

# RET-SUS

Rede de Escolas Técnicas do SUS

## MÓDULO 3: DOCÊNCIA E ELABORAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS EM CURSOS MEDIADOS POR TECNOLOGIA

### UNIDADE 2

Pensando sobre os recursos tecnológicos  
utilizados em cursos mediados por tecnologia

Akynara Aglaé Burlamaqui  
Aline Pinho Dias

# AULA 1 - Conhecendo recursos tecnológicos mais utilizados no ensino mediado por tecnologia

Para começar a Aula 1 da Unidade 2, Veja o Quadrinho 4 no AVASUS.



Ressaltamos que parte significativa das tecnologias digitais existentes, como, por exemplo, smartphones, tablets, podcasts, hangout, google docs etc., não foram desenhadas propriamente para a educação. No entanto, elas podem ser utilizadas pelos professores de forma criativa e, principalmente, especializada, pois o professor tem a expertise do conteúdo e das estratégias pedagógicas mais adequadas ao aprendizado. O professor é a inteligência que transformará essas tecnologias em recursos úteis na educação. Tendo essa compreensão em mente, convidamos você a conhecer algumas das tecnologias hoje disponíveis e de fácil acesso. Convidamos você a conhecer as potencialidades dessas tecnologias, suas vantagens e limitações, para que, a partir dessas informações, possa tomar as melhores decisões e fazer as escolhas mais adequadas de acordo com a estratégia pedagógica escolhida.

Existem recursos tecnológicos diversos ao nosso dispor. Vamos apresentá-los de forma categorizada associando-os aos métodos de ensino citados no final da primeira unidade deste curso, para que seja mais bem compreendido! Vamos dividir em 9 categorias, segundo Da Silva (2015). São elas:

- tecnologias de armazenamento/produção/compartilhamento on-line;
- sala on-line;
- webapresentações e conferências;
- infográficos e timelines;
- storyboards;
- mapas mentais;
- podcasts;
- rádios on-line;
- enquetes.

Veja o vídeo 1 a seguir para conhecer mais sobre as categorias mencionadas.



A seguir, veja um resumo dos recursos mencionados.

Armazenamento em nuvem		
TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<p><b>DROPBOX</b> www.dropbox.com</p>	<p>Armazenamento de arquivos na nuvem de qualquer extensão, podendo ser acessado em tablets e smartphones. Além de armazenar, esses arquivos podem ser modificados por todos que estejam autorizados a ter acesso a eles. O serviço de armazenamento na nuvem vem, em geral, associado à possibilidade de compartilhamento de documentos on-line. É isso que permite que os arquivos possam ser modificados por quem tem direito de acesso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Postagem coletiva de textos, documentos, tabelas, fotos etc.</li> <li>• Compartilhamento e produção coletiva de texto, projeto etc.</li> <li>• O trabalho coletivo pode ser feito em qualquer lugar e hora (desde que tenha acesso à internet)</li> </ul>
<p><b>ONEDRIVE</b> www.drive.google.com</p>	<p>Serviços semelhantes disponibilizados pela <b>Microsoft</b>. Diferencia-se por permitir grande integração com outros serviços oferecidos por essa empresa. Ex: Office Web Apps.</p> <p>“Outro diferencial é dar a possibilidade de compartilhamento de arquivos, fotos, pastas diretamente em redes sociais” (DA SILVA, 2015, p. 90).</p>	
<p><b>GOOGLE DRIVE</b> www.drive.google.com</p>	<p>“Produto da empresa GOOGLE. Nele, há mais capacidade de armazenamento gratuito. Há possibilidade de uso de outros serviços da empresa. Ex: Google +; Hangout” (DA SILVA, 2015, p. 92).</p> <p>Há outros serviços ofertados pela empresa, como o, G Switch, que é uma espécie de mini Office on-line. Esse serviço, integrado ao Google Drive, traz serviços como: pasta, documento, apresentação, planilha, mind maps, videonotes, videoconferencias do Hangouts, formulário, desenho.</p>	

Salas e sites on-line		
TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<b>Google Classroom</b> <a href="http://www.google.com/edu/classroom/">www.google.com/edu/classroom/</a>	Trata-se de um ambiente virtual criado pela Google para dar suporte a atividades educacionais. Tem funcionalidades como: tarefas, upload e download de arquivos, compartilhamento de arquivos etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produção e publicação de trabalhos e experiências dos alunos</li> <li>• Possibilidade de construção coletiva dos alunos sobre uma dada temática</li> <li>• Possibilidade de abertura de debates acerca de uma dada temática.</li> <li>• Facilidade em disponibilizar aulas e conteúdos na web.</li> </ul>
<b>Google sites</b> <a href="https://sites.google.com/?hl=pt-BR">https://sites.google.com/?hl=pt-BR</a>	Possibilita a criação de um site na internet.	
<b>Google Groups</b> <a href="https://groups.google.com/forum">https://groups.google.com/forum</a>	Fornece as condições para organização de grupos para debates entre membros do grupo.	
<b>Educreations</b> <a href="http://www.educreations.com">www.educreations.com</a>	Tecnologia que possibilita o professor criar e disponibilizar conteúdos na web.	
<b>AVAS</b> <a href="https://avasus.ufrn.br/">https://avasus.ufrn.br/</a>	<p>São softwares que viabilizam a construção de cursos via internet. Possuem ferramentas que auxiliam o professor no gerenciamento de conteúdos e na administração do curso. Atualmente um dos ambientes virtuais mais utilizados é o Moodle. Mas há outros ambientes que podem ser pesquisados por você e que são de fácil utilização, por exemplo, schoology, PB Works, Blendspace.</p> <p>Destacamos o AVA-SUS, plataforma de aprendizagem destinada à formação em saúde, em especial, qualificação da formação, gestão e assistência no SUS (Sistema Único de Saúde).</p>	

Webapresentações e conferências		
TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<p><b>Slideshare</b> www.slideshare.net</p>	<p>Software que permite disponibilização de vídeos, apresentações, documentos, infográficos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponibilização de textos, vídeos, apresentações, gravações etc.</li> <li>• Reuniões on-line</li> <li>• Dinamização de apresentações e/ou debates.</li> <li>• Discussões on-line</li> </ul>
Infográficos e timelines		
TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<p><b>Timeline:</b> www.timetoast.com www.animaps.com</p>	<p>Tipo especial de infográfico que tem o objetivo de mostrar o desenvolvimento de uma história/situação em certo período de tempo. Cada um dos softwares sugeridos tem suas peculiaridades e atenderá necessidades distintas.</p>	<p>Apresentação de informações de forma clara e atrativa;</p>
Storyboards		
TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<p><b>Storyboard That</b> www.storyboardthat.com</p>	<p>Sua vantagem é possibilitar upload de figuras e cenários e também o download do material produzido. Também traz opções pré-formatadas.</p>	<p>Apresentação de conteúdo de forma lúdica.</p>
<p><b>ToonDoo</b> www.toondoo.com</p>	<p>Seu diferencial é a oferta de diferentes tipos de cenários, personagens e clipart. Também permite upload de objetos para compor o quadro.</p>	

Mapas mentais		
TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<b>Wise Mapping</b> www.wisemapping.com	Sua vantagem é ser funcional e gratuito. Permite construção colaborativa dos mapas e pode ser salvo em diferentes formatos.	Possibilitam clareza na apresentação de conceitos e ideias. Permite compreender aspectos essenciais.
<b>Mindmup</b> www.mindmup.com	Seu diferencial é permitir integração com o Google Docs.	
PodCast		
TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<b>PodCast com SoudCloud</b> www.soundcloud.com	Possibilidade de gravar e disponibilizar arquivos sonoros, formato mp3 diretamente na internet.	Tem grande potencial na educação pela facilidade de uso e de acesso. O professor e/ou aluno podem gravar orientações, questionamentos, aulas, reflexões etc.
<b>PodOmatic</b> www.podomatic.com	Software com as mesmas funcionalidades do PodCast Cloud, mas com diferencial de aceitar arquivos em diferentes formatos (mp3, wav, aac, mp4, mov).	
Rádios on-line		
TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<b>Spreaker</b> www.spreaker.com	Software que reúne arquivos de podcasts para compor uma rádio on-line, acessada por endereço próprio ou por meio de compartilhamento na web.	Possibilita a dinamização das aulas, trazendo situação lúdica para apresentação de conteúdo, lançamento de debates, apresentação de aulas reflexivas, questionamentos etc.

Enquetes		
TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<b>Poll Everywhere</b> <a href="http://www.polleverywhere.com">www.polleverywhere.com</a>	Seu diferencial é permitir perguntas de múltipla escolha, perguntas com respostas abertas e clique em figuras. Oferece maior quantidade de ferramentas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilitam desenvolver atividades avaliativas on-line, em diferentes formatos.</li> <li>• Possibilitam coletar informações junto aos alunos de um curso.</li> </ul>
<b>Cram</b> <a href="http://www.cram.com">www.cram.com</a>	Seu diferencial é a possibilidade de transformar as perguntas em um jogo.	

**Quadro 1** - Recursos tecnológicos mais utilizados no ensino mediado por tecnologia.

Fonte: Da Silva (2015).



## Pratique

Escolha três tecnologias, entre as apresentadas nesta aula, e elabore o planejamento de uma situação de aprendizagem utilizando essas tecnologias de forma inovadora e criativa.

Para terminar nossa Aula 1, dê uma olhada no Quadrinho 5 que está no AVASUS.

ACESSO NA PLATAFORMA



QUADRINHO 5

# AULA 2 - Conhecendo algumas tecnologias interativas e colaborativas disponíveis

Existem formas diferentes de interação entre os membros envolvidos no processo ensino-aprendizagem. Há as interações síncronas, ou seja, que acontecem em tempo real (emissor e receptor estão sincronizados pelo mesmo relógio/tempo), e as interações assíncronas, as quais ocorrem em tempos distintos (emissor e receptor estão em tempos diferentes). Para cada uma delas, existe uma grande diversidade de tecnologias. Algumas delas foram desenvolvidas especialmente para a educação e outras não foram criadas com esse objetivo, mas têm sido utilizadas no meio educacional com sucesso. Além disso, determinadas tecnologias permitem o desenvolvimento de trabalho colaborativo entre pessoas, e, por essa razão, têm sido bastante valorizadas na educação. A partir de agora vamos conhecer algumas delas.

Os softwares de **Redes Sociais Personalizadas** permitem tanto interação entre os membros como o desenvolvimento de trabalho colaborativo.

TECNOLOGIAS	DESCRIÇÃO	POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO
<b>Spruz</b> <a href="http://www.spruz.com">www.spruz.com</a>	Softwares bastante completos com variados recursos, templates e temas. Há possibilidade de criação de blogs, listas de debates, postagem de fotos e vídeos e criação de chats.	Permitem aprendizagem por meio do compartilhamento e produção coletiva
<b>Celly</b> <a href="http://cel.ly">http://cel.ly</a>	As redes criadas neste software se integram sob a forma de células. Nele, uma mesma turma pode ser atendida por vários professores ao mesmo tempo ou ainda pode ser dividida em grupos de trabalho. Tem interface simples.	

**Quadro 2** - Softwares de **Redes Sociais Personalizadas**

Fonte: Da Silva (2015).





**Figura 1** - Página inicial do site Spruz

Fonte: <http://www.spruz.com>

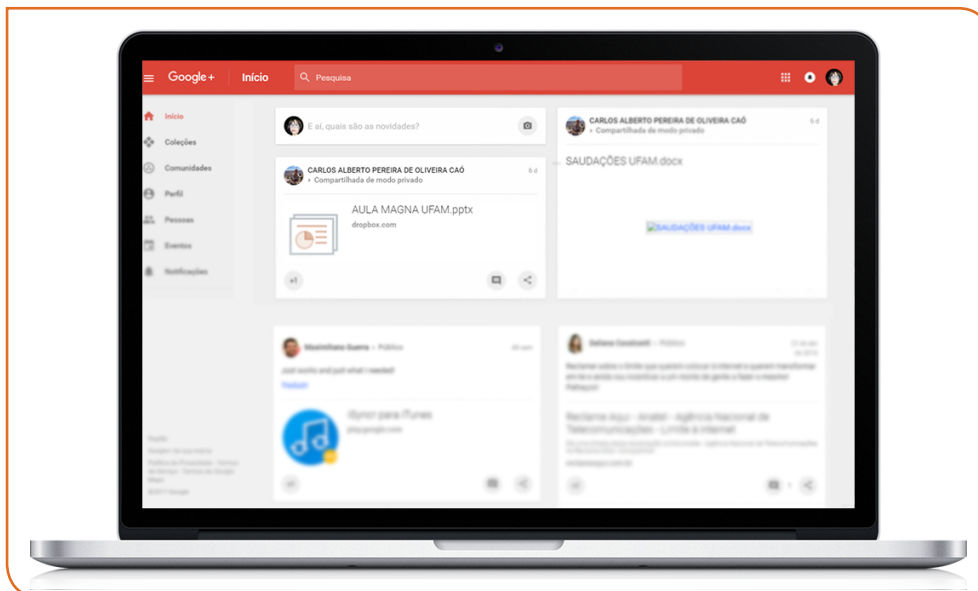


**Figura 2** - Página inicial do site Celly

Fonte: <https://cel.ly/>

Os **Fóruns** são ferramentas para páginas de internet, criadas com o objetivo de promover discussões a partir de mensagens publicadas no fórum. **Constituem ferramenta básica em Ambientes Virtuais de Aprendizagem.** São ferramentas essenciais para a apresentação de temáticas de discussão e troca com os alunos.

O **Google +** é uma ferramenta que possibilita o uso de redes sociais para aprendizagem. Pode ser acessado pelo endereço **<https://plus.google.com/>**. Trata-se de forma lúdica de comunicação com os alunos (DA SILVA, 2015).

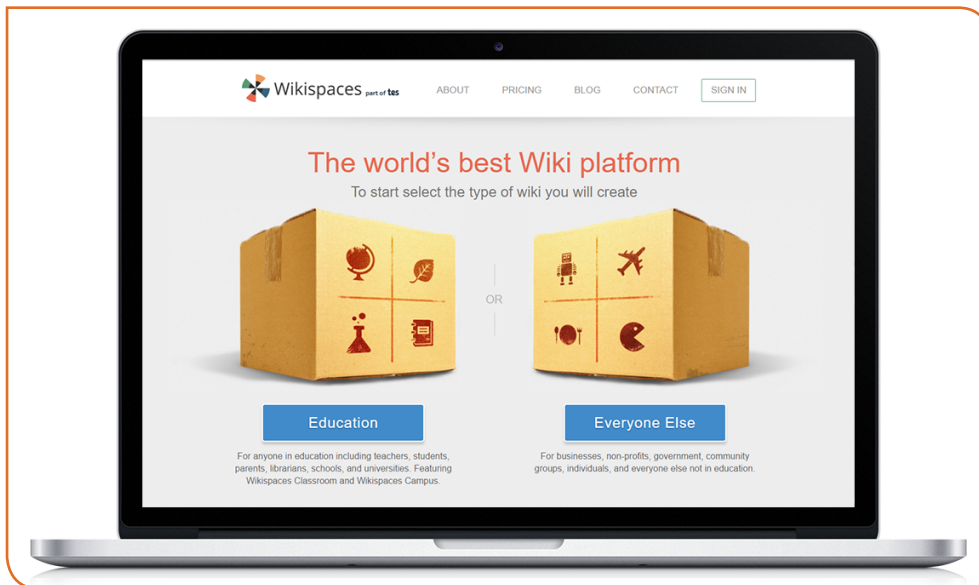


**Figura 3** - Página inicial do Google +

Fonte: <https://plus.google.com/>

O **HANGOUT** é uma ferramenta de comunicação acessada a partir do Google +. Possui vários recursos interativos. A partir dele, é possível fazer videoconferências, chats (com troca de arquivos, textos, diagramas etc.). É uma excelente alternativa de trocas e discussão com os alunos (DA SILVA, 2015).

Os softwares de **Wikispaces** possibilitam a construção coletiva de conhecimento pela utilização de textos, figuras, vídeos, imagens, arquivos de áudio etc. Neles, é possível criar páginas restritas garantindo a privacidade. Há ferramentas de interação que possibilitam o trabalho coletivo. Pode ser acessado no endereço: <[www.wikispaces.com](http://www.wikispaces.com)>. A construção coletiva de conhecimento é uma das formas ativas de ensino e, portanto, essa é uma ferramenta de grande relevância na educação (DA SILVA, 2015).



**Figura 4** - Página inicial do site Wikispaces

Fonte: [www.wikispaces.com](http://www.wikispaces.com)



## Pratique

Escolha uma das tecnologias interativas apresentadas e faça um estudo detalhado observando suas potencialidades e limitações. Compartilhe com seus colegas professores através de software de compartilhamento de documentos on-line e convide-os a pensar sobre estratégias pedagógicas que possam ser melhor implementadas a partir da utilização da referida tecnologia.

Para terminar nossa aula, acesse o Quadrinho 6 no AVASUS!

ACESSO NA PLATAFORMA



QUADRINHO 6