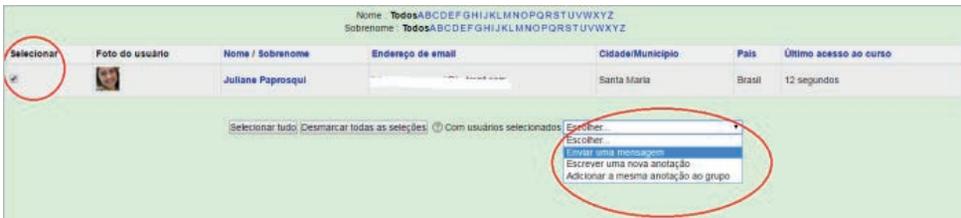
FIGURA 11: Conhecendo os participantes.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

Na sequência, abrirá a seguinte tela:

FIGURA 12: Selecionando pessoa para enviar mensagem.

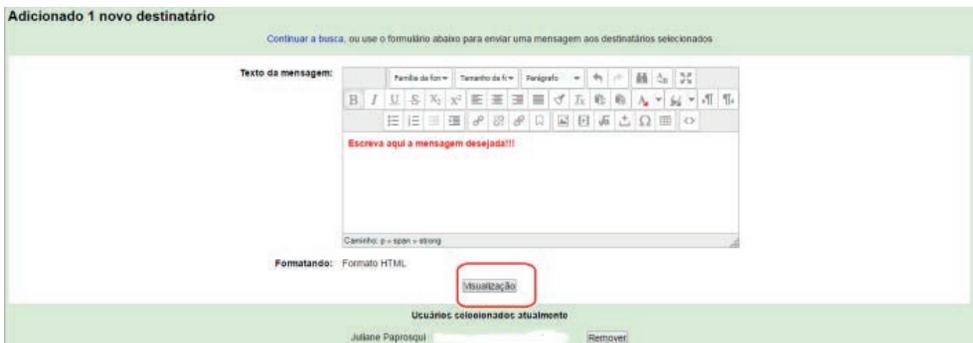


FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

Clique ao lado do nome da pessoa desejada para enviar a mensagem e, em seguida, clique em “Enviar uma mensagem”. Após, aparecerá outra tela com as informações que podem ser visualizadas na Figura 13. Para finalizar, é só escrever a mensagem, clicar em Visualização e, posteriormente, em Enviar.

É muito importante que você se comunique com seus professores, tutores e demais colegas utilizando o ambiente virtual. Dessa forma, suas solicitações ficarão organizadas para posterior consulta e estarão em um ambiente seguro.

FIGURA 13: Enviar mensagem.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

Agora que você já sabe como se comunicar com seus colegas, professores e tutores, experimente enviar uma mensagem para um participante.

# 1.3

## ENVIO DE ATIVIDADES

As atividades na educação a distância ocupam lugar de destaque, pois é através destas que poderemos entender se o processo de ensino aprendizagem atingiu o objetivo. Nesse sentido, as atividades configuram-se como um importante instrumento para o professor, possibilitando que este analise se os conceitos importantes para a formação dos estudantes foram absorvidos e internalizados. O envio de atividades ocorre conforme o planejamento do professor; porém, dentre as possibilidades, temos:

**Atividade tarefas:** esta atividade consiste em: envio de texto on-line (abre um arquivo editável no próprio ambiente) e envio de arquivo único (quando é carregado um arquivo do computador). São atividades individuais e caracterizadas pela comunicação assíncrona.



ATENÇÃO: Conceito já estudado no item “Entendendo sua sala de aula virtual”

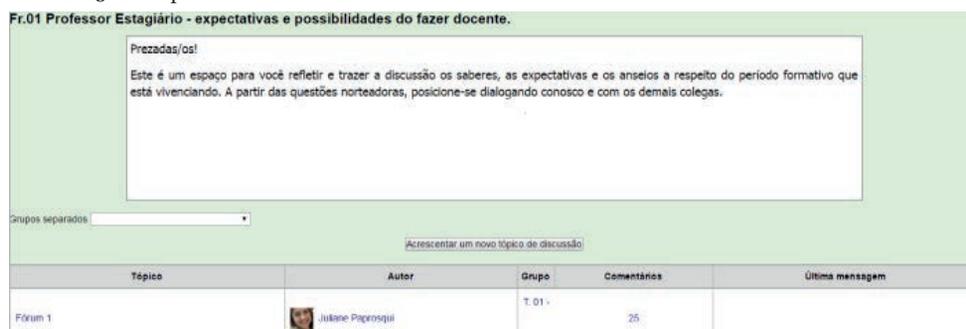
FIGURA 14: Exemplo de envio de arquivo único.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

**Atividade Fórum:** uma das principais características dessa atividade é a colaboração, pois permite construir novos conceitos, trocar ideias e debater temáticas. É uma ferramenta muito utilizada e permite uma comunicação assíncrona também. Veja o exemplo na figura 15:

FIGURA 15: Exemplo de fórum de discussão.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

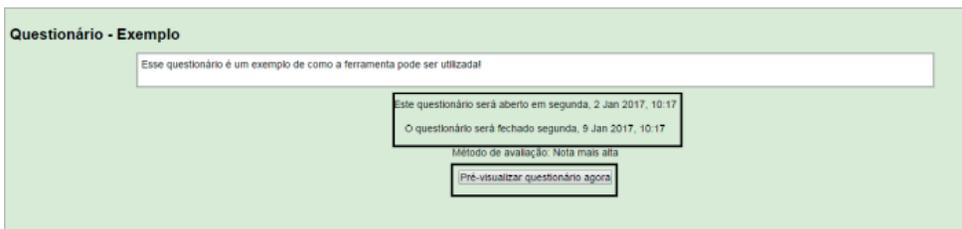
**Atividade Questionário:** Essa atividade configura-se como um questionário, que deve ser respondido no próprio ambiente. Em alguns casos, o resultado pode ser obtido instantaneamente, em outros, são permitidas novas tentativas, com ou sem tempo determinado, dependendo de como o professor configurar a atividade. É uma ótima ferramenta que auxiliará a testar os seus conhecimentos. Observe as figuras 16 e 17.

FIGURA 16: Exemplo de atividade questionário no Moodle.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

FIGURA 17: Como responder ao questionário.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

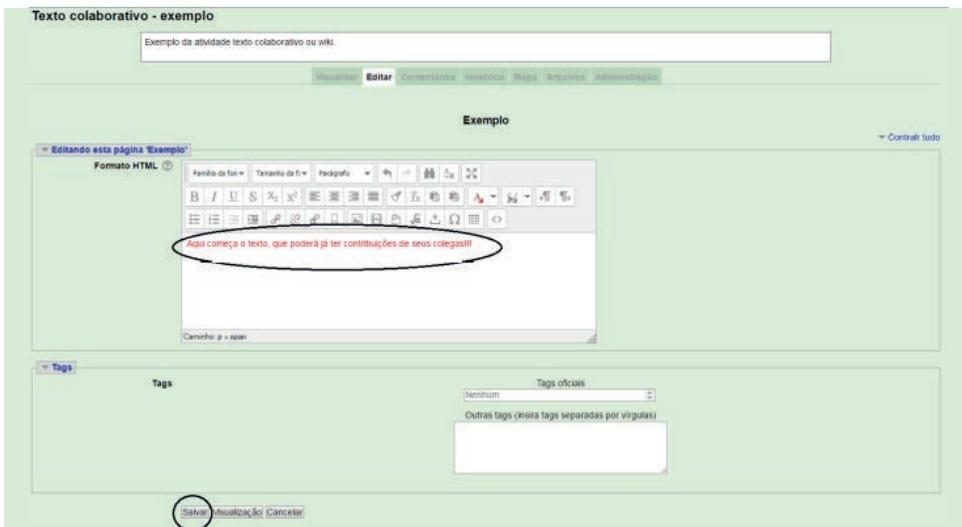
**Atividade Wiki:** essa atividade consiste em construir um texto colaborativamente, ou seja, você e outros colegas podem editar um texto, por exemplo, cada um escrevendo um parágrafo ou uma parte. Nessa atividade, a colaboração é a principal característica, apesar de ser assíncrona.

Wikis são muito conhecidos na internet – um dos maiores exemplos é a **Wikipédia**. No entanto, esta não é uma fonte de consulta muito confiável, pois qualquer pessoa pode editá-la, sem necessariamente comprometer-se com a fidedignidade dos dados.



SAIBA MAIS: Saiba mais em: <https://goo.gl/WLpHih>.

FIGURA 18: Exemplo de texto colaborativo em wiki.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

**Atividade Chat:** é planejada com antecedência, marcando um dia e um horário específico. Através desta ferramenta, você estará em uma sala de bate-papo com seus colegas, professores e tutores. É uma atividade **síncrona**.



**ATENÇÃO:** Conceito já estudado no item “Entendendo sua sala de aula virtual”.

**Atividade Glossário:** Essa atividade permite que sejam organizados os conceitos-chave sobre determinado tema que o professor queira destacar. É uma construção colaborativa e auxilia na compreensão e organização de termos utilizados nos textos estudados, conforme o exemplo da figura 19.

FIGURA 19: Exemplo de atividade glossário.



FONTE: Moodle, UFSM, 2016.

Estes são alguns exemplos de atividades que podem ser desenvolvidas durante seu curso EaD. Outros podem ser elencados, mas dependem da forma como cada professor trabalha sua disciplina – se tiver outras atividades, com certeza, o professor explicará como deverão ser realizadas.

Agora que você já sabe como enviar uma tarefa e participar daquelas que não tem envio de arquivo, penso que já está mais adaptado à nossa sala de aula virtual.

# 1.4

## A IMPORTÂNCIA DOS AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EaD

Faço nesse primeiro momento um pouco de resgate histórico da educação a distância, de forma a contextualizar a importância dos ambientes virtuais.

É importante destacar que pesquisas realizadas pelos IPEA apontam que, pouco antes de 1900, já existiam anúncios em jornais do Rio de Janeiro com chamadas para cursos nesta modalidade, ainda que não reconhecidos por órgãos regulamentadores e sem seguir legislação específica. Somente em 1923 foi fundada a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, **grande marco para a EaD**, pois essa tinha como principal função possibilitar a educação popular, na época, por meio de um moderno sistema de difusão em curso no Brasil e no mundo. Mais tarde, a Rádio foi desmontada pela revolução deflagrada em 1969, que praticamente liquidou a rádio educativa brasileira (ALVES, 2009).



SAIBA MAIS: Nesse vídeo você pode conhecer mais sobre a história da EaD no Brasil: [https://www.youtube.com/watch?v=FrnfI\\_PG0U](https://www.youtube.com/watch?v=FrnfI_PG0U)

Anos mais tarde, depois de várias tentativas importantes, mas que não perduraram, uma iniciativa positiva foi a da Fundação Roberto Marinho, através da criação dos telecursos. Quem lembra dos cursos através do programa **Telecurso 2000**?



SAIBA MAIS: Saiba mais em: <http://www.educabrasil.com.br/telecurso-2000/>

Esses programas possuíam pouca ou nenhuma interatividade – os participantes assistiam a uma aula, sem possibilidade de comunicação direta com o professor e, ao final, realizavam uma prova que atestava se o entendimento ou a aprendizagem foram suficientes para a certificação.

Pode-se dizer que o cenário mais propício para educação a distância e que disseminou essa modalidade de educação ocorreu em função dos computadores e dos avanços da internet. Sem esses elementos, provavelmente, estaríamos ainda pautados em uma educação a distância, com pouca interatividade e acesso restrito.

Os ambientes virtuais surgem com o advento da internet e com a propagação de **softwares livres**, tendo como características iniciais a aproximação do aluno-professor-conteúdo. Dessa forma, estudar a distância com ambientes virtuais não está mais relacionado a estudar sozinho – não estamos mais sozinhos, estamos apenas em espaços físicos diferentes.

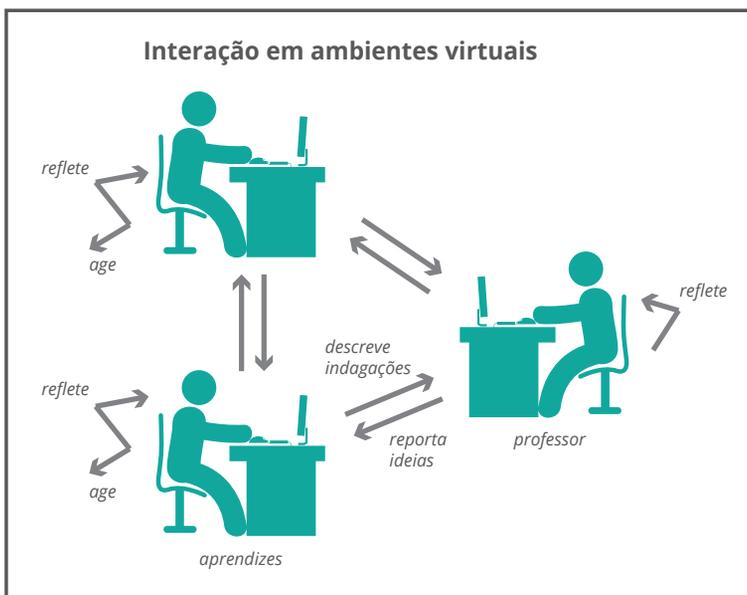


ATENÇÃO: Reveja o conceito de software livre em “Entendendo sua sala de aula virtual”

O “estar junto virtual” passa ser um conceito fortemente difundido. Autores como Valente (2002) e Moran (2010) pontuam que essa sensação de estar em um mesmo ambiente, porém em espaços físicos diferentes, faz com que tenhamos ou experimentemos uma aprendizagem diferente, focada na interação entre professor e aluno, e entre os alunos. No entanto, devemos nos sentir habitantes dessa sala de aula, desse ambiente.

Nesse sentido, os ciclos a que estamos submetidos, conforme a figura a seguir, passam a ser essenciais para a construção do conhecimento, pois, no momento em que refletimos sobre o que estamos aprendendo e agimos a partir disso, estamos internalizando conhecimentos ou ancorando-os àqueles que trazemos conosco. Só assim a interação/interatividade e a troca de conhecimentos e compartilhamento de saberes têm sentido para a educação a distância.

FIGURA 20: Interação em ambientes virtuais.



FONTE: NTE, 2017, baseado em Valente (2005, p. 86).

Sobre se sentir “habitantes” deste espaço, Scherer (2005) sinaliza que estes são os alunos, professores e tutores e que se

[...] responsabilizam pelas suas ações e pelas dos parceiros, buscando o entendimento mútuo, a ação comunicativa, o questionamento reconstrutivo; o habitante está sempre sendo parte (sentido dinâmico) do ambiente. Portanto, o encontramos sempre no ambiente, pois ele também vive lá, observando, falando, silenciando, postando mensagens, refletindo, questionando, produzindo, sugerindo, contribuindo com a história do ambiente, do grupo e dele (SCHERER, 2005, p. 59).

Então, devemos nos sentir “habitantes” desses espaços, desses ambientes virtuais, que proporcionam outro sentido para a educação a distância, uma vez que nos

“permitem integrar múltiplas mídias e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções tendo em vista atingir determinados objetivos” (ALMEIDA, 2003, p. 5).

Essa é uma característica importante, pois o ambiente de aprendizagem, assim como o sujeito, também se transforma na medida em que as interações acontecem, conforme explica Moran (2001):

Aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, relacionamos; quando ampliamos a compreensão do que nos rodeia; quando equilibramos e integramos o sensorial, o racional, o emocional, o ético, o pessoal e social; aprendemos pelo pensamento divergente, pela concentração em temas definidos; quando perguntamos e questionamos; quando interagimos com os outros; aprendemos pelo interesse, pela necessidade; quando percebemos a utilidade de algo; pela criação de hábitos (leitura); pela credibilidade que alguém nos merece; pelo prazer, pelo estímulo positivo (MORAN, 2001, p. 23).

Dessa forma, aprendemos muito com ambientes virtuais, pois esses são o suporte para experimentarmos e vivenciarmos o processo educativo como um todo, como se estivéssemos presentes em uma sala de aula presencial – muitas vezes, propiciando diálogos e trocas de conhecimentos muito mais ricos do que se estivéssemos em um mesmo espaço físico. Sobre essa questão, Silva (2003, p. 56), pontua que “o professor em sala de aula online será formulador de problemas, proponente de situações, arquiteto de percursos, mobilizador de inteligências múltiplas e coletivas na construção do conhecimento”.

Outra contribuição muito importante que os ambientes virtuais trouxeram para a EaD é a maior democratização do ensino, pois muitas barreiras geográficas e econômicas acabaram sendo rompidas, sendo possível dizer que hoje a educação está em todos os cantos do Brasil e do mundo. Além disso, a educação na modalidade a distância também possibilita uma maior otimização do tempo, pois não temos mais a necessidade de nos deslocarmos para um determinado lugar para assistir a uma aula. A respeito desse benefício por essa modalidade educacional, Kenski pontua:

O aluno tinha que se deslocar de casa ou do trabalho, muitas vezes atravessar a cidade e chegar pontualmente no horário em que ia começar a aula. Havia todo um ritual burocrático, que marcou a escolarização de muita gente. [...] E as chamadas dos alunos pelos professores em cada aula? Com cinco ou seis aulas por dia [...] cada professor levando em média dez minutos para chamar oralmente todos os alunos, geravam uma perda de, pelo menos, uma hora por dia letivo. As aulas [...] eram interrompidas para que se fossem dados diferentes avisos [...]. No auge da aula [...], alunos interessados... tocava a campainha (KENSKI, 2007, p. 74).

Romper com o tempo-espaço é dar possibilidades para inúmeras necessidades diferenciadas para estudar – podemos estar geograficamente próximos de uma Universidade, mas não podemos acessá-la devido ao horário de nosso trabalho, por exemplo. Se pensar em sua vivência diária verá o que o levou a buscar um curso a distância. Para você, seria possível estudar, fazer este curso se não existisse a possibilidade da educação a distância? Você teria tempo disponível para estudar na modalidade presencial? Quais seriam suas perspectivas? Talvez as respostas para essas perguntas resumam a importância dos ambientes virtuais.

# 2

---

O PAPEL DO ALUNO E DO  
PROFESSOR NA EaD

---



# INTRODUÇÃO

**N**esta unidade, estudaremos sobre o papel do aluno e do professor na educação a distância. Para tanto, está dividida em duas subunidades, sendo que na primeira estudaremos o professor, o tutor e o aluno em educação a distância e, na segunda subunidade, sobre estratégias de ensino e aprendizagem em ambientes virtuais.

Procuramos, nesse sentido, situar o aluno sobre seu papel e suas responsabilidades, assim como destacar as funções do professor e do tutor, ou seja, a importância deste tripé para a modalidade de educação a distância. Não seria possível conceber educação a distância sem esses elementos que se retroalimentam. O intuito da segunda subunidade é fazer com que esses elementos constituam ensino, conhecimento e compartilhamento de saberes de qualidade. Dessa forma, abordamos estratégias que auxiliam na comunicação do tripé e em seu funcionamento para que o mesmo seja pleno e atenda aos objetivos propostos pelos cursos nesta modalidade educacional.

O professor em ambientes virtuais de ensino aprendizagem assume o papel de mediador, facilitador e orientador, desmistificando, assim, o papel de apenas transmissor do conhecimento. O aluno também deverá desenvolver a autonomia para buscar e pesquisar o que lhe interessa e o que vai lhe auxiliar no processo de aprendizagem. O tutor, por sua vez, também deve auxiliar o professor a tornar o ambiente propício para a aprendizagem, criando situações interativas, animando a participação e orientando as discussões propostas pelo professor. Também representa o elo entre o professor, o aluno e a instituição de ensino.

Em suma, nesta unidade, você aprenderá sobre esses aspectos e terá consciência do papel de cada um desses sujeitos, bem como aprenderá sobre seu processo de aprendizagem em um ambiente EaD e como este se efetiva.

## 2.1

# O PROFESSOR, O TUTOR E O ALUNO NA EaD

### 2.1.1 O professor EaD

Historicamente, o professor foi concebido como um “ser iluminado” que possuía respostas para tudo. Com o passar do tempo, essa concepção foi se modificando – hoje, o professor não é mais considerado o detentor do saber, tampouco o “transmissor” do conhecimento, como se o aluno fosse um ser acéfalo. Entendemos que o conhecimento e o saber são construídos, principalmente, pelas interações e pelas relações que fazemos com aquilo que já sabemos, saberes que trazemos da vida e da convivência com inúmeras outras pessoas, pois, antes mesmo de uma criança chegar à escola, ela já passou por processos de educação no convívio com a família e amigos e com a constante interação com meios midiáticos.

Nesse contexto, o professor deverá estar em constante aprendizagem, pesquisando, aprendendo e ensinando. Silva (2000) aponta para o papel fundamental do professor frente ao mundo tecnológico em que vivemos, pois as tecnologias permitem ao aluno ter acesso a todo o tipo de informação e cabe ao professor auxiliá-lo na interpretação desses dados, contextualizando com a realidade que o cerca, e transformar a informação em conhecimento e este em aprendizagem. Sem esse processo, os professores correm o risco de ser apenas “docentes ‘papagaios’, que repetem o que leem e ouvem e que se deixam levar pela última moda intelectual, sem questioná-la” (SILVA, 2000, p. 17).

Em ambientes virtuais, esse professor, que já assumiu papel diferente daquela concepção de “detentor do saber”, deverá também desenvolver habilidades de estar atento às mudanças em relação ao tempo, ao espaço e à comunicação. Isso ocorre uma vez que não estamos juntos face a face e o tempo de comunicação e interação se estende para qualquer dia da semana.

O acompanhamento e monitoramento pelo professor em torno das tarefas de aprendizagem são essenciais no processo de aquisição do conhecimento quando mediado pelas tecnologias de informação e comunicação (TIC). Assim, o professor acompanha todo o processo de ensino-aprendizagem e pode intervir quando necessário (SILVA, 2000, p. 4).

São inúmeras tarefas e possibilidades que o professor, também habitante deste ambiente virtual, deverá desenvolver. Na figura a seguir, um mapa conceitual traz algumas dessas habilidades/atividades:



mas auxiliará o aluno na construção da mesma. O tutor também tem o papel de intermediário entre a instituição e o aluno.

O tutor deverá criar um ambiente agradável e interativo. Todas as disciplinas terão tutores formados na área, garantindo a qualidade do curso e estando apto para sanar as dúvidas dos estudantes e/ou auxiliá-los no desenvolvimento das atividades propostas. Para Belloni (2006) e Silva (2009), alguns pontos merecem destaque no papel do tutor, como:

- »Despertar a autonomia dos alunos;
- »Valorizar as experiências dos alunos na construção do processo de ensino;
- »Facilitar a participação nas atividades propostas;
- »Ter capacidade de inovar.

### 2.1.3 O aluno EaD

Como observamos, os cursos, os professores e os tutores estão envolvidos no processo de oferecer suporte à aprendizagem. Nos ambientes virtuais, portanto, a aprendizagem está centrada no aluno. É você, estudante da educação a distância, que move todo esse universo, então a sua responsabilidade é semelhante à dos outros sujeitos envolvidos e igualmente de suma importância para o processo de ensino aprendizagem.

Uma das principais características do aluno EaD é a sua capacidade de autonomia, uma vez que você deverá organizar-se para atender ao proposto em todas as disciplinas, além de reservar um espaço e tempo diariamente para seus estudos. Pensar que o aluno que opta por um curso a distância o faz por falta de organização ou que este curso é mais fácil é um pensamento equivocado – pelo contrário, como não tem um horário fixo para as aulas, como ocorre no ensino presencial, o próprio estudante deverá organizar seu tempo para os estudos.

Para tanto, torna-se necessário atender a alguns itens, como:

- » Acesso à internet – se não for possível em casa, terá apoio no polo presencial;
- » Um espaço destinado aos seus estudos – não se perca em suas atividades e coisas, organize um local que será o seu lugar para estudar;
- » Um horário rotineiro para dedicação ao curso – é recomendável no mínimo uma hora diária;
- » Um cronograma ou agenda das atividades que devem ser entregues ou postadas – procure não deixar para a última hora (casualidades, como ficar sem internet, acontecem).

Como você está em um ambiente virtual e a comunicação muitas vezes é assíncrona, procure usar polidez para tratar seus colegas, professores e tutores. Quando escrever uma mensagem, releia como se estivesse do outro lado – muitas vezes, a forma como nos expressamos pode causar mal-estar sem que essa tenha sido a intenção. Portanto, siga sempre as normas de **netiqueta**.



SAIBA MAIS: Confira algumas dicas de netiqueta em: <https://goo.gl/A3oork>

Por fim, lembre-se que a aprendizagem está centrada em você – você não está sozinho!

## 2.2

# ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO APRENDIZAGEM

Conforme ressalta Silva (2000, p. 23) “um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a tomá-las parte do nosso referencial”.

A utilização da tecnologia, por si só, não muda a prática pedagógica de um professor: podemos ter muitos recursos midiáticos disponíveis e continuarmos com uma educação bancária, com pouca ou quase nenhuma interatividade. Oliveira (2003) faz essa reflexão quanto à utilização das tecnologias da informação e comunicação:

[...] as TICs não mudam necessariamente a relação pedagógica. Elas tanto servem para reforçar uma visão conservadora, individualista, autoritária, como para dar suporte a uma visão emancipadora, aberta, interativa, participativa. Nesse caso, transgredir a relação está mais na mente das pessoas do que nos resultados tecnológicos, embora sejam inegáveis suas potencialidades pedagógicas (OLIVEIRA, 2003, p. 43).

Por mais que nos auxiliem no processo de ensino aprendizagem, as tecnologias necessitam de planejamento de sua utilização para construir a aprendizagem sobre determinado conteúdo, ou seja, criação de situações didáticas para esse fim. Assim, como no ensino presencial, esses elementos devem ser considerados para que possamos aprender em ambientes virtuais – do contrário, estaremos utilizando a tecnologia unicamente como um meio para a EaD. Apenas transpor para o virtual o presencial, assemelha-se àquele professor que fica lendo para uma turma sonolenta o assunto ou que coloca um vídeo que ocupa o tempo todo da aula, ou ainda aquele professor que utiliza a internet como um grande banco de dados para somente pesquisar (KENSKI, 2007).

Ensinar e aprender em ambientes virtuais são relações construídas diariamente, caminhando permanentemente lado a lado. Para isso, algumas possibilidades são apresentadas como facilitadoras desse processo. Em ambientes virtuais, a colaboração e a cooperação são muito utilizadas e eficazes para o ensino aprendizagem, pois requerem:

[...] participação ativa do aluno no processo de aprendizagem; mediação da aprendizagem feita por professores e tutores; construção coletiva do conhecimento, que emerge da troca entre pares, das atividades práticas dos alunos, de suas reflexões, de seus debates e questionamentos; interatividade entre os diversos atores que atuam no processo; estimulação dos processos de expressão e comunicação; flexibilização dos papéis no processo das comunicações e das relações a fim de permitir a construção coletiva do saber; sistematização do planejamento, do desenvolvimento e da avaliação das atividades; aceitação das diversidades e diferenças entre alunos; desenvolvimento da autonomia do aluno no processo ensino-aprendizagem; valorização da liberdade com responsabilidade; comprometimento com a autoria; valorização do processo e não do produto (TORRES, 2004, p. 50).

A colaboração desempenha um importante papel, pois, como o aluno EaD está distante fisicamente de seus colegas, momentos que primam pela construção coletiva do conhecimento são essenciais. Nesse sentido, aprendemos quando ouvimos, quando observamos relatos de experiências, quando nossa dúvida também é a dúvida do outro, quando podemos auxiliar o colega a entender melhor o conteúdo ministrado, etc.

Dentre as estratégias de ensino utilizando ambientes virtuais que não apenas replicam (em conteúdo) aulas presenciais, podemos destacar: Fóruns, Chats, Envio de Tarefas, Wikis, Glossários e questionários.

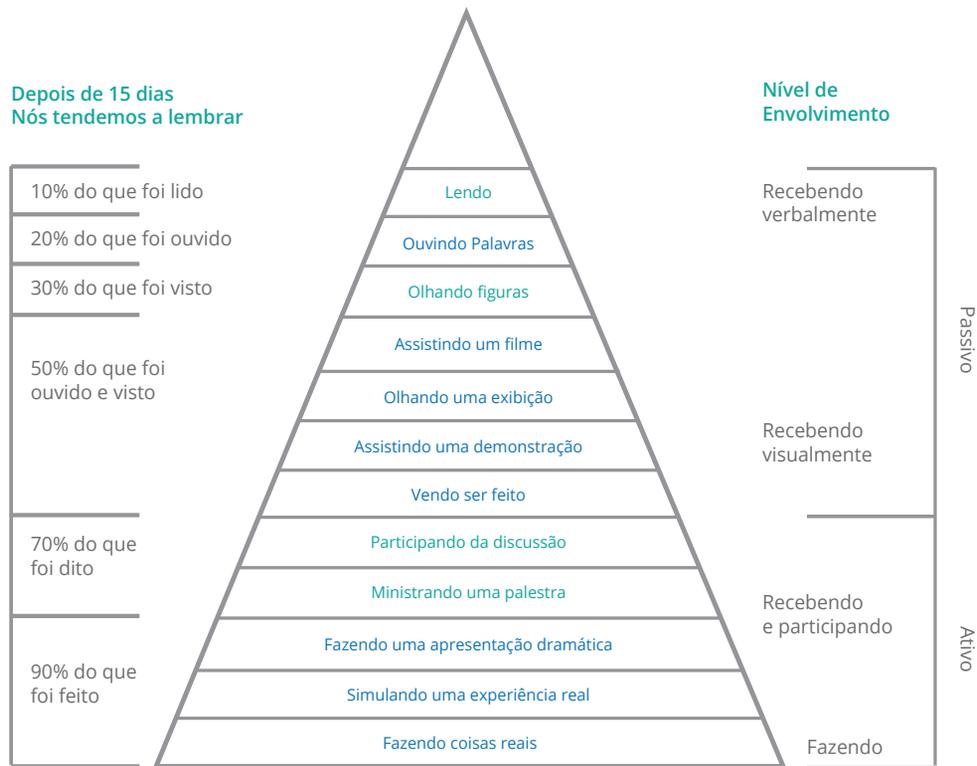
Se o professor primar pela colaboração em determinado momento, poderá utilizar os fóruns, possibilitando uma discussão direta entre os alunos e professores. Outra alternativa pode ser representada pelas wikis para construção de textos coletivos, nas quais cada estudante escreve sua contribuição, podendo revê-la posteriormente.

Os glossários configuram-se como repositórios ou como um minidicionário de termos, palavras e indicação de sites e podem ser construídos ao longo da disciplina pelos alunos. Os questionários e envio de tarefas servem para auxiliar o aluno a sintetizar/internalizar o conteúdo estudado.

A figura a seguir ilustra como ocorrem nossos processos de aprendizagem.

FIGURA 22: Mapa conceitual.

## CONE DO APRENDIZADO



FONTES: NTE, 2017, baseado em [http://www.ead.unifei.edu.br/biblioteca/LivroDigital/iee/extensao/capacitacaoM2/tecnicas\\_ensino.html](http://www.ead.unifei.edu.br/biblioteca/LivroDigital/iee/extensao/capacitacaoM2/tecnicas_ensino.html)

Com base nessa imagem, o professor poderá utilizar de diversas estratégias de ensino-aprendizagem para alcançar o objetivo proposto para um determinado conteúdo. Pode, por exemplo, promover debates, seminários e pesquisas, organizar leituras dirigidas ou palestras interessantes e necessárias, utilizar áudios ou videoaulas, gravadas pelo próprio professor. Conforme o cone da aprendizagem, aprendemos mais quando relacionamos a teoria com a prática. Pense como você aprendeu melhor algum conceito: vendo-o se efetivar, por exemplo, em um laboratório, quando você conseguiu visualizar na prática o que estava na teoria?

São nesses momentos que internalizamos o conhecimento e podemos ancorá-lo àqueles que já vinham conosco – descobrindo um novo conceito/aprendizado, conseguimos sintetizar o que foi visto. Por isso, outra estratégia que pode ser utilizada para auxiliar nesse processo são atividades de síntese do conteúdo estudado, não na forma de um simples texto, mas refletindo sobre o conceito dentro de seu contexto.

# 3

---

ESTRATÉGIAS DE  
PESQUISA NO  
MEIO DIGITAL

---



# INTRODUÇÃO

**S**omos, todos os dias, expostos a inúmeros tipos de informações, através dos meios midiáticos. Até há pouco tempo, as únicas fontes de pesquisa eram bibliotecas, revistas e jornais – vivíamos com acesso limitado a informações. Porém, hoje, tendo tantos dados disponíveis, a todo o momento, como saber o que realmente se apresenta como verdadeiro? Como reproduzirei algo que não sei se de fato procede? E como, então, achar meios e fontes confiáveis para pesquisa para o desenvolvimento de um trabalho acadêmico, por exemplo?

Essa unidade tem justamente o intuito de auxiliá-lo nesse processo de pesquisas em fontes fidedignas, e é composta por uma subunidade organizada para abordar a avaliação e a seleção de fontes de informação.

Imagine que, no momento em que você digita um assunto de seu interesse em um site de buscas, você é levado para os mais variados locais. É como se estivéssemos em um caminho com inúmeras possibilidades: se não tivermos uma bússola ou um mapa, não saberemos como chegar a um determinado lugar, pois existem muitos outros com as mesmas características procuradas. Precisamos de algo que nos oriente, que nos guie na certeza de estarmos no caminho correto, ou que nos dê facilidades para chegar até nosso objetivo. Nessa unidade, estudaremos possibilidades de pesquisa em meio digital, para que saibamos quando alcançarmos o objetivo que procuramos em uma busca na internet.

## 3.1

# AVALIAÇÃO E SELEÇÃO DE FONTES DE INFORMAÇÃO NA INTERNET

As facilidades que a internet trouxe para a educação são inúmeras, abrindo as escolas e universidades para a comunicação. O que é feito em determinado lugar do globo terrestre pode ser visto e acessado por todos que tenham interesse. Não vivemos mais em uma sociedade isolada, as tecnologias nos aproximam e hoje é possível acessar a rede mundial de computadores até através da televisão – é possível também, por exemplo, montar uma lista de compras no painel da geladeira para, mais tarde, enviar a um supermercado e receber os produtos em casa.



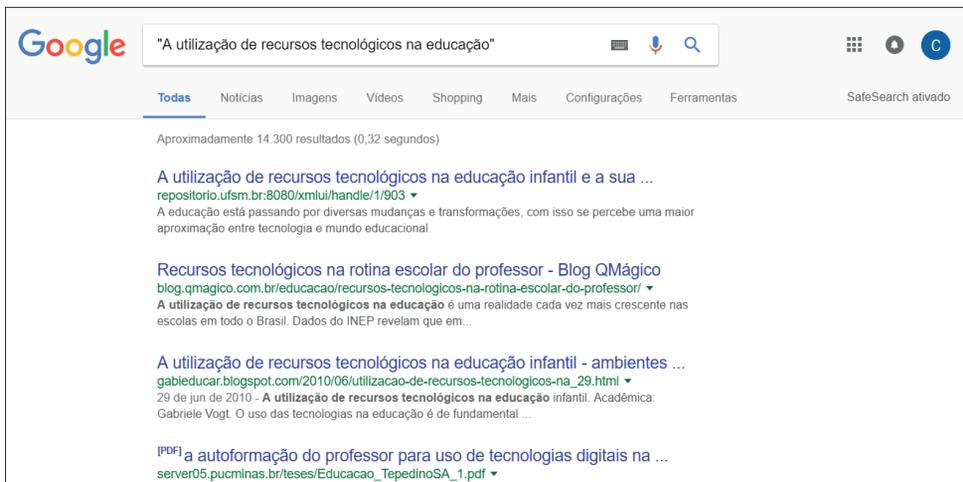
SAIBA MAIS: Leia essa notícia em <https://goo.gl/bleMzx>

O vídeo que visualizamos ou que postamos na rede pode ser acessado por qualquer pessoa do mundo e, além disso, pode ser comentado, compartilhado e utilizado para os mais variados fins. Nesse contexto, é importante pensar na responsabilidade de utilizar todas essas facilidades em prol da educação e do ensino aprendizagem. Na internet, encontramos respostas para os mais variados assuntos, desde uma simples receita até os resultados de uma pesquisa inédita na área de saúde, por exemplo. Contudo, devemos ter clareza daquilo que queremos para podermos encontrar os mecanismos de buscas que irão apurar a pesquisa e retornar resultados fidedignos, nos reportando a sites que estejam comprometidos com fontes verdadeiras. Como a internet é, muitas vezes, considerada como “terra de ninguém”, fazer uma pesquisa que retorne dados verdadeiros requer que saibamos onde procurar e que tenhamos paciência e bom senso – “às vezes, passaremos bastante tempo sem achar algo importante e, de repente, se estivermos atentos, conseguiremos um artigo fundamental, uma página esclarecedora” (MORAN, 1997, p. 5).

Sendo assim, alguns mecanismos utilizados e alguns cuidados necessários na hora da pesquisa são elencados a seguir:

a) Se você estiver procurando por um tema específico, procure colocar as palavras procuradas ou frases entre aspas. Ex.: Digite “*A utilização de recursos tecnológicos na educação*” no site de procura (pode ser o Google). Este irá lhe reportar resultados com as palavras nessa exata ordem, conforme a figura 23. Porém, se você colocar essa mesma frase sem aspas, o resultado da pesquisa reportará artigos, sites, dentre outros, que tenham todas essas palavras, não necessariamente nessa ordem – perceba na figura 24. Faça o teste!

FIGURA 23: Exemplo de pesquisa utilizando o site de busca Google.



FONTE: Google, 2017.

FIGURA 24: Exemplo de pesquisa utilizando o site de busca Google.



FONTE: Google, 2017.

b) Se você procura por textos ou artigos no formato pdf, digite no navegador o que deseja e coloque um traço e a extensão do arquivo que deseja encontrar. Ex.: A comunicação na internet – pdf. A busca irá retornar apenas arquivos nesse formato. É possível fazer o mesmo com qualquer extensão: por exemplo, para imagem (jpg), para apresentação (ppt), para textos (doc), etc. Experimente!

c) Para pesquisas para trabalhos acadêmicos, você poderá navegar em sites educacionais. Esses sites são desenvolvidos para auxiliar nos processos de ensino aprendizagem através de objetos educacionais. Alguns exemplos: A RIVED (Rede Interativa Virtual de Educação) é proposta pela Secretaria de Educação a Distância (SEED), tendo como objetivo produzir materiais didáticos para utilização na educação. Esses materiais são elaborados com o intuito de auxiliar o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, utilizando, para isso, os recursos tecnológicos disponíveis. Para acessar, visite o link: <[http://rived.mec.gov.br/site\\_objeto\\_lis.php](http://rived.mec.gov.br/site_objeto_lis.php)>.

Outra opção interessante para pesquisas acadêmicas é o Portal do Professor: “um ambiente virtual com recursos educacionais que facilitam e dinamizam o trabalho dos professores”. Nele, você terá acesso a artigos, videoaulas, dentre outros. Conheça nesse link: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br>.

d) Procure observar a data da postagem, pois muitos sites nos remetem a matérias ou textos antigos, já desatualizados;

e) Sites com terminação .org ou .edu são sites mais confiáveis para pesquisas. Evite pesquisar em blogs para trabalhos acadêmicos – lembre-se que a maioria dos blogs são pessoais, não passando por uma análise criteriosa de especialistas na área. Da mesma forma, evite pesquisas da wikipédia, pois os conteúdos disponibilizados são construídos coletivamente e geralmente não são analisados, passando apenas por uma pré-seleção. Nesse sentido, referenciar trabalhos acadêmicos utilizando esse site não é recomendado.

f) Procure por sites que tenham o conteúdo livre ou que estejam licenciados de forma livre para não correr o risco de ferir os direitos autorais. Um bom exemplo são as licenças [Creative Commons](https://creativecommons.org/), organização sem fins lucrativos que permite o compartilhamento de conteúdo através de licenças jurídicas gratuitas.



SAIBA MAIS: <https://br.creativecommons.org/> <https://goo.gl/blEMzx>

g) Dê preferência para sites de centros tecnológicos ou universidades e busque pesquisar em bibliotecas virtuais. Um bom exemplo é a Biblioteca Nacional Digital, que pode ser acessada no site: <http://bndigital.bn.gov.br/>.

h) Seja criativo, não faça plágio, utilize as fontes de pesquisa e lembre-se de sempre referenciar o autor, dando a ele os devidos créditos pelo seu trabalho.

Essas são apenas algumas estratégias de pesquisa nos meios digitais. Se tiver dúvidas em relação à confiabilidade de sites, converse e peça orientação ao seu professor e/ou tutor.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

**N**esta disciplina, você teve a oportunidade de conhecer o ambiente virtual Moodle – sua sala de aula virtual –, suas funcionalidades, ferramentas de comunicação, dentre outras. Esperamos com isso que você, estudante EaD, ao finalizar a disciplina, tenha também uma base teórica para o desenvolvimento das atividades propostas no decorrer do curso e possa comunicar-se e interagir no ambiente. De acordo com Moore (2002, p. 6), isso é fundamental, uma vez que “o sucesso do ensino a distância depende de oportunidades adequadas para o diálogo entre professor e aluno, bem como de materiais didáticos adequadamente estruturados”.

Buscamos também instigar você a pensar sobre o seu papel e o dos demais sujeitos envolvidos na educação a distância, além da importância da colaboração e da cooperação em ambientes virtuais, relacionando isso com o modo como aprendemos. Por fim, abordamos, rapidamente, estratégias de pesquisa nos meios digitais, o que facilitará o desenvolvimento de outras disciplinas que requerem investigações e estudos aprofundados sobre determinado tema.

# REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Tecnologia e Educação a Distância: Abordagens e Contribuições dos Ambientes Digitais e Interativos de Aprendizagem. In: Reunião Anual da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação da ANPEd, 26, 2003. Poços de Caldas. **Anais...** Poços de Caldas: ANPEd, 2003.

ALVES, J. R. M. A história da EAD no Brasil. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. M. M. F. (Orgs.). **Educação a Distância: o estado da arte.** . São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009. p. 9-13.

BELLONI, M. L. **Educação a Distância.** São Paulo: Autores Associados, 2006.

DE BASTOS, F. P.; MAZZARDO, M. D.; ALBERTI, T. F. Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem: os desafios dos novos espaços de ensinar e aprender e suas implicações no contexto escolar. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p. 1-9, maio 2005. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13740/7969>>. Acesso em: 9 out. 2016.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias.** 3. ed. Campinas: Papirus, 2007.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência.** São Paulo: Ed. 34, 1995.

MOORE, M. Teoria da distância transacional. Tradução de Wilson Azevedo. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, São Paulo, v. 1, p. 1-14, ago. 2002. Disponível em: <[http://www.abed.org.br/revistacientifica/Revista\\_PDF\\_Doc/2002\\_Teoria\\_Distancia\\_Transacional\\_Michael\\_Moore.pdf](http://www.abed.org.br/revistacientifica/Revista_PDF_Doc/2002_Teoria_Distancia_Transacional_Michael_Moore.pdf)>. Acesso em: 7 fev. 2017.

MORAN, J. M. Como utilizar a internet na educação. **Revista Ciência da Informação**, Brasília, v. 26, n. 2, p. 1-8, maio/ago. 1997. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v26n2/v26n2-5.pdf>>. Acesso em: 7 fev. 2017.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, J. M. et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 3 ed. Campinas: Papirus, 2001. p. 22-24.

OLIVEIRA, E. G. **Educação a Distância na Transição Paradigmática.** São Paulo: Papirus. 2003.

SCHERER, S. **Uma estética possível para a educação bimodal:** aprendizagem e comunicação em ambientes presenciais e virtuais. 2005. 241 f. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP.

SILVA, I. M. M. Múltiplos papéis dos professores na educação a distância e práticas de letramento digital. In: ABED, 2009, Recife. **Anais...** Recife: Ed. UFRPE, 2009. Dis-

ponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2009/CD/trabalhos/252009084314.pdf>>. Acesso em: 7 fev. 2017.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SILVA, M. (Org.). **Educação Online: Teorias, Práticas, Legislação, Formação Corporativa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

TORRES, P. L. **Laboratório on-line de aprendizagem: uma proposta crítica de aprendizagem colaborativa para a educação**. Tubarão: Ed. Unisul, 2004.

VALENTE, J. A. Uso da Internet em sala de aula. **Educar**, Curitiba, n. 19, p. 131-146, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/er/n19/n19a10.pdf>>. Acesso em: 7 fev. 2017.

VALENTE, J. A. **A Espiral da Espiral de Aprendizagem: o processo de compreensão do papel das tecnologias de informação e comunicação na educação**. 2005. Tese (Livre Docência) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo.

# ATIVIDADES DE REFLEXÃO OU FIXAÇÃO

Entre no ambiente virtual Moodle e altere seu perfil, descreva brevemente quem você é e coloque uma imagem sua, para que possamos nos conhecer melhor.

Envie uma mensagem para seu tutor(a) a distância contando porque escolheu o curso.

Com base no material, marque V (verdadeiro) ou F (Falso):

**1** – ( ) A educação a distância é apenas para aquelas pessoas que moram distante dos grandes centros.

**2** – ( ) Softwares livres são programas protegidos por direitos autorais.

**3** – ( ) As regras para uma boa comunicação pela internet chamam-se “Etiqueta”.

**4** – ( ) Comunicação assíncrona é caracterizada por ser uma comunicação que não é em tempo real, ou seja, os sujeitos envolvidos não estão se comunicando ao mesmo tempo.

**5** – ( ) Segundo o cone do aprendizado, aprendemos melhor quando associamos o que foi estudado com o fazer, ou seja, a teoria e a prática.

**6** – ( ) Em uma pesquisa na internet, se quero localizar apenas arquivos no formato pdf é correto digitar no site de busca o que desejo procurar colocando um traço e a seguir digitar pdf.

**7** – ( ) Sites terminado em .edu e .org são sites exclusivos de universidades e não podemos utilizá-los.

**8** – ( ) Os acervos digitais da biblioteca nacional são exclusivos para quem tem conta na mesma.

**9** – ( ) Uma das principais características do aluno EaD é ter autonomia para buscar respostas e organizar o tempo de estudos.

**10** – ( ) Seguindo os princípios da “netiqueta”, não devemos escrever mensagens em caixa alta, pois dão a impressão, para o receptor, que estamos falando alto ou até mesmo gritando.