

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

RAFAEL RAMOS PANDINI

**A UTILIZAÇÃO DE *SOFTWARE* DE AUTORIA NO AUXILIO AOS ESTUDOS EM
SALA**

Araranguá

2018

Rafael Ramos Pandini

**A UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE DE AUTORIA NO AUXILIO AOS ESTUDOS EM
SALA**

Monografia submetida ao curso de Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Tecnologias da Informação e Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Fernando José Spanhol

Araranguá

2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Pandini, Rafael Ramos
A utilização de software de autoria no auxílio aos
estudos em sala / Rafael Ramos Pandini ; orientador,
Fernando José Spanhol, 2018.
108 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Campus Araranguá,
Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação,
Araranguá, 2018.

Inclui referências.

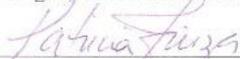
1. Tecnologias da Informação e Comunicação. 2. Educação a
Distância. 3. Software de Autoria. 4. Ambiente Virtual de
Aprendizagem. 5. Hot Potatoes. I. Spanhol, Fernando José.
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Tecnologias da Informação e Comunicação. III. Título.

Rafael Ramos Pandini

**A UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE DE AUTORIA NO AUXÍLIO AOS ESTUDOS
EM SALA**

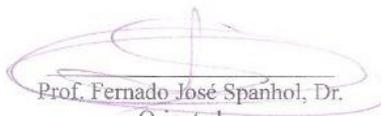
Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Tecnologias da Informação e Comunicação” e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação.

Araranguá, 22 de Junho de 2018.

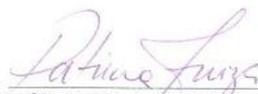


Prof.ª Patrícia Jantsch Fiuza, Dr.ª
Coordenadora do Curso

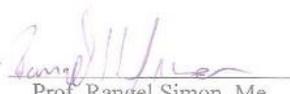
Banca Examinadora:



Prof. Fernando José Spanhol, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.ª Patrícia Jantsch Fiuza, Dr.ª
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. Rangel Simon, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus que iluminou o meu caminho durante esta caminhada e que permitiu que tudo isso acontecesse.

Agradeço a minha família e minha namorada, que nos momentos de minha ausência dedicada ao estudo, sempre fizeram entender que o futuro é feito a partir da constante dedicação no presente. Agradeço a minha namorada por estar me apoiando em todo momento, obrigado por existir. Agradeço em especial a minha Mãe e meu Pai, pelo cuidado e dedicação me dando forças e esperança para seguir, suas presenças significaram segurança e certeza de que não estou sozinho nessa caminhada.

Agradeço especialmente a Natana Lopes Pereira, que esteve presente me auxiliando a todo o momento na elaboração deste trabalho tirando dúvidas e compartilhando informações de grande ajuda.

Agradeço a Universidade Federal de Santa Catarina, pela oportunidade de fazer o curso, e a todos os professores do curso de Tecnologias da Informação e Comunicação por me proporcionar o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional, por tanto que se dedicaram a mim, não somente por terem me ensinado, mas por terem me feito aprender.

Agradeço ao Professor Fernando José Spanhol, por me orientar assim oportunizando e apoiando a elaboração deste trabalho.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

RESUMO

Este estudo apresenta como tema o uso do *software* Hot Potatoes como forma de reforçar as atividades em sala. Para a realização desse trabalho elaborou-se diversos exercícios que foram utilizados como atividades no Moodle das disciplinas de educação à distância. O objetivo da pesquisa é utilizar o *software* de autoria hot potatoes, visando reforçar os ensinamentos passados em sala de aula, através de atividades. Assim o presente trabalho pretende responder a seguinte questão: O Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem conjugado com o *software* de autoria, pode auxiliar no processo de compreensão e assimilação dos artigos apresentados em sala? Para responder tal questão se utilizou como base o questionário respondido pelos alunos. O trabalho fundamentou na análise do AVEA por Bortolato (2016), Silva (2011), Alarcon e Spanhol (2015), França (2014), Falcão e Rangel (2013), Haddad (2013) e Lacerda (2013) sobre a análise do *software* Hot Potatoes por Parreira Junior, Franco Neto e Costa (2009), em conceitos sobre a utilização dos jogos na educação por Prensky (2001) e Tarouco, Konrath e Grandó (2005), fundamentado pelos métodos científicos de Prodanov e Freitas (2013), Marconi e Lakatos (2003), Gil (2010) e Freire (2013). A análise dos dados coletados demonstrou a importância da utilização dos hot potatoes no âmbito de reforçar os estudos em sala. O estudo identificou algumas dificuldades encontradas pelos alunos, sendo a principal o tempo para obter mais conhecimento sobre a utilização das ferramentas. Cabe um estudo mais aprofundando sobre o uso do *software* Hot Potatoes para aprofundar mais a utilização dos jogos na educação a distância como forma de facilitar/fixar o conteúdo utilizando ferramentas disponíveis no moodle e assim tendo em mente uma pesquisa maior para intensificar esse uso na disciplina.

Palavras-chave: Educação a Distância, Hot Potatoes, Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

This study presents as a theme the use of the Hot Potatoes software as reinforcement activities. For the accomplishment of this work several exercises were elaborated that were used like activities in Moodle of the disciplines of distance education. The purpose of the research is to use the authoring software "hot potatoes", aiming to reinforce the lessons learned in the classroom, through activities. Thus, the present work intends to answer the following question: The Virtual Environment of Teaching and Learning in conjunction with the software of authorship, can help in the process of understanding and assimilation the articles presented in the room? To answer this question was used as a basis the questionnaire answered by the students. The work based on the analysis of AVEA by Bortolato (2016), Silva (2011), Alarcon and Spanhol (2015), France (2014), Falcão and Rangel (2013), Haddad (2013) and Lacerda (2005), in concepts about the use of games in education by Prensky (2001) and Tarouco, Konrath and Grandó (2005), based on the scientific methods of Freitas et al. Prodanov (2005), 2013), Marconi and Lakatos (2003), Gil (2010) and Freire (2013). The analysis of the collected data demonstrated the importance of the use of hot potatoes in the scope of reinforcing the studies in the room. The study identified some difficulties encountered by the students, the main one being the time to get more knowledge about the use of the tools. It is worth studying further the use of Hot Potatoes software to further deepen the use of games in distance education as a way to facilitate / fix the content using tools available in moodle and thus keeping in mind a larger research to intensify this use in the discipline .

Keywords: Distance Education, Hot Potato, Virtual Environment of Teaching and Learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cinco gerações EaD	29
Figura 2 – Esquema representando a evolução de um AVEA.	35
Figura 3 - Interface de acesso Moodle	38
Figura 4 – Agrupamento das ferramentas do Moodle	40
Figura 5 - Interface Hot Potatoes	43
Figura 6 - Interface de criação JCloze.....	45
Figura 7 - Interface de criação JCloze.....	46
Figura 8 – Interface Final JCloze.....	46
Figura 9 - Interface Criação JMatch	47
Figura 10 - Interface Atividade JMatch.....	48
Figura 11- Interface Criação JQuiz.....	49
Figura 12 - Interface Atividade JQuiz	49
Figura 13 - Interface Criação.....	50
Figura 14 - Interface Criação JCross.....	51
Figura 15 - Interface Atividade JCross	51
Figura 16 - Interface Criação JMix	52
Figura 17 - Interface Atividade JMix	53
Figura 18 - Interface de agrupamento do The Master	54
Figura 19 - Interface HTML JMaster.....	55
Figura 20 - Fases procedimentos metodológicos utilizados na pesquisa.....	58
Figura 21 - Roteiro Desenvolvimento das Atividades.....	62
Figura 22 - Interface Plano de Ensino	63
Figura 23 - Cronograma Apresentação dos Textos.....	64
Figura 24- Aula Expositiva do Professor	64
Figura 25 - Publicação de Resumo	65
Figura 26 - Tópico com a ferramenta do Fórum e do HotPotatoes	67
Figura 27 - Aplicação Hot Potatoes.....	68
Figura 28 – <i>Software</i> de Autoria Hot Potatoes	69
Figura 29 - Interface de Regras JCloze.....	70
Figura 30 – Interface para Realização da Atividade JCloze	71
Figura 31 - Botão de Dúvida JCloze.....	71

Figura 32 - Botão de Pista JCloze	72
Figura 33 – Finalização Exercício JCloze	72
Figura 34 – Interface de Regras do JCross	73
Figura 35 - Regra sobre as cruzadinhas.....	74
Figura 36 - Interface para Realização da Atividade JCross	75
Figura 37 - Botão de Pista JCross	75
Figura 38 - Finalização Exercício JCloze	76
Figura 39 - Interface de Regras do JMatch.....	77
Figura 40 - Interface para Realização da Atividade JMatch.....	78
Figura 41 - Finalização Exercício JMatch	79
Figura 42 - Interface de Regras do JQuiz	79
Figura 43 - Interface para Realização da Atividade JQuiz.....	80
Figura 44 – Demonstração Escolha de Opção JQuiz	81
Figura 45 - Finalização Exercício JQuiz.....	81

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Quantidade de alunos por turma.....	61
Gráfico 2 – Número de participações	82
Gráfico 3 – Participei de todas as aulas da disciplina	83
Gráfico 4 – Cheguei no correto horário de início da disciplina	84
Gráfico 5 – Me dediquei ao estudo da disciplina além do horário da aula	84
Gráfico 6 – As atividades apresentadas foram propostas de forma clara e objetiva .	85
Gráfico 7 – Realizar os resumos dos artigos disponibilizados contribui para aprendizagem da disciplina.....	86
Gráfico 8 – Cumpri todas as atividades solicitadas na disciplina	87
Gráfico 9 - Auxílio das atividades no desenvolvimento do aluno em aula	88
Gráfico 10 - Dificuldade quanto à compreensão das atividades.....	89
Gráfico 11 – Ferramenta escolhida como a melhor pelo educando	90

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Recursos AVEAs.....	36
Quadro 2 – Coleta de Dados.....	59
Quadro 3 – Sugestões dos alunos	87
Quadro 4 - Dificuldades encontradas na realização das atividades	90
Quadro 5 - Avaliação das ferramentas pelas turmas.	91

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AIM	Mídia de Instrução Articulada
AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
AVEA	Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem
EAD	Educação a Distância
LCMS	Learning and Content Managment System
LMS	Learning Management Systems
MEC	Ministério da Educação
MOODLE	Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment” (ambiente modular de aprendizagem dinâmica orientada a objetos)
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TIC	Tecnologias da Informação e Comunicação
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	19
1.1	Justificativa	21
1.2	Problema de pesquisa	24
1.3	Objetivos	24
1.3.1	Objetivo Geral.....	24
1.3.2	Objetivos Específicos	25
1.4	Organizações do documento	25
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	27
2.1	Utilizações de tecnologias na educação	27
2.1.1	Educação a Distância História - Conceito.....	28
2.1.2	Educação a Distância e suas evoluções	29
2.1.3	Educação a Distância no Brasil	33
2.2	Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA): um papel fundamental na educação.....	33
2.2.1	A origem dos AVEA'S.....	34
2.2.2	Moodle.....	37
2.3	Hot Potatoes ferramenta de jogos educacionais.....	41
2.3.1	O uso dos jogos na Educação a Distância	41
2.3.2	Hot Potatoes – história	43
2.3.3	Hot Potatoes – funções	44
2.3.4	Hot Potatoes Jcloze.....	44
2.3.5	Hot Potatoes JMatch	47
2.3.6	Hot Potatoes Jquiz.....	48
2.3.7	Hot Potatoes JCross.....	50
2.3.8	Hot Potatoes JMix.....	52
2.3.9	Hot Potatoes The Master.....	53
3	METODOLOGIA CIENTÍFICA.....	56
3.1	Procedimentos Metodológicos	57
3.1.1	Coleta de dados e elaboração do formulário	59

3.1.2	Primeira Fase – Revisão Bibliográfica	59
3.1.3	Segunda Fase – Coleta de Dados Turma 2017-2018.....	60
3.2	Público alvo	60
4	ESTRUTURA E EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES.....	62
4.1	Apresentação da disciplina como orientação quanto ao uso das ferramentas. 63	
4.2	Aplicação do Hot Potatoes	67
4.2.1	JCloze	69
4.2.2	JCross.....	73
4.2.3	JMatch	76
4.2.4	JQuiz.....	79
5	APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DE DADOS	82
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
7	TRABALHOS FUTUROS.....	95
8	REFERENCIAS	96
	APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA EAD I 2017.2	100
	APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA EAD 2017.2	103
	APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA EAD 2018.1	106

1 INTRODUÇÃO

O rápido avanço da tecnologia fez com que a educação se adaptasse a uma nova forma de ensino. O ensino que até então vinha a ser apresentado em um modo formal, onde se tinha o professor e os alunos em sala utilizando muitas vezes ferramentas tradicionais, vem dando espaço a novas ferramentas de ensino, levando em conta a flexibilidade, o uso de tecnologias e a liberdade de expressão.

De acordo com as tendências evidenciadas no projeto de pesquisa Horizon Report (ADAMS BECKER et al., 2017), descreve que ao longo dos anos a utilização de tecnologia no ensino é vista pelos estudantes e professores como uma alternativa viável para um novo método de aprendizagem. Com isso a aprendizagem híbrida vem ganhando forças visto que o número de plataformas educacionais está aumentando, desta forma oferecendo uma facilidade no acesso aos elementos multimídias e tecnologias sofisticadas que são as novas tendências que influenciam diretamente no ensino dos alunos.

Neste sentido, nota-se uma crescente expansão do uso da tecnologia dentro das escolas, apresentando dificuldades no início da sua implementação hoje é de grande valia para a educação. A sua influência fez com que as escolas trouxessem novas formas de ensino, equipando-se de recursos tecnológicos como forma de atrair os alunos envolvendo a aprendizagem e o mundo virtual, trazendo um novo desafio para os professores de como introduzir esses recursos nos ensinamentos dentro de sala de aula.

De acordo com Serafim e Souza (2011), espera-se que as escolas através de um novo olhar consigam se adaptar ao uso dessas tecnologias com o intuito de sobreviver no meio educacional, e nessa perspectiva afirmam que é essencial que os professores aproveitem os ensinamentos advindos das tecnologias da informação e comunicação para uma implementação em suas práticas pedagógicas. Ainda completa que é de extrema importância os educadores trabalharem juntamente com essas ferramentas em torno de um só objetivo de proporcionar motivação e aprendizagem.

Com base nessa afirmação, nos últimos anos o uso de Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem – AVEA está tornando-se cada vez mais presente no ambiente acadêmico como uma opção de tecnologia para oferecer um apoio ao

processo de ensino-aprendizagem. As ferramentas de tecnologia da informação e comunicação juntamente com o Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem - AVEA possibilita uma interação maior entre aluno e professor no processo de aprendizagem em aula.

O desenvolvimento da Educação a Distância – EaD juntamente com o AVEA comprova que existe um espaço para utilização de novas práticas pedagógicas. A comunicação que ocorre de forma multidirecional entre aluno e professor vinculada ao AVEA que promove uma interação e comunicação maior faz com que se promova uma aprendizagem saindo de um processo de ensino sistemático e formal (BORTOLATO, 2016).

Com o passar dos anos a EaD vem fortalecendo o processo de ensino-aprendizagem através do uso de tecnologias. De acordo com Moore e Kearsley (2005), a utilização de ferramentas tecnológicas permitiu o avanço do processo de conhecimento, tendo como mediador os recursos tecnológicos para a criação, disponibilização e interação entre alunos e professores.

Neste contexto, o AVEA da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) possui diversas ferramentas interessantes quanto ao seu uso. Uma ferramenta interessante é a introdução de jogo para utilização como forma de exercício. Com isso uma das formas mais interessantes de unir a educação e a tecnologia é através da utilização de jogos online como forma de aprimoramento dos conteúdos. Visto que os jogos estão entre os educandos, trazer essa prática para dentro de sala com uma perspectiva educacional é uma nova forma de motivação e de repassar a aprendizagem de uma forma dinâmica e como forma de reforçar os conteúdos utilizados em sala.

O contato com os jogos potencializa habilidades que são essenciais para o processo de ensino aprendizagem, visto que a atenção, criatividade, o raciocínio lógico, a visão estratégica são elementos que possivelmente serão desenvolvidos na utilização dos jogos, pois viver situações de conflitos nos jogos contribui para a formação profissional dos estudantes. Com isso, o uso dos jogos é uma maneira de promover a aprendizagem dinâmica e interativa afim de desafiar as capacidades cognitivas dos educandos (ALVES, 2009).

Prensky (2001), completa que os jogos têm um grande poder, o poder de prender a atenção dos alunos, e a força dos jogos vai além desse sentido, pois ainda

sim tem a capacidade de ensinar. Afirma que a utilização da metodologia certa em seu uso pode ser uma grande motivação com o intuito de ajudar os educandos a aprenderem, pois, os jogos estimulam o raciocínio lógico dos alunos possibilitando a criação de novos métodos de aprendizagem com base nas abordagens utilizadas.

Com isso, a utilização do *software* Hot Potatoes oferece atividades divertidas tornando o processo de ensino aprendizagem mais atrativas, fazendo com que facilite o processo de absorver o conhecimento discutido em sala de aula e fazendo com que o aluno se torne um sujeito ativo, pois tem a possibilidade participar no processo de construção e de criação das atividades (DIELLO; MOZZAQUATRO, 2011).

Contudo, introduzir jogos na matéria de educação a distância é uma nova experiência visando ter resultados satisfatórios e como forma de reforçar as teorias de utilização das novas tecnologias, agregando novos ensinamentos baseados em um método de ensino pouco utilizado pelos educadores.

Então, a proposta consiste em utilizar o *software* hot potatoes ¹para reforçar os conteúdos trabalhados em sala, visando enfatizar a importância da utilização dos jogos em sala de aula, como forma de melhorar o desenvolvimento do aluno e atuando na sua participação em sala.

1.1 Justificativa

Com o avanço tecnológico, o uso de ferramentas online facilitou a vida em todos os aspectos, mas não apenas em atividades do dia a dia, a introdução dessa tecnologia na educação vem ganhando forças principalmente no que diz respeito a educação a distância com o intuito de facilitar a vida de muitos estudantes.

A tecnologia é o método que causou maior impacto na educação, visto que a internet criou uma fonte de muita importância para educadores e educandos e a

¹ Software Hot Potatoes: Software de autoria que pode ser usado para qualquer projeto, contando com seis aplicativos permitindo a criação de exercícios interativos múltipla escolha, resposta curta, sentenças, palavras cruzadas, ordenação e de preenchimento de lacunas. No decorrer do trabalho será utilizado o termo genérico "Software de autoria" como sinônimo de hot potatoes. Fonte: <https://hotpot.uvic.ca/index.php>

mesma proporciona uma forma ágil e rápida para distribuir cursos, aulas e programas de formação (SIMÃO NETO, 2010).

De acordo com Alarcon e Spanhol (2015), as vantagens centradas no uso das tecnologias educacionais fazem com que a educação a distância possa desenvolver diversas variedades de recursos como aulas ao vivo, vídeos interativos, arquivos multimídias entre outras e sendo acessível por diversos dispositivos móveis, computadores, entre outros.

Os ambientes virtuais de ensino e aprendizagem são programas que foram desenvolvidos para auxiliar na aprendizagem online. Dentro desses ambientes se tem uma vasta gama de ferramentas para dar suporte nos ensinamentos e em atividades digitais (SIMÃO NETO, 2010).

Conforme Bortolato (2016), os ambientes virtuais viabilizam novas formas de transportar através das conexões, de comunicação e na utilização de recursos midiáticos para possibilitar a construção do conhecimento. Uma dessas formas de transposição seria através da utilização do ambiente com *plugin*² educacional como forma de repassar os conteúdos ensinados de uma forma diferente.

Seguindo esse raciocínio, uma forma de ampliar esse potencial é a utilização de jogos online como forma de mesclar o mundo virtual com o real e fazer com que o professor se aproxime desse “mundo” e entenda mais os educandos para assim modificar sua didática a fim de expandir suas habilidades criando novas maneiras de repassar o conteúdo.

Um dos papéis que podem ser desempenhados pela utilização dos jogos digitais é de repassar os conteúdos que mesmo não sendo motivadores precisam ser aprendidos. Não só nesse sentido, mas os jogos são uma forma de construir desafios de modo a mexer com todas as habilidades dos alunos melhorando e criando novos pensamentos (PRENSKY, 2001).

Nesse contexto, os jogos vêm se destacando em todos os níveis da educação como forma de complementar os estudos. Prensky (2001), completa que

² Plugin: Plugin ou módulo de extensão é um programa de computador usado para adicionar funções a outros programas maiores, provendo alguma funcionalidade especial ou específica. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Plug-in>

se tratando do ensino superior, as utilizações desses jogos são feitas de forma isolada por professores sem ter um apoio maior.

Com isso o *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment - Moodle*³ apresenta uma ferramenta que permite a introdução de atividades conhecidas como Hot Potatoes. Parreira Junior, Franco Neto e Costa (2009) conceituam que esse *software* de autoria ⁴, permite que o professor tenha uma ferramenta a mais para auxiliar no reforço do ensino visto que através desse programa se pode manipular dados e desenvolver novas atividades com o intuito de construir o conhecimento de uma maneira diferenciada.

A utilização do Hot Potatoes nas aulas de acordo com Kruger e Silva (2014) faz com que os professores adquiram uma nova aprendizagem e um método avaliativo que detém resultados imediatos das metodologias aplicadas em sala. O seu uso apresenta uma nova forma para o educador mudar sua metodologia quando necessário e aplicar atividades diferentes em determinados conteúdos apresentados em sala.

A inserção das TICs no âmbito escolar proporciona aos educandos construir seus conhecimentos a partir da comunicação e interação com o mundo tecnológico recheado de diversidades, no qual não há limites físicos e culturais e a troca de conhecimento e experiência acontece de forma intensa (OLIVEIRA; MOURA, 2015).

Então, dessa maneira os recursos de informação e comunicação dão impulso aos recursos dinâmicos da educação. Através do seu uso pelos alunos proporcionar estímulos e o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas dentro e fora do ambiente escolar (OLIVEIRA; MOURA, 2015).

³ Moodle ou Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment: programa de apoio à aprendizagem, executado num ambiente virtual de ensino e aprendizagem. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Moodle>

⁴ Software de Autoria: programa equipado com diversas ferramentas de multimídia que permitem o desenvolvimento de uma variedade de atividades alternativas que podem estimular o desenvolvimento cognitivo, a linguagem e a autonomia dos usuários. Fonte: <http://educacao-e-tecnologias.blogspot.com/2010/09/software-de-autoria.html>

Com isso, Pereira (2018) completa que a aplicação dos recursos tecnológicos na educação facilita o processo didático, buscando melhorias significativas através de indicadores de desempenho como forma de identificar a eficiência das tecnologias empregadas.

Contudo Garutti e Ferreira (2015) acreditam que “As TICs [...], Devem ser utilizadas de forma criativa e crítica, [...], tornando a prática pedagógica mais dinâmica, rica e contextualizada.”

A pesquisa foi realizada utilizando métodos de EaD juntamente com ferramentas de apoio do Moodle para a aplicação das atividades (atividades criadas a partir de artigos disponíveis). As atividades foram criadas a partir do *plugin* que o AVEA possui, e de forma presencial ocorreu a explicação de como funcionaria a realização das mesmas.

Destaca-se que esse trabalho não realiza um estudo sobre a introdução de jogos online ou criação de jogos para utilizar na educação a distância, mas sim a utilização de um *software* de autoria para criar atividades através dos conteúdos oferecidos em sala de aula como forma reforçar a aprendizagem através de uma metodologia diferenciada.

A pesquisa realizada busca como resultado comprovar que o uso de jogos em sala de aula melhora o desempenho do aluno e o aproxima mais dos conteúdos propostos em sala, assim como ser visto como uma forma de melhorar o processo de compreensão dos conteúdos em sala.

1.2 Problema de pesquisa

Nesse contexto surge o problema de pesquisa do trabalho apresentado: “O Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem conjugado com o *software* de autoria, pode auxiliar no processo de compreensão e assimilação dos artigos apresentados em sala?”

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

O principal objetivo desse trabalho é analisar o uso do software de autoria hot potatoes como ferramenta auxiliar em uma disciplina ead.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Utilizar o *software* de autoria para elaboração de exercícios nas disciplinas;
- Aplicar atividades utilizando as ferramentas nas disciplinas de EaD;
- Verificar a eficácia e eficiência dos recursos do hot potatoes, através do formulário do próprio Moodle, para coletar os dados com as turmas.

1.4 Organizações do documento

O trabalho está dividido em sete capítulos. O primeiro capítulo apresenta a introdução da problemática, justificativa, problema da pesquisa, objetivos gerais e específicos, assim como a organização do documento.

O segundo capítulo é composto pelo referencial teórico da pesquisa. Ele apresenta estudo sobre: A história da educação à distância conceituando como começou e foi se desenvolvendo. Na segunda etapa a contextualização dos ambientes virtuais de aprendizagem sua origem e utilização e o ambiente utilizado pela UFSC, o Moodle, assim como sua história e conceito. Na terceira etapa, tem-se a abordagem sobre a utilização dos jogos online na educação à distância, bem como as vantagens no seu uso. Na quarta etapa, é discutido sobre o Hot Potatoes um *software* de autoria que é utilizado para a criação de pequenos jogos para a utilização em sala e explicando suas funcionalidades.

No terceiro capítulo, tem-se a metodologia utilizada para a realização da pesquisa, descrevendo os procedimentos metodológicos para o desenvolvimento da mesma.

O desenvolvimento da pesquisa está no quarto capítulo, que descreve o estudo de caso realizado, abrangendo todas as etapas de execução do roteiro elaborado aos alunos.

O quinto capítulo é composto pelos resultados da pesquisa, assim como a apresentação e análise dos dados coletados das duas turmas.

O sexto e sétimo capítulos são formados pelas considerações finais e sugestões para trabalhos futuros.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Utilizações de tecnologias na educação

O crescente uso de tecnologias na educação vem conquistando espaço nas escolas e universidades. Alarcon e Spanhol (2015), afirmam que a utilização de diversas mídias proporciona formas de comunicação e interatividade dos alunos distantes, proporcionadas através da utilização dos AVEAs, que servem para facilitar e promover a aprendizagem.

De acordo com Pereira (2007), diante do uso assíduo da informática pelas pessoas visto que seu uso está em diversas realidades realizadas pelo homem, o uso dessas tecnologias na educação nas atividades realizadas em sala pode ser uma questão de sobrevivência para os professores.

A utilização de teorias e práticas associadas a utilização da informática na educação repercute em nível mundial, pois as mídias e ferramentas digitais oferecem novas formas de renovar as interações, criações, informação e colaboração, fazendo com que se torne totalmente diferente dos estudos tradicionalmente realizados através de escritas e materiais impressos (SOUSA; MIOTA; CARVALHO, 2011).

Nesse sentido, a utilização dos AVEAs como forma de interação entre os alunos e os professores ganha força visto que a construção do conhecimento ocorre diante da concepção dos ambientes de aprendizagem, com isso destaca-se uma aprendizagem construtivista em que o aluno tem papel ativo na construção do próprio conhecimento (PEREIRA, 2007).

Diante de todas essas ferramentas tecnológicas utilizadas na educação como forma de melhorar os métodos de ensino, a utilização de jogos é um meio importante para fazer com que se tenha atenção do aluno através dos jogos onde o mesmo aprende com seus erros e acertos.

Savi e Ulbricht (2008) acreditam que utilizar jogos educacionais pode unir práticas educativas com recursos multimídias em ambientes de diversão, com o objetivo de estimular e enriquecer as práticas de ensino aprendizagem, trazendo para dentro da sala novas formas de repassar os conteúdos que por diversas vezes são maçantes quando vistos em sala apenas através de mídias tradicionais.

Mattar (2010) enfatiza que empregar jogos na educação pode-se ter diversos fatores benéficos em com destaque nas aras afetivas, sociais, culturais e cognitivas fazendo com que os alunos aprendam em um ambiente cotidiano a lidar com regras e emoções.

Contudo a utilização de tecnologias na educação é um método diferenciado de aproximar educadores e educandos que através da EaD e de ferramentas que tem no AVEA possam se comunicar através de troca de mensagens em fóruns ou de forma particular e com isso se tem uma forma diferenciada de aplicar o conhecimento.

2.1.1 Educação a Distância História - Conceito

De acordo com Nunes (2009), considerada a principal inovação na área da educação já ocorrida, a EaD foi se desenvolvendo em diversos lugares e ganhando espaço, apresentando uma qualidade e eficiência bem alta. O seu uso foi abrindo oportunidades educacionais para grande quantidade de pessoas não importando a distância em que elas estivessem quebrando barreiras físicas, dando liberdade e flexibilidade.

Moore e Kearsley (2005), afirmam que a EaD iniciou em 1880, onde as pessoas poderiam estudar de casa ou no trabalho através de serviços postais que gerou uma grande expansão por ser uma atividade barata e confiável. Nesse contexto a primeira escola de educação superior a conceder diplomas e graus de bacharel foi a Chautauqua College e assim foi se expandindo por todo mundo, com o objetivo de oferecer educação a todos que não poderiam se beneficiar delas.

O marco mais importante na história da EaD foi a fundação da Open University na Inglaterra. Considera como principal referência na área, ela é uma universidade aberta que estabelece um padrão de qualidade que contribuiu muito para superar o preconceito da modalidade a distância e colocou a EaD como uma das alternativas mais viáveis para a ampliar o acesso à educação (SIMÃO NETO, 2010).

A EaD surgiu no século passado com o desenvolvimento dos meios de transportes e comunicação, onde a confiança permitiu o aparecimento dos primeiros ensinos e formações por correspondência (PETERS, 1983 apud BELLONI, 1999).

Simão Neto (2010), de acordo com o Ministério da Educação no Decreto-Lei 2.494 de 1998 “Segundo o MEC a educação a distância seria uma forma de ensino

que possibilita a autoaprendizagem, com mediação de recursos didáticos sistematicamente organizados [...]”.

Historicamente a EaD utilizou-se de diversas mídias para proporcionar maior interatividade e comunicação aos alunos, utilizando mídia impressa, rádio, tv, vídeo conferencia e mais recentemente o uso dos atuais AVEAs (HAGUENAUER, 2011 apud ALARCON; SPANHOL, 2015).

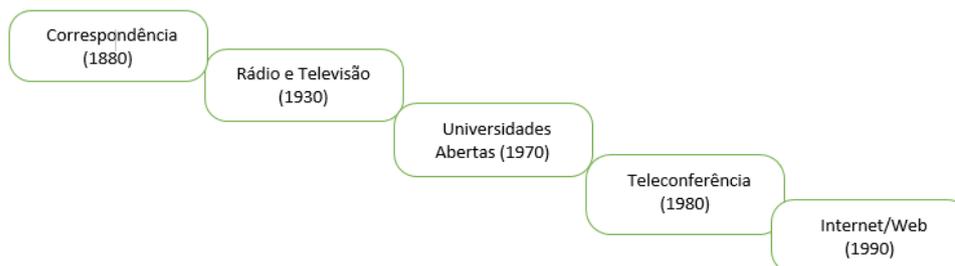
Na visão de Moore e Kearsley (2005), EaD é o aprendizado que ocorre fora do local do ensino, exigindo técnicas novas para a criação do curso e de instrução, comunicação utilizando várias tecnologias e muita disposição organizacional e administrativas especiais.

Contudo, atualmente um curso a distância não é mais um curso unidirecional, onde o aluno recebia livros e textos com o pensamento que o mesmo já sabia estudar sozinho. Hoje se tem muitos recursos que são utilizados para alcançar esse êxito, o desenvolvimento de materiais de alta qualidade para ensinar e estudar, assim como acompanhados de vídeos, áudios transmitidos por rádio e televisão e a assistência de tutores estabelecendo relações com os alunos para desenvolver novos métodos de ensino (NUNES, 2009).

2.1.2 Educação a Distância e suas evoluções

A Educação a Distância tem avançado gradativamente, a sua história começa desde os primórdios utilizando correspondência como forma de comunicação até os dias atuais com o uso de internet e de ferramentas moveis para acesso ao ensino, quebrando barreiras físicas e disseminando a educação. Com isso Moore e Kearsley (2005) determinam que a EaD passou por cinco gerações até chegar na atual geração.

Figura 1 - Cinco gerações EaD



Fonte: Adaptado de Moore e Kearsley (2005).

Analisando a figura 1, nota-se que tudo se iniciou através dos serviços postais. De acordo com Moore e Kearsley (2005), foi a partir daqui que iniciou a difusão da educação a distância, um meio seguro e barato que levava estudo a todas as pessoas que desejassem estudar em casa ou no trabalho como forma de adquirir novos conhecimentos e ter alguma formação.

A segunda geração é marcada pela difusão do rádio e da televisão. Na visão de Moore e Kearsley (2005), o uso do rádio foi interessante no começo, mas por fim não atendeu as expectativas, falta de preparo dos professores fez com que o uso desse recurso para a educação não fosse levado a sério.

Seguindo a visão de Moore e Kearsley (2005), a introdução dos cursos através da televisão fez muito sucesso, houve grandes investimentos na área com a criação de telecursos, com programas fechados de ensino, criações de leis de incentivo fazendo com que diversas pessoas conseguissem estudar a qualquer distância e fazendo com que a modalidade EaD alcançasse novos rumos.

Vale lembrar que para Uriarte (2003), as mídias mais importantes dessa época foram rádio, televisão, fitas de áudio e conferência por telefone.

A terceira geração é representada por mudanças muito significativas na EaD.

Nessa geração é marcada pelo projeto AIM (Projeto de Mídia de Instrução Articulada), que tinha como principal objetivo reunir várias tecnologias de comunicação com o propósito de oferecer um ensino de alta qualidade e com custo reduzido a alunos não universitários.

Moore e Kearsley (2005), completam que o AIM representou um marco histórico na história da EaD, pois foi o primeiro teste da ideia da EaD como um sistema total, assim como fosse possível dividir as funções dos professores e depois agrupadas com o intuito de melhorar o ensino e também tendo como outro principal objetivo que os alunos se auto orientassem.

Chegando na quarta geração, é caracterizada pelo uso de mecanismos mais “tecnológicos” para a época em que se trata, se utilizando muito da audioconferência. Até esse ponto a comunicação que era feito através de correspondência, televisão e rádio que permitia apenas que o aluno ouvisse, foi trocada por um método que permitia ao aluno dar uma resposta aos instrutores de forma imediata, interagindo com eles em tempo real e de locais diferentes (MOORE; KEARSLEY, 2005).

Não só a audioconferência, mas a utilização de satélites foi outro fator que impulsionou muito a comunicação. A sua utilização expandiu a EaD através da televisão comercial, vídeo interativo e videoconferência nos dois sentidos, não apenas isso mas criou uma nova forma de videoconferência (MOORE; KEARSLEY, 2005).

Por fim, mas não menos importante a quinta geração (Geração atual), é marcada pelo uso da internet, redes de computadores e aulas virtuais. Nesse contexto se encaixa a utilização de ambientes virtuais de aprendizagem, a utilização da internet para acesso a diversos documentos por computadores diferentes, a utilização de *software* e sistemas operacionais. Todos esses métodos criados durante a quinta geração estão ligados a redes de computadores e serviram de impulso para uma nova forma de ensino aprendizagem (MOORE; KEARSLEY, 2005).

Moore e Kearsley (2005), considera que o surgimento da internet foi o maior avanço tecnológico na EaD, pois quase todos os programas de educação a distância possuem presença on-line, notando que em algumas instituições o aprendizado online tem substituído os telecursos e os cursos por vídeo interativo.

De acordo com as tendências evidenciadas na pesquisa Horizon Report (ADAMS BECKER et al., 2017), destaca os principais motivos que fazem com que se adotem novas tecnologias no ensino superior:

- O avanço da cultura de inovação: As universidades tornaram-se um veículo para impulsionar a inovação, com isso encorajou os alunos e professores a explorar novas ideias e encontrar maneiras de replica-las, porém para isso acontecer os mesmos tem que estar equipados com as ferramentas certas para ir rumo ao progresso, não só os educandos e educadores, mas também a universidade que tem que ser capaz de mudar seus métodos de avaliação quando necessários afim de eliminar barreiras que impedem o desenvolvimento.
- Crescimento de interesse na medição da aprendizagem: Essa tendência está associada ao fato de medir, avaliar, documentar a preparação acadêmica, a aquisição de habilidades dos professores como forma de saber quais são as habilidades necessárias para dominar os tópicos ensinados. Isso só é possível pois a evolução da educação online associada ao aprendizado móvel e se unindo aos ambientes de aprendizado consegue-se obter dados

para saber quais as ações dos alunos contribuem para seu progresso e avanço no aprendizado.

- Redesenho de espaços de aprendizagem: Conforme as universidades vão mudando suas estratégias para acomodar uma aprendizagem mais ativa nas aulas, os espaços físicos estão se moldando conforme a necessidade. O novo design educacional ajuda a sustentar interações através de atividades, dando ênfase a maior flexibilidade e mobilidade quanto ao uso de dispositivos, com isso as salas vão adquirindo cada vez mais aparelhos tecnológicos para promover mais interações entre alunos e professores.
- Projetos híbridos de aprendizagem: Nos últimos anos a aprendizagem online vem se alternando com a aprendizagem presencial, com base nos melhores métodos entre essas duas formas, a aprendizagem híbrida está ganhando espaço nas universidades pois a flexibilidade e a facilidade quanto a integração com elementos multimídias e tecnologias sofisticadas estão influenciando os alunos. Pois através deste tipo de aprendizagem estimula o pensamento criativo, estudo independente e a capacidade do aluno a se adaptar a novas experiências.
- Aprendizagem colaborativa: Como o próprio nome já diz se refere ao trabalho conjunto entre educadores e educandos baseando-se na perspectiva que a aprendizagem é um construtor social. Nesse sentido essa abordagem está ligada a quatro princípios, posição central do aluno, ênfase na interação, o trabalho em grupo e o desenvolvimento de soluções para os problemas. Entre os diversos benefícios apresentados quando a sua aplicabilidade, destaca-se a evolução no desempenho do aluno e reforça abertura do aluno para que o mesmo possa expor suas ideias, essa troca de informações também pode ser feita de forma online nos quais as ideias podem ser trocadas através de serviços baseados em nuvem aonde a conectividade é constante e a troca de informações e criação de espaços para realização de trabalhos é feita a todo o momento.

Diante disso nota-se que a educação a distância está sempre em evolução, com o objetivo de se aprimorar cada vez mais tornando o aprendizado mais constante e tendo como objetivo o desempenho do aluno dentro e fora da sala de aula.

2.1.3 Educação a Distância no Brasil

Não muito diferente de como aconteceu em todo mundo, a EaD no Brasil é marcada por sucessos e por problemas também. Na década de 1900 já circulava jornais no Rio de Janeiro oferecendo cursos profissionalizantes por correspondências, tudo ocorria através de uma filial norte-americana que oferecia cursos voltados a pessoas que buscavam empregos nas áreas de comércio e serviços (ALVES, 2009).

No Brasil encontrava-se um ciclo intenso de inovações nas formas de ensinar e aprender. Com isso o país abriu os olhos com a possibilidade de fortalecer o ensino superior utilizando metodologias e tecnologias avançadas de comunicação e informação e reconhecidas como Educação a Distância (FIUZA; LEMOS, 2017).

Muito utilizada e incentivada no seu início a TV educativa, foi ganhando espaços através de leis e incentivos onde todas as emissoras teriam que ter um programa educativo, com isso à tv brasileira foi dando espaço a canais com programação variadas sobre cultura e educação, foi um importante difusor de conhecimento (ALVES, 2009).

De acordo com Alves (2009), na década de 1970 chega ao Brasil os computadores, instrumentos caros que ao longo dos anos se tornaram baratos e ficaram acessíveis a população. A utilização dos computadores em conjunto com o importante meio de comunicação a Internet, ajudou a consolidar o ensino a distância para todo o sistema educativo brasileiro, assim fazendo com que muitas pessoas pudessem estudar quebrando barreiras físicas dentro do próprio país.

Como em todos os lugares no Brasil não foi diferente, a educação a distância chegou em todas as formas possíveis e foi evoluindo e conquistando espaço, nota-se que com a chegada da internet, a criação de sites, ambientes virtuais de aprendizagem, criação de vídeo aulas, facilidade na troca de informações entre alunos e professores, todas esses mecanismos de alguma forma ajudam muito no desenvolvimento desse método de ensino que está se disseminando por todo o mundo.

2.2 Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA): um papel fundamental na educação

2.2.1 A origem dos AVEA'S

Com o avanço das tecnologias, os métodos de ensino foram se modificando, assim a introdução de ferramentas para auxílio nos estudos foi se tornando cada vez mais comum. Seguindo esse raciocínio, os ambientes virtuais de ensino e aprendizagem (AVEA), como o próprio nome já diz é um “ambiente” que propõe a construção do conhecimento dos alunos, através da disponibilidade de diversos materiais com o intuito de prover o ensino de uma forma não presencial.

De acordo com Pereira (2007, p. 4-5) “[...], os AVEAs consistem em mídias que utilizam o ciberespaço¹ para veicular conteúdo e permitir interação entre os atores do processo educativo.”

Um ambiente virtual de aprendizagem é visto como uma plataforma para facilitar a aprendizagem on-line, e dentro desse ambiente conta-se com diversas ferramentas usados para dar suporte na criação das aulas e também quanto ao desenvolvimento de atividades virtuais (SIMÃO NETO, 2010).

Lacerda (2013) acredita que um AVEA é um espaço virtual composto por diversas ferramentas e recursos que tem a capacidade de promover e ampliar as relações entre alunos, professores e conteúdo, com o objetivo de potencializar a construção do conhecimento, redimensionar a prática docente e promover melhorias na aprendizagem.

A utilização dessa plataforma visa aproximar mais ainda o aluno e o professor não importando a distância, mas visando tirar dúvidas oferecendo os mais variados conteúdos com o intuito de sair de uma educação dependente para a educação mais independente, como forma de expandir o conhecimento do mesmo quebrando qualquer barreira física.

Alarcon e Spanhol (2015) acreditam que um ambiente virtual de aprendizagem se transformou num espaço em que a reconfiguração está disponível em novas e diversas oportunidades educacionais.

Um bom ambiente virtual de aprendizagem permite que professores e monitores disponibilizem para os alunos todos os componentes necessários para o estudo online. Componentes como materiais didáticos, ferramentas para comunicação e interação, orientação, suporte, compartilhamento de informações,

fóruns de discussão, avaliação e todos aqueles recursos que de alguma forma permitem a interação e socialização na *web 2.0*² (SIMÃO NETO, 2010).

Toktov (2003 apud LACERDA, 2013) completa que a utilização dessas ferramentas auxiliaram na evolução dos AVEAs nas seguintes gerações de acordo com a figura 2:

Figura 2 – Esquema representando a evolução de um AVEA.

1ª Geração	2ª Geração	3ª Geração
Fórum de Discussão	Gerenciamaneto de bases de dados	Intercâmbio de materiais de aprendizagem
E-mails	Processo de aprendizagem estruturado	Sistema de busca inteligente
Interação e Colaboração em grupo	Materiais ligados a uma home page	Troca de mensagens síncronas e assíncronas

Fonte: Adaptado de Lacerda (2013).

O termo AVEA deve ser usado para descrever um programa baseado em um servidor e modelado para gerenciar e administrar as formas como se repassa a aprendizagem, através de disponibilizar os conteúdos, acompanhar os estudantes, avaliar os processos de ensino, controlar acesso, controlar o tempo, a comunicação entre outros (MILLIGAN, 1999 apud PEREIRA, 2007).

O AVEA e um ambiente que gerencia e monitora o desempenho dos alunos de forma individual, sendo uma ponte para a construção do conhecimento do mesmo. Nessas condições, seu desenvolvimento é todo baseado nas melhores formas de atender as necessidades dos usuários a fim de que os mesmos atinjam seus objetivos ao usar a ferramenta.

De acordo com Sabbatini (2007 apud FRANÇA, 2014), os AVEAs possuem diversos recursos que possibilitam a interação, instrução e avaliação conforme o quadro (1) abaixo:

Quadro 1 - Recursos AVEAs

Material instrucional: materiais e atividades	Instrumentos de interação	Instrumentos de avaliação
<ul style="list-style-type: none"> • Páginas simples de texto; • Páginas em HTML; • Acesso a arquivos em qualquer formato (PDF, áudio, flash e vídeo); • Acesso a pastas e arquivos no servidor; • Rótulos; • Livros online; • Livros off-line; • Wikis; • Glossários; • Perguntas frequentes; 	<ul style="list-style-type: none"> • Chat (bate papo); • Fórum de discussão; • Diários; 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionários de avaliação; • Tarefa: situações ou problemas; • Casos clínicos;

Fonte: Adaptado de França (2014).

Contudo o processo educacional contido nos ambientes virtuais de aprendizagem promove uma aprendizagem flexível e participativa voltando para um ensino que ultrapassa as barreiras das salas de aula. Esse tipo de aprendizagem envolve uma união entre educadores e educandos e de certa forma uma intensa interação entre ambos nos ambientes virtuais de estudo (FALCÃO; RANGEL, 2013).

Então, Haddad (2013), completa que os ambientes virtuais de aprendizagem têm como principal característica a união de diferentes mídias, linguagens e recursos de mídias sociais, com isso apresentam informações de forma organizada para que esses conteúdos sejam repassados com a finalidade de construir o conhecimento através da interação desses conhecimentos.

Simão Neto (2010) diz que a um recurso muito importante para a educação a distância (EaD) via internet, é um sistema de gerenciamento e controle chamado de Learning Management System (LMS), com o objetivo de acompanhar todo o percurso do aluno desde a matrícula até a avaliação final, e também gerenciar, planejar e disponibilizar os processos de ensino aprendizagem em todas as etapas. Com tudo, com diversas mudanças e melhorias, se tem um cenário com combinações entre

AVEAs e LMS o chamado Integrated Learning Management System (ILMS) integrando as duas coisas e ficando cada vez mais sofisticado.

A utilização de AVEAs disponibiliza aos professores uma forma de dar um grande passo como forma de suporte nas aulas presenciais. Pois através do seu uso os professores podem criar suas aulas no ambiente virtual introduzindo os materiais didáticos no mesmo e com isso os alunos podem acessar esse material a qualquer distância e qualquer horário, sem ficar preso a barreiras (PEREIRA, 2007).

2.2.2 Moodle

O Moodle é um ambiente virtual de aprendizagem, que trabalha com uma aprendizagem dinâmica com um objetivo de permitir que processos de ensino-aprendizagem ocorram pela interação, pelo processo de construção/reconstrução do conhecimento. Foi desenvolvido em 1999 por Martin Dougiamas na *Curtin University of technology*, em Perth, na Austrália (SILVA, 2011).

Para Dougiamas (MOODLE, 2018a), o Moodle foi criado com o intuito de potencializar a educação baseada na internet, visto que os ambientes que existiam na época eram fechados e o mesmo queria criar algo aberto ao público para ajudar a aprimorar suas habilidades tecnológicas nos ambientes de estudo online.

Ainda de acordo com Dougiamas (MOODLE, 2018b), a criação desse ambiente virtual de aprendizagem foi elaborada com base em quatro conceitos que foram determinantes para Dougiamas:

- **Construtivismo:** Nesse caso as pessoas constroem seu conhecimento de acordo com sua interação com o ambiente. Neste conceito tudo que é lido, visto, sentido, escutado e tocado se torna uma nova experiência e dentro da mente se tornara um novo conhecimento que será transportado consigo. Com isso se tem a construção de um banco de memórias utilizado para absorver e repassar informações.
- **Construcionismo:** Parte de um ponto onde a aprendizagem é efetiva a partir do momento que se constrói algo para outras pessoas utilizarem como experiência. Um exemplo claro é quando se tem que apresentar algo, com isso através de investigações terá uma compreensão mais efetiva e mais elaborada sobre o assunto.

- **Construtivismo Social:** Neste conceito, os indivíduos constroem informações e elementos uns para os outros criando um grupo social e com isso compartilhando objetos e conceitos e seus significados. Um exemplo é a utilização de fóruns online para discussão de artigos e atividades, onde os alunos trocam informações criando um grupo de discussão.
- **Comportamento conectado e separado:** Essa ideia se utiliza de um princípio onde o comportamento separado se trata de defesa de uma ideia usando lógica e conceitos para encontrar furo nas ideias de outra pessoa. Comportamento conectado é quando o indivíduo aceita escutar as ideias e entender o ponto vista do outro. Quando indivíduo é capaz de mesclar os dois tipos de comportamento de acordo com a situação é conhecido como comportamento construído. Contudo esse tipo de comportamento é essencial num grupo de aprendizagem, pois promove reflexões e discussões sobre um determinado tema.

De acordo com Bortolato (2016), na UFSC o Moodle é utilizado desde 2007 em matérias de EaD. Em 2009 foi disponibilizado para auxílio dos cursos presenciais, operando de forma síncrona com os sistemas acadêmicos (Controle Acadêmico da Graduação – CAGR, Controle Acadêmico da Pós-Graduação – CAPG e Sistema Acadêmico do Colégio de Aplicação – CAPL) que operam na faculdade. O Moodle iniciou na versão 1.9 e atualmente está na versão 3.0, sendo que grande parte das atualizações não são visíveis e não causam grandes mudanças.

Figura 3 - Interface de acesso Moodle

The screenshot shows the Moodle UFSC interface. At the top, there is a dark blue header with the UFSC logo and the text 'Moodle UFSC' and 'Você ainda não se identificou. (Acessar)'. Below the header is a light blue banner with the text 'Acessar o Moodle UFSC - Apoio aos Cursos Presenciais'. Underneath the banner are five white boxes, each with an icon and text:

- Perguntas frequentes:** Veja respostas para as dúvidas frequentes.
- Tutoriais:** Aprenda mais sobre o Moodle e como nele realizar algumas tarefas.
- Suporte a usuários:** Saiba onde obter ajuda.
- Políticas de USO:** Conheça o propósito deste ambiente e as responsabilidades dos usuários.
- Cursos livres:** Cursos de acesso livre a visitantes (apenas para visualização).

At the bottom of the interface, there is a small note: ':: Este é o Moodle UFSC - Apoio aos Cursos Presenciais. Consulte a lista de implantações de Moodle da UFSC para ver outras opções.'

Silva (2011) destaca que as funcionalidades mais importantes do Moodle são:

- Livro: Possibilita a construção de um conteúdo contínuo para substituir *softwares* de edição.
- Criar página *web*: Sua criação possibilita a utilização de um recurso bem completo, pois possui formatações completas.
- Link a um arquivo ou site: Disponibiliza arquivos para serem abertos/baixados e links que apontam endereços na internet.
- Visualizar um diretório: Permite ao aluno visualizar a pasta onde os arquivos estão armazenados para uso.
- Usar pacote IMS: Plataforma responsável pelo controle de serviços multimídia que combina recursos em tempo real com recursos em não tempo real.
- Inserir Rótulo: Detém as mesmas propriedades e possibilidades do bloco HTML.

Contudo, o Moodle foi criado como opção de plataforma gratuita para aprendizagem online, referenciado como um *software* aberto que pode sofrer diversas modificações para melhorar seu uso, assim como adaptar para os tipos de disciplinas oferecidas e tudo isso sem custo algum, por ter tantas opções é considerada a ferramenta mais utilizada no mundo (LACERDA, 2013).

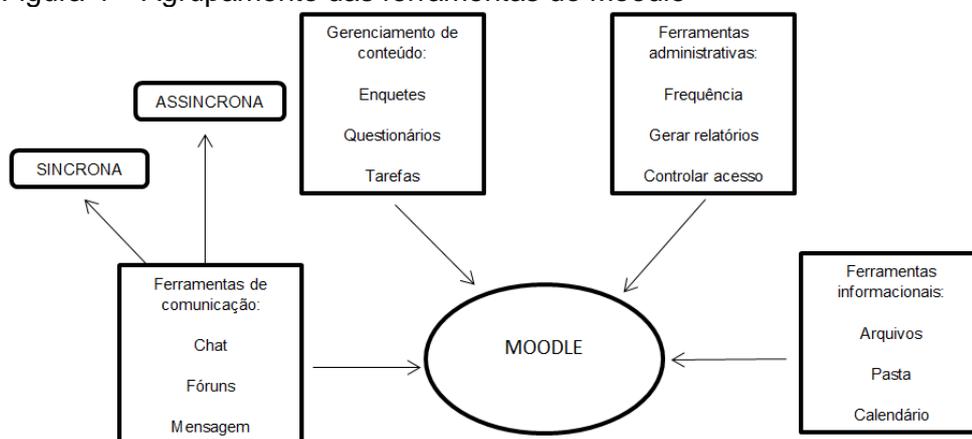
Na visão de Bortolato (2016), o Moodle é visto como uma plataforma educacional via Internet, que tenta potencializar a interação, comunicação e a avaliação entre professor e aluno, com o objetivo de mudar as práticas de ensino, melhorando, inovando e trazendo novos métodos de ensino aprendizagem.

Seguindo a visão de Bortolato (2016) O Moodle procura atender três eixos do ensino aprendizagem:

- Gerenciamento de conteúdo: organização de conteúdo a serem disponibilizados aos estudantes no contexto de disciplinas/turmas;
- Interação entre usuários: diversas ferramentas para interação com e entre estudantes e professores: fórum, bate-papo, mensagem instantânea, etc.
- Acompanhamento e avaliação: definição, recepção e avaliação de tarefas, questionários e enquetes.

Lacerda (2013), de acordo com a figura 4 agrupa as ferramentas e recursos existentes no Moodle da seguinte forma:

Figura 4 – Agrupamento das ferramentas do Moodle



Fonte: Adaptado de Lacerda (2013).

Por ser o mais utilizado no mundo, o Moodle considerado um grande dinamizador da aprendizagem apresenta diversas funcionalidades para a interação e interatividade, e com novas atualizações sempre apresenta novidades e melhorias significativas (SILVA, 2011).

Silva (2011) lista as funções mais comuns no Moodle:

- Base de dados: Permite a criação e busca de banco e dados sobre qualquer tópico, permitindo a inclusão de imagens, vídeos, links, textos entre outros.
- Chats: Atividade que permite a interação online e simultânea entre os participantes do curso, como forma de tirar dúvidas e se informar de ações que acontecem no curso.
- Fórum: Forma de instigar a discussão sobre diversos assuntos, ferramenta bem utilizada e também possibilidade de classificar mensagens.
- Glossário: Criação de termos relacionados ao conteúdo do trabalho no curso, permite inclusão de imagens, arquivos e links.
- Questionário: Proporciona uma grande variedade de exercícios e avaliações online, permitindo a criação de questões objetivas e dissertativas com a possibilidade de receber feedback sobre erros e acertos.
- Tarefas: Possibilita solicitar atividades que devem ser realizadas online ou off-line, assim pode se enviar imagens, textos, editar a resposta, envio da

resposta ao tutor para a correção. Porém, só aceita um envio por atividade, e conta com um tempo determinado para envio.

Por fim, a UFSC conta com uma importante ferramenta de ensino a distância que apresenta diversas funções que se usadas da forma correta fortalecem ainda mais o ensino presencial e a distância, fortalecendo os ensinamentos na sala e dando certa liberdade para os alunos fazerem as atividades aonde quer que estejam.

2.3 Hot Potatoes ferramenta de jogos educacionais

2.3.1 O uso dos jogos na Educação a Distância

Com o desenvolvimento de novas tecnologias e a crescente expansão da educação a distância, o desenvolvimento de jogos para auxiliar o professor no processo de ensino aprendizagem tem crescido gradativamente. Ensinar utilizando ferramentas tecnológicas a fim de tornar a aula mais dinâmica e prender a atenção do aluno é uma nova forma de repassar a aprendizagem.

De acordo com Prensky (2001), um ponto bem significativo sobre a aprendizagem baseada em jogos digitais é que não é mais tratada apenas como um reforço ou uma revisão para os estudos. Complementa que a utilização de jogos digitais pode desempenhar um papel importante na compreensão de estudos que não motivem os alunos, mas que precisam ser aprendidos.

Nessa perspectiva Tarouco, Konrath e Grando (2005, p. 3) afirmam que “O jogo deve ser inserido na prática de sala de aula de forma contextualizada, proporcionando a aprendizagem de forma lúdica, com a intervenção do professor e promovendo a interação entre alunos [...]”

Contudo as utilizações de jogos podem ser inseridas em projetos contextualizados, interdisciplinares e usados para resolução de problemas e reforços de aprendizagem. A utilização desses novos recursos acaba por modificar a dinâmica de ensino, as estratégias e comprometimento de alunos e professores, mas a vantagem da utilização dessas novas tecnologias auxilia na construção de um aprendizado construtivo e significativo, onde o aluno poderá aprender de forma mais dinâmica e motivadora (TAROUCO; KONRATH; GRANDO, 2005).

De uma forma mais explicativa, a aprendizagem baseada na utilização de jogos digitais é a união do conteúdo educacional e jogos de computadores, com isso é possível combinar diversos jogos com uma grande variedade de conteúdos educacionais atingindo resultados tão bons ou melhores que aqueles obtidos através de métodos tradicionais de ensino que são aplicados atualmente (PRENSKY, 2001).

Albuquerque (2000), completa que os professores que não gostam ou ainda não utilizam de recursos computacionais como os jogos em sala de aula com o intuito de intermediar a aprendizagem, perdem a oportunidade de obter mais um recurso que estimula o potencial criativo dos alunos.

Na visão de Prensky (2001), seguindo nesse ritmo de mudanças muitos professores irão mudar seu estilo de ensino de forma a utilizar a tecnologia e os jogos ao seu favor, e com isso, irão desempenhar papéis diferentes dos que exercem hoje, porém a algum tempo alguns já exercem esses papéis, os quais irão ser citados.

Um papel importante a ser desempenhado será o de motivador, um ótimo professor tentará fazer de tudo para motivar seus alunos, fará ao máximo para manter todos atentos a cada passo que der prendendo sua atenção, utilizando das ferramentas tecnológicas como uma importante chave (PRENSKY, 2001).

Outro papel é o de estruturador de conteúdo, uma boa estrutura juntamente com a utilização dos jogos para o ensino, irá ter uma efetiva aprendizagem dos alunos, pois estará unindo os conteúdos a tecnologia (PRENSKY, 2001).

Ser o facilitador no processo de aprendizagem baseado em jogos digitais é uma forma de ajudar os alunos a refletirem sobre o que eles estão aprendendo, de forma a eles prestarem atenção e de alguma forma quem sabe aplicar o que aprenderam em situações futuras (PRENSKY, 2001).

A utilização do tutor é o modelo mais eficiente para a aprendizagem, visto que os jogos são adaptados a dificuldade de cada aluno, e as respostas dadas por eles são de forma individuais, ter um acompanhamento de um tutor para perceber as dificuldades e ajudar a resolver é um papel fundamental (PRENSKY, 2001).

Por fim, um papel crucial para esse tipo de aprendizagem é o de produtor, utilizar ferramentas para a criação dos jogos baseado nos conteúdos aplicados em sala é um papel importante, pois analisar os gostos dos alunos e unir com os jogos com o intuito de fazer com que eles extraiam o máximo possível é uma tarefa difícil, mas observando o ritmo dos jogos lançados, observando quais são os mais jogados

e utilizando como base num futuro próximo a utilização será de alguma forma mais comum nas universidades e escolas pelo mundo (PRENSKY, 2001).

Contudo, ainda há muitos professores que tem medo de utilizar os jogos em sala de aula, com receio de não ter uma resposta positiva ou de demorar a alcançar os objetivos propostos, mas com o avanço das tecnologias muitos professores já abriram os olhos para esse novo método de ensino e passam a utilizar em sala de aula tendo resultados muito positivos. O que se pode esperar é que em alguns anos será normal utilizar ferramentas de criações de jogos como forma de fixar e de explicar os conteúdos de sala de aula.

2.3.2 Hot Potatoes – história

O Hot Potatoes (Batata quente) é uma ferramenta criada por Stewart Anil e Martin Holmes, foi desenvolvido pela Universidade de Vitória no Canadá, sua data de lançamento foi dia primeiro de setembro de 2009, conforme a figura 5 o *software* possui a seguinte interface (HALF-BAKED SOFTWARE INC., 2009).

Figura 5 - Interface Hot Potatoes



Fonte: Autor (2018).

De acordo com Parreira Junior, Franco Neto e Costa (2009), o Hot Potatoes é um *software* de autoria cujo tem como objetivo apoiar o professor em suas aulas com o intuito de fazer com que o aluno compreenda os conteúdos ministrados em sala de aula utilizando um recurso que atrai bastante os jovens que são os jogos de computadores.

Um *software* de autoria permite que haja o desenvolvimento da criatividade do professor que trabalha como autor e assim permitindo o desenvolvimento de novas atividades. *Software* Hot Potatoes permite que possa trabalhar com manipulações de dados ou com a criação de atividades através dos recursos disponíveis, uma grande vantagem da utilização desse tipo de *software* é que o professor possa desenvolver suas aplicações sem precisar ter conhecimento em programação (PARREIRA JUNIOR; FRANCO NETO; COSTA, 2009).

Silva (2011), completa que entre diversas vantagens do uso do Hot Potatoes, a usabilidade é uma delas e também destaca outra grande vantagem que é a possibilidade de criação de diferentes tipos de exercícios com correção automática e na exportação dessas atividades em formato HTML, o que facilita exportar para o Moodle.

Com tudo, dentre diversos *softwares* o hot potatoes é o que possui mais ferramentas para uso, apresenta maior facilidade para uso e desenvolvimento de atividades, através dessas facilidades foi o escolhido para desenvolvimento dos exercícios.

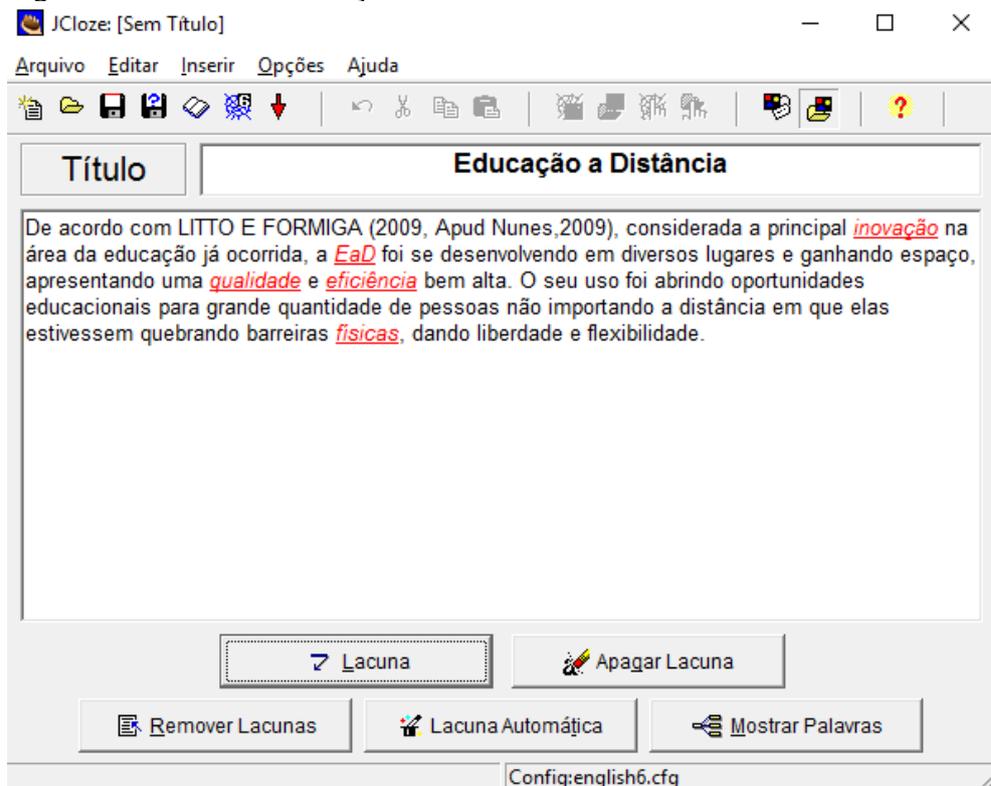
2.3.3 Hot Potatoes – funções

Neste contexto o Hot Potatoes é um *software* que conta com seis atividades, ou melhor, seis formas diferentes de passar os conteúdos dados em sala através de jogos, e todas essas formas irão ser citadas assim como suas funcionalidades.

2.3.4 Hot Potatoes Jcloze

Este recurso é usado para criar um exercício de lacuna onde o estudante terá que responder em forma de texto (PARREIRA JUNIOR; FRANCO NETO; COSTA, 2009).

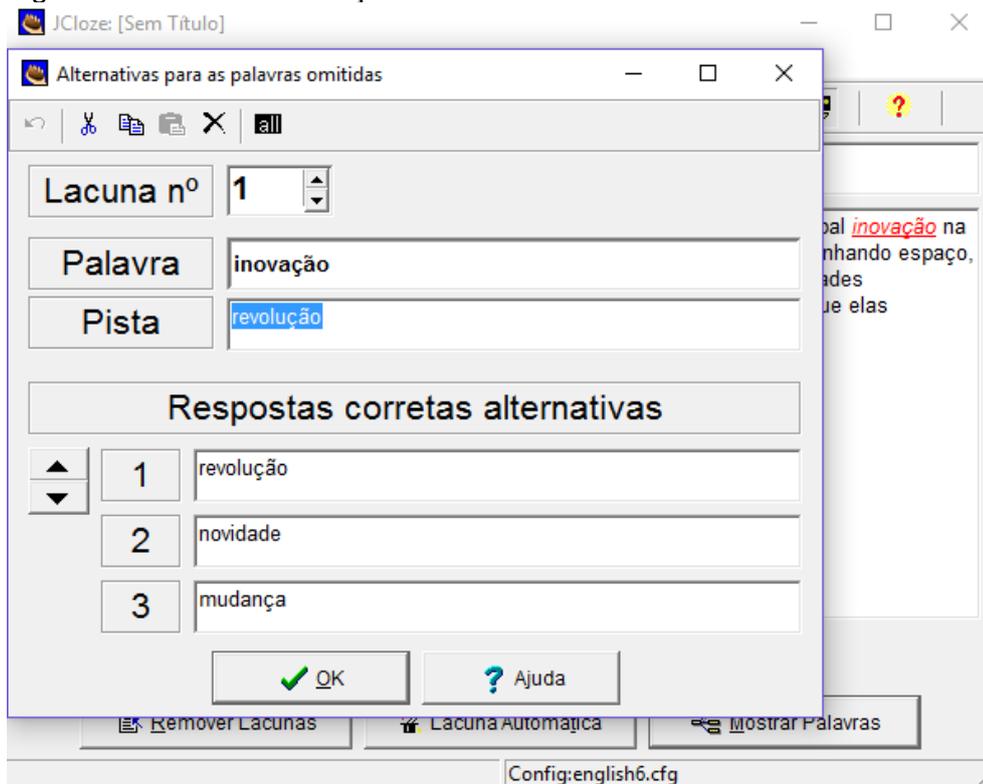
Figura 6 - Interface de criação JCloze



Fonte: Autor (2018).

Como se pode notar na figura 6 cria-se um título com o tema, escreve um texto, seleciona as palavras que irão ser escondidas e irão virar lacuna. Nesse caso existe a possibilidade de criar uma lacuna, apagar ela, remover todas elas, criar automaticamente e mostrar todas as palavras que viraram lacuna (UARTE, 2017).

Figura 7 - Interface de criação JCloze



Fonte: Autor (2018).

Após escolher a palavra (figura 7) para ser a lacuna se digita uma pista sobre essa palavra e respostas que serão aceitas como alternativas, podendo aumentar a quantidade de respostas (UARTE, 2017).

Figura 8 – Interface Final JCloze

De acordo com LITTO E FORMIGA (2009, Apud Nunes,2009), considerada a principal [?] na área da educação já ocorrida, a [?] foi se desenvolvendo em diversos lugares e ganhando espaço, apresentando uma [?] e [?] bem alta. O seu uso foi abrindo oportunidades educacionais para grande quantidade de pessoas não importando a distância em que elas estivessem quebrando barreiras [?], dando liberdade e flexibilidade.

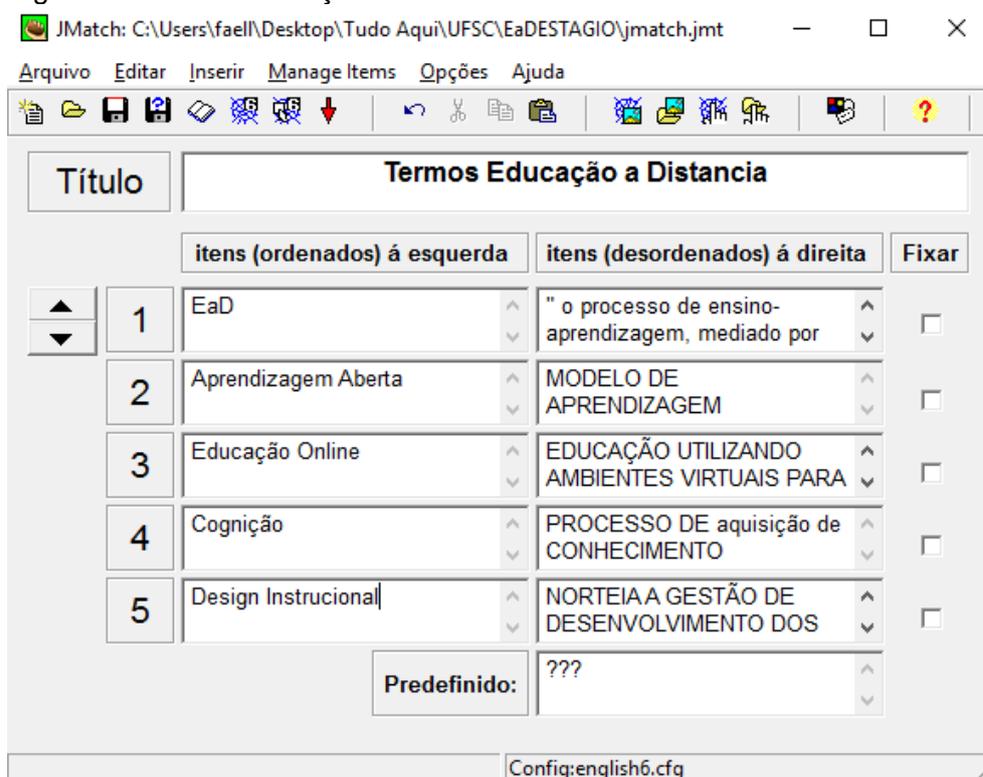
Fonte: Autor (2018).

Após passar por todas as etapas, o programa desenvolvido apresentará de acordo com a figura 8 a forma de apresentação, aonde os alunos deverão completar com a resposta, ou clicando no ponto de interrogação para obter uma pista e após escrever, clicar em verificar para saber os acertos e erros (UARTE, 2017).

2.3.5 Hot Potatoes JMatch

A atividade JMatch é um método de associar imagem a um texto soltando e arrastando, ou como irá ser mostrado associar palavras a textos, como uma forma de correspondência associando um item ao outro (PARREIRA JUNIOR; FRANCO NETO; COSTA, 2009).

Figura 9 - Interface Criação JMatch



Fonte: Autor (2018).

De acordo com o tutorial da Uarte (2017), no recurso JMatch se põe o título, nos itens a esquerda será colocada a palavra-chave, e nos itens a direita será colocado o texto correspondendo a cada palavra chave (figura 9).

Figura 10 - Interface Atividade JMatch

Termos Educação a Distancia		
Matching Exercício		
Arraste os itens da direita de acordo com seu correspondente na esquerda!		
<input type="button" value="Verificar"/>		
EaD	"o processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente."	PROCESSO DE aquisição de CONHECIMENTO
Aprendizagem Aberta		
Educação Online		
Cognição		EDUCAÇÃO UTILIZANDO AMBIENTES VIRTUAIS PARA REALIZAR ATIVIDADES ONLINE
Design Instrucional	NORTEIA A GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DOS MATERIAIS DIDATICOS DA EAD	MODELO DE APRENDIZAGEM

Fonte: Autor (2018).

Por fim, após gerar o exercício, conforme a figura 10 as colunas da direita serão arrastadas e soltadas em suas palavras-chaves correspondentes a fim de localizar a resposta e com isso após colocar todas nos lugares, se faz a verificação para saber se acertou ou errou (UARTE, 2017).

2.3.6 Hot Potatoes Jquiz

Parreira Junior, Franco Neto e Costa (2009), explicam que o JQuiz é uma atividade que pode ser usada para respostas curtas ou múltipla escolha ou a utilização das duas num só exercício.

Figura 11- Interface Criação JQuiz

JQuiz: [Sem Título]

Arquivo Editar Inserir Organizar Perguntas Opções Ajuda

Título **Educação a Distância**

P 1 Qual dos termos abaixo é o significado desta afirmação: "o processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente." Híbrida

	Respostas	Comentário	Definições
A	Educação a Distância		<input checked="" type="checkbox"/> correta <input checked="" type="checkbox"/> Incluir opções Múlt. Escolha
B	Educação		<input type="checkbox"/> correta <input checked="" type="checkbox"/> Incluir opções Múlt. Escolha
C	Educação Online		<input type="checkbox"/> correta <input checked="" type="checkbox"/> Incluir opções Múlt. Escolha
D	Design Instrucional		<input type="checkbox"/> correta <input checked="" type="checkbox"/> Incluir opções Múlt. Escolha

Fonte: Autor (2018).

De acordo com Uarte (2017), o exercício funciona de uma forma simples, se cria o título, põe uma pergunta, põe as possíveis respostas e seleciona nas definições qual das respostas é a correta, e com isso salva e gera a atividade no Moodle ou numa página (figura 11).

Figura 12 - Interface Atividade JQuiz

Educação a Distância

Quiz

Selecione a Resposta Correta para Cada Termo.

1 / 3 =>

Mostrar Todas as Perguntas

Qual dos termos abaixo é o significado desta afirmação: "o processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente."

Verificar Pista Mostrar Resposta

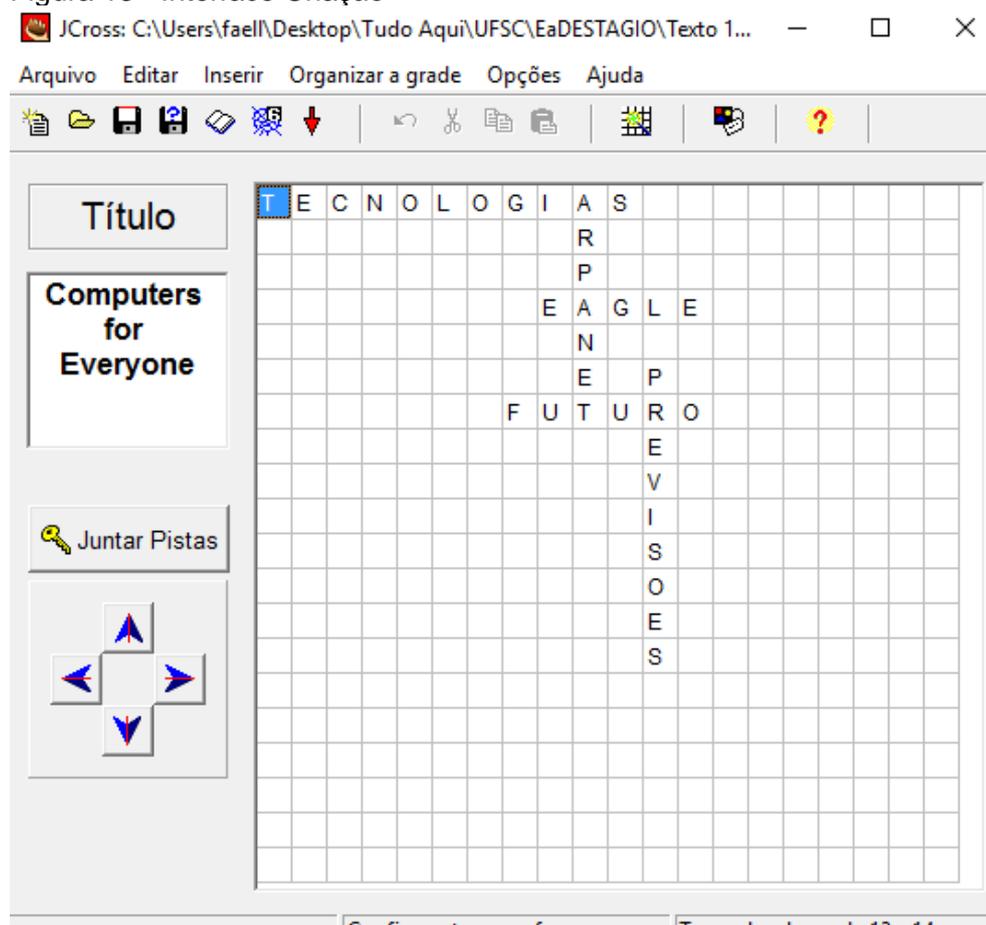
Fonte: Autor (2018).

Após hospedar a atividade, a mesma terá a interface representada na figura 12, onde o aluno escreve a resposta que ele acha, ou utiliza as pistas, ou mostra a resposta se não souber responder e se responder, clica em verificar para saber se acertou ou errou, assim passando para as perguntas seguintes (UARTE, 2017).

2.3.7 Hot Potatoes JCross

De acordo com Parreira Junior, Franco Neto e Costa (2009), JCross é uma atividade muito utilizada pelos professores, pois é um exercício utilizando palavras cruzadas, onde se tem a dica e o aluno completa as cruzadinhas.

Figura 13 - Interface Criação



Fonte: Autor (2018).

Nesse exercício conforme a figura 13, o professor coloca as palavras que irão fazer parte da cruzadinha, o mesmo pode fazer de forma manual ou utilizar a grade automática onde ele põe as palavras e o próprio *software* faz de forma automatizada a melhor combinação (UARTE, 2017).

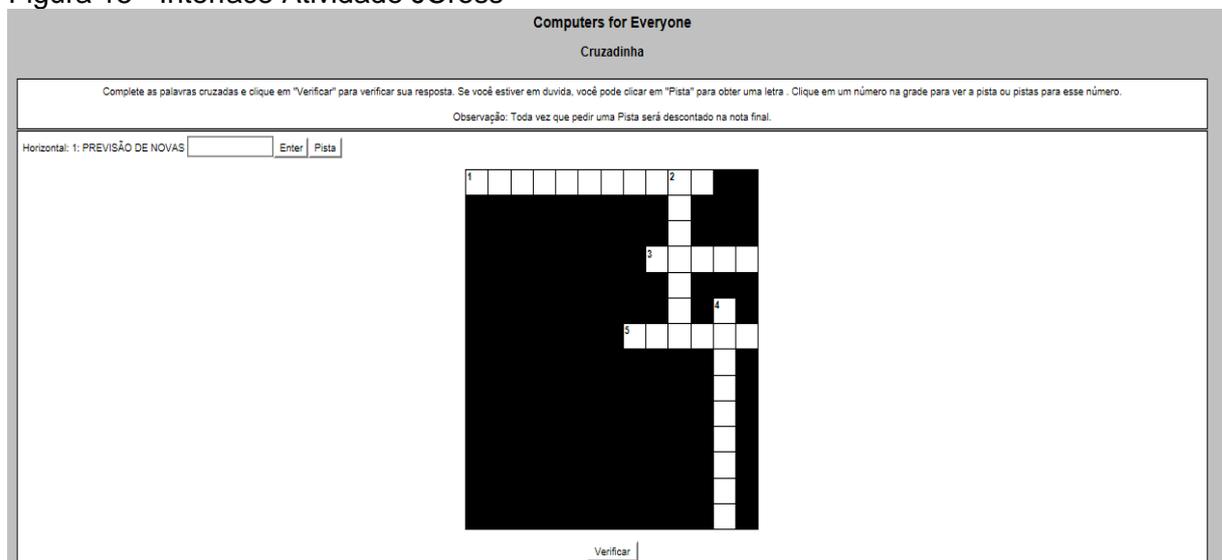
Figura 14 - Interface Criação JCross



Fonte: Autor (2018).

De acordo com a figura 14 o botão “Juntar Pistas”, o professor seleciona a palavra, adiciona um texto para auxiliar o aluno na hora de preencher a cruzadinha, como uma forma de dica (UARTE, 2017).

Figura 15 - Interface Atividade JCross



Fonte: Autor (2018).

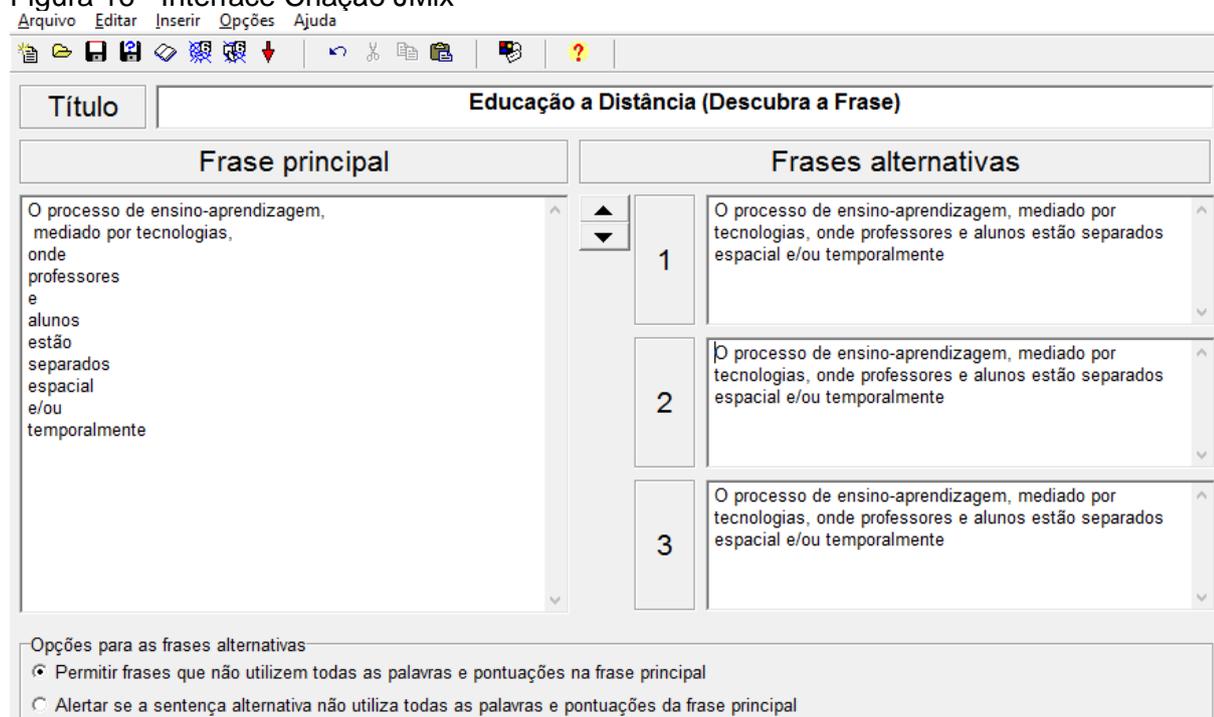
Após todas as modificações a cruzadinha está pronta para ser utilizada pelos alunos conforme a figura 15, onde os mesmos clicam na numeração, a fim de observar

a dica, escrevendo a resposta ou pedindo uma pista e após terminar toda a cruzadinha se tem o botão verificar onde se observa os erros e os acertos (UARTE, 2017).

2.3.8 Hot Potatoes JMix

O exercício JMix é utilizado para desenvolver uma atividade em forma de ordenação de frases ou palavras afim de no final ter um texto ou uma frase toda formada, arrastando as partes para deixar em ordem o que está escrito (PARREIRA JUNIOR; FRANCO NETO; COSTA, 2009).

Figura 16 - Interface Criação JMix



Fonte: Autor (2018).

Nesse tipo de exercício (figura 16), o professor coloca a frase a ser utilizada, separando ela em pequenas partes, e ao lado as respostas que serão aceitas como correta, podendo ter mais alternativas se preferir, além disso pode utilizar recursos como pôr a frase certa durante um tempo para os alunos memorizarem para conseguir responder (UARTE, 2017).

Figura 17 - Interface Atividade JMix

Educação a Distância (Descubra a Frase)
Mixed-up sentence exercise

Ponha as sentenças em ordem. Quando voocê achar que estiver correta a sentença clica em VERIFICAR. Se voocê estiver em dúvida clique em pista para utilizar uma pista.

Verificar Reiniciar Pista

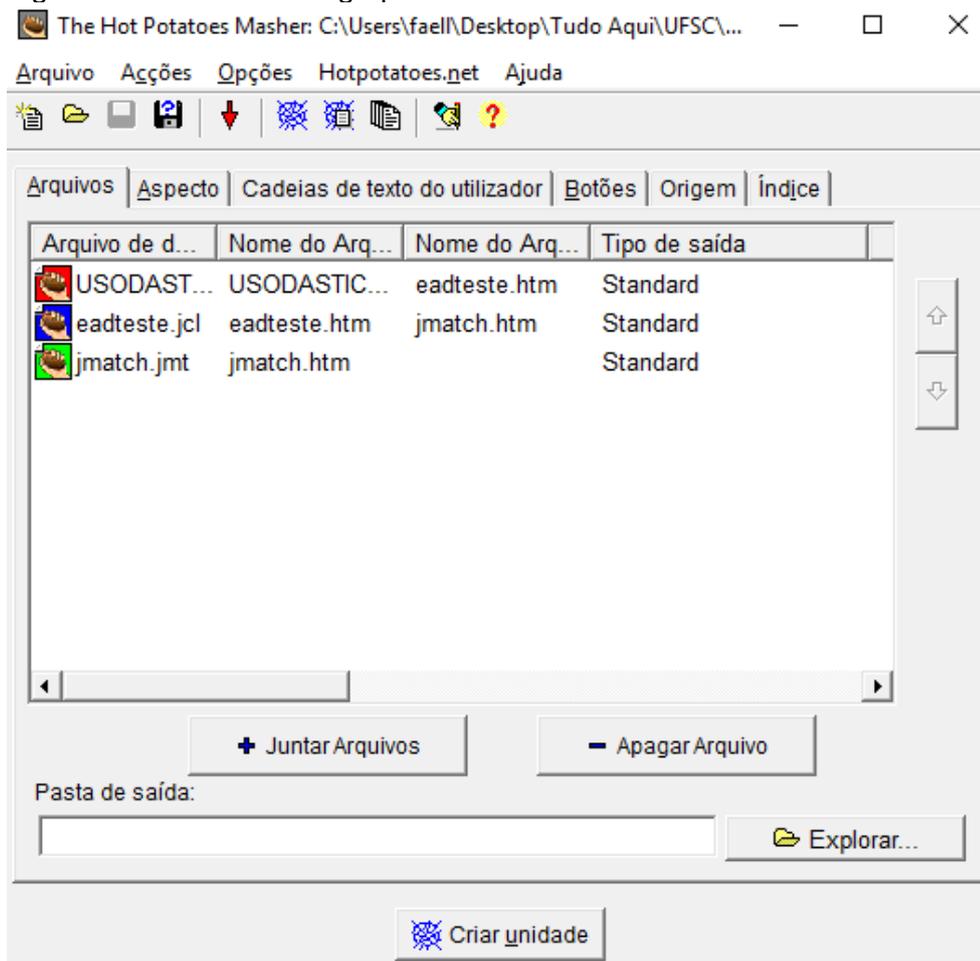
Fonte: Autor (2018).

Criando a atividade (figura 17), se tem como resultado uma interface com a frase toda em pedaços onde o aluno deve arrastar e soltar nas linhas para completar a mesma, se achar que tem algo errado tem o botão “Reiniciar” para desfazer tudo o que foi feito, existe também o botão “Pista” onde automaticamente um pedaço da frase irá para a linha para auxiliar o aluno, e por fim, após terminar a atividade tem o botão “Verificar” para enviar sua resposta e saber se está correta ou não (UARTE, 2017).

2.3.9 Hot Potatoes The Master

A última, mas não menos importante atividade, The Master produz uma página web didática contendo vários exercícios, essa ferramenta é utilizada para desenvolver materiais em maior quantidade para utilizar em aula (PARREIRA JUNIOR; FRANCO NETO; COSTA, 2009).

Figura 18 - Interface de agrupamento do The Master



Fonte: Autor (2018).

No The Master (figura18) se agrupa as atividades elaboradas nos outros exercícios. Clicando no botão “Juntar Arquivos” se escolhe os exercícios, após escolher todos se cria uma unidade onde irá ser apresentado o link para esses exercícios na página *web*, a fim de agrupar algumas atividades com o intuito de usar em aula. Outro ponto importante desse módulo é que o professor que tem um conhecimento maior em programação pode fazer alterações da forma como quer que apareça na página para os alunos botando texto, imagens entre outros (UARTE, 2017).

Figura 19 - Interface HTML JMaster



Fonte: Autor (2018).

De uma forma mais robusta, após salvar o material, ele seria apresentando de acordo com a figura 19 numa página *web*⁵, onde ao clicar em cima de cada atividade, irá automaticamente abrir a mesma, para que o aluno responda e detenha sua pontuação (UARTE, 2017).

⁵ Web: significa um sistema de informações ligadas através de hipermídia (hiperligações em forma de texto, vídeo, som e outras animações digitais) que permitem ao usuário acessar uma infinidade de conteúdos através da internet. Fonte: <https://www.significados.com.br/web/>

3 METODOLOGIA CIENTÍFICA

De acordo com Prodanov e Freitas (2013), método científico é um conjunto de técnicas adotadas com o objetivo de alcançar um conhecimento, com isso, Marconi e Lakatos (2003) complementam que é um conjunto de atividades que com maior precisão permite alcançar o objetivo, traçar rotas para seguir, detectar erros e auxiliar nas decisões.

Contudo o objetivo principal de um projeto científico, sempre será avançar o conhecimento científico na criação de novo entendimento de nova área com base em ensinamentos e metodologias de diferentes áreas (FREIRE, 2013).

A pesquisa científica busca resolver problemas e solucionar dúvidas, utilizando processos científicos e realizar essas buscas através de dúvidas reformuladas sobre fatos que necessitam de explicações e que contenha respostas lúcidas para proporcionar uma pesquisa confiável (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Gil (2010), completa que a pesquisa procura solucionar os problemas que são propostos durante seu desenvolvimento. E com isso só se requer uma pesquisa quando as informações disponíveis não são suficientes para responder o problema.

Diante dessas informações, a pesquisa é um importante ponto na realização do projeto visto que a procura por informações para sanar as dúvidas encontradas com o intuito de melhor desenvolver o projeto é essencial, pois através de novas formas de busca por conhecimento cria-se novos caminhos para a realização de um projeto mais seguro.

De acordo com Gil (2010), classificar as pesquisas é um ponto muito importante, pois dessa forma pode-se reconhecer as diferenças entre as modalidades de pesquisa e com isso o pesquisador se tem diversas modalidades de pesquisa para procurar a solução dos problemas que estão propostos na investigação.

Gil (2010) destaca ser imprescindível saber como os dados da pesquisa foram obtidos, e com isso é importante se ter conhecimento de um sistema de classificação de procedimentos para identificar em quais tipos de categorias as pesquisas podem ser enquadradas.

A pesquisa apresenta um estudo de caso realizado de agosto de 2017 a maio de 2018 no curso de Bacharelado em Tecnologias da Informação e Comunicação turma de 2017-2018 da Universidade Federal de Santa Catarina – Campus

Araranguá, sobre a utilização de atividades online como forma de auxiliar/fixar conteúdos ministrados em sala de aula. Prodanov e Freitas (2013) argumentam que o estudo de caso é um estudo bem detalhado e exaustivo, utilizando uma metodologia aplicada para solucionar problemas sociais.

Para realizar o estudo de caso a pesquisa pode ser classificada de acordo com Freire (2013) como qualitativa, pois esse tipo de abordagem permite uma aproximação maior da vivência social do grupo. O pesquisador deve se aproximar muito do grupo para que o mesmo tenha conteúdo suficiente para descobrir, interpretar e compreender a realidade social em cada participante.

Quanto ao seu objetivo, a pesquisa é declarada como exploratória, pois de acordo com Lakatos e Marconi (2003) esse tipo de estudo procura familiarizar o pesquisador com o ambiente para deter uma pesquisa futura mais precisa.

Na elaboração do estudo utilizou-se a pesquisa bibliográfica e documental e experimental. De acordo com Gil (2010) esse tipo de pesquisa é com base em material já publicado como livros, jornais, revistas dissertações entre outros, e complementa que a principal vantagem é que o pesquisador tem uma ampla gama de fenômenos para pesquisar para procurar dados muito específicos.

A pesquisa documental na visão de Prodanov e Freitas (2013) utiliza-se de fontes que não receberam um tratamento analítico e utiliza fontes primarias como relatório, documentos, *web* institucional entre outros.

Para a coleta de dados foi utilizado a ferramenta do Moodle, chamada de questionário e foi utilizada uma escala likert e realizado uma análise qualitativa sobre os dados obtidos através do questionário.

As etapas constituíram-se no desenvolvimento dos exercícios para possível utilização dos alunos como atividade disponível no Moodle, e sua aplicação diante das matérias de Educação a Distância como forma de desenvolver um método de assimilação de conteúdo. Posteriormente, realizou-se a aplicação do questionário como forma de avaliar a experiência dos educandos quanto ao uso da ferramenta.

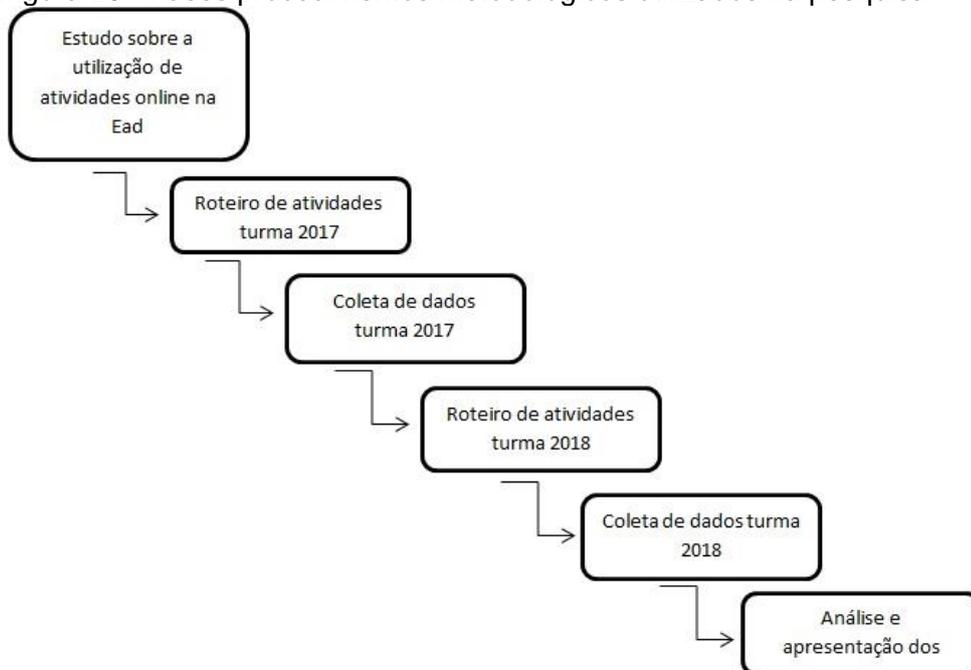
3.1 Procedimentos Metodológicos

De acordo com Freire (2013, p. 47), “todo trabalho acadêmico deve conter um tópico intitulado procedimentos metodológicos onde deverá ser descrita a

organização, coerência e sistematização dos procedimentos que utilizou ou utilizará para realizar a pesquisa.”.

Os procedimentos deste trabalho podem ser observados na figura (20) abaixo:

Figura 20 - Fases procedimentos metodológicos utilizados na pesquisa



Fonte: Autor (2018).

1. **Estudo sobre a utilização de atividades online na Ead:** Estudo sobre a utilização de atividades online na Ead como forma de auxiliar na fixação dos conteúdos ministrados em sala.
2. **Roteiro de atividades turma 2017:** Elaboração e aplicação das cruzadinhas no Moodle, referente aos artigos apresentados em sala.
3. **Coleta de dados turma 2017:** Aplicação de um instrumento de coleta de dados para analisar as atividades realizadas, e a influência das mesmas nos estudos dos alunos.
4. **Roteiro de atividades turma 2018:** Elaboração e aplicação das cruzadinhas no Moodle, referente aos artigos apresentados em sala.
5. **Coleta de dados turma 2018:** Aplicação de um instrumento de coleta de dados para analisar as atividades realizadas, e a influência das mesmas nos estudos dos alunos.

6. **Análise e apresentação dos resultados:** Realização da análise dos questionários das duas turmas para poder analisar se o uso de atividades online auxiliou no processo de ensino aprendizagem da turma.

3.1.1 Coleta de dados e elaboração do formulário

A coleta de dados para realização do estudo conforme o quadro 2 foi elaborado em três etapas:

Quadro 2 – Coleta de Dados

PRIMEIRA FASE	SEGUNDA FASE
Elaboração das questões	Turmas de 2017-2018
Identificação dos pontos estudados	Instrumento: Moodle
Pesquisa mais aprofundada	Objetivo: Atividades online no processo de ensino aprendizagem

Fonte: Autor (2018).

Para a realização das respostas da fase dois utilizou-se a proposta de escala de Rensis Likert que a desenvolveu em 1932. A escala possui níveis de escolha de forma objetiva para que possa chegar a um grau de concordância sobre a melhor afirmação.

No questionário utilizaram-se cinco níveis da escala de Likert, que são:

1. Concordo Totalmente;
2. Concordo Parcialmente;
3. Não discordo e nem concordo;
4. Discordo Parcialmente;
5. Discordo Totalmente;

3.1.2 Primeira Fase – Revisão Bibliográfica

De acordo com Prodanov e Freitas (2013), nessa etapa ocorre uma análise das fontes disponíveis que está de acordo com o tema para que ocorra um embasamento teórico ou metodológico para o desenvolvimento do projeto. Nesse ponto que se tem grande conhecimento sobre os conceitos e técnicas utilizadas na pesquisa.

Utilizando-se o método de revisão sistemática da literatura pode-se encontrar dados legítimos para usar na pesquisa para que possa colher evidências suficientes para utilizar na pesquisa que está se propondo a realizar (FREIRE, 2013).

Neste sentido, baseando-se na pergunta deste trabalho chegou-se nas seguintes variáveis: Ambiente Virtual de Aprendizagem, incluindo estudo sobre o Moodle, abrangendo EaD e o uso de jogos como forma de auxiliar o processo de ensino aprendizagem na sala de aula. A observação foi realizada com alunos do TIC dos anos 2017-2018.

3.1.3 Segunda Fase – Coleta de Dados Turma 2017-2018

Nesta fase utilizou-se um instrumento de coleta de dados conhecido como enquete disponível no Moodle. Esse recurso abrange diversos tipos de questões e facilita visualizações através de gráficos.

A coleta de dados desta pesquisa envolveu alunos da disciplina de Educação a Distância e Educação a Distância I do curso de TIC.

Com isso foi elaborado um questionário com cinco questões sobre as cruzadinhas, sendo que três de múltipla escolha e duas discursivas para analisar a opinião dos alunos quanto ao seu uso e qual a atividade que mais lhe agradou numa escala das atividades disponíveis. As questões assertivas estão relacionadas ao auxílio que a ferramenta trouxe para os estudos, qual o grau de dificuldade encontrado e qual ferramenta mais agradou.

As questões discursivas tinham como proposta, saber sobre quais as maiores dificuldades encontrados no uso e avaliar os exercícios utilizados pelos alunos.

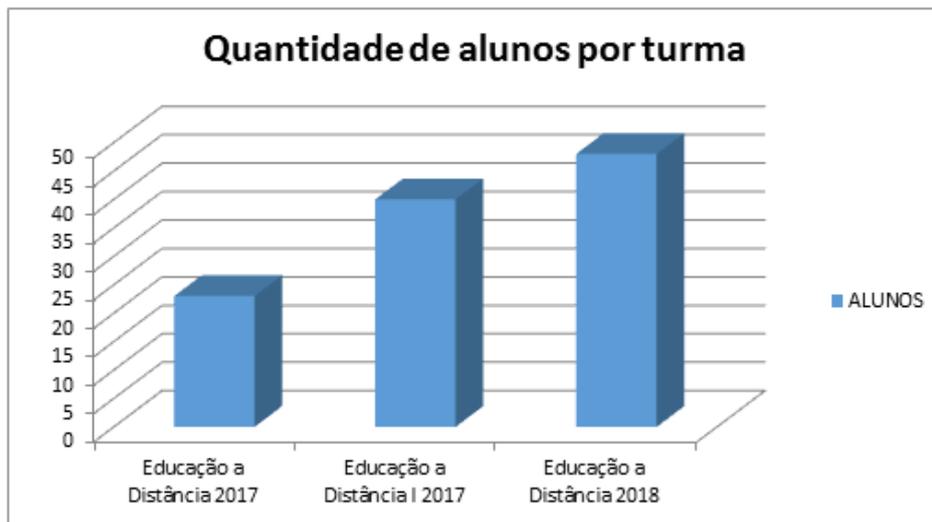
3.2 Público alvo

A pesquisa em questão conforme o gráfico 1 destinou-se aos alunos de Educação a Distância e Educação a Distância I de 2017 e Educação a Distância de 2018 do curso de Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC.

Na primeira turma de EaD 2017, a pesquisa foi direcionada para 23 alunos que constituíam na disciplina, na segunda turma EaD I a pesquisa direcionou-se para 40 alunos que constituíam a disciplina.

Na terceira turma de EaD de 2018, a pesquisa foi direcionada para 48 alunos que constituíam na disciplina.

Gráfico 1 – Quantidade de alunos por turma



Fonte: Autor (2018).

4 ESTRUTURA E EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES

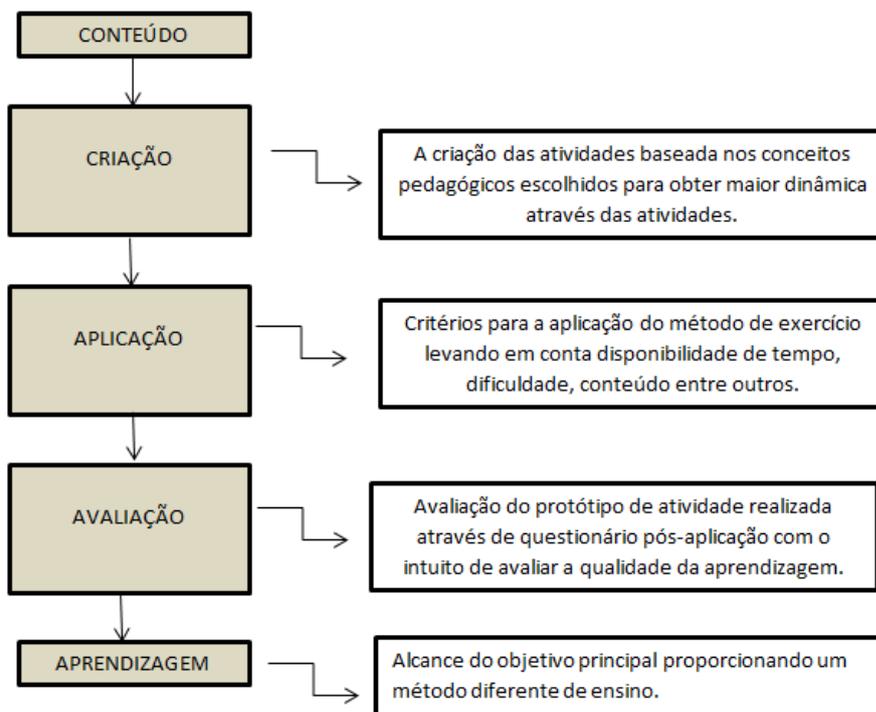
O modelo de protótipo desenvolvido e aplicado com as turmas de 2017-2018 da disciplina de Educação a Distância do curso de TIC utilizou como principais ferramentas o *software* de autoria Hot Potatoes e o ambiente virtual de aprendizagem do Moodle. Implementou-se essas atividades de acordo com as necessidades apresentadas através dos artigos, visando sempre auxiliar os alunos nos estudos com as atividades.

Conforme apresentado, as atividades foram implementadas em três ambientes diferentes, mas mantendo o mesmo pensamento e utilizando a mesma ferramenta para almejar o objetivo.

Para alcançar o objetivo do trabalho apresentado, realizou-se um roteiro de atividades propondo uma maior interação entre os educandos e o educador e o desenvolvimento das atividades propostas no Moodle.

O roteiro utilizado para a criação das atividades fundamentou-se na metodologia apontada por Jappur, Forcellini e Spanhol (2014). A partir do embasamento teórico dos autores elaborou-se o roteiro abaixo (figura 21):

Figura 21 - Roteiro Desenvolvimento das Atividades



Fonte: Adaptado de Jappur, Forcellini e Spanhol (2014).

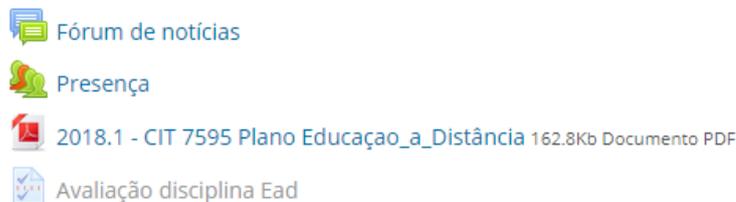
O processo de interação para a execução das atividades proposta aos alunos ocorreu de três formas, tendo como base a classificação de Simão Neto (2010):

- Muitos para muitos: Interação podendo ocorrer através dos fóruns e através de discussão em grupos.
- Um para muitos: Professor explicando em sala como funcionam as atividades e dúvidas gerais.
- Um para um: Interação através de fórum ou e-mail diretamente e exclusivamente com o educador tirando dúvidas.

4.1 Apresentação da disciplina como orientação quanto ao uso das ferramentas

Para dar início a primeira etapa, utilizou-se a apresentação da disciplina conforme ilustrado abaixo (figura 22):

Figura 22 - Interface Plano de Ensino
ATIVIDADES DE AVALIAÇÃO



Fonte: Moodle.ufsc.br.

Essa etapa teve início nas primeiras aulas das três disciplinas de Educação a Distância, e teve como objetivo explicar o plano de ensino aos alunos para entender como funcionaria a disciplina.

Figura 23 - Cronograma Apresentação dos Textos

Disciplina: Educação a Distância
 Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação (UFSC campus Araranguá)
 Prof. Dr. Fernando José Spanhol

CRONOGRAMA APRESENTAÇÃO DOS TEXTOS– ARA7207 EAD			
AULA	DATA	ASSUNTO	GRUPO
1	26/02/2018 a 02/03/2018	Apresentação da disciplina e do plano de aula	Prof. Fernando Spanhol
2	INICIO DA AVALIAÇÃO 1 Resumo do artigo no fórum. 05/03/2018 a 09/03/2018	Texto 1 - MOTTER, R.M.B ; SILVA, A.R.L. ; CATAPAN, A. H. ; SPANHOL, F. J. . A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância. In: MOTTER, Rose Maria Bellin; DAL MOLIN, Beatriz Helena; KINCELER, Lúcia Morais; PAVANATI, landra. (Org.). Conhecimento e ciberespaço: tessituras de sentido. 1ed.Cascavel: Unioste, 2011, v. , p. 95-105.	Prof. Fernando Spanhol
3	INICIO DA AVALIAÇÃO 2 Apresentação texto em TRIO, em até 30 minutos e resumo do artigo no fórum. 12/03/2018 a 16/03/2018	Texto 2 – LITTO, Fredric M. As interfaces da EAD na educação brasileira. REVISTA USP • São Paulo; n 100; P. 57-66 ; 2014. Disponível em http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/76166/79911	Alexandre Gomes Candido Alexia Maria Betetti Ferreira Alisson Nasario Januario
4	19/03/2018 a 23/03/2018	Texto 3 - MORAN, José Manuel. Modelos e avaliação do ensino superior a distância no Brasil. São Paulo 2009. Disponível em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/educacao_online/modelos1.pdf	Ana Vitoria Barbosa Mariano André Cardoso Jeremias Andrei Silvestre Sonego
5	26/03/2018 a 30/03/2018	Texto 4 - MAZON, M; SOUZA, M, V; SPANHOL, F, J; Sala de Aula Invertida como Modelo Para Aprendizagem Colaborativa: Ferramentas E Possibilidades Na Educação Superior. CRIAR EDUCAÇÃO REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO UNESC, 2016	Ariane Machado da Cruz Carlos Daniel Raupp Alves Christian Carlos dos Santos Roos
6	02/04/2018 a 06/04/2018	Texto 5 - SPANHOL, FERNANDO JOSÉ; SILVA, A. R. L. da ; DIANA, J. B. ; SOUZA, M. V. . CRIATIVIDADE PARA NOVAS EXPERIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. In: Clarissa Stefani Teixeira; Marcio Vieira de Souza. (Org.). EDUCAÇÃO FORA DA CAIXA TENDÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO NO SÉCULO XXI. 1ed.Florianópolis: Perse, 2017, v. 2, p. 185-	Claudia Minatto Alexandre Daniel Casser Douglas Ribeiro da Rosa

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Conforme ilustrado na figura 23, num segundo momento os alunos foram orientados sobre o cronograma de apresentações que detinha como iria funcionar o roteiro avaliações e apresentações dos artigos.

De acordo com Gil (2010), o uso de um cronograma se faz indispensável visto que seu uso acarreta numa boa distribuição de tempo, bem como uma representação bem prática, pois é através dele que se executam as atividades propostas na sua descrição.

Figura 24- Aula Expositiva do Professor

Tópico 2

Aula expositiva professor

 A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância. 155Kb Documento PDF

 Publique aqui seu resumo :A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância.

Disponível se:

- É depois de 8 março 2018, 22:00
- É antes de 21 março 2018, 18:30

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Neste sentido, conforme a figura 24, num primeiro momento o professor explica como funciona o início da avaliação onde através da explicação do professor o aluno terá que redigir um resumo no fórum habilitado para discussão sobre quais são os aspectos importantes do artigo apresentado assim gerando um debate com o mesmo interesse e intuito.

Figura 25 - Publicação de Resumo

Publique aqui seu resumo :A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância.

Após leitura do artigo, faça um resumo com no mínimo 10 linhas, e publique neste fórum.

Acréscitar um novo tópico de discussão

Tópico	Autor	Comentários	Última mensagem
RESUMO		0	
A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância		0	Qua, 21 Mar 2018, 17:51
A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância		0	Ter, 20 Mar 2018, 20:47
A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância.		0	Qui, 15 Mar 2018, 17:40
A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância.		0	Qui, 15 Mar 2018, 15:31
A diversidade da linguagem na educação a distância		0	Qui, 15 Mar 2018, 15:07
A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância		0	Qui, 15 Mar 2018, 14:48
A DIVERSIDADE DA LINGUAGEM NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA		0	Qui, 15 Mar 2018, 14:43
A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância		0	Qui, 15 Mar 2018, 09:43
A Diversidade da Linguagem na Educação à Distância		0	Qui, 15 Mar 2018, 09:11
A DIVERSIDADE DA LINGUAGEM NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA		0	Qui, 15 Mar 2018, 01:11
A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância		1	Qua, 14 Mar 2018, 23:57
A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância		0	Qua, 14 Mar 2018, 23:36
Resumo :A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância		0	Qua, 14 Mar 2018, 16:22
A Diversidade da Linguagem na Educação a Distância.		0	

Fonte: Moodle.ufsc.br.

O fórum numa percepção mais ampla é uma ferramenta de discussão e troca de conhecimentos e é uma atividade muito rica, pois se tem múltiplas possibilidades e formas diferentes para troca de mensagens. Com isso se torna uma atividade de interação assíncrona que permite acompanhamento via e-mail e possibilita envio de anexos (SILVA, 2011).

De acordo com a figura 25, o fórum utilizado apresenta de forma aberta espaço para resumos sobre os artigos fazendo com que se tenha uma discussão com opiniões e visões diferentes sobre o mesmo artigo, dessa forma deixa aberta a participação dos alunos num determinado tempo para sua menção no fórum de acordo com o cronograma apresentado.

De acordo com França (2014), fórum é uma ferramenta que permite a interação entre alunos e professores e possibilita a discussão de um tema ou sobre determinado assunto do módulo que foi planejado pelo professor.

Então, segundo Leite (2006 apud FRANÇA, 2014) é uma ferramenta de muita comunicação e flexibilidade com isso destaca-se as seguintes vantagens:

- Favorece uma reflexão e um aprofundamento da pesquisa antes de postar;
- Possibilita maior organização do conteúdo e da forma do texto postado;
- Permite aprofundamento de ideias e conceitos;
- Facilita a prática de diferentes funções cognitivas como, observar, identificar, relacionar, comparar, analisar, inferir, discordar entre outros;
- Possibilita o registro do processo de construção do conhecimento;
- Possibilita uma mediação mais direcionada por parte do professor;
- Serve para construção de trabalhos e projetos;
- Discussão do tema através de textos relativos ao conteúdo através da mediação do tutor.

Através de todas essas vantagens podem-se criar avaliações quantitativas e qualitativas de cada texto publicado pelos alunos de acordo com seu entendimento e com isso têm-se critérios diferentes de avaliação. Além dessas diversas vantagens, sua utilização rompe barreiras físicas de uso, pois o aluno pode estar acessando de qualquer lugar a qualquer momento para realizar a sua atividade, dentro do prazo previsto para a realização da mesma.

Figura 26 - Tópico com a ferramenta do Fórum e do HotPotatoes

Tópico 3

 As interfaces na educação a distância brasileira, 619.8Kb Documento PDF

 Publique aqui o seu resumo: As interfaces na educação a distância brasileira, Arquivo

Após leitura do artigo, faça um resumo com no mínimo 10 linhas, e publique neste fórum.

Disponível se:

- É depois de **8 março 2018, 22:00**
- É antes de **22 março 2018, 18:30**

 As interfaces na educação a distância brasileira.

Disponível se:

- É depois de **29 março 2018, 22:00**
- É antes de **4 abril 2018, 18:30**

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Então, de acordo com a figura 26, numa outra aula inicia-se o processo de apresentação dos artigos em grupos de alunos, onde a turma deve publicar seu resumo no fórum sobre quais os entendimentos retirados da leitura, assim como os educandos que apresentaram explicam o que entenderam através de suas pesquisas e leituras.

Contudo, nessa etapa, inicia-se o uso das atividades que serviram como auxílio na elaboração dos artigos e na fixação dos conteúdos apresentado em salas.

4.2 Aplicação do Hot Potatoes

A aplicação do *software* de autoria ocorreu juntamente com os tópicos de apresentação dos textos.

Figura 27 - Aplicação Hot Potatoes

Tópico 3

 [As interfaces na educação a distância brasileira](#), 619.8Kb Documento PDF

 Publique aqui o seu resumo: [As interfaces na educação a distância brasileira](#), Arquivo

Após leitura do artigo, faça um resumo com no mínimo 10 linhas, e publique neste fórum.

Disponível se:

- É depois de **8 março 2018, 22:00**
- É antes de **22 março 2018, 18:30**

 [As interfaces na educação a distância brasileira](#).

Disponível se:

- É depois de **29 março 2018, 22:00**
- É antes de **4 abril 2018, 18:30**

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Como ilustrado na figura 27, assim com os fóruns, os hot potatoes abriram no mesmo intervalo de tempo para sua realização. Toda sua elaboração partiu do princípio em que utilizar partes dos artigos e suas palavras chaves como forma de apoio aos estudos.

De acordo com Camargo (2016), a aplicabilidade desse recurso como proposta pedagógica é interessante pois pode-se através dele criar novos espaços que privilegiam o processo de ensino aprendizagem e a construção do conhecimento. Ainda segundo Camargo (2016), as aplicabilidades dessas atividades surgem como proposta de criar estratégias diferentes para despertar interesse nos alunos, dinamizando os conteúdos administrados pelo professor em aula e transformando em atividades virtuais que sejam compatíveis com o interesse dos alunos.

Com isso, surge um método diferente de aprender, visto que esse *software* conta com diferentes atividades para criar exercícios, assim tendo um leque de opções conforme a figura (28) abaixo:

Figura 28 – Software de Autoria Hot Potatoes



Fonte: Moodle.ufsc.br.

Conforme ilustrado, o *software* de autoria conta com cinco diferentes modos de realizar a elaboração das atividades. Porém, os quatro tipos que se encaixaram melhor no contexto e na forma de elaboração dos exercícios foram:

- JCloze;
- JCross;
- JMatch;
- JQuiz.

Contudo, vale lembrar que independente do método utilizado o objetivo sempre será criar os exercícios com o intuito de auxiliar/reforçar os conteúdos ministrados em sala através de diferentes formas para manter a atenção dos educandos e com isso mesclando o uso das ferramentas apresentadas.

Então, cada exercício teve sua fundamental participação para a elaboração no contexto escolhido e com isso foi realizado alguns passos para instruir o aluno no seu desenvolvimento.

4.2.1 JCloze

É um exercício criado em lacunas com objetivo de completar as frases com as palavras que estão faltando, gerando assim curtas frases ou textos com frases do artigo ao fim do exercício.

Figura 29 - Interface de Regras JCloze

Criatividade para novas experiências na Ead Arquivo *

Essa atividade possui uma nova forma de ser apresentada. A mesma é realizada em lacuna, onde você completa as frases usando as palavras que estão faltando.

Cada palavra que falta possui uma dica para completa-la.

As palavras que faltam podem ser escritas com ou sem acentuação e o uso do "ç" é liberado.

Utilização de letras maiúsculas no inicio das palavras é liberado.

PRESTE BEM ATENÇÃO POIS SÃO FRASES RETIRADAS DOS ARTIGOS!!

PEDIR DICA DESCONTARÁ NA NOTA!!

VOCÊ TERÁ DUAS TENTATIVAS!!

BOM ESTUDO!!

Disponível a partir de: quinta, 29 Mar 2018, 22:00

Disponível até: segunda, 5 Mar 2018, 18:30

Tentativas permitidas: 2

Método de classificação: Nota mais alta

[Pré-visualizar questionário agora](#)

Fonte: Moodle.ufsc.br.

De acordo com a figura 29, ao abrir a ferramenta no Moodle da atividade o aluno se depara com o nome da atividade, assim como algumas regras que são introduzidas para um melhor funcionamento e controle do jogo.

Por ser uma atividade diferenciada, com um nível de complexidade um pouco maior, o aluno terá direito a duas tentativas. Como se pode notar, se tem um limite de tempo para a realização da mesma, que varia entre alguns dias ou uma semana conforme o calendário.

Figura 30 – Interface para Realização da Atividade JCloze

Preencha todas as lacunas e pressione "Verificar" para verificar suas respostas. Use o botão "Sugestão" para obter uma dica se uma resposta lhe causar problemas. Você também pode clicar no botão "[?]" Para obter uma pista. Note que você perderá pontos se pedir dicas ou pistas!

"Aumento do uso da [?], mista ou híbrida", relacionado a um desafio de integração das práticas de [?], para melhoria a curto prazo. A partir da proposta de identificar a intensidade dos desafios, para o ensino [?].

O [?] é um projeto de pesquisa que aborda as tecnologias emergentes e que apresentam um potencial de impacto de uso no cotidiano das pessoas dentro de uma perspectiva futura nas áreas de [?], envolvendo a educação básica e o ensino superior, além da educação que aborda artes e museus.

[?] apresenta relação com as tendências em aprender com a tecnologia digital.

Há uma intrínseca relação entre criatividade e recursos [?]. Entender esta relação e como ela pode melhorar o processo de [?] é fundamental para incursões de práticas e ações de sucesso no cenário educacional.

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Com isso, conforme a figura 30, ao abrir o questionário o aluno se depara com um pequeno texto explicando como funcionam os botões e as regras do seu uso assim reforçando o seu entendimento sobre as mesmas para que não se tenha dúvidas quanto a aplicação da atividade.

Figura 31 - Botão de Dúvida JCloze

"Aumento do uso da [?] mista ou híbrida", relacionado a um desafio de integração [?] para melho [?].

"processo pelo qual as competências, habilidades, conhecimentos, comportamento ou valores são adquiridos ou modificados"

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Os alunos, conforme a figura 31, podem se utilizar do botão de dúvida para saber uma pequena frase que possa lhe indicar qual a palavra correta para completar a frase e com isso adquirir uma pontuação maior sem errar.

Figura 32 - Botão de Pista JCloze

"Aumento do uso da [?] [?] mista ou híbrida", relacionado a um desafio de integração das práticas de [?] para melhorar a intensidade dos desafios, para o ensino [?].

O [?] é um projeto de pesquisa que aborda as tecnologias emergentes e que apresentam um potencial de impacto de uso no cotidiano das pessoas dentro de uma perspectiva futura nas áreas de [?], envolvendo a educação básica e o ensino superior, além da educação que aborda artes e museus.

[?] apresenta relação com as tendências em aprender com a tecnologia digital.

Há uma intrínseca relação entre criatividade e recursos [?]. Entender esta relação e como ela pode melhorar o processo de [?] é fundamental para incursões de práticas e ações de sucesso no cenário educacional.

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Porém, quando não se sabe de jeito nenhum, o aluno pode utilizar conforme a figura 32 a pista como forma de auto completar a lacuna e com isso terá noção da palavra escrita, porém sua utilização implica no desconto de pontuação ao final da atividade.

Figura 33 – Finalização Exercício JCloze

Correto!
Sua pontuação é: 100%.

"Aumento do uso da **aprendizagem** mista ou híbrida", relacionado a um desafio de integração das práticas de **educação a distância** para melhoria a curto prazo. A partir da proposta de identificar a intensidade dos desafios, para o ensino **híbrido**.

O **Horizon Report** é um projeto de pesquisa que [?] em um potencial de impacto de uso no cotidiano das pessoas dentro de uma perspectiva [?] educação básica e o ensino superior, além da educação que aborda artes e museus.

Criatividade apresenta relação com as tendências em aprender com a tecnologia digital.

Há uma intrínseca relação entre criatividade e recursos **educacionais aberto**. Entender esta relação e como ela pode melhorar o processo de **ensino aprendizagem** é fundamental para incursões de práticas e ações de sucesso no cenário educacional.

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Ao terminar o JCloze (figura 33), o aluno clica no botão “verificar” para saber a sua pontuação e se houve algum erro irá ser mostrado para poder corrigir na sua segunda tentativa.

A utilização desse método tem como objetivo fazer com que o aluno pesquise em meio ao artigo, as palavras para completar as lacunas, com isso incentiva-se a

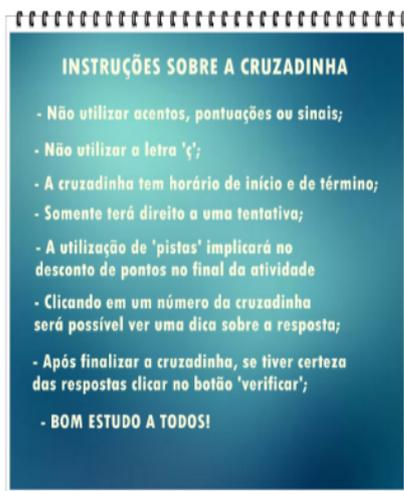
leitura e uma forma diferente para aplicar seus conhecimentos como alternativa ao método tradicional que pode ser cansativo e repetitivo.

4.2.2 JCross

As cruzadinhas são as atividades mais utilizadas nas disciplinas pela sua facilidade de encaixar os assuntos que podem ser transmitidos através de palavras-chaves.

Figura 34 – Interface de Regras do JCross

O ambiente virtual de aprendizagem na estruturação de trabalhos de conclusão de curso: estratégias de ead no ensino superior presencial Arquivo *



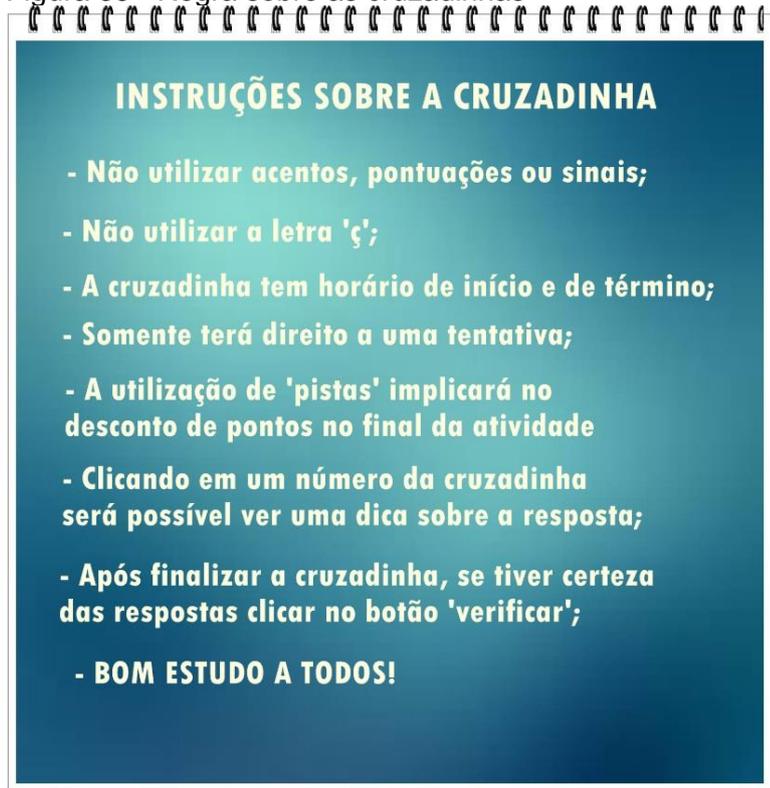
REGRAS

Observação: Utilização do hífen "-" é permitido nessa atividade.

Disponível a partir de: quarta, 9 Mai 2018, 01:00
Disponível até: quarta, 16 Mai 2018, 18:30
Tentativas permitidas: 2
Método de classificação: Primeira tentativa

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Figura 35 - Regra sobre as cruzadinhas



Fonte: Moodle.ufsc.br.

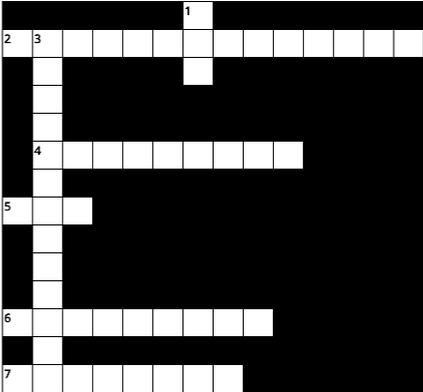
Conforme nas imagens 34 e 35, assim como nas outras atividades as cruzadinhas apresentam um quadro com regras para melhor entendimento e funcionamento da atividade com o objetivo de sanar as dúvidas e com isso tendo um melhor aproveitamento da atividade.

Por ser uma atividade realizada de forma direta e baseada em grande parte pelas palavras chaves dos artigos o aluno tem apenas uma tentativa para sua realização.

Figura 36 - Interface para Realização da Atividade JCross

Complete as palavras cruzadas e clique em "Verificar" para verificar sua resposta. Se você estiver em dúvida, você pode clicar em "Pista" para obter uma letra.
Clique em um número na grade para ver a pista ou pistas para esse número.

Observação: Toda vez que pedir uma Pista será descontado na nota final.

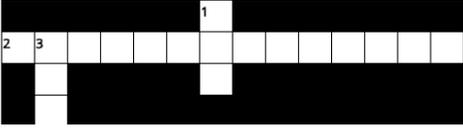


Fonte: Moodle.ufsc.br.

Então, de acordo com a figura 36, ao abrir o exercício o educando se depara com uma breve explicação para reforçar as regras sempre com o objetivo de fazer com que o aluno absorva o máximo da sua utilização.

Figura 37 - Botão de Pista JCross

Vertical: 1: Modelo que foca o conteúdo e disponibilização pela internet

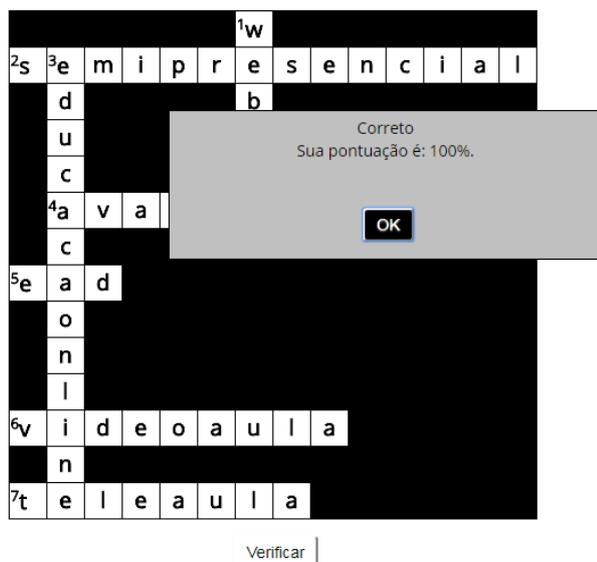


Fonte: Moodle.ufsc.br.

Ao clicar em uma das numerações da cruzadinha (figura 37), acaba por se deparar com uma breve explicação para auxiliar o aluno a descobrir através dos seus estudos qual é a resposta correta para cada lacuna.

A utilização da pista funciona da mesma maneira que a JClose, ao clicar no botão "pista" preencherá automaticamente com uma letra para ajudar no complemento da palavra mas tem seu desconto na pontuação ao terminar o exercício.

Figura 38 - Finalização Exercício JCloze



Fonte: Moodle.ufsc.br.

Ao término da atividade (figura 38) como nos demais exercícios verifica-se a pontuação caso tenha alguma infração ou a pontuação máxima, uma diferença é que as cruzadinhas não demonstram os erros produzidos na atividade.

Com isso, as cruzadinhas são exercícios que utilizam principalmente as palavras-chave dos artigos como forma de produção da atividade, porém é um meio muito útil, pois envolve a atenção dos alunos que podem utilizar letras aleatórias para complementar sua resposta.

4.2.3 JMatch

Uma atividade baseada em associação de pares onde o aluno associa o texto que mais se identifica com a resposta correspondente como forma de completar a atividade.

Figura 39 - Interface de Regras do JMatch

Formação continuada em tecnologias educacionais na web: convergência midiática no processo de ensino-aprendizagem *

ALUNOS

ESSE QUIZ TEM COMO OBJETIVO ASSOCIAR O COMPLEMENTO DA ESQUERDA ,

COM SUA RESPOSTA CORRETA A DIREITA,

CADA RESPOSTA INCORRETA A COLUNA DA ESQUERDA VOLTARA PARA O LUGAR PARA POSTERIORMENTE ASSOCIAR A CORRETA E COM ISSO IMPLICARA

NO DESCONTO DA PONTUAÇÃO NO FINAL DA ATIVIDADE.

BOM ESTUDO AS TODOS!!

Disponível a partir de: terça, 17 Abr 2018, 22:00

Disponível até: domingo, 22 Abr 2018, 23:55

Tentativas permitidas: 2

Método de classificação: Nota mais alta

Fonte: Moodle.ufsc.br.

De acordo com a figura 39, ao abrir a ferramenta no Moodle da atividade o aluno se depara com algumas regras que são introduzidas para um melhor funcionamento e controle do jogo.

Por ser uma atividade de associação, o aluno terá direito a duas tentativas para refazer o exercício aonde a nota mais alta alcançada prevalecerá.

Figura 40 - Interface para Realização da Atividade JMatch

Formação continuada em tecnologias educacionais na web: convergência midiática no processo de ensino-aprendizagem

Matching Exercício

Arraste os itens da direita de acordo com seu correspondente na esquerda!

MÍDIA	"Há quatro tipos : o texto, que pode ser impresso ou online; a imagem, que pode ser fixa ou animada; o som por meio de CDs, telefone, rádio de teletransmissão; e atualmente há também uma mídia bastante significativa, inclusive no cenário educacional, que são os dispositivos móveis, como tablet e celular"
EaD	"São artefatos potenciais para essa nova realidade em que é importante formar-se cidadãos usando uma proposta do saber fazer, e não apenas no aprender a pensar."
MULTIPLATAFORMAS MIDIÁTICAS	"Complexo sistema de interações comportamentais entre professores e alunos."
ENSINO-APRENDIZAGEM	"O processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente."

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Então, de acordo com a figura 40, ao abrir o exercício o educando se depara com colunas separadas aonde o mesmo analisa as informações e arrasta a coluna de um lado para o outro para completar a atividade.

Figura 41 - Finalização Exercício JMatch

Formação continuada em tecnologias educacionais na web: convergência midiática no processo de ensino-aprendizagem *

Matching Exercício

Arraste os itens da direita de acordo com seu correspondente na esquerda!

Sua pontuação é: 100%.
Resposta correta!

Verificar

OK

MÍDIA	"Há quatro tipos : o texto, que pode ser impresso ou online, a imagem, que pode ser fixa ou animada; o som; por meio de CDs, telefone, rádio de teletransmissão, e atualmente há também uma mídia bastante significativa, inclusive no cenário educacional, que são os dispositivos móveis, como tablet e celular"
EaD	" O processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporariamente."

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Ao relacionar as atividades com sua respectiva resposta (figura 41), o aluno verifica a resposta para saber sua pontuação, caso tenha alguma resposta incorreta o educando tem o direito de refazer a atividade com as respostas corretas.

A atividade é de complexidade simples, com objetivo de associação de palavra chave como forma de estimular o aluno a alcançar o objetivo da aprendizagem.

4.2.4 JQuiz

Conforme o nome da modalidade JQuiz é um questionário de múltipla escolha, onde de forma objetiva o aluno seleciona a resposta mais adequada para a sentença.

Figura 42 - Interface de Regras do JQuiz

Roteiro De Atividades Em Ambientes Virtuais De Aprendizagem Para Mediação De Trabalhos De Conclusão De Curso *

ALUNOS

ESSE QUIZ TEM COMO OBJETIVO ASSINALAR A RESPOSTA CORRETA,

CADA RESPOSTA INCORRETA E POSTERIORMENTE ASSINALAR A CORRETA IMPLICARA

NO DESCONTO DA PONTUAÇÃO NO FINAL DA ATIVIDADE.

BOM ESTUDO AS TODOS!!

Disponível a partir de: quinta, 5 Abr 2018, 22:00

Disponível até: quinta, 12 Abr 2018, 18:30

Fonte: Moodle.ufsc.br.

De acordo com a figura 42, assim como as demais atividades no seu início tem-se uma breve explicação contendo orientações do desenvolvimento para melhor orientar os alunos.

Por ser um exercício respondido de forma objetiva e estar contido na maioria das provas de âmbito escolar, os alunos contaram com apenas uma tentativa para sua realização.

Figura 43 - Interface para Realização da Atividade JQuiz
Roteiro De Atividades Em Ambientes Virtuais De Aprendizagem Para Mediação De Trabalhos De

Conclusão De Curso *

Quiz

Assinale a resposta correta para cada termo.

[Mostrar todas as perguntas.](#)

1 / 6 =>

Qual é a resposta para a seguinte afirmação: "Possibilita a mediação do processo de aprendizagem, flexibiliza o acesso e diversifica enormemente os materiais, permitindo atendimento às características e lacunas de aprendizagem de cada aluno."

A. MOODLE

B. AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

C. ENSINO-APRENDIZAGEM

D. AMBIENTE DE APRENDIZAGEM

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Então, de acordo com a figura 43, ao abrir o exercício o educando se depara com questões contendo respostas "A,B,C e D" para ser assinalada de forma correta.

Ao selecionar a resposta, e a mesma for considerada incorreta o aluno terá outra chance de escolher a alternativa correta para prosseguir para as próximas questões.

Figura 44 – Demonstração Escolha de Opção JQuiz

Sua pontuação é: 33%.
Perguntas respondidas até o momento: 1/6.

Mostrar todas as perguntas.

Correto!
Sua pontuação é: 33%.
Perguntas respondidas até o momento: 1/6.

OK

Qual é a resposta para a seguinte afirmação de aprendizagem, flexibiliza o acesso e permitindo atendimento às características e necessidades de aprendizagem de cada aluno.

A. Incorreto MOODLE

B. Correto AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

C. ? ENSINO-APRENDIZAGEM

D. ? AMBIENTE DE APRENDIZAGEM

Fonte: Moodle.ufsc.br.

Selecionando a resposta correta (figura 44), aparecerá a pontuação adquirida com o acerto da questão selecionada.

Figura 45 - Finalização Exercício JQuiz

Sua pontuação é: 77%.
Perguntas respondidas corretamente à primeira: 3/6
Você completou o exercício!

Mostrar todas as perguntas.

Correto!
Sua pontuação é: 77%.
Você completou o exercício!

OK

Qual a principal "ferramenta" para a orientação de TCC em Ead:

A. Incorreto AVA

B. Correto COMUNICAÇÃO

C. ? INTERAÇÃO

D. ? TECNOLOGIA

Fonte: Moodle.ufsc.br.

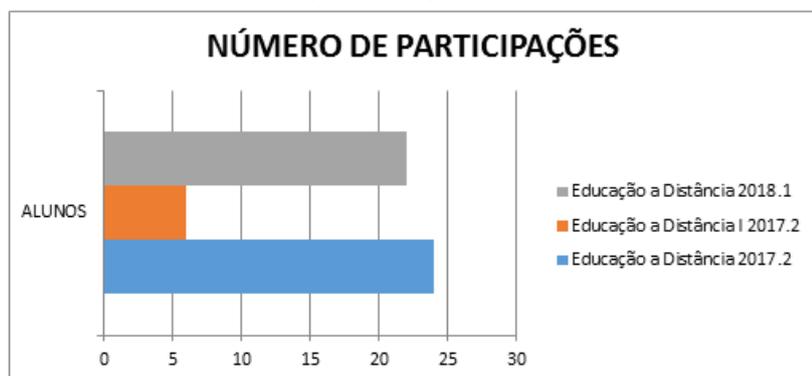
Ao final (figura 45) se tem a pontuação junto com a quantidade de questões que foram selecionadas de forma correta pelo aluno.

Com isso, esse tipo de atividade pode proporcionar o auxílio através de acertos e erros. O educando através da leitura do artigo detêm as informações para a realização do exercício proposto.

5 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DE DADOS

A pesquisa foi aplicada aos alunos das turmas de 2017.2-2018.1, contou com a participação de 52 alunos (gráfico 2).

Gráfico 2 – Número de participações

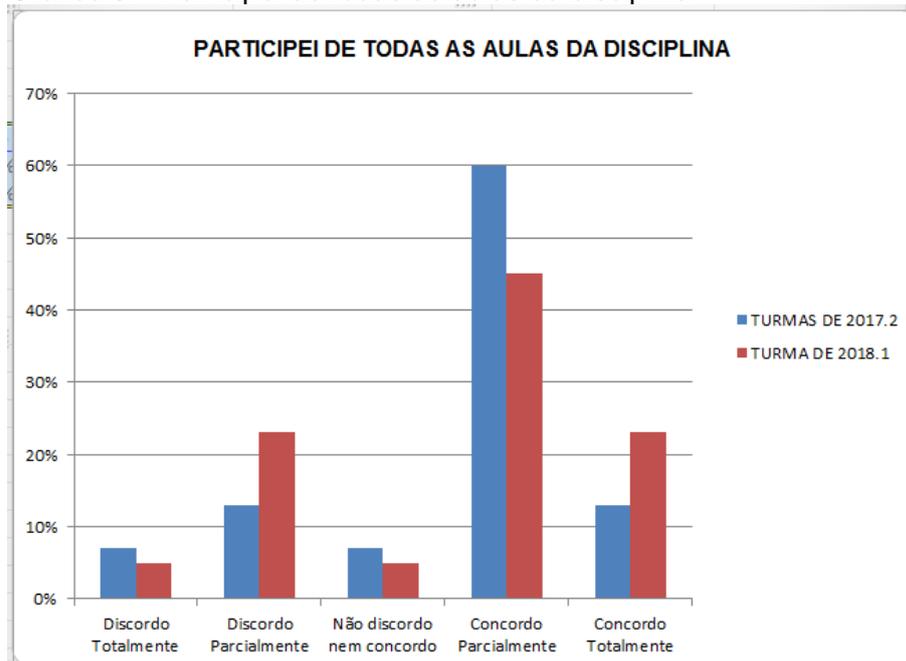


Fonte: Autor (2018).

Após a análise dos dados coletados em pesquisa aplicada aos educandos das turmas em questão, pode-se realizar um estudo comparativo referente à utilização do fórum para realizar as atividades e do *software* de autoria como forma de assimilar o conteúdo passado em sala.

Para a realização dos gráficos as turmas de Ead I e Ead II de 2017, foram unidas em apenas um índice de apresentação, pois devido a poucas participações e para melhor análise dos dados foi decidido utilizar dessa forma de criação de gráficos.

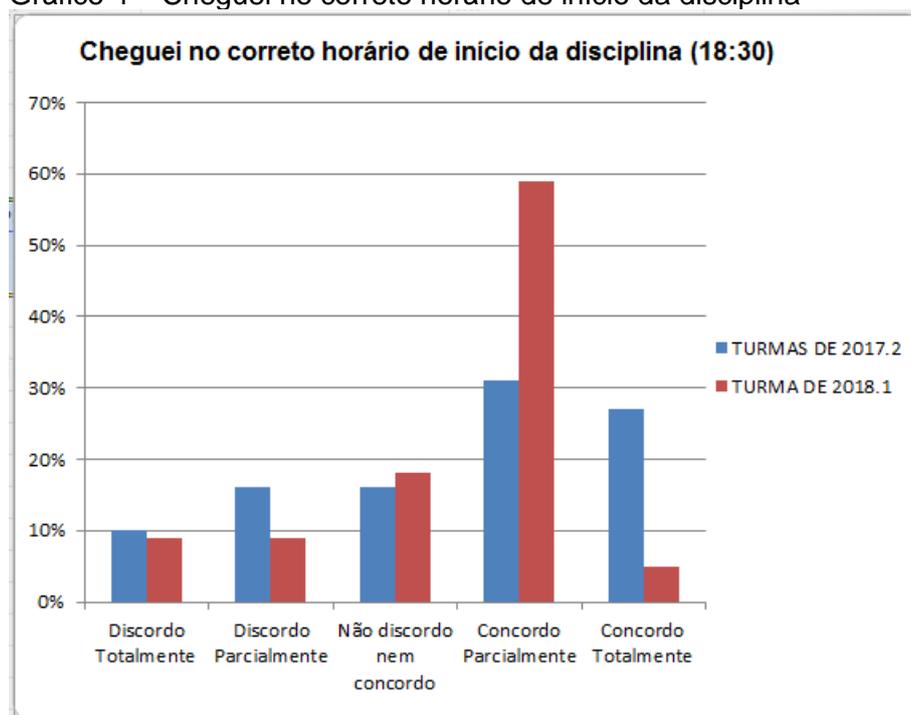
Gráfico 3 – Participei de todas as aulas da disciplina



Fonte: Autor (2018).

Então, o comprometimento dos alunos quanto a participação das aulas da disciplina de acordo com os índices de Concordo Totalmente e Concordo Parcialmente conforme o gráfico 3 foram superiores nas turmas de 2017 e 2018. Quanto aos índices de 20% e 10% das turmas de 2017 e 28% e 5% das turmas de 2018 discordam da afirmativa ou não opinaram respectivamente.

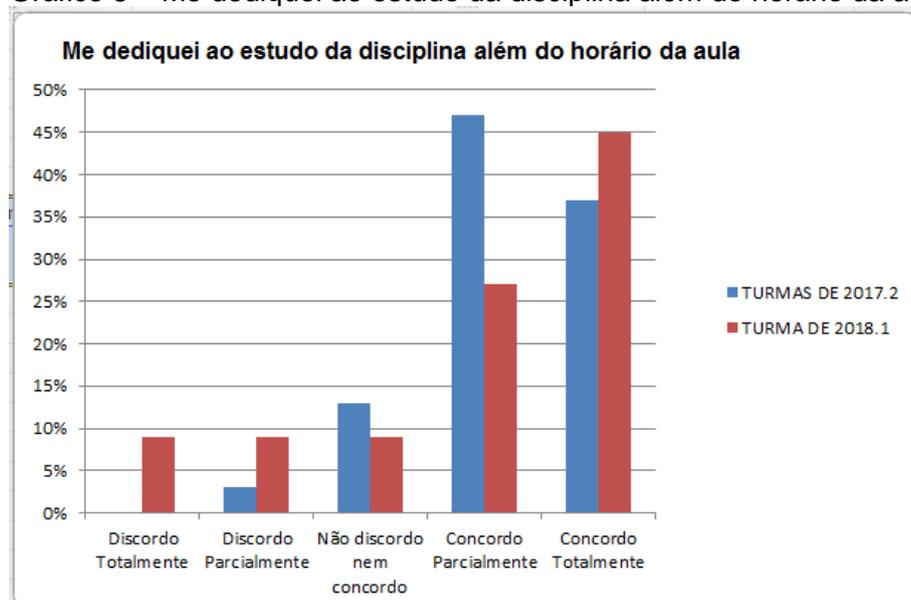
Gráfico 4 – Cheguei no correto horário de início da disciplina



Fonte: Autor (2018).

Através do gráfico pode-se observar que os índices de Concordo Totalmente e Concordo Parcialmente conforme o gráfico 4 foram superiores nas turmas de 2017 e 2018, e com isso 26% e 16% das turmas de 2017 e 18%, 18% da turma de 2018 discordam da afirmativa ou não opinaram respectivamente.

Gráfico 5 – Me dediquei ao estudo da disciplina além do horário da aula



Fonte: Autor (2018).

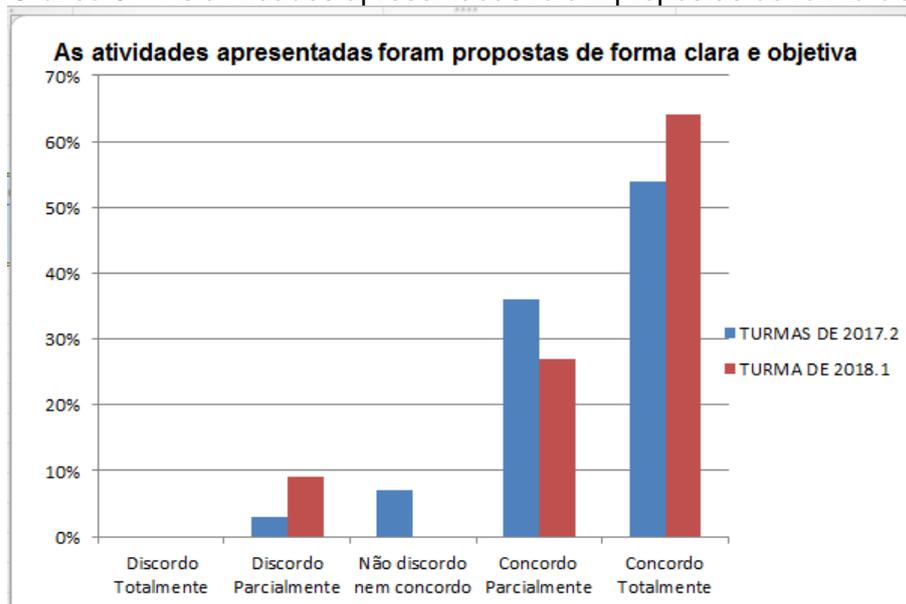
Sobre a dedicação dos alunos quanto ao estudo pós aula pode-se notar um esforço por parte dos mesmos. Os índices de Concordo Totalmente e Concordo Parcialmente conforme o gráfico 5 das turmas de 2017 e 2018 obtiveram maior porcentagem conforme o gráfico e que apenas 3% e 13% das turmas de 2017 e 18%, 9% da turma de 2018 discordam da afirmativa e não opinaram respectivamente.

Com isso, através da análise e comparação dos dados informados pelas turmas de 2017.2-2018.1, de forma geral através da auto avaliação percebe-se que os educandos de ambas as turmas se dedicaram de forma constante nas aulas.

A participação dos alunos nas disciplinas foi um fator importante para a realização das atividades, e quanto a esse índice os alunos participaram de forma intensa das aulas conforme os resultados.

Sobre o horário de chegada dos alunos de forma geral honraram com pontualidade. Por fim, através do gráfico 5 pode-se notar uma grande dedicação dos alunos quanto ao estudo e realização das atividades fora da sala de aula, com isso conclui-se que se dedicar nos estudos em outros ambientes influencia no desenvolvimento do educando em sala.

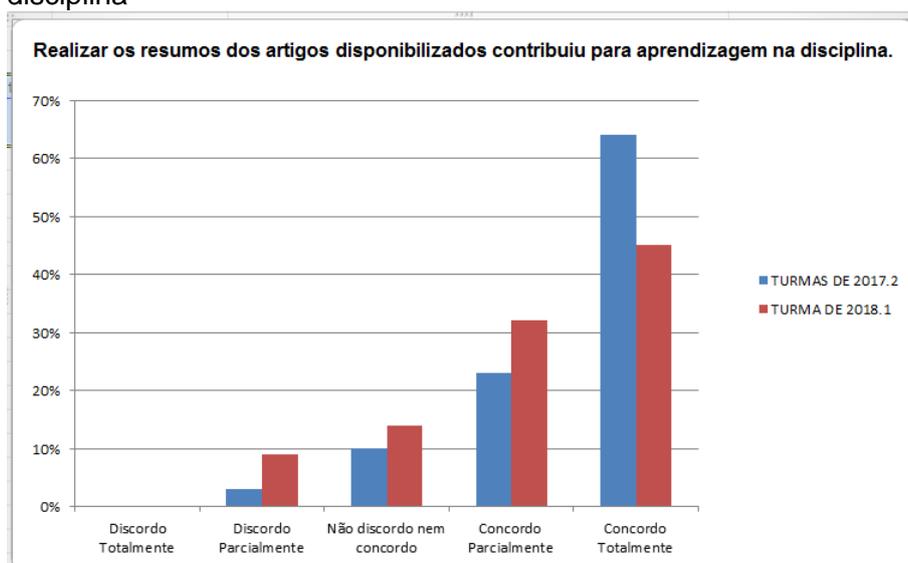
Gráfico 6 – As atividades apresentadas foram propostas de forma clara e objetiva



Fonte: Autor (2018).

Sobre a disciplina pode-se notar que os alunos consideram que as atividades apresentadas foram propostas de forma clara e objetiva. Os índices de Concordo Totalmente e Concordo Parcialmente das turmas de 2017 e 2018 obtiveram maior porcentagem conforme o gráfico 6 e que apenas 3% e 7% das turmas de 2017 e 9%, 0% da turma de 2018 discordam da afirmativa e não opinaram respectivamente.

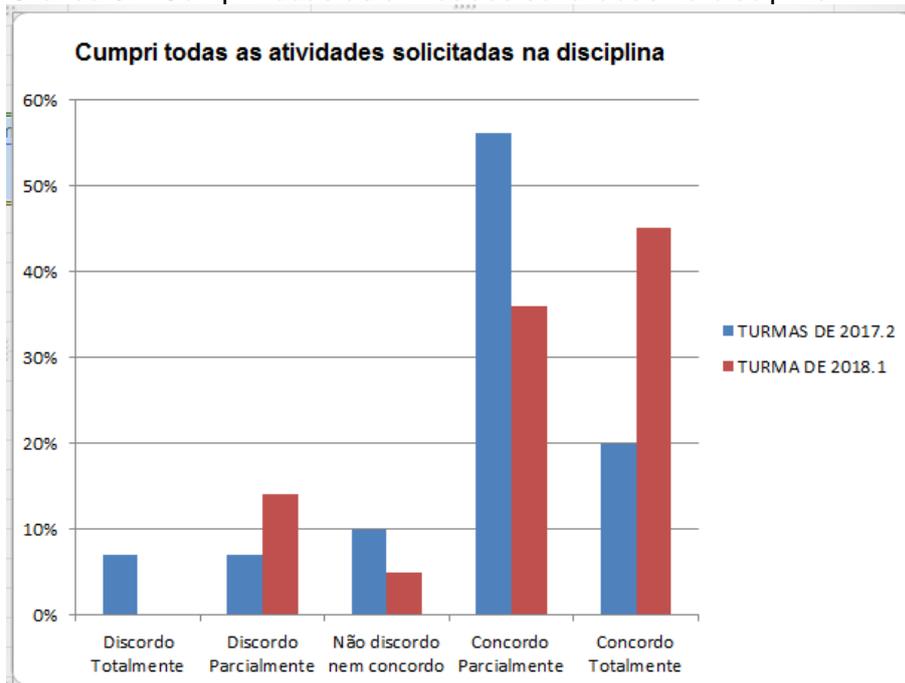
Gráfico 7 – Realizar os resumos dos artigos disponibilizados contribuiu para aprendizagem da disciplina



Fonte: Autor (2018).

Os resultados apontam que os resumos dos artigos realizados no fórum através da disponibilização dos artigos contribuíram para a aprendizagem da disciplina. Os índices de Concordo Totalmente e Concordo Parcialmente das turmas de 2017 e 2018 obtiveram maior porcentagem conforme o gráfico 7 e que apenas 3% e 10% das turmas de 2017 e 9%, 14% da turma de 2018 discordam da afirmativa e não opinaram respectivamente.

Gráfico 8 – Cumpri todas as atividades solicitadas na disciplina



Fonte: Autor (2018).

Os educandos de acordo com a resposta cumpriram com todas as atividades solicitadas na disciplina. Os índices de Concordo Totalmente e Concordo Parcialmente das turmas de 2017 e 2018 obtiveram maior porcentagem conforme o gráfico 8 e que apenas 14% e 10% das turmas de 2017 e 14%, 5% da turma de 2018 discordam da afirmativa e não opinaram respectivamente.

Quadro 3 – Sugestões dos alunos

SUGESTÕES PARA A DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA	
TURMAS 2017-2	TURMA 2018-1
UTILIZAR MAIS A INTERNET	APERFEIÇOAR O USO DOS FÓRUMS
ELABORAR MAIS AULAS PRÁTICAS	ALTERAR ESTILO DA AULA
AULA MAIS INTERATIVA	CONTÉUDOS DIFERENTES DOS JÁ APLICADOS
UNIÃO COM OUTRAS DISCIPLINAS	MAIS TRABALHOS VOLTADOS AOS TEMAS DA DISCIPLINA

Fonte: Autor (2018).

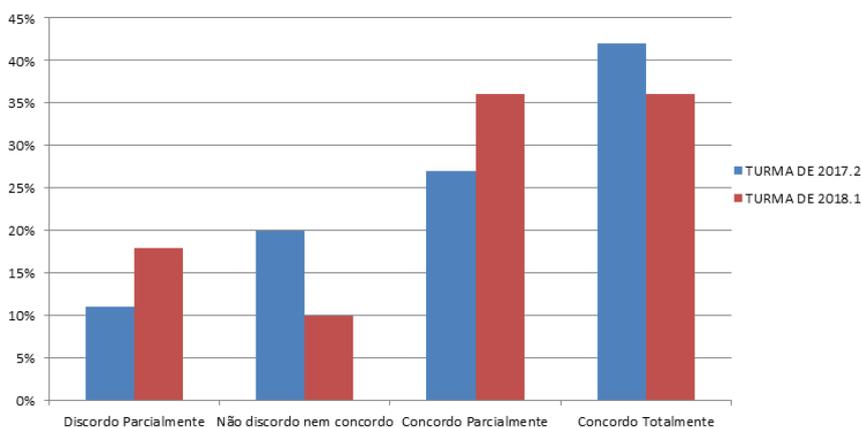
Com isso, através da análise e comparação dos dados informados pelas turmas de 2017.2-2018.1, os educandos participam de forma assídua das disciplinas e nota-se uma crescente evolução sobre a clareza e objetivo proposto pela disciplina.

Então, em relação à realização dos resumos no fórum como forma de contribuir para aprendizagem das disciplinas pode-se concluir que impulsionou os alunos a ter um desenvolvimento melhor quanto a contribuição da aprendizagem da disciplina. Entretanto, nota-se uma crescente evolução na realização das atividades disponibilizadas em aula. Uma crescente de aproximadamente 20% das turmas de 2017.2-2018.1.

Com isso, conclui-se que os alunos estão se interessando mais quanto à participação e cumprimento das atividades da disciplina. Então, através do questionário os educandos deixam algumas sugestões que norteiam-se através de utilização de internet, aula mais dinâmica, aulas práticas, conteúdos com mídias diferenciadas e um maior foco quanto ao desenvolvimento de atividades volta ao tema da disciplina.

Gráfico 9 - Auxílio das atividades no desenvolvimento do aluno em aula

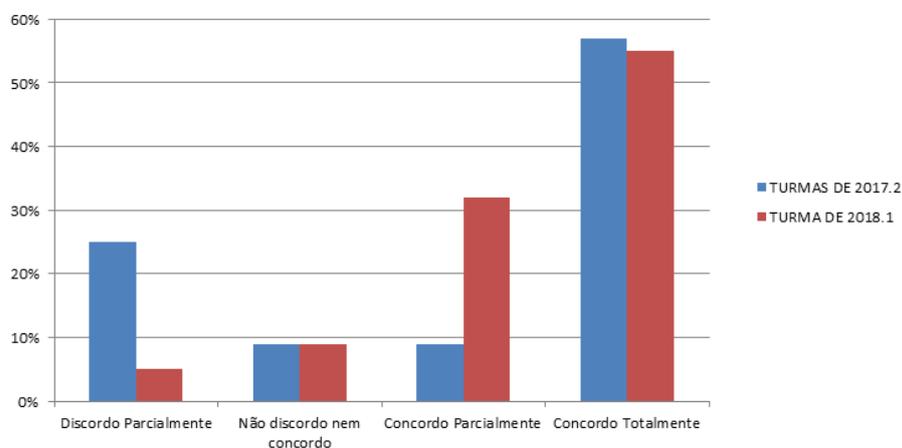
As atividades no software educacional hot potatoes auxiliaram para a avaliação do meu conhecimento adquirido com a leitura dos artigos da disciplina de Ead



Fonte: Autor (2018).

As atividades no *software* educacional auxiliaram os educandos no processo de avaliação do conhecimento adquirido com a leitura dos artigos. Os índices de Concordo Totalmente e Concordo Parcialmente das turmas de 2017 e 2018 obtiveram maior porcentagem conforme o gráfico 9 e que apenas 11% e 20% das turmas de 2017 e 18%, 10% da turma de 2018 discordam da afirmativa e não opinaram respectivamente.

Gráfico 10 - Dificuldade quanto à compreensão das atividades
NÃO OBTIVE DIFICULDADE AO USO PRÁTICO E COMPREENSÃO DAS FUNCIONALIDADES DAS FUNCIONALIDADES DO SOFTWARE EDUCACIONAL HOT POTATOES



Fonte: Autor (2018).

As dificuldades quanto ao uso prático e compreensão das funcionalidades do *software* educacional hot potatoes foram mínimas. O índice Concordo Totalmente e Concordo Parcialmente obteve maior porcentagem conforme o gráfico 10 e que apenas 9% e 25% das turmas de 2017 e 5%, 9% da turma de 2018 discordam da afirmativa e não opinaram respectivamente.

Contudo, as dificuldades encontradas pelos alunos das turmas de 2017 nortearam-se em problemas relacionados à internet, problemas com as datas de realização das atividades, problemas relacionados à grafia. Na turma de 2018-1 os agravantes foram dificuldades para entendimento da realização, problemas com datas e quantidade massiva de questões.

Quadro 4 - Dificuldades encontradas na realização das atividades

DIFICULDADES ENCONTRADAS NA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES	
TURMAS 2017-2	TURMA 2018-1
PROBLEMAS COM INTERNET	PROBLEMAS COM INTERNET
PROBLEMAS COM DATA DE ABERTURA	PROBLEMAS COM DATA DE ABERTURA
PROBLEMAS RELACIONADOS À ORTOGRAFIA	PROBLEMAS RELACIONADOS COM INTERPRETAÇÃO
PROBLEMAS COM ERROS NA ATIVIDADE	QUANTIDADE MASSIVA DE QUESTÕES

Fonte: Autor (2018).

Algumas das respostas dadas sobre as dificuldades foram (quadro 4):

Resposta 1: *“Atividades Massivas.”*

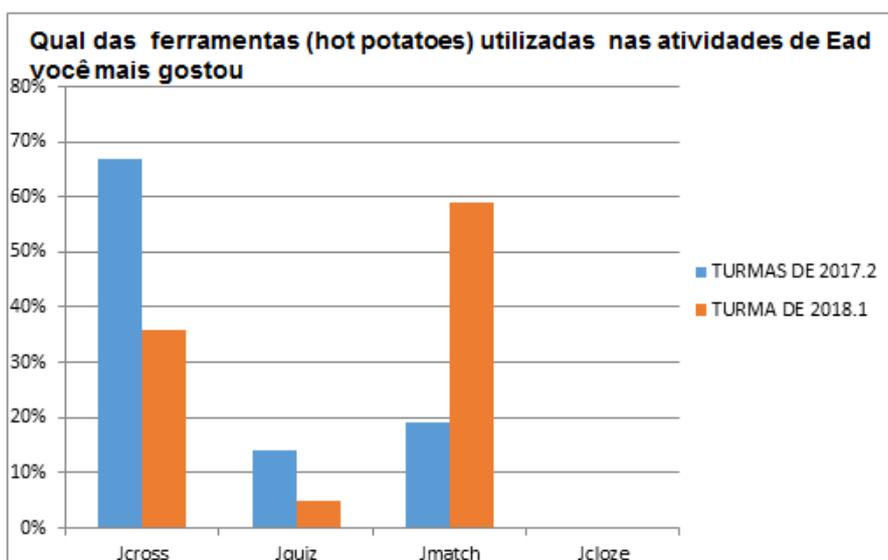
Resposta 2: *“Alguns eram difíceis de compreender como deveria ser feito.”*

Resposta 3: *“Em uma das minhas atividades o hot potatoes fechou sozinho.”*

Resposta 4: *“Hoje fui fazer a cruzadinha de EaD, e a internet desconectou, com isso não consegui mais responder.”*

Resposta 5: *“Às vezes as atividades não estavam abertas na data correta, depois reabriam sem aviso prévio e eu acredito ter ficado sem entregar algumas destas atividades.”*

Gráfico 11 – Ferramenta escolhida como a melhor pelo educando



Fonte: Autor (2018).

As ferramentas que os educandos mais gostaram se dividiram em dois exercícios. Nas turmas de 2017, conforme o gráfico 11 o índice JCross (cruzadinha) obteve maior porcentagem com 67% das escolhas contra 14% do JQuiz e 19% do JMatch, contudo na turma de 2018, o índice Jmatch (combinação de colunas) obteve maior porcentagem com 59% das escolhas contra 5% do JQuiz e 36% do JCross.

Com isso, mesmo com as opiniões divididas JCloze foi a atividade que menos agradou os alunos, mas JCross conforme observado obteve boas intenções de votos na turma de 2018. Contudo a avaliação dos exercícios assim como qual atividade gostou mais pelas turmas de 2017-2018, nortearam-se baseados em dificuldade, praticidade e objetividade.

Quadro 5 - Avaliação das ferramentas pelas turmas.

AVALIAÇÃO DAS FERRAMENTAS TURMAS 2017-2 E 2018	
JCROSS	<ul style="list-style-type: none"> • Prático • Objetivo • Testa o conhecimento
JMATCH	<ul style="list-style-type: none"> • Exercício Completo • Maior Dificuldade • Objetivo • Dinâmico
JQUIZ	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo • Funcional

Fonte: Autor (2018).

Algumas respostas sobre a avaliação das ferramentas (quadro 5):

Resposta 1: *“JQuiz - Bom, pois você precisa realmente saber a resposta, podendo ser uma ou mais alternativas.”*

Resposta 2: *“JCross - Testa de fato o conhecimento mínimo do aluno, pois este não saberá responder caso não tenha lido o conteúdo, diferente dos outros que pode ocorrer o famoso "chute".”*

Resposta 3: *“JMatch - Foi o tipo mais eficaz para mim, pois é bem fácil de entender e de realizar.”*

Resposta 4: *“JCross - Todos modos são bem bom, pois ajudam a fixar o que foi lido nos artigos, porem achei é palavra cruzada um pouco mais difícil que as outras.”*

Resposta 5: *“Todos os quatro exercícios utilizados são apropriados para reforçar os textos que foram abordados, cada um com sua forma específica de*

estimular o aprendizado. Minha escolha é o Jmatch pois com ele você pode reforçar os significados dos termos mais pertinentes.”

Com isso, na comparação feita através dos gráficos das turmas de 2017.2-2018.1 nota-se uma neutralidade de parte dos alunos, uma vez que se teve uma ausência na participação das atividades por alguns educandos.

Então, em relação aos dados levantados pelas turmas sobre a influência das atividades na Educação a Distância pode-se concluir que impulsionou os alunos a ter um melhor aproveitamento quanto ao desenvolvimento dos resumos dos fóruns influenciados pelos exercícios de auxílio.

Quanto às dificuldades encontradas na realização das atividades, pode-se perceber que problemas com acesso à internet e com as datas disponíveis para realização da atividade foram em ambas às turmas. Porém conforme os dados obtidos as dificuldades não atrapalharam quanto ao desenvolvimento dos exercícios pelos educandos.

Em relação ao tipo de atividade que mais agradou os alunos, JCross foi o escolhido pelas turmas de 2017.2, enquanto JMatch pela turma de 2018. Porém a maioria das atividades foi desenvolvida pelos alunos seguindo a proposta inicial, mas nota-se que o exercício JCloze não agradou ambas as turmas dos dois semestres.

Contudo, sobre a avaliação dos exercícios os alunos consideraram todos práticos, objetivos, com suas dificuldades e com sua dinâmica dependendo da atividade.

Diante das respostas, os alunos de ambas as turmas sugeriram como forma de melhorar o protótipo aplicado com uma interface melhor, organizar melhor as datas das atividades e utilizar recursos do Moodle para avisar sobre data de início e término dos exercícios.

As atividades foram realizadas de forma simultânea a execução das disciplinas, porém devido a dificuldades encontradas alguns exercícios tinham um tempo maior de realização. Por fim, a variável tempo foi determinante para realização desse protótipo visto que sua elaboração foi realizada em um curto espaço de tempo não permitindo assim uma atividade mais completa para os alunos utilizarem como auxílio.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os objetivos apresentados no início dessa pesquisa, foi utilizado o *software* de autoria para a elaboração de exercícios nas disciplinas. Com isso as atividades elaboradas foram aplicadas utilizando as ferramentas nas disciplinas de EaD para auxiliar no desenvolvimento dos resumos publicados no fórum.

Então, através desses objetivos foi possível verificar a eficácia e eficiência dos recursos do hot potatoes, através do formulário do próprio Moodle, como forma de coletar dados com as turmas. Contudo através dos percentuais observados na coleta dos dados, nota-se que os educandos têm uma motivação, um desempenho melhor quando se utiliza atividades para sair da rotina tradicional e com isso através de exercícios aumentar sua participação na aula e desempenho na disciplina

Os objetivos em questão foram alcançados e nortearam a execução do trabalho para concluir o objetivo geral do trabalho. A pesquisa bibliográfica proporcionou maior conhecimento dos temas da Educação a Distância, AVEA e *Software* de Autoria Hot Potatoes.

Prensky (2001), afirma que a utilização da tecnologia no âmbito acadêmico detém muito potencial, pois a medida que se tem avanços na utilização de softwares como forma de auxiliar nas aulas se tem um progresso no entretenimento dos educandos quanto ao uso dessas tecnologias.

Através da execução do protótipo aplicado e da análise comparativa dos dados coletados entre as turmas, se tem a confirmação de que as atividades contribuíram na assimilação dos conteúdos ministrados em sala.

De acordo com os resultados obtidos quando questionados se a atividade realizada no *software* educacional auxiliou no conhecimento adquirido na disciplina, 69% e 72% das turmas de 2017.2 e 2018.1 respectivamente, concordam que de alguma forma os exercícios foram eficientes como forma de assimilar as informações dos conteúdos disponibilizados.

Por meio dessa abordagem percebe-se a relevância das atividades e do fórum no processo de realização das atividades. Camargo (2016) complementa que o uso desse *software* no ensino traz diversos benefícios para os educandos e educadores

além de inovar na prática pedagógica e criando exercícios de acordo com a realidade dos alunos.

Essas afirmações podem ser confirmadas pelo fato que 87% e 77% dos educandos realizaram as atividades propostas nas disciplinas das turmas de 2017.2 e 2018.1 e com isso afirmam que contribuiu para o processo de aprendizagem dos mesmos. Além da contribuição do *Software* por meio dos exercícios, a pesquisa apontou algumas dificuldades encontradas pelos alunos das turmas, sendo a principal os problemas com internet.

Devido à quantidade de atividades realizadas, a indisponibilidade de tempo para a criação de novas formas de atividades com conteúdos diversificados foi um agravante no desenvolvimento da monografia.

Através dessa pesquisa, enfatiza-se a importância do uso de novas tecnologias nas salas de aula, assim como novos métodos de exercícios como forma de atrair a atenção dos alunos e equivaler ao mesmo universo em que os educandos compartilham informações e com isso auxiliar no reforço dos conteúdos para sair de um modo entediante e formal de ensino.

Então, com a leitura dessa pesquisa os professores sintam-se incentivados a utilizar softwares de autoria em suas aulas, pois, conforme os resultados o uso dessas ferramentas de multimídia é uma forma diferente de aprender, ensinar e compreender os diversos conteúdos ministrados em sala, de forma a utilizar a tecnologia e o conhecimento como fortes aliados.

7 TRABALHOS FUTUROS

Conclui-se que este trabalho se justifica ao incitar novas pesquisas e argumentar a favor da necessidade de implementar estudos sobre a utilização de *softwares* de autoria como forma de reforçar os conteúdos ministrados em sala.

Na pesquisa aqui apresentada, o fator mais relevante no processo de elaboração foi o “tempo”. Com isso, estende-se a discussão para trabalhos futuros, surge a necessidade de aperfeiçoar por meio de ferramentas diferentes o processo de interação dos educandos com diferentes exercícios para assimilar o estudo realizado em sala.

Então, mesmo com os resultados positivos o *software* ainda é pouco difundido no meio acadêmico e com isso seu uso é restringido a poucas modalidades de atividades, gerando dificuldades quanto ao uso por parte dos alunos e quanto a criação de atividades por parte dos professores.

De toda forma, aprofundando o uso desse *software* em sala é uma forma de gerar maior interação entre educando e educador através do processo de criação e realização dos exercícios para uma construção de diferentes métodos de ensino.

Por fim, diante de todos os fatos estende-se a discussão para a procura de métodos diferentes de ensino seguindo a linha de *softwares* de autoria, ou, aprimorando de forma mais aprofundada o uso do *software* em questão, levando em conta que a influência das tecnologias dentro das salas está cada vez mais difundida entre os alunos.

8 REFERENCIAS

ADAMS BECKER, S. et al. **NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition**. Austin, Texas: The Newmedia Consortium, 2017. 54p.

ALARCON, D. F.; SPANHOL, F. J. **Gestão do conhecimento na educação a distância**. São Paulo, SP: Pimenta Cultural, 2015. 247 p.

ALBUQUERQUE, M. G. de. **Um ambiente computacional para aprendizagem matemática baseado no modelo pedagógico de Maria Montessor**. 2000. 76 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação)–Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

ALVES, J. R. M. A história da EAD no Brasil. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. (Orgs). **Educação à distância: o estado da arte**. São Paulo, SP: Pearson Education, 2009. 480 p. cap. 2.

BELLONI, M. L. **Educação à distância**. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

BORTOLATO, M. M. **Contribuições do design instrucional ao ensino presencial de física apoiado por ambiente virtual de aprendizagem**. 2016. 305 f. Tese (Doutorado em Educação)–Programa de Pós Graduação em Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

CAMARGO, A. Atividades Educacionais no Hot Potatoes. **Tecnologias na Educação**, ano 8, v. 15, p. 1-27, 2016.

DIELLO, C. B.; MOZZAQUATRO, P. M. **O educando frente ao uso das tecnologias: utilização de objetos de aprendizagem na Escola Municipal de Ensino Fundamental Tiradentes**. 2011. 22 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação)–Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2011.

FALCÃO, D. A.; RANGEL, S. G. **Ambientes virtuais de aprendizagem: uma análise á luz da teoria socio-interacionista de Vygotsky**. 2013. 24 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Docência no Século XXI)–Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, Rio de Janeiro, 2013.

FIUZA, P. J.; LEMOS, R. R. **Inovação em educação: perspectivas do uso das tecnologias interativas**. São Paulo, SP: Paco Editorial, 2017. 299 p.

FRANÇA, R. M. (Org.) **NEFROLOGIA: unidade 1 - Conceitos da Educação a Distância**. São Luiz, MA: Universidade Federal do Maranhão/UNASUS, 2014. 23 p.

FREIRE, P. de S. **Aumente a qualidade e quantidade de suas publicações científicas: manual para elaboração de projetos e artigos científicos**. Rio de Janeiro, RJ: Crv, 2013. 87 p.

GARUTTI, S.; FERREIRA, V. L. Uso das tecnologias de informação e comunicação na educação. **Revista Cesumar - Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**, v.20, n. 2, p.355-372, 2015.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2010. 179 p.

HADDAD, M. **Ambientes virtuais de aprendizagem (AVAS) no ensino presencial e semipresencial de graduação da UFSJ**. 2013. 138 f. Dissertação (Mestrado em Educação)–Programa de Pós-Graduação: Processos Socioeducativos e Práticas Escolares. Universidade Federal de São João del Rei, São João del Rei, 2013.

HALF-BAKED SOFTWARE INC. **Hot Pottatoes Home Page**. Victoria, BC, Canada, 2009. Disponível em: <<http://hotpot.uvic.ca/index.php>>. Acesso em: 13 maio 2018.

JAPPUR, R. F.; FORCELLINI, F. A.; SPANHOL, F. J. Modelo conceitual para jogos educativos digitais. **AtoZ: Novas práticas em informação e conhecimento**, v.3, n.2, p. 116-127, 2014.

KRUGER, R. V.; SILVA, L. A. de L. **Inserção do objeto de aprendizagem Hot Potatoes com as tecnologias de informação e comunicação (TICs) nas aulas de lingua estrangeira - espanhol**. 2014. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação)–Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2014.

LACERDA, A. L. de. **Contribuições do design instrucional ao ensino presencial de física apoiado por ambiente virtual de aprendizagem**. 2013. 246 f. Dissertação (Mestrado)-Curso de Educação Científica e Tecnológica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da metodologia científica**. 5. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2003. 310 p.

MATTAR, J. **Games em educação como os nativos digitais aprendem**. São Paulo, SP: Figurativa Editorial, 2010. 181 p.

MOODLE. **Filosofia do Moodle**. Disponível em: <https://docs.moodle.org/all/pt_br/Filosofia_do_Moodle>. Acesso em: 05 maio 2018b.

MOODLE. **História do Moodle**. Disponível em: <https://docs.moodle.org/all/pt_br/Hist%C3%B3ria_do_Moodle>. Acesso em: 05 maio. 2018a.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância uma visão integrada**. 2. ed. São Paulo, SP: Thomson Learning, 2005. 397 p.

NUNES, I. B. A história da EAD no mundo. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. (Orgs). **Educação à distância**: o estado da arte. São Paulo, SP: Pearson Education, 2009. 480 p. cap. 1.

OLIVEIRA, C. de; MOURA, S. P. TIC's na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Pedagogia em ação**, v. 7, n. 1, 2015.

PARREIRA JÚNIOR, W. M.; FRANCO NETO, J. R.; COSTA, M. O. Utilização do software Hot Potatoes para a produção de jogos educacionais. In: SEMINÁRIO NACIONAL O UNO E O DIVERSO NA EDUCAÇÃO ESCOLAR, X, 2009, Uberlândia: **Anais...** Uberlândia: UFU - Programa de Pós-Graduação em Educação, 2009, CD-ROM.

PEREIRA, A. T. C. **Ambientes virtuais de aprendizagem em diferentes contextos**. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2007. 210 p.

PEREIRA, B. T. **O uso das tecnologias da informação e comunicação na prática pedagógica da escola**. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1381-8.pdf>>. Acesso em: 27 maio 2018.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo, SP: Senac, 2001. 575 p.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo, RS: Editora Feevale, 2013. 277 p.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v.6, n. 1, 2008.

SERAFIM, M. L.; SOUSA, R. P. de. Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar. In: SOUSA, R. P.; MIOTA, F. M. C. S. C.; CARVALHO, A. B. G. (Orgs). **Tecnologias digitais na educação** [online]. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2011. 276 p.

SILVA, R. S. da. **Moodle para autores e tutores**. 2. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2011. 181 p.

SIMÃO NETO, A. **Cenários e modalidades da ead**. Curitiba, PR: Iesde Brasil, 2010. 219 p.

SOUSA, R. P.; MIOTA, F. M. C. S. C.; CARVALHO, A. B. G. (Orgs). **Tecnologias digitais na educação** [online]. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2011. 276 p.

TAROUCO, L. M. R.; Konrath, M. L. P.; GRANDO, A. R. da S. O aluno como co-construtor e desenvolvedor de jogos educacionais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v.3, n. 2, 2005.

UARTE – UNIDADE DE APOIO À REDE TELEMÁTICA EDUCATIVA. **Hot Potatoes**. 30 slides. Disponível em:
<http://www.ufrgs.br/redespecial/_doc/guia_hotpotatoes.pdf>. Acesso em: 15 set. 2017.

URIARTE, L. R. **Modelo de ambiente para orientação a distância**. 2003. 246 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção)–Programa de Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA EAD L 2017.2

Avaliação disciplina Ead

De acordo com as assertivas a seguir, faça sua avaliação sobre material didáticos e atividades da disciplina, professor e auto avaliação.

Avaliação da disciplina: material didático e atividades

1 * O plano de ensino está adequado para a disciplina de Ead.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

2 * As atividades apresentadas foram propostas de forma clara e objetiva.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

3 * Os artigos disponibilizados auxiliaram na aprendizagem de novos conceitos de Ead.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

4 * Realizar os resumos dos artigos disponibilizados contribuiu para aprendizagem na disciplina.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

5 * A leitura dos resumos dos colegas complementou meu conhecimento adquirido em relação à temática do artigo.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

Avaliação do Professor

6 * O professor demonstrou planejar as aulas e atividades

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

7 * O professor procurou utilizar técnicas, métodos e metodologias de ensino/aprendizagem variadas (aula expositiva, exercícios, trabalho em grupo, apresentações individuais ou em grupo etc.)

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

Auto avaliação

8 * Participei de todas as aulas da disciplina

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

- 9** * Cumpri todas as atividades solicitadas na disciplina
- Concordo Totalmente
 - Concordo Parcialmente
 - Não discordo nem concordo
 - Discordo Parcialmente
 - Discordo Totalmente
- 10** * Me dediquei ao estudo da disciplina além do horário da aula
- Concordo Totalmente
 - Concordo Parcialmente
 - Não discordo nem concordo
 - Discordo Parcialmente
 - Discordo Totalmente
- 11** * Cheguei no correto horário de início da disciplina (18:30)
- Concordo Totalmente
 - Concordo Parcialmente
 - Não discordo nem concordo
 - Discordo Parcialmente
 - Discordo Totalmente
- 12** * Assisti à aulas do início ao fim.
- Concordo Totalmente
 - Concordo Parcialmente
 - Não discordo nem concordo
 - Discordo Parcialmente
 - Discordo Totalmente
- 13** * Procurei o professor, fora do horário da aula, para tirar dúvidas sobre o conteúdo da disciplina.
- Concordo Totalmente
 - Concordo Parcialmente
 - Não discordo nem concordo
 - Discordo Parcialmente
 - Discordo Totalmente

14 Sugestões para melhoria da disciplina:



Caminho: p

Avaliação Hot Potatoes

15 • As atividades realizadas no software educacional hot potatoes auxiliaram para avaliação do meu conhecimento adquirido com a leitura dos artigos da disciplina de Ead.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

16 • Não obtive dificuldade ao uso prático e compreensão das funcionalidades do software educacional hot potatoes.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

17 Se você discordou da questão anterior (nº 16), descreva as dificuldades encontradas em relação ao uso prático e funcionalidades das ferramentas do hot potatoes:



18 • Qual das ferramentas (hot potatoes) utilizadas nas atividades de Ead você mais gostou?

- Jcross - exercícios de palavras cruzadas;
- Jmatch - exercícios de combinação de colunas (textos e/ou imagens);
- Jquiz - exercícios de múltipla escolha;
- Não realizei atividades que utilizaram esses recursos;

19 Avalie os três tipos de exercícios utilizados (Jcross, Jmatch e Jquiz) e complemente dizendo qual mais gostou e porque.



Caminho: p

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA EAD 2017.2

Avaliação disciplina Ead

De acordo com as assertivas a seguir, faça sua avaliação sobre material didáticos e atividades da disciplina, professor e auto avaliação.

Avaliação da disciplina: material didático e atividades

1 * O plano de ensino está adequado para a disciplina de Ead.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

2 * As atividades apresentadas foram propostas de forma clara e objetiva.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

3 * Os artigos disponibilizados auxiliaram na aprendizagem de novos conceitos de Ead.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

4 * Realizar os resumos dos artigos disponibilizados contribuiu para aprendizagem na disciplina.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

5 * A leitura dos resumos dos colegas complementou meu conhecimento adquirido em relação à temática do artigo.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

Avaliação do Professor

6 * O professor demonstrou planejar as aulas e atividades

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

7 * O professor procurou utilizar técnicas, métodos e metodologias de ensino/aprendizagem variadas (aula expositiva, exercícios, trabalho em grupo, apresentações individuais ou em grupo etc.)

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

Auto avaliação

8 * Participei de todas as aulas da disciplina

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

9 * Cumpri todas as atividades solicitadas na disciplina

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

10 * Me dediquei ao estudo da disciplina além do horário da aula

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

11 * Cheguei no correto horário de início da disciplina (18:30)

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

12 * Assisti à aulas do início ao fim.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

13 * Procurei o professor, fora do horário da aula, para tirar dúvidas sobre o conteúdo da disciplina.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

14 Sugestões para melhoria da disciplina:



Caminho: p

Avaliação Hot Potatoes

15 • As atividades realizadas no software educacional hot potatoes auxiliaram para avaliação do meu conhecimento adquirido com a leitura dos artigos da disciplina de Ead.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

16 • Não obtive dificuldade ao uso prático e compreensão das funcionalidades do software educacional hot potatoes.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

17 Se você discordou da questão anterior (nº 16), descreva as dificuldades encontradas em relação ao uso prático e funcionalidades das ferramentas do hot potatoes:



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA EAD 2018.1

Avaliação disciplina Ead

De acordo com as assertivas a seguir, faça sua avaliação sobre material didáticos e atividades da disciplina, professor e auto avaliação.

Avaliação da disciplina: material didático e atividades

1 * O plano de ensino está adequado para a disciplina de Ead.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

2 * As atividades apresentadas foram propostas de forma clara e objetiva.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

3 * Os artigos disponibilizados auxiliaram na aprendizagem de novos conceitos de Ead.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

4 * Realizar os resumos dos artigos disponibilizados contribuiu para aprendizagem na disciplina.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

5 * A leitura dos resumos dos colegas complementou meu conhecimento adquirido em relação à temática do artigo.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

Avaliação do Professor

6 * O professor demonstrou planejar as aulas e atividades

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

7 * O professor procurou utilizar técnicas, métodos e metodologias de ensino/aprendizagem variadas (aula expositiva, exercícios, trabalho em grupo, apresentações individuais ou em grupo etc.)

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

Auto avaliação

8 * Participei de todas as aulas da disciplina

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

9 • Cumpri todas as atividades solicitadas na disciplina

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

10 • Me dediquei ao estudo da disciplina além do horário da aula

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

11 • Cheguei no correto horário de início da disciplina (18:30)

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

12 • Assisti à aulas do início ao fim.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

13 • Procurei o professor, fora do horário da aula, para tirar dúvidas sobre o conteúdo da disciplina.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

14 Sugestões para melhoria da disciplina:



Caminho: p

Avaliação Hot Potatoes

15 • As atividades realizadas no software educacional hot potatoes auxiliaram para avaliação do meu conhecimento adquirido com a leitura dos artigos da disciplina de Ead.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

16 • Não obtive dificuldade ao uso prático e compreensão das funcionalidades do software educacional hot potatoes.

- Concordo Totalmente
- Concordo Parcialmente
- Não discordo nem concordo
- Discordo Parcialmente
- Discordo Totalmente

17 Se você discordou da questão anterior (nº 16), descreva as dificuldades encontradas em relação ao uso prático e funcionalidades das ferramentas do hot potatoes:

Parágrafo B I 

Caminho: p

18 Qual das ferramentas (hot potatoes) utilizadas nas atividades de Ead você mais gostou?

- Jcross - exercícios de palavras cruzadas;
- Jmatch - exercícios de combinação de colunas (textos e/ou imagens);
- Jquiz - exercícios de múltipla escolha;
- Não realizei atividades que utilizaram esses recursos;

19 Avalie os quatro tipos de exercícios utilizados (Jcross, Jmatch, Jquiz e Jclose) e complemente dizendo qual mais gostou e porque:

Parágrafo B I 

Caminho: p

20 Sugestões para melhoria nas atividades:

Parágrafo B I 