

# MANUTENÇÃO DE CANAL PARA DIVULGAÇÃO DE TUTORIAIS SOBRE O USO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDO PARA O MOODLE

Lucimara Ferreira da Silva<sup>1</sup>, Nancy Anne Sucupira da Costa<sup>2</sup>, Sandra Biegas<sup>3</sup>, Amélia Morita<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Acadêmica do curso de Engenharia de Produção, Campus Maringá/PR, Universidade Estadual de Maringá – UEM. ra108396@uem.br

<sup>2</sup>Acadêmica do curso de Engenharia de Produção, Campus Maringá/PR, Universidade Estadual de Maringá – UEM. ra103618@uem.br

<sup>3</sup>Orientadora, Doutora, Departamento de Engenharia de Produção, UEM. sbiegas@uem.br

<sup>4</sup>Co-orientadora, Doutora, Departamento de Engenharia de Produção, UEM. ammorita@uem.br

## RESUMO

A necessidade de mudanças no cenário educacional devido ao período de distanciamento social imposto pelo Covid-19, trouxe uma reflexão a respeito do uso de ferramentas tecnológicas para o desenvolvimento da aprendizagem, de maneira geral, observou-se que esse período tem sido de adaptação e aprendizado no manejo dessas tecnologias tanto para professores quanto para alunos. Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de tutoriais via *Youtube* que visa ensinar ao uso da plataforma *Moodle* e do software *Power Point*. Foram realizadas reuniões via *Google Meet*, onde foi discutido como seria aplicado os tutoriais, sendo as atividades divididas em dois grupos de alunas. Os resultados obtidos mostram o interesse tanto do docente quanto do discente em estar preparado, para usar as ferramentas de maneira adequada em sua prática pedagógica, resultando assim, em uma melhora na qualidade do ensino.

**PALAVRAS-CHAVES:** Mídia; Moodle; Power Point.

## 1 INTRODUÇÃO

A internet tornou-se um lugar onde há constante troca de informações mudando a forma da busca pelo conhecimento. A partir disso surgiu a rede, que consiste em dois ou mais computadores que estão conectados para compartilhar informações.

Na sociedade digital, a procura pela rapidez e a fluidez é o principal objetivo, as pessoas utilizam a internet para obter conhecimentos e informações de maneira mais cômoda, prática e rápida. Limeira designa internet como “A rede mundial pública de computadores interligados, por meio do qual são transmitidos dados e informações para qualquer usuário que esteja conectado a ela.” (LIMEIRA, 2003, p.14).

Castells (2003) avalia a internet como “Um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global”.

Atualmente o mundo vem passando por um encadeamento de transformações que acabam por repercutir na sala de aula. As novas tecnologias estão alterando a forma das pessoas se comunicarem, promovendo uma comunicação mais interativa, rápida e eficiente (MELO, 2017). Ribeiro (2011, p.2) contesta ainda que “à medida que as pessoas se apropriam dessas tecnologias, as organizações precisam pautar sua comunicação nessa nova realidade, nesse cenário digital”.

Desde março de 2020, o distanciamento social imposto pelo Covid-19 afetou todos os setores da nossa sociedade e isso não tem sido diferente com a educação. Esse novo cenário induziu docentes e alunos a utilização maciça de recursos digitais em substituição ao ensino presencial. Frente a esta situação, não só os professores, mas também seus alunos, enfrentam o desafio de se adaptar às novas circunstâncias (PALÚ; SCHUTZ; MAYER, 2020).

O mundo dispõe de muitos recursos que os professores podem fazer uso em sala de aula para tornar o ensino mais dinâmico e interativo. Esses recursos aumentam as possibilidades de o docente instruir e do discente aprender. Devidamente utilizadas, contribuem no processo educacional (ALMEIDA; COSTA; LOPES, 2017).

O grande desafio tem sido administrar os diversos conteúdos produzidos em diferentes plataformas digitais. Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) representam um grande suporte nesse contexto, são constituídos em softwares que apresentam diversas ferramentas tanto para comunicação síncrona como assíncrona. O ambiente *Moodle*, por exemplo, é um software livre que apresenta uma gestão de ensino desenvolvida para atender tanto na modalidade presencial quanto a distância. Esse tipo de comunicação é imprescindível para assegurar um grau de interação entre os professores e alunos que utilizam AVAs como um ambiente de aprendizagem (ALVES, 2009).

Os tutoriais online são uma significativa ferramenta nesse espaço de comunicação vasto que é a rede web. Eles estão cada vez mais se transformando em meios de maior procura por aprendizados

Assim, este Projeto, a partir dos pressupostos teóricos acima referenciados, pretende dispor de conteúdos tutoriais sobre o uso do *Moodle* e de aplicativos para a produção de conteúdo como o *Power Point*, contribuindo com os constantes aperfeiçoamentos de técnicas de ensino-aprendizagem, através da disponibilização de informações que auxiliam os docentes nessa nova forma de ensino.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

Primeiramente realizou o planejamento da produção, que foi dividido em dois grupos de discentes UEM, com reuniões semanais via *Google Meet*, envolvendo pesquisas sobre a plataforma *Moodle* e o *Power Point*. Após as pesquisas, elencou-se os itens de maior importância referente a utilização das ferramentas, como: como entrar no *Moodle*; como acessar as disciplinas; como é o *Moodle*; como editar o perfil; como ver e enviar mensagens; onde visualizar as tarefas a serem entregues; como realizar as atividades; como ver as notas; como gravar a apresentação do slide no *Power Point*; como gravar áudio slide por slide; como inserir vídeo do *Youtube* no slide.

A segunda etapa foi a produção do conteúdo, os vídeos foram gravados pelo aplicativo *Loom* e *AZ Screen Recorder* e as resoluções ideais para o tutorial foi 1280x720. Em seguida, os conteúdos produzidos foram verificados pelas orientadoras. Após a realização dos ajustes necessários, os vídeos foram editados e verificados novamente.

Posteriormente realizou-se a etapa de divulgação e publicação, onde os vídeos produzidos foram publicados no canal do *Youtube* intitulado “TUTO UEM” e no site do *Moodle*.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Até o momento vigente o canal do *Youtube* (Figura 1) possui 12 inscritos e 36 vídeos publicados, contabilizando no total 2.788 visualizações.



Figura 1. Canal do Youtube “TUTO UEM”

Fonte: Youtube

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas no Projeto de Extensão, contribuem com as constantes aprimorações de técnicas de ensino-aprendizagem, através do acesso de conteúdos que pretende instruir a utilização de novas ferramentas e formas de ensino, buscando atingir não apenas discentes e docentes da Universidade Estadual de Maringá, assim com as demais instituições de ensino.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, C. M. M.; COSTA, R. D. A.; LOPES, P. T. C. **Análise do desempenho acadêmico e da aprendizagem significativa no ensino superior utilizando as tecnologias digitais**. Nuances: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, v.28, n.1, p. 25-43, jan./abr. 2017.
- ALVES, L. R. G. Um olhar pedagógico das interfaces do Moodle. *In*: ALVES, L.; BARROS, D.; OKADA, A. (Org.). **Moodle: Estratégias Pedagógicas e Estudos de Caso**. 2009.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia internet: reflexões sobre a internet, negócios e a sociedade**. Zahar, 2003.
- LIMEIRA, Tania M. Vidigal. **E-marketing: o marketing na internet com casos brasileiros**. São Paulo: Editora Saraiva, 2003.
- MELO, A. G. Contribuições das TIC'S e da aprendizagem significativa para processo de ensino-aprendizagem. **Revista Docentes**, ano 2, n.3, p. 45-55, ago. 2017.
- PALÚ, J.; SCHUTZ, A.; MAYER, L. (Org.). **Desafios da educação em tempos de pandemia**. Cruz Alta: Ilustração, 2020. 324.
- RIBEIRO, L. **O mundo é uma paisagem devastada pela harmonia**, Lisboa: Ed. Vega. 2011.
- SERAFIM, M. L.; SOUSA, R. P. Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar. *In*: SOUSA, RP.; MIOTA, FMCSC.; CARVALHO, ABG. (Orgs.). **Tecnologias digitais na educação [online]**. Campina Grande: EDUEPB, 2011. p.19- 50. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247-02.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2020.