

Rosemeri Coelho Nunes

ESPECIALIZAÇÃO  
**Mídias na  
Educação**

---

**MÍDIAS  
APLICADAS  
NA EDUCAÇÃO  
E AVEA**

---



**INSTITUTO FEDERAL  
SANTA CATARINA**

2013

N972m

Nunes, Rosemeri Coelho.  
Mídias aplicadas na educação e AVEA / Rosemeri Coelho Nunes. —  
— 2. ed. rev. Florianópolis : IFSC, 2013

62 p. : il. ; 28 cm.

Inclui Bibliografia  
ISBN: 978-85-64426-48-1

1. Tecnologia educacional. 2. Ambiente virtual de  
ensino aprendizagem. I. Título.

CDD. 371.3078

Catalogado por: Coordenadoria de Bibliotecas IF-SC

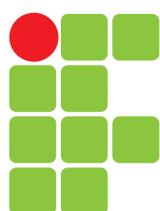
Kênia Raupp Coutinho CRB 14/951

2013, Instituto Federal de Santa Catarina - IFSC.

2ª Edição adaptada ao novo projeto gráfico e instrucional do  
Departamento de Educação a Distância - EaD - IFSC.



Esta obra está licenciada nos termos da Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgal 4.0 Brasil, podendo a OBRA ser remixada, adaptada e servir para criação de obras derivadas, desde que com fins não comerciais, que seja atribuído crédito ao autor e que as obras derivadas sejam licenciadas sob a mesma licença.



**INSTITUTO FEDERAL  
SANTA CATARINA**

## Departamento de Educação a Distância

### FICHA TÉCNICA E INSTITUCIONAL

**[ Reitoria ]**

Maria Clara Kaschny Schneider

**[ Pró-Reitoria ]**

Daniela de Carvalho Carrelas

**[ Chefia do Departamento de Educação a Distância - EaD/IFSC ]**

Paulo Roberto Weigmann

**[ Coordenação do Curso de Especialização em Mídias na Educação ]**

Ibson Gripa

**[ Coordenação - Produção de Materiais Didáticos - EaD/IFSC ]**

Ana Karina Corrêa

**[ Projeto Gráfico e Instrucional - Livros didáticos - EaD/IFSC ]**

Aline Pimentel

Carla Peres Souza

Daniela Viviani

Elisa Conceição da Silva Rosa

Sabrina Bleicher

## Créditos do Livro

### EDIÇÃO 2013

**[ Conteúdo ]**

Rosemeri Coelho Nunes

**[ Comissão Editorial ]**

Paulo Roberto Weigmann

Dalton Luiz Lemos II

**[ Design Gráfico e Instrucional ]**

Daiana Silva

Elisa Conceição da Silva Rosa

Sabrina Bleicher

**[ Capa e Editoração Eletrônica ]**

Elisa Conceição da Silva Rosa

Sabrina Bleicher

**[ Revisão Gramatical ]**

Arice Cardoso Tavares

**[ Fotografias ]**

Daniela Viviani

**[ Infográficos ]**

Luciano Adorno

**[ Tratamento de imagens ]**

Elisa Conceição da Silva Rosa

**[ Imagens ]**

Stock.XCHNG

<<http://www.sxc.hu/>>

# Prezado estudante, Seja bem-vindo!

O Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), preocupado em transpor distâncias físicas e geográficas, percebe e trata a Educação a Distância como uma possibilidade de inclusão. No IFSC são oferecidos diferentes cursos na modalidade a distância, ampliando o acesso de estudantes catarinenses, como de outros estados brasileiros, à educação em todos os seus níveis, possibilitando a disseminação do conhecimento por meio de seus campus e polos de apoio presencial conveniados.

Os materiais didáticos desenvolvidos para a EaD foram pensados para que você, caro aluno, consiga acompanhar seu curso contando com recursos de apoio a seus estudos, tais como videoaulas, ambiente virtual de ensino aprendizagem e livro didático. A intenção dos projetos gráfico e instrucional é manter uma identidade única, inovadora, em consonância com os avanços tecnológicos atuais, integrando os vários meios disponibilizados e revelando a intencionalidade da instituição.

Bom estudo e sucesso!

**Equipe de Produção dos Projetos Gráfico e Instrucional  
Departamento EaD/IFSC**

**Aline Pimentel , Anelise Thaler, Carla Peres Souza, Daniela Viviani, Elisa Conceição da Silva Rosa, Lis Airê Fogolari, Marina Cabeda Egger Moellwald e Sabrina Bleicher.**



Introdução à Educação  
a Distância

# Sumário

1. Mídias e Tecnologia **07**

2. Tecnologia da Informação e Comunicação na Educação – TIC **21**

3. Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem **33**

Considerações Finais **59**

Sobre os autores **60**

Referências **61**



# **A disciplina de** Mídias Aplicadas na Educação e AVEA

Prezado(a) estudante

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) estão alterando as relações de ensino-aprendizagem, abrem novos horizontes e proporcionam ao professor a possibilidade de utilizar uma diversidade de ferramentas que podem melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Esse novo cenário conduz o professor à necessidade de adaptação para desenvolver sua prática docente, criando, melhorando, mediando e acompanhando a construção do conhecimento, integrando, assim, as Tecnologias da Informação e Comunicação e diversas mídias ao processo pedagógico.

Nesse sentido, apresentamos a você a unidade curricular Mídias Aplicadas na Educação e AVEA, cujo conteúdo contempla mídias, Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) e Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem (AVEA), buscando que você se integre ao uso das novas tecnologias, com foco voltado para a atuação docente em sala de aula.

O objetivo dessa disciplina é permitir que você conheça as mídias disponíveis e vislumbre uma incorporação imediata em seu cotidiano.

Espera-se que este material o auxilie, independentemente de você já ter ou não conhecimentos sobre o tema.

Então, mãos à obra e bom estudo!

Professora Rosemeri Coelho Nunes

# Mídias e tecnologia

Com o estudo desta unidade, você vai conhecer a definição de mídia, sua evolução histórica e terminologias como multimídia, hipertexto e hipermídia



# Mídias e **tecnologia**

Nas últimas décadas, foram presenciadas inúmeras mudanças decorrentes dos avanços tecnológicos e que se refletem nos diversos setores da sociedade. Na educação, a evolução tecnológica e o advento de diversas mídias vêm proporcionando novas formas de ensinar e aprender.

Nesta unidade, você se familiarizará com alguns conceitos que serão trabalhados ao longo do curso, tais como tecnologia, mídias e sua integração na educação.

## Tecnologia

Ao pensar em tecnologia imagina-se objetos ou “coisas” sofisticadas, complexas, mas não é só isso, pois tecnologia envolve conhecimento, processos e materiais para produzir desde um simples lápis até uma bomba atômica ou um supercomputador.

Segundo Longo (1984, p.10), “tecnologia é o conjunto de conhecimentos científicos ou empíricos empregados na produção e comercialização de bens e serviços”. Esse termo envolve conhecimento (técnico e científico) e tudo que é criado a partir dele.

A partir dessa definição, pode-se afirmar que, através dos tempos, o homem sempre esteve em contato com diversas tecnologias, e utiliza diversas delas no dia a dia.

### **TECNOLOGIA**

#### [ GLOSSÁRIO ]

a origem etimológica de tecnologia como: *tecno*, de *techné* - saber fazer; *logia*, de *logos* - razão, ou seja, significa a razão do saber fazer. Esta “razão do saber fazer” pode ser classificada de acordo com seu conteúdo, sua natureza ou seu emprego.  
(RODRIGUES, 2001).



---

## TECNOLOGIAS E COTIDIANO

### REFLITA SOBRE A PRÁTICA

Tente lembrar sobre quantas tecnologias você utilizou hoje. Lembre-se que a tecnologia está presente na roupa que você está usando, no meio de transporte que você utilizou hoje, no jornal que leu, na televisão que assistiu, no celular que você possui, enfim, está incorporada no seu dia a dia. Para produzir o texto que você está lendo foram utilizadas diversas tecnologias e mídias, entre elas, o computador. Isso remete a outro conceito, o de mídia.



## Mídia

O ser humano se comunica e se expressa de diversas formas utilizando textos, sons, gráficos, imagens, entre outros. As mídias possibilitam novas formas de comunicação, fazendo uma interface entre o homem e o meio que o cerca. Portanto, mídia é um termo utilizado para referenciar um sistema que permite novas formas de comunicação e expressão do indivíduo com o mundo.

Segundo o Dicionário Priberam disponibilizado na web, mídia é “[...] todo o suporte de difusão de informação (rádio, televisão, imprensa, publicação na internet, videograma, satélite de telecomunicação, etc.) que constitui ao mesmo tempo um meio de expressão e um intermediário na transmissão de uma mensagem”.

“Mídia” é o plural de “meio”, que em latim correspondem, respectivamente, à “media” e “medium”.

Mídia pode ser definida como o material físico utilizado para armazenar dados como, por exemplo, discos, fitas, CD e DVD, bem como o veículo que dissemina a informação, tais como o rádio, a televisão, o jornal, o computador e, dependendo do tipo de mídia, atribuem-se denominações diferentes, como por exemplo, mídia impressa, mídia eletrônica e mídia digital.

São considerados a base da mídia todos materiais escritos incluindo textos e gráficos, sons, imagens estáticas e em movimento.

Através dos tempos o homem evoluiu e esta evolução foi acompanhada pelas mídias que acarretam transformações sociais, culturais e educacionais.

Veja, a seguir, a evolução das principais mídias através do tempo.



# Evolução histórica das Mídias

## PRÉ-HISTÓRIA

4000 a.C.

Pinturas nas cavernas.



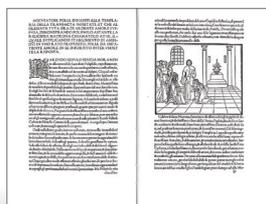
Elaboração da escrita.



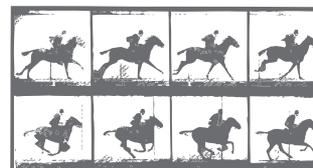
## Século XV

## Século XIX

Invenção da prensa de impressão pelo alemão Johann Gutenberg, a partir da qual foi possível produzir e reproduzir livros, jornais e outros materiais, sendo, portanto, a partir daí, estimulada a produção literária e científica.



Em 1895 na França surgiu a projeção de imagens em movimento, dando origem, então, ao cinema.



## Século XX

A partir de 1919 inicia a “era do rádio”. No Brasil, a primeira emissora surgiu em 1923, no Rio de Janeiro.

O ano de 1926 foi marcado pelo início das transmissões de imagens e sons. No Brasil, a primeira transmissão por televisão ocorreu na década de 50. Depois veio o videocassete e câmeras domésticas.

Como recurso pedagógico, essas tecnologias entraram em sala de aula apenas nas décadas de 80 e 90.

A partir da década de 60 até o momento atual, os computadores evoluíram rapidamente. A internet, originada na década de 70, resultado da convergência das tecnologias de comunicações de dados, telecomunicações e da própria informática, espalhou-se no meio acadêmico e nas últimas décadas está bastante popularizada.



Algumas dessas mídias evoluíram muito rapidamente conforme consta no Livro verde, publicado pelo Ministério da Educação: “[...] nos EUA, a Internet atingiu 50 milhões de usuários em somente 4 anos, enquanto, para atingir esse número de usuários, o computador pessoal tardou 16 anos, a televisão 13, e o rádio, 38” (Ministério da Educação, 2000, p.3).

Atualmente utiliza-se o termo “mídias” no plural, conforme descrito por Santaella “[...] o termo mídias no plural visa pôr em relevo os traços diferenciais de cada mídia, para caracterizar a cultura que nasce nos trânsitos, intercâmbios e misturas entre diferentes meios de comunicação” (SANTAELLA, 1996, p.138).

Já o termo “mídias de massa” pode ser definido como meios de comunicação direcionados para um numeroso público, independente do seu nível cultural. Pode-se citar como exemplo a televisão e, como contra exemplo, uma revista especializada em Odontologia que tem por pretensão atingir um público especialista.

## Mídias sociais

Para Torres (2009, p.113), mídias sociais são [...] sites na internet que permitem a criação e o compartilhamento de informações e conteúdos pelas pessoas e para as pessoas, nas quais o consumidor é ao mesmo tempo produtor e consumidor de informação.

O homem sempre sentiu necessidade de se comunicar, e isso vem ocorrendo e evoluindo da pré-história aos dias atuais. A seguir será apresentado um infográfico com a evolução das mídias através do tempo.



# Evolução das Mídias Sociais

## O COMEÇO

### 2 milhões de anos a.C.

Os humanos, chamados de homens das cavernas, se organizavam em grupo e dão origem ao que chamamos de rede social.



### 550 milhões de anos a.C.

Surgiram os primeiros serviços postais, que permitiram a comunicação a distância.



## A MODERNIDADE

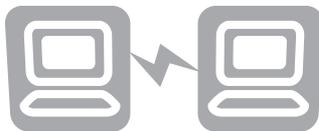
### 1890

O telefone é inventado ligando as pessoas por voz a longas distâncias.



### 1971

O primeiro e-mail é enviado entre dois computadores que estavam, literalmente, lado a lado.



### 1978

O primeiro BBS (Black Board System) se torna online. Em sua origem, eles foram hospedados nos PC's e os usuários tinham que discar através de um modem hospedeiro.

### 1891

O primeiro veículo de comunicação é inventado, o rádio.



### 1988

IRC (Internet Relay Chat) foi desenvolvido e usado para compartilhar arquivos, links e para manter em contato.

## ANOS 90 E O INÍCIO DA INTERNET

### 1994

Nasce o GeoCities que tinha o conceito de permitir que os usuários criassem seus próprios websites agrupados em cidades.

### 1999

Surge o Napster, que permitia o compartilhamento de músicas em MP3 diretamente dos computadores dos usuários, e o Blogger, que foi uma das primeiras ferramentas dedicadas à publicação de blogs.

### 1997

Foi lançada a Six Deegrees que foi chamada de uma das primeiras redes sociais modernas, permitindo aos usuários criarem perfis e adicionarem outros usuários como amigos. Neste mesmo ano foi lançado o primeiro serviço de mensagem em tempo real, o AOL Instant Messenger.



Textos e Fontes dos dados desta infografia: KINDLE (2013)

Atualmente existem diversas ferramentas de mídias sociais que nada mais são do que sistemas on-line que têm por objetivo permitir a interação entre as pessoas, possibilitando a criação colaborativa e o compartilhamento de informações diversas, tais como fotos, vídeos, áudios, textos, dentre outros.

Qual a diferença entre mídias sociais e mídias tradicionais? É importante que você compreenda que mídias sociais e mídias tradicionais se diferenciam à medida que estas últimas (televisão, jornais, revistas etc.) são finitas, e os usuários não podem realizar alterações nas mesmas. Já as mídias sociais são infinitas à medida que os usuários interagem com as mesmas, acrescentando, editando, incluindo novas mídias, como por exemplo, vídeos, gráficos, fotos, a partir de uma já produzida.

Em um dos artigos do livro “Do Broadcast ao Socialcast”, o publicitário e economista Marcos de Souza Aranha observa que:

Nunca foi tão fácil observar que vivemos num mundo sistêmico. O mundo quer se conhecer, o mundo quer trocar, o mundo quer estar conectado, o mundo quer participar, ter protagonismo. O mundo quer ser autor do seu próprio mundo. Jovens talentos são autores de novas tecnologias, feitas para o que eu chamo de Geração “CO” (ARANHA, 2009, p. 29-30).

E completa: “[...] ela quer co-participar, cooperar, colaborar, coexistir, cocriar, coproduzir” (ARANHA, 2009, p. 30). As mídias sociais evoluem constantemente através dos tempos. Um exemplo são os blogs que, de simples diários virtuais onde as pessoas mantinham informações sobre sua vida pessoal, passaram a combinar textos, imagens, links para outros blogs e páginas web, fornecendo comentários e mídias relacionadas a um determinado tema, possibilitando ao leitor uma forma de interagir e trocar informações tanto com o autor como com os diversos visitantes. Isso amplia o poder social à medida que cada um pode ser autor com possibilidade de gerar conteúdos, incentivar a discussão e reflexão sobre determinados temas.

Características como facilidade de uso associada à liberdade de comunicação interativa tornam as mídias sociais ferramentas poderosas para redes de relacionamento, comunicação, comércio, divulgação etc.

Philip Kotler, em seu livro “Marketing para o século XXI”, classifica as mídias sociais em:

## DO BROADCAST AO SOCIALCAST

### [ LEITURA COMPLEMENTAR ]

O livro “Do broadcast ao socialcast”, organizado por **Manoel Fernandes**, tem 14 interessantes artigos de diferentes autores, entre eles o Marcos de Souza Aranha, sobre comunicação e tecnologia. A obra está disponível gratuitamente na Web para download, sob licença Creative Commons. Indicamos que você faça a leitura completa!

**Expressivas:** são aquelas em que o autor se expressa sobre um determinado assunto. Como exemplo pode-se citar blogs, twitter, youtube, entre outros. As mídias sociais expressivas se subdividem em:

**Comunicação:** através destas mídias o autor “comunica” alguma informação. Exemplos: blogs, Twitter, Orkut, Facebook, MySpace, Upcoming, Lista Amiga etc.

**Multimídia:** através dessas mídias o autor “compartilha” informações utilizando diversas delas. Exemplos: compartilhamento de fotos (Flickr, Zoomr, Fotolog, Picasa), compartilhamento de vídeo (Videolog, YouTube, Vimeo), livecasting ou transmissão ao vivo (Justin.tv, Twitcam), compartilhamento de música/áudio (Imeem, Last.fm, Jamendo, Blaving).

**Entretenimento:** exemplos: Second Life, World of Warcraft, Miniclip.com.

**Colaborativas:** são aquelas em que os usuários colaboram mutuamente uns com os outros. Como exemplo pode-se citar Wikis (Wikipedia), agregadores de sites (andStumbleUpon), Social News ou crowdsourcing (Digg, Reddit, EuCurti, Rec6), sites de opiniões (Epinions).



## Você sabe qual a diferença entre **mídias sociais e redes sociais?**

**Redes sociais** são grupos de pessoas com interesses comuns que se relacionam e isso sempre ocorreu através dos tempos, mesmo antes da internet. Com a internet, esses grupos ganharam um novo ambiente para se relacionarem, o ambiente virtual.

**Mídias sociais** são os meios ou ferramentas utilizadas para se comunicar e através desses meios constroem-se as redes sociais. Mídias sociais associam-se a conteúdos tais como vídeos, imagens, textos, que são compartilhados nas redes sociais.

Atualmente a expressão aprendizagem autodirigida tem sido bastante utilizada como uma característica do indivíduo sintonizado com as rápidas transformações do mundo contemporâneo e no que se configurou dizer “aprender a aprender” e reconstruir, permanentemente, conhecimentos. A Internet tem sido considerada, nesse contexto, ferramenta essencial na aprendizagem autodirigida. Diversos autores, no entanto, acentuam que a aprendizagem autodirigida não é centrada, exclusivamente, no indivíduo como ser isolado, podendo, inclusive, ser promovida no espaço escolar.

Segundo Ciribeli (2011, p. 3):

As redes sociais existem em todos os lugares e podem ser formadas por pessoas ou organizações que partilham valores e objetivos comuns. Não são limitadas a uma estrutura hierárquica ou meio e podem estar na escola, no trabalho, na música, na política e até mesmo na família. Confunde-se muito redes sociais com mídias sociais, que, apesar de estarem no mesmo universo, são coisas distintas. Mídia social é o meio que determinada rede social utiliza para se comunicar.

Através das mídias e redes sociais o conhecimento e a informação fluem facilmente, o que pode ser ilustrado pelo pensamento de Lévy (2000):

[...] as pessoas trocam todo tipo de mensagens entre indivíduos e no interior de grupos, participam de conferências eletrônicas sobre milhares de temas diferentes, têm acesso às informações públicas contidas nos computadores que participam da rede, dispõem da força de cálculo de máquinas situadas a milhares de quilômetros, constroem juntos mundos virtuais puramente lúdicos – ou mais sérios –, constituem uns para os outros uma imensa enciclopédia viva, desenvolvem projetos políticos, amizades, cooperações [...] (LÉVY, 2000, p.45).



O ser humano sempre se relacionou e o contato formado por interesses comuns não é algo novo. O que vem se alterando nestes últimos anos é a utilização de novos meios para realizar este relacionamento, em decorrência das mídias sociais. As mídias e redes sociais abrem uma perspectiva de divulgação, troca e acesso universal ao conhecimento. Como professores podem utilizar esta nova forma de relacionamento e de acesso a conteúdos e informações, em benefício do processo de ensino-aprendizagem e na geração de conhecimento?

Você viu quantos conceitos importantes? A seguir você saberá mais sobre os novos termos utilizados no mundo das mídias. Siga com atenção!

## Multimídia, hipertexto, hipermídia e telemática

As mídias e a tecnologia evoluem constantemente e a associação de mídias, novas formas de apresentar conteúdos e o avanço das telecomunicações e do hardware (parte física do computador) e do software (programas) gerou novos termos que serão conceituados a seguir.

### Multimídia

O estudo etimológico da palavra Multimédia (português europeu) ou multimídia (português brasileiro) mostra que ela é composta por duas palavras, multi e media, ambas provenientes do latim. Multi tem origem na palavra multus, que significa múltiplo ou numeroso e media é o plural da palavra medium e significa meio ou centro. Podemos então dizer que multimídia é a utilização diversificada de meios, entre o emissor e o receptor, para a divulgação de uma mensagem.

#### **MULTIMÍDIA**

##### [ GLOSSÁRIO ]

são sistemas constituídos por mais de uma mídia como som, imagens estáticas, animação, vídeo e textos, entre outras, através da qual a informação pode ser representada, armazenada, transmitida e processada.

### Hipertexto

O hipertexto é uma forma não linear de apresentação de textos com uma forma de organização em rede. O leitor decide que caminho seguir acessando um ponto determinado e outros textos são disponibilizados. Para Lévy (1993) um hipertexto é

[...] um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira (LÉVY, 1993, p. 33).

Saiba que é um conceito bem antigo, sendo que, anteriormente à informática já existiam elementos que possibilitavam a leitura não-linear, como os sumários, as referências bibliográficas e as notas de rodapé.

Em 1945, Vannevar Bush (físico e matemático), em seu artigo “As we may think” apresentou os conceitos do hipertexto baseado na complexidade da mente humana. Seu projeto “MEMEX” objetivava registrar a memória auxiliar de cientistas que com ele trabalhavam, prevendo a criação de elos entre informações, com a possibilidade de navegação por diferentes caminhos de leitura.

Somente na década de 60, Theodor Holm Nelson criou o termo Hipertexto para denominar a forma de escrita não linear na informática. Com seu projeto chamado Xanadu, seu objetivo era criar uma rede de computadores de interface simples. Seu lema é: “uma interface para um usuário deve ser tão simples que um iniciante, numa emergência, deve entendê-la em 10 segundos”.

O hipertexto auxilia o ser humano, à medida que funciona tal como o cérebro, de forma não linear e interativa, proporcionando uma construção textual flexível.

## Telemática

### **TELEMÁTICA**

#### [ GLOSSÁRIO ]

Em outras palavras, a telemática é a união dos recursos das telecomunicações como telefonia, satélite, cabo, fibras óticas, dentre outros, e os recursos da informática, tais como computadores, periféricos, softwares e sistemas de redes.

O computador em rede e as novas formas de combinação de diferentes equipamentos eletrônicos trouxeram novas nomenclaturas como, por exemplo, telemática.

“A palavra telemática foi criada por Simon Nora e Alain Minc, em 1978, para batizar uma tecnologia que funde os sistemas computacionais e os de telecomunicação” (CASTRO, 2012, p. 4 apud VENTURELLI, 2004).



A Telemática permite transmissões de textos, som e imagem e isso ampliou o fluxo e o acesso a informação, de modo síncrono (emissor e receptor se comunicam em tempo real, como por exemplo em chat e videoconferência) e assíncrono (não há necessidade do emissor e receptor participarem simultaneamente, exemplo, fórum, listas de discussão, correio eletrônico). Na educação, a telemática abriu um universo de possibilidades para potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

## Hipermídia

A hipermídia une as características de não linearidade do hipertexto e multimídia. Segundo Bugay (2000), uma forma bastante comum de Hipermídia é o Hipertexto, no qual a informação é apresentada ao usuário sob a forma de texto, através de uma tela do computador. O usuário pode iniciar uma leitura de forma não linear, ou seja, escolhe entre o início, meio ou fim de um texto. Segundo a referida autora, a Hipermídia pode ser considerada uma extensão do Hipertexto, entretanto, inclui além de textos comuns, sons, animações e vídeos, e de uma forma interativa, com apenas um clique no mouse, o computador responde ao caminho desejado.

Santaella (2000, p.31) também aponta, “[...] a hipermídia como técnica permite a integração sem suturas das diferentes mídias e linguagens [...]”.

Nesse sentido, a hipermídia enriquece as mídias tradicionais tais como a escrita, fotografia, cinema, vídeo, som, adicionando a interatividade. Essa interatividade e não linearidade, associada ao compartilhamento de informações expressas sob a forma de textos, vídeos, imagens etc., permitem um novo tipo de aprendizagem na medida em que proporciona a cooperação, a troca de informações e um caminho diferenciado e personalizado na busca de informações, uma vez que a partir de um ponto inicial, cada estudante traça livremente sua leitura através da navegação, explorando novos conteúdos através dos diferentes e diversos links.

O ser humano vive em sociedade, relaciona-se, influencia e é influenciado. A comunicação, elemento essencial neste relacionamento, evoluiu drasticamente a partir da escrita, da criação da imprensa, do telégrafo, do telefone, do rádio, da televisão, do cinema, do computador e da internet, dentre outros. Já as redes sociais, antes restritas a pequenos grupos (família, escola, igreja, bairros, grupos de amigos), passou a ser universal. A construção do conhecimento não ocorre de forma isolada e, neste século, vivencia-se uma diversidade de acessos à informação, principalmente através das mídias e redes sociais, proporcionadas pela internet. Professores e estudantes estão preparados para acesso e filtragem de informações? As práticas pedagógicas utilizadas estimulam os estudantes no uso dos recursos disponíveis e os orientam na seleção de informações e sua transformação em conhecimento?

Nesta unidade você aprendeu o conceito de mídias e tecnologias e pôde observar a evolução do conceito de mídias através dos anos. Conheceu os conceitos de terminologias como multimídia, hipertexto, hiperarquia, telemática.

Na próxima unidade, o foco do seu estudo estará centrado nas tecnologias da informação e comunicação, onde você terá subsídios para refletir sobre o papel da tecnologia da informação e comunicação na educação. Ao trabalho!



# **Tecnologia da Informação e Comunicação na Educação - TIC**

Nesta unidade você conhecerá a definição de Tecnologia da Informação e a aplicabilidade das TIC na educação. Bons estudos!



# Tecnologia da Informação e Comunicação na **Educação – TIC**

TIC é a sigla para Tecnologias da Informação e Comunicação, que se refere a um conjunto de tecnologias disponíveis, reunidas com o objetivo de mediar a comunicação.

A comunicação é um processo inerente ao ser humano. Desde os tempos mais remotos o homem sempre se comunicou, o que mudou através dos tempos foi o processo de comunicação conforme apresentado na unidade anterior.

Neste século, o processo de comunicação está fortemente ligado à comunicação digital que, com a integração do *hardware*, *software* e telecomunicações, possibilitam a disponibilização e o acesso à informação que chega aos usuários em fração de segundos, vindas dos quatro cantos do mundo.

## **TIC**

### [ GLOSSÁRIO ]

Segundo Castells, TIC pode ser entendida como “[...] o conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (*software* e *hardware*), telecomunicações/rádiodifusão, e eletrônica” (CASTELLS, 2003, p.67).



---

## INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO

### REFLITA SOBRE A PRÁTICA

A informação que antes era produzida e divulgada através da pedra, do papiro, do papel, da madeira etc., hoje é produzida e divulgada através de meios digitais. Podemos digitalizar textos, figuras, sons, vídeos, elaborar digitalmente as mais diversas experiências e inúmeras simulações e divulgá-las pelo planeta em questão de segundos. Se antes o problema era “como obter informação”, hoje, é “saber o que fazer com a informação”, ou seja, como transformá-la em conhecimento.

Nesse sentido, as TIC são meios que permitem potencializar o processo de ensino-aprendizagem e apresentam a possibilidade de fazê-lo de outras maneiras, como por exemplo, professor e estudante em espaços e tempos diferentes.



## TIC na Educação

As tecnologias de informação e comunicação estão alterando a relação entre ensinar e aprender. Abrem novos horizontes e oferecem aos educadores a possibilidade de utilizar diversas ferramentas que podem melhorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando o ato de aprender mais interativo, concreto e cooperativo.

As Tecnologias da Informação e Comunicação têm-se revelado essenciais no desenvolvimento da sociedade. Sua disponibilização em massa conduz a diversas alterações, que vão desde a forma de comunicação entre os diversos membros da sociedade, até sua influência nas atividades econômicas, e a educação não pode deixar de usufruir dos benefícios advindos dessa disponibilidade.

Cabe ressaltar que a tecnologia digital utilizada atualmente não é a primeira das tecnologias que impacta, principalmente na educação. Outras tecnologias, como o rádio e a televisão, acarretaram mudanças e trouxeram seus benefícios à educação. Mas as mudanças ocasionadas por essas tecnologias ocorreram de forma mais lenta, diferente do que ocorreu com a democratização do uso do computador e da internet, que em pouco tempo revolucionaram a comunicação.

O computador associado à internet trouxe consigo uma infinidade de possibilidades para ampliar o universo por onde perpassa o processo de ensino-aprendizagem. Mas, segundo Moran (2007, p. 32), em seu livro “Desafios na Comunicação Pessoal”,

Estamos deslumbrados com o computador e a internet na escola e vamos deixando de lado a televisão e o vídeo, como se já estivessem ultrapassados, não fossem mais tão importantes ou como se já dominássemos suas linguagens e sua utilização na educação.

No processo de ensino-aprendizagem indica-se que o professor utilize as tecnologias disponíveis, tais como televisão, vídeo, computador e internet, não como meras ferramentas de apoio, mais sim, como potencializadoras do aprendizado.

É importante observar que os meios de comunicação, mesmo que informalmente, educam. É infinitamente maior o número de pessoas que ouvem rádio e assistem televisão, quando comparados com os que leem jornais, por exemplo. Nesse contexto, a escola não pode ignorar estes meios, mas estudá-los, analisá-los e tentar tirar proveito

deles para incrementar o processo de ensino-aprendizagem.

A informação e a forma de ver o mundo provêm fundamentalmente da televisão. Ela alimenta e atualiza o universo sensorial, afetivo e ético que crianças e jovens - e grande parte dos adultos - levam para a sala de aula. Como a TV o faz de forma mais despretensiosa e sedutora, é muito mais difícil para o educador contrapor uma visão mais crítica, um universo mais abstrato, complexo e na contramão da maioria como a escola se propõe a fazer (MORAN, 2002, p.1).

Da mesma forma, o cinema apresenta temas reais e imaginários que prendem a atenção e incitam a discussão, enquanto a escola mantém uma fala tradicional, muitas vezes longe da realidade sociocultural ao qual o estudante pertence.



## Programas destinados à formação **continuada de professores!**

**Salto para o futuro:** integrado à grade do TV escola encontra-se o Salto para o Futuro, programa dirigido à formação continuada de professores e de gestores da Educação Básica. Apresenta vídeos, entrevistas, publicações diversas, dentre outros tens que você, professor, não pode deixar de conhecer. O programa Salto para o Futuro pode ser acessado no site da TV Brasil. Confira!

**TV Escola:** “A TV Escola é o canal da educação. É a televisão pública do Ministério da Educação destinada aos professores e educadores brasileiros, aos estudantes e a todos interessados em aprender. A TV Escola não é um canal de divulgação de políticas públicas da educação. Ela é uma política pública em si, com o objetivo de subsidiar a escola e não substituí-la. E em hipótese alguma, substitui também o professor. A TV Escola não vai ‘dar aula’, ela é uma ferramenta pedagógica disponível ao professor: seja para complementar sua própria formação, seja para ser utilizada em suas práticas de ensino. Para todos que não são professores, a TV Escola é um canal para quem se interessa e se preocupa com a educação ou simplesmente quer aprender.”

**Escola Brasil** é veiculado de segunda a sexta-feira, às 20h, pelo satélite da Radiobrás para todo o Brasil (Banda C-3.770 MHz, polarização horizontal), e também pelas rádios Nacional de Brasília e Amazônia. O conteúdo dos programas também pode ser acessado no site da Escola Brasil.

Segundo Moran (2007, p. 57), a relação entre comunicação, meios de comunicação e escola pode ser pensada em três níveis. Conheça cada um deles a seguir.

- No nível organizacional: uma escola mais participativa, menos centralizadora, menos autoritária, mais adaptada a cada indivíduo. Para isso, é importante comparar o nível do discurso - do que se diz ou se escreve - com a práxis - com as efetivas expressões de participação.

- No nível de conteúdo: uma escola que fale mais da vida, dos problemas que afligem os jovens. Tem que preparar para o futuro, estando sintonizada com o presente. É importante buscar nos meios de comunicação abordagens do cotidiano e incorporá-las criteriosamente nas aulas.

- No nível comunicacional: conhecer e incorporar todas as linguagens e técnicas utilizadas pelo homem contemporâneo. Valorizar as linguagens audiovisuais, junto com as convencionais.

O autor observa ainda que:

[...] antes de a criança chegar à escola, já passou por processos de educação importantes: pelo familiar e pela mídia eletrônica. No ambiente familiar, mais ou menos rico cultural e emocionalmente, a criança vai desenvolvendo as suas conexões cerebrais, os seus roteiros mentais, emocionais e suas linguagens. Os pais, principalmente a mãe, facilitam ou complicam, com suas atitudes e formas de comunicação mais ou menos maduras, o processo de aprender a aprender dos seus filhos (MORAN, 2007, p.68).

### **PORTAL DO PROFESSOR** [ LEITURA COMPLEMENTAR ]

Em 2008, o MEC, em parceria com o Ministério da Ciência e Tecnologia, lançou o Portal do Professor que tem como objetivo apoiar os processos de formação dos professores brasileiros e enriquecer a sua prática pedagógica.

O Portal apresenta, o Jornal do professor, conteúdos multimídia, cursos e materiais, ferramentas de interação e comunicação e links para auxiliar em pesquisas. É um espaço público e pode ser acessado por todos os interessados.

No Portal do Professor você poderá encontrar inúmeros recursos educacionais disponíveis para usar em suas aulas, como arquivos de áudio, vídeo, imagens, mapas e experimentos práticos.

Para Moran, a criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão, que apresenta os temas de forma lúdica e prazerosa. O autor ainda observa que a mídia nos educa durante o processo de entretenimento, numa espécie de contraponto à educação convencional (MORAN, 2007).

Como o rádio, enquanto TIC, pode ser utilizado no processo de ensino-aprendizagem? O rádio pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem e servir também como meio de socialização, principalmente se considerarmos regiões onde outras mídias são de difícil acesso.

Já o uso de vídeo, CD e DVD na educação podem representar um elemento importante no processo de ensino-aprendizagem, dependendo da forma como for utilizado.

Moran (1995, p.27) enfatiza essa importância quando expressa que:

[...] o vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços.

O quadro seguinte apresenta situações do uso inadequado do vídeo em sala de aula, segundo Moran (1995).

---

## Uso inadequado do vídeo na **sala de aula**

---

### **Vídeo tapa buraco**

Colocar vídeo quando há um problema inesperado como ausência do professor. Usar este expediente eventualmente pode ser útil, mas se for usado com frequência, desvaloriza o uso do vídeo e o associa – na cabeça do aluno – a não ter aula.

### **Vídeo enrolação**

Exibir um vídeo sem muita ligação com a matéria. O aluno percebe que o vídeo está sendo usado como forma de camuflar a aula.

### **Vídeo deslumbramento**

O professor que acaba de descobrir o uso do vídeo, costuma empolgar-se e passá-lo em todas as aulas esquecendo outras dinâmicas mais pertinentes. O uso exagerado do vídeo diminui a sua eficácia e empobrece as aulas.

### **Vídeo perfeição**

Existem professores que questionam todos os vídeos possíveis porque possuem defeitos de informação ou estéticos. Os vídeos que apresentam conceitos problemáticos podem ser usados para descobri-los juntos com os alunos e questioná-los.

### **Só vídeo**

Não é satisfatório didaticamente exibir o vídeo sem discuti-lo, sem integrá-lo com o assunto de aula, sem voltar e mostrar alguns momentos mais importantes.

---

A seguir você confere algumas orientações para utilização do vídeo, CD e/ou DVD na sala de aula de acordo com Moran (1995, p. 28).

---

## Orientações para utilização do vídeo, CD e DVD na **sala de aula**

---

### **Sensibilização**

Um bom vídeo é interessante para introduzir um novo assunto, para despertar a curiosidade, a motivação para novos temas. Isso facilitará o desejo de pesquisa nos estudantes para aprofundar o assunto do vídeo e da matéria.

---

### **Ilustração**

O vídeo muitas vezes ajuda a mostrar o que se fala em aula, a compor cenários desconhecidos dos alunos. Por exemplo, um vídeo que exemplifica como eram os romanos na época de Júlio César ou Nero, mesmo que não seja totalmente fiel ajuda a situar o aluno no tempo histórico. Um vídeo traz para sala de aula, realidades distantes, como por exemplo, a Amazônia ou a África. A vida se aproxima da escola por meio do vídeo.

---

### **Simulação**

É uma ilustração mais sofisticada. O vídeo pode simular, por exemplo, experiências de química que seriam perigosas em laboratório ou que exigiriam muito tempo e recursos. Outro exemplo, um vídeo que mostra o crescimento acelerado de uma planta, de uma árvore - da semente até a maturidade - em poucos segundos.

---

### **Conteúdo de ensino**

Vídeo que mostra determinado assunto de forma direta ou indireta. De forma direta, quando informa sobre um tema específico orientando a sua interpretação. De forma indireta, quando mostra um tema, permitindo abordagens múltiplas, interdisciplinares.

---

As Tecnologias da Informação e Comunicação estão cada vez mais acessíveis em todos os setores da sociedade, e cabe à educação utilizá-las de modo a ampliar o processo de ensino-aprendizagem. É necessário formar estudantes conhecedores dos meios de comunicação para que possam interferir no que lhes é oferecido e para que possam usufruir para ampliar seu conhecimento.

Com base nos conceitos expostos anteriormente, é preciso parar, analisar e refletir sobre a influência das mídias e TIC em sala de aula como recurso pedagógico. Portanto, que tal refletir sobre os questionamentos relacionados a seguir?



## CONTEÚDOS RELACIONADOS AO PROCESSO DE **ENSINO-APRENDIZAGEM**

REFLITA SOBRE A PRÁTICA

Mídias e TIC estão, nas últimas décadas, mais disponíveis à população e, diante dessa disseminação na sociedade, como está ocorrendo a apropriação das mesmas pela escola?

Mídias como o rádio, a televisão, os jornais, os textos, as imagens, os vídeos estão na internet e se adequaram a ela, mudando inclusive algumas de suas características. E, se a internet está na escola, como é possível utilizá-la para colaborar com o processo de ensino-aprendizagem?

Como o ambiente escolar pode utilizar as mídias e TIC como elemento facilitador no processo de acesso e aquisição do conhecimento?

Como introduzir as mídias e TIC no processo de ensino-aprendizagem de tal forma que sejam elementos auxiliares para que o estudante produza e conduza seu próprio processo de aprendizagem e aumente sua capacidade cognitiva?

Também é importante observar que as mídias e as TIC podem ser utilizadas de diversas formas no processo de ensino-aprendizagem, entretanto requerem uma proposta pedagógica coesa. Para o professor, ter acesso às mídias já é um passo fundamental. Saber selecioná-las para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem é outro passo importante e um desafio.

Além do vídeo, existem outros recursos que podem ser utilizados para potencializar o processo de ensino-aprendizagem. No quadro a seguir você confere sugestões de sites onde estão disponibilizados jogos educativos, objetos de aprendizagem, vídeoaulas, experiências, dentre outros elementos que poderão ser utilizados em sala de aula. Observe!

Quadro 4: Sugestões de sites que contém diversas mídias e conteúdos relacionados ao processo de ensino-aprendizagem.

# CONTEÚDOS RELACIONADOS AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM



## **TV Escola**

A TV Escola é o canal da educação destinada aos professores e educadores brasileiros, aos estudantes e a todos interessados em aprender. Neste endereço você encontra diversos vídeos pedagógicos, acesso à Revista Tv escola, publicações diversas.

---

## **Portal do Professor**

Espaço de aula onde você pode criar e verificar os conteúdos de aulas disponibilizadas. Lá você encontra o Jornal do professor, conteúdos multimídia diversos, vídeos, sites temáticos e muito mais.

---

## **Brasil Escola**

Este site disponibiliza conteúdos sobre diversas disciplinas, informações sobre volta às aulas, vestibular, ENEM, dicas pedagógicas etc.

---

## **Escola Kids**

Site com diversos conteúdos de história, geografia, português, matemática, ciências, diversas histórias infantis, principais datas comemorativas do Brasil com sua descrição, jogos etc.

---

## **Educopedia**

Educopedia oferece aulas digitais e interativas para professores e estudantes com conteúdo curricular abordado de forma lúdica e prática.

É uma plataforma de aulas digitais de diversas disciplinas, com material de suporte aos professores, planos de aula, jogos pedagógicos e vídeos, com o objetivo de tornar o ensino mais atraente e mobilizador para crianças e adolescentes, além de instrumentalizar o professor. A Educopedia também é mais uma alternativa para o reforço escolar e para os estudantes que faltaram às aulas ou que não compreenderam o conteúdo ensinado.

---

## **Domínio Público**

Este portal constitui-se em um ambiente virtual que permite a coleta, a integração, a preservação e o compartilhamento de conhecimentos. Seu principal objetivo é promover o amplo acesso às obras literárias, artísticas e científicas (na forma de textos, sons, imagens e vídeos), já em domínio público ou que tenham a sua divulgação devidamente autorizada, que constituem o patrimônio cultural brasileiro e universal. Desta forma, também pretende contribuir para o desenvolvimento da educação e da cultura, assim como aprimorar a construção da consciência social, da cidadania e da democracia no Brasil.

## Atividades Educativas

Este site disponibiliza inúmeras atividades educativas. Conteúdos e vídeos com temas sobre diversas disciplinas, jogos educativos, histórias infantis, textos e vídeos sobre saúde, tecnologia, enfim, difícil resumir tudo o que este site disponibiliza, o ideal é acessar e conhecer.

## Rived

O RIVED é um programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Tais conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas. A meta que se pretende atingir disponibilizando esses conteúdos digitais é melhorar a aprendizagem das disciplinas da educação básica e a formação cidadã do estudante. Além de promover a produção e publicar na web os conteúdos digitais para acesso gratuito, o RIVED realiza capacitações sobre a metodologia para produzir e utilizar os objetos de aprendizagem nas instituições de ensino superior e na rede pública de ensino.

## Escola Games

É um site gratuito de jogos educativos para crianças a partir de 5 anos e todos os jogos são desenvolvidos com acompanhamento pedagógico para que elas aprendam brincando. Na versão atual do site há 58 jogos cujos temas se relacionam à língua portuguesa, à matemática, à geografia, à história, às ciências, ao inglês e ao meio ambiente.

## Vedoque

Site que disponibiliza jogos educativos para crianças.

## Objetos Educacionais

Este repositório possui objetos educacionais de acesso público, em vários formatos e para todos os níveis de ensino. Acesse os objetos isoladamente ou em coleções. O acesso em julho/2013 indica que nesta data o Banco possui 19.662 objetos publicados, 149 sendo avaliados ou aguardando autorização dos autores para a publicação e um total de 4.379.160 visitas de 178 países.



Quantas dicas importantes,  
você concorda? Faça bom uso  
dos conteúdos estudados!



Nesta unidade você conheceu o que são TIC e viu sua importância e papel no processo de ensino-aprendizagem. Você também entrou em contato com diversos espaços, alguns disponibilizados pelo MEC para auxiliar, capacitar e instrumentalizar o professor, como por exemplo, TV Escola, Escola Brasil e Portal do Professor. Alguns desses espaços disponibilizam diversas mídias tais como arquivos de áudio, vídeo, imagens etc.

Como você estudou, diversas mídias e TIC podem dividir um único ambiente e estar disponibilizadas para o estudante em um Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem (AVEA). Na próxima unidade você vai conhecer o que é um AVEA e quais são os principais ambientes desse tipo disponíveis no mercado.



# **Ambiente Virtual de Ensino – Aprendizagem – AVEA**

Com o estudo desta unidade, você conhecerá os recursos disponibilizados por um Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem (AVEA) e suas diferentes interfaces. Além de:

- conhecer os diversos AVEA disponíveis no mercado;
- a compreender os recursos disponibilizados pelo Moodle.

Você ainda verá os principais recursos de interação do ambiente Moodle, disponíveis para o estudante.



## Ambiente Virtual de **Ensino-Aprendizagem**

Considere que você agora é um estudante de um curso a distância e que a mediação entre todos os envolvidos neste curso se dará, principalmente, por meio de um Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem. A partir disso, é interessante abrir um parêntese para tratar do tema educação a distância e contextualizar AVEA nesta modalidade de ensino. Prepare-se para novos conhecimentos!

### Educação a Distância (EaD)

O desenvolvimento tecnológico ocorrido neste século e mais acentuadamente nestas duas últimas décadas tem provocado grande mudança em toda a sociedade. Principalmente em função da eletrônica que alavanca o desenvolvimento da informática. Com a invenção da escrita e depois, no século XV, da imprensa, o conhecimento que era transmitido oralmente passou para os livros e, a partir de 1951, quando foi construído o primeiro computador colocado à venda, o UNIVAC I (*Universal Automatic Computer* - Computador Automático Universal), para os computadores.

Com a Internet (rede mundial de computadores) que iniciou em 1969 (com fins militares e na década de 80 aberta a empresas), a informação está em qualquer lugar.

As mudanças causadas pelo desenvolvimento tecnológico são tão grandes que as empresas e a comunidade de forma geral e até mesmo os profissionais da área de informática têm dificuldades em se adaptar e acompanhar a evolução desta área.

Basta um computador ligado à internet para, com poucos cliques do mouse, ter o mundo dentro de casa.



## EaD

A Modalidade de Ensino a Distância (EaD) rompeu com as barreiras impostas pelas paredes das salas de aula. As novas tecnologias auxiliam a chegada do saber em municípios que se encontram a quilômetros de distância das principais universidades do país e àqueles que antes nem sonhavam em ter acesso ao ensino superior, hoje frequentam Universidades e Centros Federais de Ensino a poucos metros de suas casas, mediados pelo uso de tecnologias e por polos de apoio presenciais.

---

Esta modalidade de ensino tem como característica básica o transporte da informação para além das paredes da sala de aula e, conseqüentemente, a separação física entre professor e estudante. Esta transposição ocorreu desde a correspondência postal, passando por diversas outras mídias até chegar às tecnologias da informação e comunicação (TIC). Esta última tem permitido que diversas pessoas no mundo tenham acesso ao conhecimento com um grau de interação bem maior, permitindo outra possibilidade de ensino-aprendizagem.

Segundo Moran (2002, p.1),

Educação a distância é o processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente.

É ensino/aprendizagem onde professores e alunos não estão normalmente juntos, fisicamente, mas podem estar conectados, interligados por tecnologias, principalmente as telemáticas, como a Internet.

Como você pode perceber, uma característica básica da modalidade de ensino a distância é o distanciamento físico entre professor e estudante, distanciamento este mediado pelo uso de tecnologia(s). Neste modelo, o estudante deve assumir uma nova postura, pois passa a ser o sujeito que aprende a aprender, será o ator principal e isso exige o desenvolvimento de atitudes imprescindíveis ao seu sucesso. Portanto, o estudante deve estar motivado para aprender; ter constância, perseverança e responsabilidade; ter planejamento; ter visão de futuro; ser pró-ativo; ser comprometido e auto-disciplinado.

Percebe-se que o sucesso do estudante em EaD depende, em grande parte, das suas características pessoais, de sua motivação e da metodologia utilizada no curso, se é ou não adequada ao público alvo. Associado a isso, os ambientes oferecem a possibilidade de expandir a sala de aula para um universo maior, permitindo educar pessoas em qualquer lugar e a qualquer hora, proporcionando-lhes autogestão, aprendizagem autônoma, flexibilidade e adaptabilidade.

Graças à evolução das mídias, da tecnologia e da telemática, o ensino, não só na modalidade a distância, mas também o ensino presencial, pode ser expandido para além da sala de aula através de Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem.

---

## Ambientes virtuais para **Educação a Distância**

---

### **AVA**

Ambiente Virtual de Aprendizagem

Entende-se aqui como qualquer ambiente mediado pela Tecnologia de Comunicação Digital (TCD), amplamente explorado pelas comunidades do ciberespaço.

### **AVEA**

Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem

É mediado por TCD, constitui-se um processo definidamente sistemático, organizado, intencional e de caráter formal. Precisa atender a todo o processo educativo em suas questões legais, funcionais, acadêmicas e pedagógicas

(RONCARELLI; MALLMANN; CATAPAN, 2007).

## Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem – AVEA

Você sabe o que são Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem? São *softwares* que permitem a criação de cursos que podem ser acessados pela internet. O objetivo principal destes programas é permitir a elaboração de cursos ou disciplinas que podem ser acessadas via internet. Eles ajudam professores a gerenciar conteúdos, acompanhar o desempenho de seus participantes, constituindo-se numa poderosa ferramenta de ensino-aprendizagem.

Cursos ou disciplinas concebidas nestes *softwares* abrem novas oportunidades de acesso à aprendizagem e ao conhecimento, à medida que permitem a cada um explorar melhor o tempo de que dispõe e libertar-se das barreiras impostas pelas paredes da sala de aula. Possibilitam também a troca de informações entre estudantes em tempos e locais diversos e ainda oportunizam a construção coletiva do conhecimento sem data e hora marcadas, diferentemente do que ocorre no ensino presencial.

Os cursos ou disciplinas concebidas em Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem podem conter diversas mídias e ferramentas de interação e comunicação. Podem ser utilizados para ministrar cursos totalmente a distância ou serem usados para complementar as aulas presenciais.

### Alguns AVEA disponíveis no mercado

Existem diversos *softwares* de Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem disponíveis no mercado, alguns gratuitos, outros não. Como exemplo, podemos citar o Moodle, o Solar, o TelEduc, CoSe, Learning Space, WebCT, LRN, Blackboard, Desire2Learn, entre outros. Neste curso, será utilizado o Moodle como AVEA e nas próximas páginas você irá conhecer um pouco deste ambiente.

## Moodle

Acrônimo de *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*, Moodle é um sistema modular de ensino a distância orientado a objetos.

O Moodle é um *software* livre e “[...] um ambiente online para docência, aprendizagem e gestão acadêmica que emerge no contexto sóciotécnico da web 2.0” (SILVA, 2010, p.10). Está focado em oferecer aos educadores ferramentas para gerenciar e promover a aprendizagem. Ele permite o gerenciamento desde pequenos grupos de estudantes até milhares deles. A plataforma Moodle pode ser utilizada para cursos totalmente on-line ou como uma ferramenta a mais para colaborar no ensino presencial.



### **CONSTRUTIVISMO**

[ GLOSSÁRIO ]

“A concepção construtivista concebe o conhecimento humano como um processo de construção permanente, portanto não nascendo com ele e nem sendo adquirido passivamente do meio”, define Guimarães (2011, p. 45). Os principais autores dessa perspectiva teórica da educação são Jean Piaget (1896-1980) e Lev Vygostky (1896-1934).

O Moodle foi construído baseado no princípio do construtivismo social, que afirma que a aprendizagem é efetiva quando se realiza a partir do compartilhamento de experiências com outros. Nesse contexto, a base do Moodle possibilita que o estudante analise, investigue, colabore, compartilhe e construa, portanto, seu aprendizado de forma ativa.

Esse ambiente permite ao professor, mesmo que ele tenha o mínimo de conhecimento sobre informática e nenhum conhecimento de programação, disponibilizar material de apoio e atividades para seus estudantes, fornecer imediatamente um feedback, disponibilizar e ativar ferramentas de comunicação entre todos os usuários de um determinado curso ou disciplina e muitas outras possibilidades.

Ao estudante, esse ambiente permite a interação com seus pares, com o professor e tutor. Permite o envio das atividades solicitadas, o acesso completo ao curso e flexibilidade para que ele decida seu ritmo para realizar suas atividades.

## Controle de usuários

É importante que você saiba que todos os usuários do Moodle são controlados através de um nome de usuário e senha. O Moodle possui um mecanismo que controla o que um usuário pode ou não fazer. Isso é determinado em função dos papéis atribuídos a ele. Portanto, a cada usuário são permitidas determinadas ações, em função de seus papéis no ambiente. Um papel é um conjunto de permissões.

Uma permissão é uma atribuição concedida para uma ação específica. Por exemplo, um usuário com papel de professor pode ter permissão para enviar tarefas, iniciar novas discussões no fórum, avaliar o desempenho dos estudantes, dentre outras atividades.

Através do preenchimento de um cadastro, são fornecidas as informações sobre um usuário. Cada usuário é identificado no Moodle como participante e pode ser classificado como:

- *Administrador*: possui acesso total a todas as funcionalidades e configurações do Moodle e, conseqüentemente, a todos os cursos ou disciplinas.
- *Course Creator*: como Criador de Cursos, o participante tem acesso a todas as funcionalidades referentes ao curso, podendo criar e gerenciar cursos.
- *Teacher*: como Professor, o participante ministra curso, inclui material, presta assessoria aos estudantes, inclui e altera atividades no ambiente e avalia o desempenho dos estudantes.
- *Non-Editing Teacher* ou Tutor: o tutor possui atuação restrita. Pode ensinar e avaliar os estudantes; não pode, porém, alterar atividades.
- Aluno ou Usuário: o Estudante tem acesso ao curso por completo. Pode interagir com outros estudantes e com o professor, mas não pode alterar informações ou atividades do curso.
- *Guest*: convidado é o usuário de menor privilégio. Pode acessar o conteúdo, mas não pode incluir textos ou realizar qualquer alteração ou interação no ambiente.

Agora que você já sabe como acontece o controle de usuários e como esses podem ser classificados, veja como acessar a plataforma.

### Acessando a plataforma

Como estudante do curso de especialização em Mídias na Educação você terá acesso ao ambiente **Moodle onde estão todas as disciplinas deste curso**. Você foi cadastrado pelo administrador como usuário aluno. Para acessar este ambiente, siga os seguintes passos:

Digite, na barra de endereços de seu navegador, o endereço: <**moodle2.ead.ifsc.edu.br**> ou o endereço fornecido pelo coordenador do curso ou seu professor.



O administrador ou seu professor comunicará o seu nome de usuário e senha. No espaço abaixo, digite o seu nome de usuário e senha e clique no botão **Acesso**.

A imagem mostra a interface de login do Moodle. No topo, há uma barra verde com o título "Acesso". Abaixo, há dois campos de entrada: "Nome de usuário" com o texto "rose" e "Senha" com pontos para ocultar o texto. Abaixo dos campos, há uma opção "Lembrar usuário" com uma caixa de seleção vazia e um botão "Acesso" em um retângulo escuro. Na base da tela, há um link "Perdeu a senha?" em verde.

3. Uma página semelhante a que você verá a seguir será exibida.

The screenshot shows a web interface for a course. At the top, there's a breadcrumb trail: 'Pós-Graduação / Especialização / Mídias na Educação'. Below this is a header with the course title 'Especialização em Mídias na Educação' and a navigation menu on the right. The main content area contains a welcome message, a list of participating institutions (Concórdia, Florianópolis, Itapema, Joinville, Palmitos, São José), and a list of disciplines. The discipline 'Mídias aplicadas na educação e AVEA' is highlighted with a red box. At the bottom, there's a green bar with the text 'Você acessou como visitante (Acesso)'.

Nesta página há algumas informações sobre o curso. Utilize a barra de rolagem e mais abaixo você encontrará o link para a sua turma.

Clique no link referente a sua turma e será aberta uma tela com as diversas disciplinas que compõem o seu curso.

The screenshot shows a course summary page. On the left, there's a list of disciplines under the heading 'Resumo do curso'. The discipline 'Mídias aplicadas na educação e AVEA' is highlighted with a red box. On the right, there's a sidebar with sections for 'Meus arquivos privados', 'Usuários Online', and 'Navegação'. The 'Navegação' section has a red header and lists 'Minha página inicial', 'Página inicial do site', 'Páginas do site', 'Meu perfil', and 'Meus cursos'. Under 'Meus cursos', 'MAE31901 2013/2' and 'MPC31903' are listed.

Observe que apenas algumas disciplinas estão ativas (cor mais forte). Você terá, portanto, acesso apenas às disciplinas que estão sendo ministradas. Então, clique no link correspondente à disciplina **Mídias Aplicadas na educação e AVEA**.

The screenshot shows a course summary page with a single active discipline highlighted in green: 'Mídias aplicadas na educação e AVEA'. The page has a green header with the text 'Resumo do curso'.

Pronto, você está agora no ambiente daquela disciplina, conforme ilustrado na tela seguinte.



Percebeu como é simples acessar uma disciplina? O próximo passo é aprender a administrar sua senha.

## Sua senha do ambiente Moodle

Quando o administrador do Moodle realiza seu cadastro no ambiente gera uma senha para você. Ao realizar seu primeiro acesso, o sistema solicita que você altere sua senha. Caso você “esqueça” a senha, deverá comunicar ao administrador do Moodle para que o mesmo providencie outra e se você desejar trocá-la, poderá fazê-lo ao editar seu perfil. Lembre-se de manter sigilo sobre sua senha!

## Você como usuário aluno

É importante você saber que, como usuário aluno, você **não tem** permissão para **modificar** o ambiente, mas poderá atualizar o seu perfil e utilizar ferramentas para otimizar seu aprendizado, como o fórum, o chat, a WIKI e o calendário, dentre outras.

Navegue pela página da disciplina. Observe que há diversos links através dos quais você poderá acessar o material disponibilizado pela disciplina, como por exemplo, o livro digital e o plano de ensino.

## Editar perfil

Como você estará cadastrado como aluno, seu nome e dados estarão em um banco de dados que comporá o seu perfil. O perfil é

a imagem que você terá dentro do Moodle.

Você pode acessar seu perfil clicando sobre **seu nome** que consta na parte superior esquerda da pagina, ou clicando em **Meu Perfil** conforme indica a tela seguinte.

Minha página inicial > Meu curso > Pós-Graduação > Especialização > Mídias na Educação > Turma 2013 > MAE31901 2013/2

**Mídias Aplicadas na Educação e AVEA**

**Programação**

Oiá,

As Tecnologias da Informação e Comunicação estão alterando as relações de ensino-aprendizagem, abrem novos horizontes e proporcionam ao professor a possibilidade de utilizar uma diversidade de ferramentas que podem melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Este novo cenário conduz o professor à necessidade de adaptação para desenvolver sua prática docente, criando, melhorando, medindo e acompanhando a construção do conhecimento, integrando assim as Tecnologias da Informação e Comunicação e diversas mídias ao processo pedagógico.

Neste sentido, apresentamos a você a Unidade Curricular Mídias Aplicadas na Educação e AVEA, cujo conteúdo contempla mídias, Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) e Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem (AVEA), buscando integrar você ao uso das novas tecnologias, com foco voltado para a atuação docente em sala de aula.

O objetivo desta disciplina é permitir que você se aproprie das novas tecnologias e vislumbre uma incorporação imediata no seu cotidiano.

Então, mãos à obra e bom estudo!

**Navegação**

- Minha página inicial
  - Página inicial do site
  - Páginas do site
- Meu perfil**
  - Ver perfil**
  - Mensagens do fórum
  - Blogs

**Navegação**

Minha página inicial

- Página inicial do site
- Páginas do site
- Meu perfil**
  - Ver perfil**
  - Mensagens do fórum
  - Blogs

Observe que abaixo de Meu perfil abriu a opção **Ver perfil**. Clique neste link.

Aparecerá, então, a **página de perfil**.

As principais modificações que você poderá fazer são: colocar um minicurrículo, uma foto, atualizar seus dados e alterar sua senha.

**Rosemeri Coelho Nunes**

Pais: Brasil  
Cidade/Munici...: fn

Cursos inscritos: Mídias aplicadas na educação e AVEA  
Último acesso: Sexta Feira, 11 Outubro 2013, 21:22 (1 minuto)

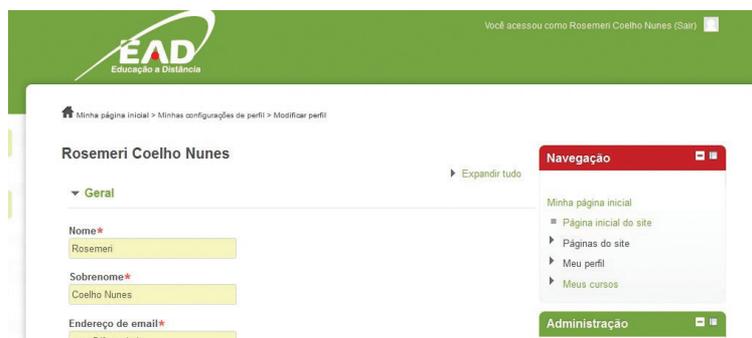
**Navegação**

- Minha página inicial
  - Página inicial do site
  - Páginas do site
- Meu perfil**
  - Ver perfil**
  - Mensagens do fórum
  - Blogs
  - Mensagens
  - Meus arquivos privados
  - Meus emblemas
  - Meus cursos

**Administração**

- Minhas configurações de perfil**
  - Modificar perfil**
  - Mudar a senha

Voltando à edição do seu perfil, basta você clicar no link **Modificar perfil** que verá uma tela conforme a próxima figura. Verifique e altere, se necessário, seus dados.



Verifique seus dados que constam nos campos Nome, Sobrenome, Endereço de e-mail e nos demais campos conforme ilustra a figura a seguir.

#### Formato de email

Formato HTML

#### Tipo de compilação de email

Assuntos (um email diário, apenas com os assuntos das mensagens)

#### Assinatura automática

Sim, quando eu envio mensagens a um fórum, sou automaticamente assinante

#### Monitoramento do fórum

Não, não marque as mensagens que eu já li

#### Ao editar o texto

Usar editor HTML

#### Cidade/Município\*

florianópolis

#### Selecione um país\*

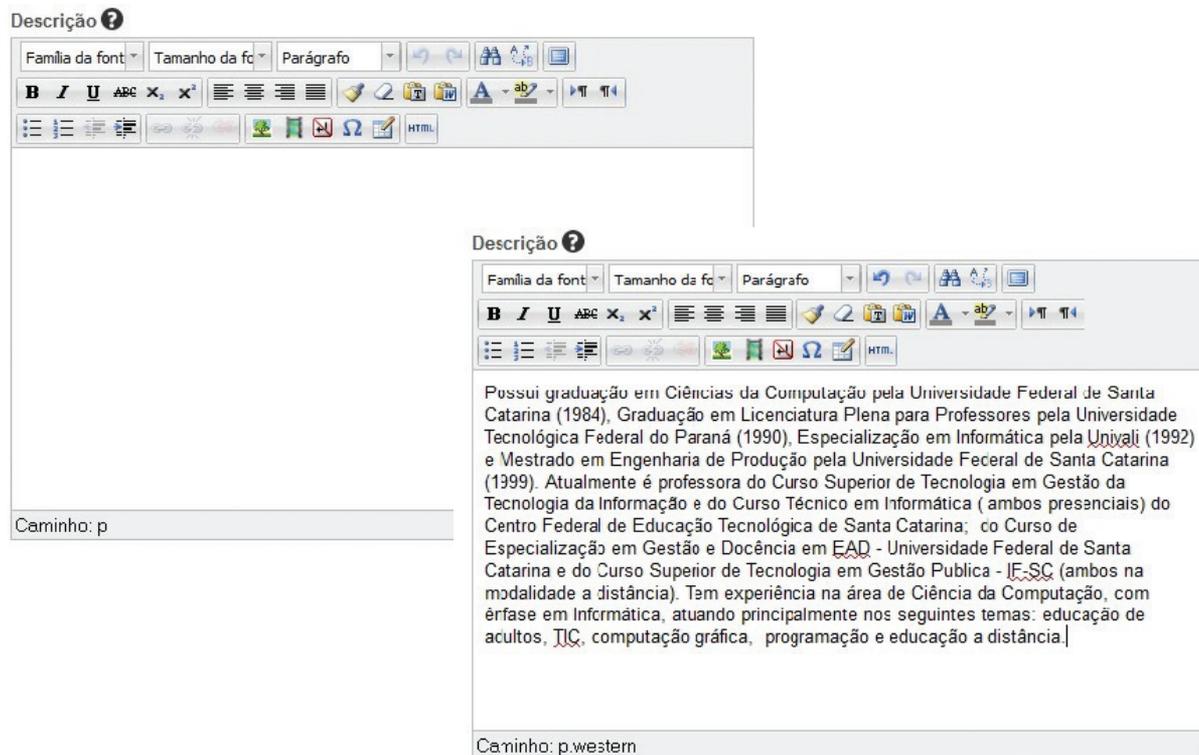
Brasil

#### Zona de fuso horário

Hora local do servidor

No item descrição, coloque um minicurrículo.

Colocar um minicurrículo é muito simples. Digite-o diretamente na caixa de texto ou, se você já tiver um texto preparado em um editor qualquer (Word ou Writer, por exemplo), copie e cole sua produção na caixa de texto.



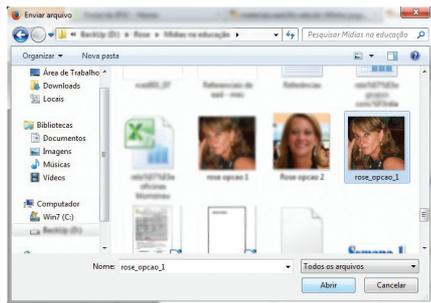
Ao clicar no item **Imagem do usuário** você verá a tela conforme a figura seguinte.

Clique em **Adicionar** para escolher uma foto que você tenha em seu computador ou em um pen drive.



Clique em **Selecionar arquivo** para procurar a imagem (foto).

**Observação:** Caso a opção **Selecionar** arquivo não apareça, clique em **Enviar um arquivo** que a opção aparecerá. Observe a tela a seguir.



Agora, acompanhe a sequência ao lado. Escolha a foto e clique no botão **Abrir**.

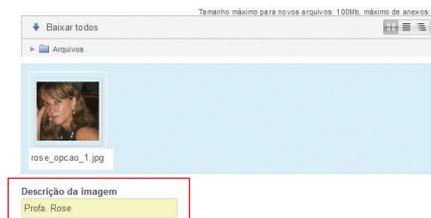
Observe que o endereço da imagem (foto) apareceu ao lado de **Selecionar Arquivo**. Portanto, basta clicar em **Enviar** este arquivo.



Note que aparecerá uma tela com a foto. Preencha o campo **Descrição da Imagem**. Esta descrição aparecerá quando o mouse for posicionado sobre a foto.

Você pode ainda clicar nos links **Interesse e Opcional** e inserir outros dados, tais como sua página web, ID Skype etc.

O preenchimento desses campos não é obrigatório. Após preenchê-los, clique em **Atualizar perfil**.



Pronto! Seu perfil será atualizado e terá sua foto, seu minicurrículo e, principalmente, seu endereço de e-mail para onde serão encaminhadas as mensagens. É importante que seus dados estejam sempre atualizados. Portanto, sempre que for necessário, atualize seu perfil, pois essa será a sua imagem para o Moodle.



Rosemeri Coelho Nunes



Possui graduação em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (1984), Graduação em Licenciatura Plena para Professores pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (1990), Especialização em Informática pela Univali (1992) e Mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (1999). Atualmente é professora do Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação e do Curso Técnico em Informática (ambos presenciais) do Centro Federal de Educação Tecnológica de Santa Catarina; do Curso de Especialização em Gestão e Docência em EAD - Universidade Federal de Santa Catarina e do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública - IF-SC (ambos na modalidade a distância). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Informática, atuando principalmente nos seguintes temas: educação de adultos, TIC, computação gráfica, programação e educação a distância.

**Pais:** Brasil  
**Cidade/Município:** Florianópolis  
**Cursos inscritos:** Mídias aplicadas na educação e AVEA  
**Último acesso:** Domingo, 13 Outubro 2013, 16:21 (1 segundo)



Como você pôde observar na figura anterior, a tela intitulada “**Minhas configurações de perfil**” permite que você altere, além de seus dados de perfil, sua **senha** e verifique suas **Mensagens**.

Para alterar sua senha, clique no link **Mudar a senha**. Na tela a seguir, preencha o campo **Senha atual**, **Nova senha**, **Nova senha** novamente e clique em **Salvar mudanças**.

Minha página inicial > Minhas configurações de perfil > Mudar a senha > Rosemeri Coelho Nunes > Mudar a senha

### Mudar a senha

Nome de usuário  
rose

Senha atual\*

Nova senha\*

Nova senha (novamente)\*

Salvar mudanças Cancelar

## Conhecendo a página e uma unidade curricular

Nesse curso, você terá diversas unidades curriculares e seu acesso a cada uma delas será liberado conforme elas forem ministradas. Cada unidade curricular está dividida em **Semanas** que também ficarão visíveis para você conforme o andamento do conteúdo dessa unidade curricular. Portanto, é importante que você “**navegue**” pela página da disciplina com frequência, verifique o material disponibilizado, participe dos fóruns, verifique os próximos eventos (atividades), faça as atividades propostas, leia suas mensagens etc.

A seguir você conhecerá algumas telas indicando a localização de diversos itens importantes da página de uma unidade curricular. Observe:

### Semana 1

Olá,

Nesta semana, estaremos iniciando nossa disciplina e iremos conhecer e compreender os recursos disponibilizados por um Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem e suas diferentes interfaces e conhecer os diversos AVEA disponíveis no mercado. Iremos trabalhar com o AVEA Moodle e você irá conhecer os principais comandos deste ambiente disponíveis e que utilizará durante todo o Curso. Através do Moodle você irá interagir com seus pares, acessar o material de todas as disciplinas que estiver cursando, enviar atividades, etc. Este conteúdo corresponde a **Unidade 3** do livro da disciplina - Mídias e Tecnologia.

Observe o **Fórum de Debates e Sugestões** disponível antes da Semana 1. Poste lá suas dúvidas, sugestões ou responda a dúvidas de seus colegas se souber. O Fórum é uma poderosa ferramenta para construção coletiva do conhecimento e eu estarei sempre por lá para auxiliá-lo. Para esta semana você terá duas atividades: **Atividade Obrigatória 1** e **Atividade Complementar 1**. Fique atento a data limite de postagem pois não recebemos atividades após a data especificada.

Um abraço,

Prof. Rose

- Videoaula - Semana 3
- Portal do professor
- Atividade Obrigatória (AO) - Exemplo

Na tela ao lado você poderá verificar que quando uma semana não estiver ainda liberada, aparecerá como **Não disponível**.

À medida que as semanas começam a ser liberadas, ao clicar em uma determinada semana, como por exemplo, **Semana 3**, abre-se um espaço apresentando todo o conteúdo daquela semana.

Observe que o item Navegação apresenta a possibilidade de você navegar rapidamente através das semanas e dos respectivos conteúdos da mesma.

A página de uma unidade curricular (disciplina) apresenta diversas informações para as quais você deve estar atento. Há diversos links localizados no lado direito da página, com informações importantes, que devem ser verificadas periodicamente.

Agora que você já sabe como estarão divididas as unidades curriculares, saiba como utilizar o fórum.

## Como utilizar o Fórum

O Fórum é uma ferramenta que possibilita a interação e discussão entre os participantes do curso sobre determinado assunto. Este recurso poderá estar disponível em diversos tópicos de uma unidade curricular. Alguns professores criam diversos fóruns, um para cada assunto.

Para acessá-lo, localize o ícone correspondente a um Fórum e clique sobre ele.



Aparecerá a tela deste fórum:

Conforme você pôde observar na figura anterior, neste fórum há uma apresentação do mesmo, seguido pelo botão **Acrescentar um novo tópico de discussão** e, logo abaixo, os Tópicos criados, o **Autor** do mesmo, **Comentários** e **Última mensagem enviada**.

Você sabia que também pode pesquisar sobre assuntos de seu interesse nos fóruns? Para isso, basta utilizar a caixa de busca no Fórum.

Para procurar pela ocorrência de uma ou mais palavras, basta digitá-las na caixa de busca separadas por espaço. Você também pode utilizar a **busca avançada** e, para tal, basta clicar no botão busca, sem digitar nada na caixa de busca.

O Fórum permite que você abra um novo tópico a ser discutido. Basta clicar no fórum desejado e, depois, em **Acrescentar um novo tópico**.

Acrescentar um novo tópico de discussão

Tópico	Autor	Comentários	Última mensagem
Sejam Bemvidos	Rosemeri Coelho Nunes	0	Rosemeri Coelho Nunes

Verifique na imagem ao lado que aparecerá uma tela onde você deverá digitar **Assunto** e **Mensagem** do tema a ser discutido.

Você pode também optar por receber ou não cópias das mensagens deste fórum por e-mail e anexar um arquivo no formato de texto, imagem, vídeo ou som, que não pode ultrapassar um determinado tamanho que foi especificado pelo administrador.

Após terminar o preenchimento, clique em **Enviar mensagem ao fórum**.

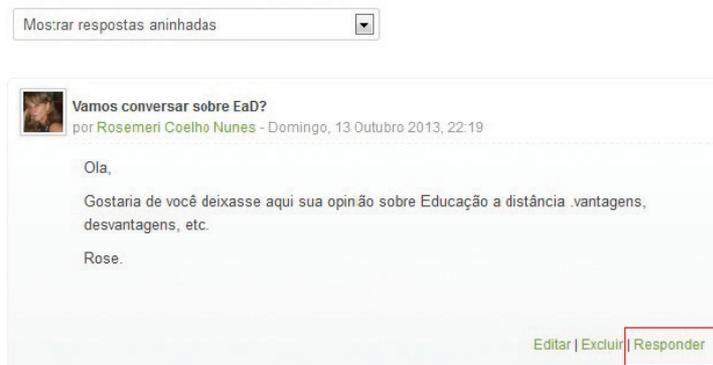
Após terminar o preenchimento, clique em **Enviar mensagem ao fórum**.  
Aparecerá a seguinte mensagem:

Tópico	Autor	Comentários	Última mensagem
Vamos conversar sobre EaD?	Rosemeri Coelho Nunes	0	Rosemeri Coelho Nunes Dom, 13 Out 2013, 22:19
Sejam Bemvidos	Rosemeri Coelho Nunes	0	Rosemeri Coelho Nunes Dom, 13 Out 2013, 20:56

Além de inserir um novo tópico no Fórum, você pode participar postando sua resposta em tópicos que ali se encontram. Para isso, basta clicar sobre o **tópico desejado** e ele será exibido, conforme ilustra a tela seguinte.

## FÓRUM [ GLOSSÁRIO ]

O Fórum exibe todos os tópicos postados com título, autor, número de comentários e a indicação de quem postou a última mensagem em determinado tópico.



Observe que no lado direito da página da unidade curricular constam guias de acesso rápido a diversos recursos e aos tópicos abertos (já disponíveis) da unidade curricular.

Clique em **Responder** e, na próxima tela, preencha sua resposta no espaço adequado, coloque anexo, se precisar e **Envie sua mensagem ao fórum**.

## Guias de acesso rápido

Observe que no lado direito da página da unidade curricular constam guias de acesso rápido a diversos recursos e aos tópicos abertos (já disponíveis) da unidade curricular.



É importante destacar que o Guia rápido **Navegação** está quase sempre disponível, independente da atividade que você estiver realizando. Desta forma, você poderá voltar a itens anteriores clicando nos links desta guia.

Observe que no Guia rápido, no item **Atividade recente** são exibidas as últimas atividades, tais como participação no fórum, atividades que estão pendentes ou que já foram enviadas etc.

## Calendário

O **calendário** é um recurso que mostra os eventos que serão desenvolvidos na disciplina. Pode ser encontrado na lateral esquerda da plataforma Moodle.

No item **Próximos eventos** tem-se o link para **Calendário**. Ao clicar neste link você terá acesso aos próximos eventos, tais como atividades, sendo que as mesmas estão assinaladas no calendário.

The screenshot displays the Moodle interface. On the left, there is a calendar for October 2013. The 16th of October is highlighted in orange, indicating an event. The main content area shows the details for the event 'Atividade complementar 1 (AC1) Mídias aplicadas na educação e AVEA' scheduled for Thursday, October 16, 2013, at 15:20. The event details include the discipline name, professor's name (Rosemeri Coelho Nunes), and specific instructions for the activity. On the right side, there is a 'Chave de eventos' (Event Key) section with options to filter events (global, group, user) and a 'Visualizar mês' (View month) section with two calendar views for September and October 2013. The October 2013 view has the 16th highlighted in orange.

**Próximos Eventos** Novo evento

MAE31901 2013/2

**Atividade complementar 1 (AC1)**  
Mídias aplicadas na educação e AVEA Quarta Feira, 16 Outubro, 15:20

DISCIPLINA : Mídias Aplicadas na Educação e AVEA  
PROFESSORA: Rosemeri Coelho Nunes

**ATIVIDADE COMPLEMENTAR I**

Obs. Esta Atividade poderá ser realizada em grupos de no máximo 4 alunos e postada até 17/04/2012 às 18h e 45 min

Importante – Apenas um integrante do grupo posta a atividade no ambiente. Observe com atenção a data limite para postagem.

- Acesse o **Portal do professor**
- Localize a opção **Espaço da Aula**
- Clique na opção **Sugestões de aulas**
- Navegue pelas sugestões de aula e selecione uma delas para análise
- Elabore um documento sobre a análise do grupo em um processador de textos, contendo:
- No máximo 1 página tamanho A4, fonte tamanho 12

**Chave de eventos**

- Ocultar eventos globais
- Ocultar eventos de curso
- Ocultar eventos de grupo
- Ocultar eventos de usuário

**Visualizar mês**

**Setembro 2013**

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

**Outubro 2013**

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Você também pode visualizar detalhes sobre um determinado mês. Para isso, basta clicar sobre o nome do mês desejado (neste caso foi selecionado o mês de outubro), como mostra a figura ao lado.

## Envio de Tarefas

Durante o andamento das disciplinas você deverá executar diversas atividades que serão solicitadas pelo(a) professor(a). Uma tarefa muito comum que será solicitada consiste no envio de um arquivo com a resposta à tarefa solicitada.

Observe que na tela a seguir, correspondente à **Semana 1** da Disciplina Mídias Aplicadas na Educação e AVEA, há a solicitação de envio de uma atividade. Para exemplificar, foi criada a **Atividade Obrigatória (AO) – Exemplo**.

## Semana 1

Olá,

Nesta semana, estaremos iniciando nossa disciplina e iremos conhecer e compreender os recursos disponibilizados por um Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem e suas diferentes interfaces e conhecer os diversos AVEA disponíveis no mercado. Iremos trabalhar com o AVEA Moodle e você irá conhecer os principais comandos deste ambiente disponíveis e que utilizará durante todo o Curso. Através do Moodle você irá interagir com seus pares, acessar o material de todas as disciplinas que estiver cursando, enviar atividades, etc. Este conteúdo corresponde a **Unidade 3** do livro da disciplina - Mídias e Tecnologia.

Observe o **Fórum de Debates** e **Sugestões** disponível antes da Semana 1. Poste lá suas dúvidas, sugestões ou responda a dúvidas de seus colegas se souber. O Fórum é uma poderosa ferramenta para construção coletiva do conhecimento e eu estarei sempre por lá para auxiliá-lo. Para esta semana você terá duas atividades: **Atividade Obrigatória 1** e **Atividade Complementar 1**. Fique atento a data limite de postagem pois não recebemos atividades após a data especificada.

Um abraço,

Profª. Rose

 Videaula - Semana 3

 Portal do professor

 Atividade Obrigatória (AO) - Exemplo

Ao clicar nesta atividade aparecerá a tela que você verá a seguir. Observe que abaixo do **link da Atividade** há informações sobre o Status do envio indicando **a data de entrega da mesma, tempo restante etc.** Lembre-se de que o sistema não aceitará entregas após a data determinada.

Minha página inicial > Meus cursos > Pós-Graduação > Especialização > Mídias na Educação > Turma 2013 > MAE31901 2013/2 >

### Atividade Obrigatória (AO) - Exemplo

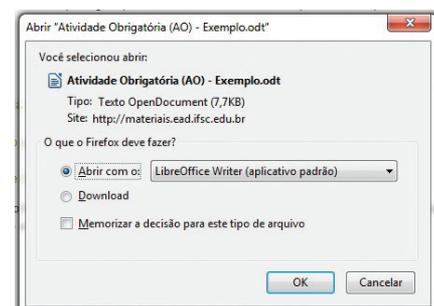
Clique no link **Atividade Obrigatória (AO) - Exemplo** para Abrir ou Salvar o arquivo, resolva a atividade e envie na data estipulada.

Status de envio	
Status de envio	Nenhuma tentativa
Status da avaliação	Não há notas
Data de entrega	Segunda-Feira, 21 Outubro 2013, 00:25
Tempo restante	6 dias 23 horas

**Adicionar tarefa**

Fazer alterações em seu envio

Ao clicar no link **Atividade Obrigatória (AO)-Exemplo** você terá as opções de Abrir ou fazer o Download do arquivo, conforme a figura ao lado.



Você então terá acesso à atividade. Após resolvê-la, você deverá enviar através do ambiente Moodle.

No Moodle, na mesma tela onde você fez o *download* da **Atividade**, há um espaço destinado para você fazer o upload, ou seja, enviá-la para que seja analisada pelo seu professor/tutor. Para isso clique no link da **Atividade**.

 Videaula - Semana 3

 Portal do professor

 Atividade Obrigatória (AO) - Exemplo

Nessa etapa, você verá uma tela conforme a representada ao lado. Clique em **Adicionar tarefa** para realizar o upload. Já na próxima tela, clique em **Adicionar**.

Minha página inicial > Meus cursos > Pós-Graduação > Especialização > Mídias na Educação > Turma 2013 > MAE31901 2013/2 >

### Atividade Obrigatória (AO) - Exemplo

Clique no link **Atividade Obrigatória (AO) - Exemplo** para Abrir ou Salvar o arquivo, resolva a atividade e envie na data estipulada.

Status de envio	
Status de envio	Nenhuma tentativa
Status da avaliação	Não há notas
Data de entrega	Segunda-Feira, 21 Outubro 2013, 00:25
Tempo restante	6 dias 23 horas

**Adicionar tarefa**

Fazer alterações em seu envio

### Atividade Obrigatória (AO) - Exemplo

Clique no link **Atividade Obrigatória (AO) - Exemplo** para Abrir ou Salvar o arquivo, resolva a atividade e envie na data estipulada.

▼ Envio de arquivos

Tamanho máximo para novos arquivos: 1MB, máximo de anexos: 1

Adicionar

Arquivos

Você pode arrastar e soltar arquivos aqui para adicioná-los.

Salvar mudanças Cancelar

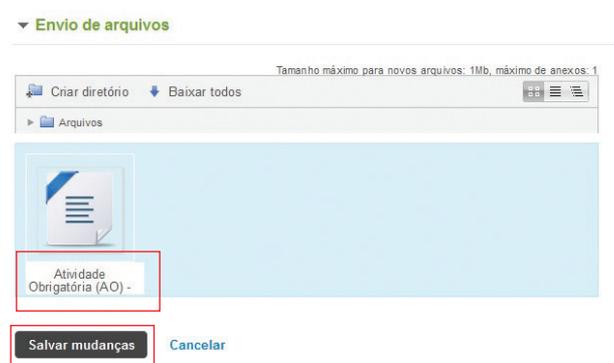
Aparecerá uma tela semelhante à tela seguinte. Nessa tela, clique em **Selecionar arquivo**.

Anexo	<input type="button" value="Selecionar arquivo..."/> Nenhum arquivo selecionado.
Salvar como	<input type="text"/>
Autor	<input type="text" value="Rosemeri Coelho Nunes"/>
Escolher licença	<input type="text" value="Todos os direitos reservados"/>

Procure no local onde você salvou a Atividade. Selecione e clique em **Abrir**. O nome do arquivo aparecerá ao lado da palavra **Selecionar arquivo**.

Anexo	<input type="button" value="Selecionar arquivo..."/> Atividade Obrigatória (AO) - Rose.odt
Salvar como	<input type="text"/>
Autor	<input type="text" value="Rosemeri Coelho Nunes"/>
Escolher licença	<input type="text" value="Todos os direitos reservados"/>

Clicando em **Enviar este arquivo** tem-se a tela a seguir:



Observe se realmente o arquivo foi baixado e clique em Salvar mudanças.

Após Salvar mudanças uma tela exibindo o Status de envio é exibida.

**Atividade Obrigatória (AO) – Exemplo**

Clique no link [Atividade Obrigatória \(AO\) – Exemplo](#) para Abrir ou Salvar o arquivo, resolver a atividade e enviar na data estipulada.

Status de envio	
Status de envio	Enviado para avaliação
Status da avaliação	Não há notas
Data de entrega	Segunda Feira, 21 Outubro 2013, 00:25
Tempo restante	6 dias 22 horas
Última modificação	Segunda Feira, 14 Outubro 2013, 00:44
Envio de arquivos	Atividade Obrigatória (AO) - Rose.odt

[Editar envio](#)

Fazer alterações em seu envio

**Navegação**

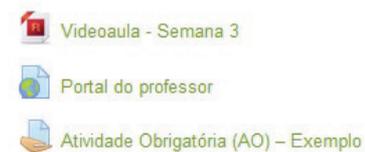
- Minha página inicial
  - Página inicial do site
  - Páginas do site
  - Meu perfil
  - Curso atual
    - MAE31901 2013/2**
      - Participantes
      - Emblemas
      - Geral
      - Tópico 1
        - Vídeoaula - Semana 3
        - Portal do professor
        - Atividade Obrigatória (AO) – Exemplo

Caso você tenha enviado o arquivo incorreto ou queira trocá-lo por outro, clique em **Editar envio** e proceda o upload novamente.

Caso contrário, observe, como você estudou anteriormente, que a guia de **Navegação** encontra-se presente no lado direito da tela. Através dela, clique no código da disciplina e você voltará para a página inicial da mesma ou navegue clicando em outro item qualquer desta guia.

## Lembre-se

As páginas de todas as unidades curriculares estão organizadas por **Semanas**. Você encontrará, nas diversas semanas, o conteúdo que será trabalhado, tais como links para arquivos ou sites, dicas e sugestões, fórum, chat, atividades etc. Acessar esses conteúdos é fundamental para que o seu processo de ensino aprendizagem ocorra.



## Sair do Ambiente Moodle

Para que outros não tenham acesso ao ambiente Moodle, usando seu login e senha, você deve, sempre que encerrar suas atividades no ambiente, fazer o LogOut, ou seja, sair do ambiente. Para tanto, basta clicar na palavra Sair, localizada no canto superior direito (logo após seu nome).

Lembre-se que é de extrema importância que você navegue no ambiente das disciplinas que estiver cursando, clique nos links sugeridos pelo(a) professor(a), participe do fórum, chat (e outras atividades sugeridas) e observe sempre a data limite para postagem das atividades.

Os professores e tutores, virtualmente, estarão à disposição para esclarecer dúvidas.

## Você como usuário professor

O Moodle possui mecanismos de controle de usuários através dos quais são concedidas permissões dentro do ambiente. Como você observou, nos itens anteriores, como usuário Aluno, você tem permissão para algumas coisas, tais como: navegar no ambiente, participar de fórum, chat, enviar atividades etc. No entanto, o **usuário aluno** não pode criar um fórum, solicitar o envio de atividades, criar questionários etc., pois não possui permissão para tal.

Você como **usuário (aluno)** deste curso a distância já deve ter percebido as possibilidades que um AVEA oferece, não é mesmo? Caso você seja **professor**, já deve ter vislumbrado este ambiente também como uma tecnologia a mais que pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem de cursos ou disciplinas presenciais. Se a sua instituição possui este *software* e oferece esta possibilidade, você poderá solicitar ao administrador do Moodle da sua instituição um Login e senha e ser cadastrado como **usuário Professor (Teacher)**.

Esse ambiente permite ao **usuário professor**, mesmo que ele tenha o mínimo de conhecimento sobre informática e nenhum conhecimento de programação, disponibilizar material de apoio e atividades para seus estudantes, fornecer imediatamente um feedback, disponibilizar e ativar ferramentas de comunicação entre todos os usuários de um determinado curso ou disciplina e muitas outras possibilidades. Caso você pretenda disponibilizar disciplinas ou cursos neste ambiente, mas não quer construí-lo, poderá solicitar a um profissional de tecnologia da informação que o faça. No entanto, é importante que você saiba que a elaboração de um curso ou disciplina no ambiente, carece de uma preparação que vai desde o plano de ensino, o planejamento de cada aula, a seleção de materiais que serão disponibilizados, a elaboração de atividades etc. Para tanto, é importante que você conheça as

inúmeras possibilidades que este ambiente oferece. Veja algumas, a seguir.

- Criar disciplinas ou cursos, incluindo informações e gerindo as mesmas.
- Acessar informações sobre os estudantes.
- Formar grupos de estudantes.
- Monitorar e registrar os acessos dos estudantes.
- Verificar as atividades realizadas.
- Disponibilizar vídeos, imagens, textos etc.
- Agendar atividades e divulgar aos estudantes.
- Elaborar atividades, tais como questionários e testes.
- Gerenciar as notas.
- Realizar download (baixar arquivos) e upload (enviar arquivos).
- Criar hiperlinks.
- Criar e gerenciar Fórum.
- Criar e gerenciar Chat.
- Criar e gerenciar Wiki.
- Emitir relatórios diversos.

Como você pôde observar, um AVEA é uma ferramenta educacional que pode ser utilizada não só em cursos a distância, mas também como um recurso pedagógico a mais no ensino presencial.

Além de ser uma ferramenta de interação entre todos os envolvidos, em um curso/disciplina, ela possibilita que o estudante acesse e reveja os conteúdos a qualquer momento e quantas vezes quiser, criando, assim, seu próprio ritmo de aprendizagem.

Fica o desejo de que você vislumbre todas as possibilidades desse ambiente colaborativo e utilize o máximo de seus recursos em prol do seu aprendizado.

Nesta unidade você conheceu um AVEA (Moodle). Verificou que o mesmo é uma importante ferramenta de mediação neste curso e que é através deste ambiente que você irá interagir com seu (sua) professor (a), tutor (a) e com os demais estudantes do seu e de outros polos. Aqui você também conheceu inúmeras possibilidades que esse ambiente oferece ao professor que pretende disponibilizar disciplinas ou cursos presenciais ou na modalidade a distância através do Moodle.





## Considerações Finais

Parabéns, você chegou ao final dessa disciplina. Durante todo o percurso foram oferecidos subsídios para que você pudesse refletir sobre o quanto as Tecnologias da Informação e Comunicação e o uso das diversas mídias exigem cada vez mais de professores uma atualização constante para uma melhor seleção de recursos como o objetivo de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

Você teve a oportunidade de verificar, no desenrolar da disciplina, que as mídias eletrônicas e sociais, o computador e a internet, o rádio, o cinema, os vídeos e a televisão alteraram (e continuam alterando) a forma de produção do conhecimento.

Portanto, é preciso ter consciência de que é possível e preciso mudar o esquema tradicional de ensino onde há apenas um emissor e diversos receptores. É preciso buscar caminhos que levem a praticar um ensino de qualidade e, para isso, se faz necessário conhecer as TIC e as mídias com suas potencialidades e limitações como recursos didático-pedagógicos.

Nesse sentido, torna-se imprescindível sua capacitação para o uso dessas tecnologias, para o aprimoramento do “fazer” pedagógico e para ir além do modelo utilizado há tanto tempo pelos professores, ou seja, o uso de quadro e giz como únicos recursos didáticos. Cabe a você criar estratégias docentes, inserindo e usufruindo dos benefícios da tecnologia para mudar os paradigmas e a prática educativa por vezes obsoleta que predomina na educação. O mundo evolui diariamente e há uma infinidade de ferramentas que abrem novas oportunidades de acesso à aprendizagem e ao conhecimento à medida que permitem ao estudante explorar melhor o tempo de que dispõe. Já os professores são a “mola” propulsora dessa mudança.

Um abraço,

Rosemeri Coelho Nunes

## **Sobre** a autora

---

[ Rosemeri Coelho Nunes]

Possui graduação em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (1984), graduação em Licenciatura Plena para Professores pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (1990), especialização em Informática pela Univali (1992) e mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (1999). Coordenou o Curso Superior de Tecnologia em Redes de Computadores - CEFETSC - de 2006 a 2007. Coordenou o Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação do Instituto Federal de Santa Catarina de 2007 a 2009. Coordenou o Curso Técnico de Informática quatro gestões não contínuas. Atua como professora no Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública na modalidade a distância pelo sistema UAB - IF-SC e no Curso de Especialização em Mídias na Educação (UAB-IFSC) . Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Informática, atuando principalmente nos seguintes temas: educação de adultos, Tecnologias de Informação e Comunicação, computação gráfica , programação e Educação a distância. Atuou como pesquisadora no Grupo de Pesquisa Currículo Referência no eixo Informação e Comunicação e coordena o subgrupo de pesquisa materiais didáticos GPCRfII UFSC/eTec .

# Referências

---

ALMEIDA, Maria Elizabeth B.; PRADO, Maria Elisabette B.B. **Integração tecnológica, linguagem e representação**. Boletim do Programa Salto para o Futuro. TVEscola, 2005. Disponível em: <<http://www.tvebrasil.com.br/salto>>. Acesso em: 20 nov. 2008.

AMM, Rodrigues. Por uma Filosofia da Tecnologia. In: GRINSPUN, Mirian (Org.). **Educação Tecnológica: desafios e perspectivas**. 2. ed. São Paulo (SP): Cortez, 2001.

ARANHA, Marcos de Souza. A era do autor 2.0. In: FERNANDES, Manoel (Org.). **Do broadcast ao socialcast**. São Paulo: W3 Editora, 2009.

BUGAY, Edson Luiz; ULBRICHT, Vania Ribas. **Hipermídia**. Florianópolis: Bookstore, 2000.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 7. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CASTRO, Daniel Bastos de. **Evolução dos serviços da rede telemática do Estado de Pernambuco: PE-Conectado**. Disponível em: <[http://www.escoladegoverno.pr.gov.br/arquivos/File/2013/V\\_CONSAD/177.pdf](http://www.escoladegoverno.pr.gov.br/arquivos/File/2013/V_CONSAD/177.pdf)>. Acesso em 20 de out. 2013.

CIRIBELI, João Paulo; PAIVA, Victor Hugo Pereira. Redes e mídias sociais na internet: realidades e perspectivas de um mundo conectado. **Mediação**, Belo Horizonte, v. 13, n. 12, jan./jun. De 2011. Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/saltoparaofuturo/publicacaoeletronica.asp?ano=2012>>. Acesso em: jul 2013.

DIAS, Cláudia Augusto. **Hipertexto: evolução histórica e efeitos sociais**. Revista Ciência da Informação. Brasília, v. 28, n. 3, p. 269-277, set./dez. 1999. Disponível em: [www.scielo.br/pdf/ci/v28n3/v28n3a4.pdf](http://www.scielo.br/pdf/ci/v28n3/v28n3a4.pdf). Acesso em: Jul 2013.

GUIMARÃES, Sandra Lopes. **Construtivismo e aprendizagem**. Florianópolis: Publicações do IF-SC, 2010.

KOTLER, Philip. **Marketing para o século XXI**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2008.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

TAKAHASHI, Tadao (Org.). **Sociedade da Informação no Brasil: Livro Verde**. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez, 1991.

MOORE, Michael; GREG, Kearsley. **Educação à Distância: Uma Visão Integrada**. Trad. Roberto Galman. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAES, Raquel de Almeida; SANTOS, Gilberto Lacerda. Aprendizagem, tecnologia, educação e sociedade tecnológica. In: POLAK, Y. N. S. (Org.). **Curso de formação em educação a distância: Fundamentos e política de educação e seus reflexos na educação a distância: Módulo 1**. Curitiba: UNIREDE, 2000.

MORAN, José Manuel. Desafios da televisão e do vídeo à escola. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth; MORAN, José Manuel (Org.) **Integração das tecnologias na educação**. Brasília: Ministério da Educação, SEED, 2005.

MORAN, José Manuel. **Desafios na comunicação pessoal: gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnológica**. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 2007.

MORAN, José Manuel. **O que é educação a distância**. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/dist.htm>>. Acesso em: 2 jul. 2013.

MORAN, José Manuel. O Vídeo na Sala de Aula. In: **Comunicação & Educação**. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/moran/vidsal.htm>>. Acesso em: 20 de Jul de 2013.

RONCARELLI, Dóris; MALLMANN, Elena Maria; CATAPAN, Araci Hack. **Ea- DList: uma ferramenta para escolha de um Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem**. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. Abril de 2007. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/420200743710PM.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2013.

SANTAELLA, L. "Prefácio". In: BAIRON, S. (coord.). **Hipermídia, psicanálise e história da cultura. Apresentação em hipermídia**. São Paulo: produção independente, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1996.

SILVA, Robson Santos da. **Moodle para autores e tutores**. São Paulo: Novatec, 2010.

TORRES, Cláudio. **A bíblia do marketing digital**. São Paulo: Novatec, 2009.