

# TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

## IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Tese (doutorado)

Dissertação (mestrado)

Monografia (especialização)

TCC (graduação)

Artigo científico

Capítulo de livro

Livro

Trabalho apresentado em evento

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Matrícula:

Título do trabalho:

## RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial:  Não  Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: / /

O [documento](#) está sujeito a registro de patente?  Sim  Não

O documento pode vir a ser publicado como livro?  Sim  Não

## DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

/ /



Documento assinado digitalmente

**YASMINE SIMOES DE OLIVEIRA**

Data: 16/07/2024 21:25:09-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Local

Data

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:



Documento assinado digitalmente

**JOSEANY RODRIGUES CRUZ**

Data: 17/07/2024 07:39:38-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

# TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO

## PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS

### NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

#### IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Tese (doutorado)

Dissertação (mestrado)

Monografia (especialização)

TCC (graduação)

Artigo científico

Capítulo de livro

Livro

Trabalho apresentado em evento

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Matrícula:

Título do trabalho:

#### RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial:    Não    Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano:    /    /


O documento está sujeito a registro de patente?    Sim    Não

O documento pode vir a ser publicado como livro?    Sim    Não

#### DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.


Documento assinado digitalmente  
 VANESSA CRISTINA CUNHA SILVA  
Data: 16/07/2024 23:01:18-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Local

/ /  
Data

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:

Documento assinado digitalmente  
 JOSEANY RODRIGUES CRUZ  
Data: 17/07/2024 07:39:38-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

Ata nº 4/2024 - CERFOR-REI/IFGOIANO

**ATA DE APRESENTAÇÃO PÚBLICA- TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) DE PÓS-GRADUAÇÃO  
LATU-SENSU ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL  
CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA**

Aos dezoito dias do mês de junho de dois mil e vinte e quatro, às dezenove horas e trinta minutos, reuniu-se via Bigbluebutton na plataforma Moodle os componentes da Banca Examinadora, Ms. Miriã Nunes Porto Lima, Dra. Joseany Rodrigues Cruz e Dr. Marco Antonio Harms Dias, sob a presidência do(a) primeiro(a), em sessão pública realizada via Bigbluebutton, para procederem da apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso da(s) aluna(s): Yasmine Simões de Oliveira e Vanessa Cristina Cunha Silva do curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Formação Pedagógica na Educação Profissional, Científica e Tecnológica, visando à obtenção do título de Especialista. As apresentações foram realizadas via aplicativo Bigbluebutton. O trabalho trata-se de um artigo construído em grupo intitulado: O USO DE FERRAMENTAS EDUCACIONAIS NO CONTEXTO DA ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL, CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA A DISTÂNCIA DO IF GOIANO. Iniciados os trabalhos, a presidência fez apresentação formal dos membros da Banca, dos membros do grupo e das normas que regem a apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso. A seguir, os(as) alunos(as) fizeram a apresentação do trabalho pelo período de trinta minutos. Encerrada a apresentação, a banca arguiu aos examinados, tendo-se adotado o sistema de diálogo sequencial. Terminada a fase de arguição, procedeu-se a avaliação, na qual foram apontadas correções que deverão ser feitas até o dia dez de julho de dois mil e vinte e quatro. Tendo em vista as normas que regulamentam o Programa de Pós Graduação e procedidas as recomendações, o artigo foi aprovado com a nota 9.5, considerando-se integralmente cumprido este requisito para fins de obtenção do título de Especialista em Formação Pedagógica na Educação Profissional, Científica e Tecnológica. Nada mais havendo a tratar, eu, Karen Brina Borges de Deus, lavrei a presente ata que, após lida e aprovada, segue assinada por seus por seus integrantes.

Goiânia, 18 de junho de 2024.

*(Assinado Eletronicamente)*

Prof.<sup>a</sup> Ms. Miriã Nunes Porto Lima

*(Assinado Eletronicamente)*

Prof.<sup>a</sup> Dra. Joseany Rodrigues Cruz

*(Assinado Eletronicamente)*

Prof.<sup>o</sup> Dr. Marco Antonio Harms Dias

Documento assinado eletronicamente por:

- Joseany Rodrigues Cruz, DIRETOR(A) - CD0003 - CERFOR-REI, em 18/06/2024 20:37:02.
- Miria Nunes Porto Lima, COORDENADOR(A) - SUB-CHEFIA - CEG-REI, em 18/06/2024 20:36:59.
- Marco Antonio Harms Dias, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 18/06/2024 20:36:49.
- Karen Brina Borges de Deus, Karen Brina Borges de Deus - Outros - Instituto Federal Goiano - Reitoria (10651417000178), em 18/06/2024 20:34:41.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 18/06/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 608704

Código de Autenticação: 37ffc49635



INSTITUTO FEDERAL GOIANO

Reitoria

Rua 88, 310, Setor Sul, GOIANIA / GO, CEP 74.085-010

None

# O USO DE FERRAMENTAS EDUCACIONAIS NO CONTEXTO DA ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL, CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA A DISTÂNCIA DO IF GOIANO

Yasmine Simões de Oliveira<sup>1</sup>  
Vanessa Cristina Cunha Silva<sup>2</sup>  
Joseany Rodrigues Cruz<sup>3</sup>  
Vivian de Faria Caixeta Monteiro<sup>4</sup>

**Palavras-chave:** Educação a Distância. Ferramentas Educacionais. Interatividade. Tecnologias.

## 1. INTRODUÇÃO

A Educação a Distância (EaD) vem adquirindo reconhecimento como modalidade de educação apropriada com alcance de metas de políticas públicas, especialmente no Brasil, onde acontece grande dispersão geográfica dos alunos. Esse movimento contribui de forma significativa para que a modalidade possibilite a utilização de novas metodologias para a disseminação do saber.

A aprendizagem na Educação a Distância deve ocorrer de forma a engajar os discentes proporcionando protagonismo na construção do conhecimento. Nesse sentido, os educadores precisam se sentir preparados e conhecer quais métodos e ferramentas que podem ser mais eficazes no perfil da sua turma, incluindo o uso das metodologias ativas. Ao utilizar recursos tecnológicos comuns na sociedade da informação, em benefício do processo de ensino aprendizagem, é possível romper a barreira frente a essas tecnologias e possibilitar o uso também para o desenvolvimento da própria aprendizagem.

Os estudos analisados direcionam para algumas ferramentas que podem facilitar a praticabilidade das metodologias dentro do ambiente virtual EaD. As Metodologias Ativas são ferramentas utilizadas com o objetivo de direcionar os docentes para que tenham acesso, assim auxiliando na execução das aulas, de forma a engajar os estudantes, proporcionando protagonismo na construção do conhecimento. Portanto, é necessário que os docentes reconheçam quais as metodologias ativas são destinadas à Educação a Distância.

Nesta pesquisa, o estudo foi desenvolvido a partir da necessidade de promover um maior entendimento sobre a utilização das ferramentas tecnológicas educacionais e o poder transformador destas no percurso acadêmico, e na curva de aprendizagem dos discentes envolvidos, proporcionando aulas mais interativas, dinâmicas, possibilitando a maior absorção do conhecimento repassado.

Para isto, foi elaborada a disciplina “Ferramentas Interativas na Educação a Distância”, disponibilizada para os docentes e corpo técnico do curso de pós-graduação em formação pedagógica para Educação Profissional e Tecnológica (EPT).

---

<sup>1</sup> Mestra em Engenharia Civil, Universidade Federal de Uberlândia. Discente da pós-graduação em Formação Pedagógica para a Educação Profissional e Tecnológica, IF Goiano - Campus Ipameri. E-mail: yasmimesimoes@gmail.com

<sup>2</sup> Bacharel em Secretariado Executivo, Universidade Federal de Pernambuco. Discente da pós-graduação em Formação Pedagógica para a Educação Profissional e Tecnológica, IF Goiano - Campus Ipameri. E-mail: vanvancunhaasilva@gmail.com

<sup>3</sup> Docente do Instituto Federal Goiano - Campus Ipameri.

<sup>4</sup> Docente do Instituto Federal Goiano - Campus Ipameri.

A referida disciplina apresentou a importância da interatividade na EaD, além de algumas ferramentas interativas que podem auxiliar no processo ensino-aprendizagem.

### **1.1 Objetivo Geral**

Fornecer aos docentes, informações sobre a importância do uso de ferramentas tecnológicas educacionais, bem como apresentar algumas ferramentas, com o objetivo de promover aulas mais dinâmicas e interativas, de modo a facilitar o processo de entendimento, organização e desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

### **1.2 Objetivos Específicos**

- Apresentar a importância da utilização de ferramentas tecnológicas educacionais no contexto EaD;
- Analisar as lacunas e oportunidades existentes no Projeto Pedagógico do Curso de Pós-Graduação em Formação Pedagógica para EPT e no Regulamento de educação a distância do IF Goiano em termos do uso de ferramentas digitais;
- Identificar as ferramentas digitais educacionais que possam ser utilizadas no presente curso;
- Apresentar algumas ferramentas educacionais interativas;
- Criar uma sala virtual de aprendizagem contendo as principais ferramentas interativas para capacitação dos professores da especialização em formação pedagógica.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

A EaD é uma modalidade de ensino em que todos os participantes desse processo estão separados pelo tempo e espaço, e esta requer, principalmente dos alunos, o saber aprender no Ambiente Virtual de Aprendizagem (Behar, 2019). É de suma importância que o planejamento seja organizado, considerando as características da Educação a Distância, primordialmente o perfil do estudante. Para Behar (2019), os estudantes são os sujeitos participantes desse processo educativo e para aprender de forma significativa é importante que estejam no centro da construção do seu conhecimento.

Entretanto, apesar de inúmeros benefícios, principalmente com relação à flexibilidade temporal e geográfica, é importante ressaltar que o ambiente EaD demanda cuidados diferentes do ensino presencial, necessitando de práticas pedagógicas inovadoras (Silva, Silva e Larré, 2023).

Segundo o Ministério da Educação (MEC) (2007), a utilização da tecnologia direcionada à educação deve estar apoiada na filosofia da aprendizagem para proporcionar uma efetividade na integração da interatividade em todo seu processo de ensino. Buscando um sistema com garantia para o desenvolvimento de oportunidades para projetos compartilhados em relação às diferentes culturas e de construção do conhecimento dentro do ensino. Para evitar o distanciamento entre o aluno e o professor, Silva *et al.* (2023) destaca que o papel do professor é de extrema importância, orientando os educandos, estimulando o trabalho individual ou grupal, preparando os alunos para determinados conhecimentos. Santos (2020) faz uma observação no que diz respeito ao envolvimento do docente no processo de aprendizagem do aluno:

Produzir um material didático requer flexibilidade, conhecimento e domínio tecnológico por parte do professor para que ele possa desenvolver sua prática educativa à medida que as interações com os discentes acontecem, e assim saiba escolher adequadamente os recursos mais adequados aos objetivos de aprendizagem e ao contexto formativo (Santos, 2020, p.8).

A utilização das tecnologias na educação é um grande avanço no âmbito das práticas pedagógicas, sendo o domínio das ferramentas tecnológicas uma possibilidade para criação de diversos materiais, com funcionalidades a serem exploradas e incorporadas no trabalho docente (Ferreira, 2012).

No processo de educação a distância, por meio do uso da tecnologia e mediado pelo computador, é indispensável que o programa utilizado contenha os dispositivos para prover o diálogo, que possibilite a reflexão grupal, estimule a produção intelectual e permita o acompanhamento da trajetória do educando. Portanto, o trabalho com uma disciplina EaD requer o planejamento da atividade (Bessa, 2021).

Segundo Santos (2020), o desenvolvimento do material didático é responsável por orientar o envolvimento e a dinâmica no ensino. Sua elaboração é integrada em concordância com o currículo e o Projeto Pedagógico do Curso (PPC). De modo que o discente compreenda o encadeamento dos assuntos e dos elementos interativos, que proporcionam curiosidade e o autoconhecimento para o aluno:

Podemos considerar que o material didático é o elo entre aquele que transmite e o que recebe a informação, de forma que o trataremos neste curso como todo material, seja físico ou digital, que propicie determinado aprendizado específico, como, por exemplo, o das ciências ou de um novo idioma. (Santos, 2020, p.5)

Entretanto, de acordo com Branco *et al.* (2020) a falta de interação humana com as tecnologias digitais e com os sujeitos participantes, envolve um problema social que abarca o aspecto pedagógico, bem como a falta de apoio, acolhimento e incentivo por parte das instituições de ensino. Dessa forma, alguns alunos não conseguem iniciar ou dar continuidade no curso, talvez por falta de entendimento em relação a metodologia de ensino, apresentando dificuldades de participação nas atividades propostas, sentindo-se perdidos nesse ambiente de ensino, o que compromete o desenvolvimento dos processos de aprendizagem e consequentemente a permanência dos discentes.

Para que os alunos sejam ativos, estejam engajados e envolvidos nas atividades educacionais, algumas técnicas podem ser empregadas, como as metodologias ativas. Segundo Valente (2019), as metodologias ativas são técnicas, procedimentos e processos que os professores podem utilizar para orientar a construção do conhecimento. Para a aplicação destas metodologias na EaD, o professor precisa estar seguro de seu papel na educação, ter domínio das tecnologias digitais, assumindo em sua prática docente estratégias flexíveis para conhecimento, com o objetivo de auxiliar o estudante a transformar sua relação com o mundo, na atuação e na prática pedagógica cotidiana e plurais (Leite, 2018).

Segundo Bernardes Junior *et al.* (2023), as metodologias ativas se baseiam em diferentes abordagens as quais constituem diferentes tipos de metodologias, estas que são capazes de promover uma aprendizagem mais engajadora e significativa. Considerando-se a atual era digital e a utilização dos ambientes virtuais de aprendizagem, destacam-se entre as metodologias ativas mais utilizadas atualmente, a sala de aula invertida, a gamificação e o *design thinking*.

A sala de aula invertida tem como objetivo engajar os alunos em

questionamentos e resolução de problemas, revendo, ampliando e aplicando o que foi aprendido on-line com atividades bem planejadas e fornecendo-lhes *feedback* imediato (Bacich; Moran, 2018, p.14). O professor é quem cria o contexto da problematização e o apresenta a seus alunos. A partir disso, cada estudante analisa e pensa em possíveis soluções para tentar resolver o desafio (Oliveira, 2023).

De acordo com Kapp (2012), professor de estratégias e tecnologias de aprendizado na Universidade de Bloomsburg University, o *game thinking*, ou pensamento baseado em estrutura e dinâmica dos jogos, é, provavelmente, o elemento mais importante da gamificação, responsável por converter uma atividade do cotidiano em uma atividade que agregue elementos de competição, cooperação e narrativa. A Gamificação surge como uma alternativa, que permite agregar diversos modos de multimodalidade para o desenvolvimento dos alunos na captação do interesse, assim despertando a curiosidade, conjugando elementos que possam participar do engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado dentro do ambiente virtual (Orlandi, *et al.*, 2018).

Na linguagem pedagógica e filosófica empregada por Dewey, o objetivo primordial da educação e, portanto, dos educadores, não seria transmitir conhecimentos e verdades definitivas, mas sim desenvolver o pensamento reflexivo nos educadores, contribuindo para que experimentem situações de aprendizagem [...]. Essa concepção filosófica de educação orientou a atuação de Dewey no movimento da educação progressiva [...] voltado a transformar a educação escolar através do aprendizado da experiência e do desenvolvimento da capacidade científica de aprender a aprender (Piletti; Piletti, 2018, p.131).

De acordo com Hohemberger e Rossi (2020), o *Design Thinking* é uma metodologia que “estimula a resolução de problemas complexos de forma ativa, criativa e colaborativa [...] desenvolvida em etapas e deve ser abordada como um processo único”. A abordagem é baseada em uma metodologia centrada no usuário e que tem como premissa entender suas necessidades e desejos para desenvolver soluções mais efetivas. Nesse sentido, a empatia é uma das etapas fundamentais do processo de *design thinking*, pois visa colocar-se no lugar do usuário para compreender suas necessidades e desejos (Brown, 2009).

Segundo Liedtka e Ogilvie (2011), o *design thinking* é uma abordagem interativa, que envolve o ciclo das cinco etapas mencionadas, que são realizadas de forma interativa, ou seja, o processo é repetido até que se chegue a uma solução satisfatória para o problema em questão. O professor também deve promover um ambiente colaborativo e de trabalho em equipe, como destacado por Liao *et al.* (2020). O *design thinking* é uma metodologia que valoriza a colaboração e a participação ativa dos alunos; por isso é importante que o professor incentive a troca de ideias e a cooperação entre os estudantes (Santos; Souza, 2023).

### 3. METODOLOGIA

A primeira etapa metodológica desta pesquisa ocorreu por meio da vivência das autoras no Curso de Pós-Graduação em Formação Pedagógica para EPT do IF Goiano e a posterior identificação de possíveis pontos de melhoria no curso, de forma a contribuir com a excelência do curso ofertado pelo IF Goiano.

Após alguns ajustes - acadêmicos e temporais - houve o redirecionamento da pesquisa, definindo-se como público-alvo desta implementação os docentes e corpo técnico do curso de Especialização em Formação Pedagógica para Educação

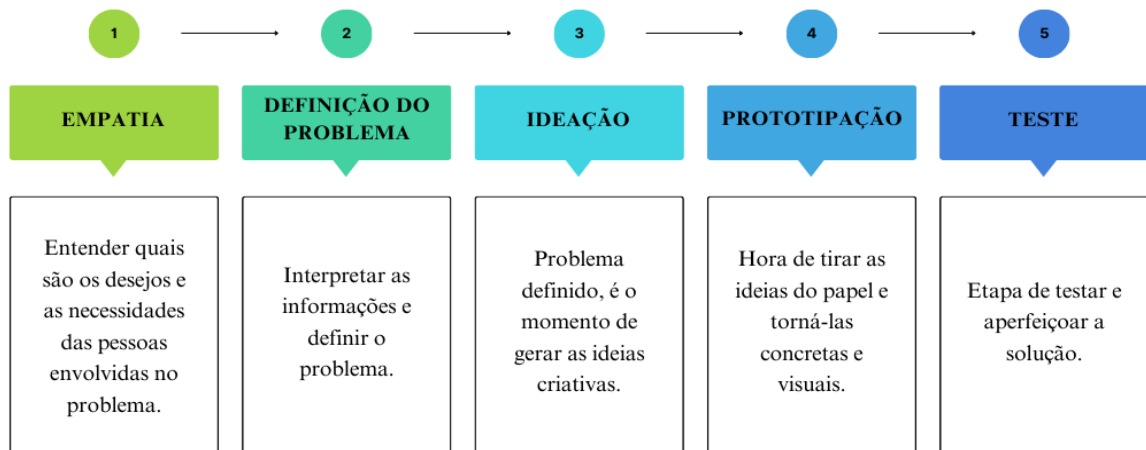


Profissional, Científica e Tecnológica do IF Goiano, possibilitando que estes profissionais sejam os agentes transformadores deste curso.

A partir disso e por meio do estudo sobre metodologias ativas - definição e aplicação - pode-se conhecer o potencial das ferramentas educacionais, para mitigação dos problemas de interatividade diagnosticados pelas autoras deste projeto.

Desta forma, foi definida a metodologia ativa denominada *design thinking* (DT), para auxiliar no solucionamento/mitigação dos pontos de melhoria diagnosticados. Na Figura 01 é apresentado um esquema das etapas da DT, sendo elas a fase de empatia, definição do problema, ideação, prototipação e teste.

Figura 01: Fases do *Design Thinking*



Fonte: Adaptado de Hohemberger e Rossi (2020).

Por meio da aplicação do *Design Thinking* (DT) a metodologia deste projeto foi dividida em 5 etapas, sendo estas descritas na Tabela 01.

Tabela 01: Etapas metodológicas da pesquisa.

FASE DT	ETAPAS
<b>Empatia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificação dos pontos de melhoria pelo ponto de vista das discentes;</li> </ul>
<b>Problematização</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Levantamento bibliográfico abordando as dificuldades dos discentes na educação a distância, Lato Sensu;</li> <li>▪ Análise de documentos institucionais;</li> </ul>
<b>Ideação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificação do potencial da plataforma Moodle para criação de atividades interativas;</li> <li>▪ Identificação de algumas ferramentas educacionais que promovam maior interatividade e absorção de conhecimentos na plataforma;</li> </ul>
<b>Prototipação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criação de disciplina na plataforma Moodle, com a apresentação de algumas ferramentas educacionais interativas;</li> <li>▪ Criação de atividades interativas utilizando as ferramentas apresentadas;</li> <li>▪ Criação de atividade final para conclusão da disciplina e obtenção do certificado;</li> </ul>
<b>Testagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Disponibilização da disciplina ao público-alvo.</li> </ul>

Fonte: As autoras (2024)

Inicialmente, a identificação dos pontos de melhoria ocorreu pela vivência das discentes no curso, as quais diagnosticaram a necessidade de melhoramento na interatividade das disciplinas, bem como na utilização de outros recursos didáticos, de modo a deixar as atividades mais instigantes e motivadoras, alcançando maior eficiência no processo de aprendizagem.

Na segunda fase foram avaliadas as lacunas e as oportunidades existentes para a implementação deste projeto, por meio da análise de alguns documentos institucionais do curso e do IF Goiano, como o Regulamento da Educação a Distância do IF Goiano e Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Pós-graduação em Formação Pedagógica para EPT.

A posteriori, aproximadamente 20 diferentes ferramentas (algumas destas foram listadas como sugestões no plano de ensino) foram avaliadas, para isto, alguns parâmetros foram utilizados para a filtragem das ferramentas, sendo eles:

- a) Facilidade de utilização e aplicação;
- b) Existência de recursos gratuitos na ferramenta;
- c) Convergência entre os resultados obtidos pelas ferramentas e o cenário acadêmico de um curso de pós-graduação.

Após a filtragem das ferramentas, idealizou-se a criação de uma disciplina para apresentação destas, como forma de intervenção pedagógica. A partir disso foi iniciado o processo de prototipação, por meio da concretização da criação da disciplina, bem como a criação de atividades interativas para cada ferramenta apresentada e a modelagem/criação do certificado de conclusão para os participantes que atendam os critérios pré-estabelecidos (aproveitamento superior à 60% na atividade final e resposta da avaliação da satisfação com o curso).

Em termos do módulo denominado avaliação de satisfação com o curso, este é composto por 3 (três) questões fechadas com resposta única para cada questão e uma questão discursiva. Para as questões fechadas, as possibilidades de respostas variam de 1 a 5, sendo 1 pouco significativo e 5 muito significativo. as questões fechadas são descritas a seguir:

- a) O quanto o conteúdo do curso foi significativo para você?
- b) O quanto o conteúdo do curso está adequado aos objetivos do curso?
- c) O quanto a carga horária do curso está adequada?

Com relação à questão discursiva, com o intuito de posterior melhoria da disciplina para futuras aplicações, foi indagada a existência de alguma sugestão e/ou crítica que o(a) usuário(a) considerasse pertinente. Destaca-se que este questionário foi previamente configurado para que as respostas recebidas fossem anonimizadas, impossibilitando a identificação dos usuários respondentes.

Após a conclusão da criação da disciplina e a realização de testes pelas autoras deste projeto, a disciplina foi disponibilizada ao público-alvo. Os resultados obtidos em cada etapa serão apresentados no item 4.

## **4. RESULTADOS**

Abaixo serão apresentados os resultados obtidos nas etapas de problematização, ideação, prototipagem e testagem, relacionados à análise documental do Projeto Pedagógico do curso e do Regulamento da Educação a Distância da Pós-graduação do IF Goiano, além das ferramentas apresentadas e da criação da disciplina.

### **4.1 Análise dos documentos institucionais**

Segundo o Regulamento da Educação a Distância do IF Goiano, Seção I,

Parágrafo único: “O acesso e utilização de outras ferramentas [...] não serão levados em consideração para fins de avaliação e contabilização da carga horária, *mas poderão ser utilizados como estratégias metodológicas no ensino virtual*” (IF Goiano, 2021, p.4) (grifo próprio). Posto isso, o referido regulamento possibilita a utilização de outras ferramentas tecnológicas, permitindo assim a continuidade e implementação do presente projeto.

No que se refere aos objetivos apresentados no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Pós-graduação em Formação Pedagógica para EPT, destaca-se: “Propor estratégias inovadoras de ensino e de aprendizagem na EPT” (IF Goiano, 2021, p.8). O que vai de encontro ao objetivo do presente projeto, por meio do incentivo ao uso de ferramentas interativas no contexto EaD.

No que concerne ao tópico existente no PPC sobre a integração curricular e da Educação a Distância, destaca-se que:

Serão utilizados instrumentos e objetos de aprendizagem projetados para possibilitar a melhor interação dos estudantes com os docentes e, como consequência, com os conhecimentos multidisciplinares da Tecnologia de Informação. (IF Goiano, 2021, p.11)

Ainda no mesmo tópico, o PPC cita a existência de diversas ferramentas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), que podem ser utilizadas para fins acadêmicos, justificando a utilização da plataforma Moodle como exemplo para utilização de ferramentas interativas, conforme será apresentado no tópico 4.2.1. Além da utilização das ferramentas disponibilizadas na Internet, o PPC ainda relata que:

O IF Goiano conta com um Ambiente Virtual de Aprendizagem institucional prático configurado pelo CERFOR, que conta com dois estúdios de gravação de material audiovisual educativo com câmeras de filmagem, tripés, lousas digitais, iluminação apropriada e demais equipamentos necessários para a gravação de vídeos de qualidade. Há também uma ilha de edição de material equipada para a produção e finalização das produções audiovisuais. (IF Goiano, 2021, p.28)

Posto isso, destaca-se a importância da utilização dos recursos disponibilizados pelo IF Goiano, estes que podem contribuir significativamente com a melhoria do curso, em termos de interatividade e relacionamento institucional entre docentes e discentes, além de influenciar positivamente na absorção do conhecimento.

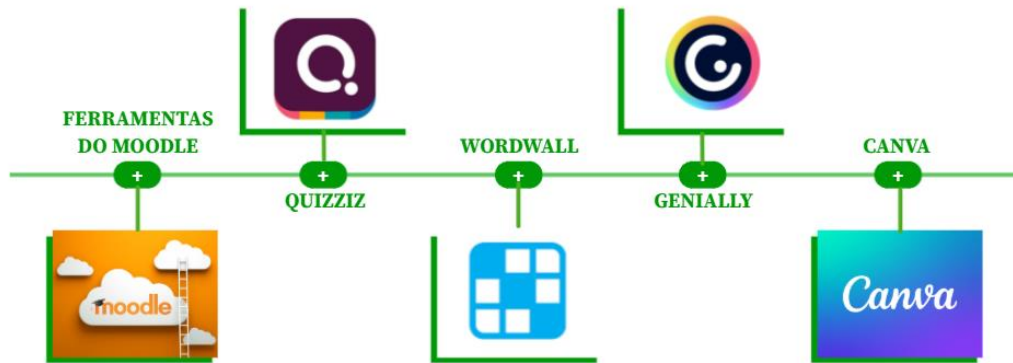
Dessa forma, os recursos didáticos podem proporcionar uma experiência ainda mais interativa entre docentes e discentes, contribuindo para a absorção dos conhecimentos repassados e para a motivação dos estudantes.

#### **4.2 Ferramentas apresentadas**

O avanço tecnológico no contexto da disponibilização de ferramentas interativas propicia a descoberta de novas ferramentas com uma frequência cada vez maior, impactando diretamente na vida da sociedade.

Após análise criteriosa, conforme apresentado no item 3, foram selecionadas 5 (cinco) ferramentas interativas, sendo elas as ferramentas existentes na plataforma Moodle e as ferramentas Quizziz, Wordwall, Genially e Canva, conforme representado na Figura 02.

Figura 02: Ferramentas Interativas selecionadas



Fontes: ITEXperts (2021); Quizziz (2022); Wordwall (2024); Genially (2024); Brito (2023).

A seguir as ferramentas selecionadas serão brevemente apresentadas, indicando algumas de suas aplicabilidades e informações básicas.

#### 4.2.1 Ferramentas do Moodle

O ambiente virtual de aprendizagem Moodle possui várias ferramentas para facilitar a intermediação no processo de aprendizagem, é importante que o docente conheça as ferramentas disponíveis e suas potencialidades, alinhando-as com seus objetivos pedagógicos educacionais (IFES, s.d)

O Moodle oferece uma variedade de ferramentas que facilitam a comunicação entre professores, tutores e alunos, permitindo a interação entre turmas, a aplicação de avaliações, o armazenamento de dados, a análise de desempenhos, entre outras alternativas (IFES, s.d).

O Moodle possibilita a criação de jogos educativos, como caça palavras, palavras cruzadas, jogo da forca, sudoku, além de questionários, pesquisas de avaliação e a incorporação de outros conteúdos interativos. Utilizar uma plataforma como o Moodle para a criação de jogos educativos, pode ser muito vantajoso para o ensino, já que há a sensação de interação com discentes. (Loubak, 2019)

#### 4.2.2 Quizziz

A plataforma Quizziz é destinada a aprendizagem online que permite aos educadores criarem questionários interativos e personalizados para atender às necessidades específicas de cada aula. Existem diferentes tipos de questionários que podem ser utilizados, como os de múltipla escolha, verdadeiro ou falso e questões dissertativas, entre outros. (Proatidade, 2023)

A potencialidade de ser utilizado para uma variedade de propósitos, como a avaliação de aprendizagem, reforço de conceitos e aprendizagem de novos tópicos, impacta diretamente na qualidade da interação entre discentes e docentes.

#### 4.2.3 Wordwall

A ferramenta Wordwall permite a criação de atividades interativas e imprimíveis, em sua versão gratuita ou paga (PRO). As atividades são criadas por meio recursos e modelos pré-definidos e editáveis, possibilitando a adequação do modelo para diversas finalidades (Wordwall, 2024).

Na versão gratuita do Wordwall alguns dos recursos disponíveis são: flashcards, gameshows, complete a frase, anagramas, associações, roletas e classificações de grupos. A ferramenta permite o compartilhamento das tarefas com

professores ou somente com os alunos (sendo possível solicitar a identificação do aluno e colocar prazos para a finalização da atividade), além de permitir a incorporação das atividades em sites e outras plataformas (Wordwall, 2024).

#### 4.2.4 Genially

A ferramenta Genially é uma ferramenta versátil para a criação de diversos conteúdos visuais e interativos. Possui a versão gratuita e a versão paga (Premium). A ferramenta permite a criação de diversos conteúdos, a partir de modelos ou por criação livre, como por exemplo Apresentações interativas, infográficos, imagens interativas, vídeos, guias e quizzes (Genially, 2024).

Além dos inúmeros recursos, a ferramenta permite a inclusão de perguntas e elementos interativos, como: diagramas, tabelas, linhas do tempo, mapas, áudios, cronômetros e gráficos.

#### 4.2.5 Canva

O Canva é uma plataforma online de design e comunicação visual que possibilita a criação de diversos materiais, sendo possível utilizar as centenas de modelos já existentes na plataforma ou iniciar uma arte do zero, de acordo com o tipo de material desejado (Canva, 2024).

Esta plataforma possui a versão gratuita e a versão (PRO). Com o Canva é possível criar documentos personalizados, vídeos e imagens, apresentações, gráficos e infográficos, conteúdos para redes sociais e artes para marketing, entre outros (Canva, 2024).

### 4.3 Criação de disciplina no Moodle

Como forma de intervenção pedagógica, foi criada na plataforma Moodle, a disciplina “Ferramentas Interativas na Educação a Distância” a ser disponibilizada ao público-alvo deste projeto. A capa da disciplina é apresentada na Figura 03.

Figura 03: Disciplina Ferramentas Interativas na Educação



Fonte: As autoras (2024)

A criação e o planejamento da referida disciplina foram norteados pelas possibilidades existentes no Projeto Pedagógico do Curso de Pós-Graduação em

Formação Pedagógica para Educação Profissional e Tecnológica e no Regulamento da Educação a Distância, ambos do IF Goiano, ao qual possibilitaram a elaboração do plano de ensino da disciplina (Anexo I), estando neste documento informações elementares para a realização da disciplina, esta com carga-horária estabelecida de 10 horas.

A tela inicial com os informativos da disciplina é apresentada na Figura 04.

Figura 04: Informativos iniciais da disciplina



**Seja Bem-Vindo(a) à Disciplina:**

## **Ferramentas Interativas na Educação à Distância**

### **Objetivos e público-alvo**

A disciplina "**Ferramentas Interativas na Educação à Distância**" tem como objetivo fornecer aos docentes e corpo técnico do curso de Pós-graduação em Formação Pedagógica para Educação Profissional, Científica e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, informações sobre a importância do uso de ferramentas digitais educacionais, bem como apresentar algumas ferramentas para promover aulas mais dinâmicas e interativas, facilitando o processo ensino-aprendizagem.

### **Percurso Pedagógico**

Destaca-se que a disciplina é composta por 8 módulos, sendo estes detalhados no documento "**Plano de Ensino**" e no módulo "**Introdução**". Cada módulo possui uma atividade interativa e para a conclusão da disciplina se faz obrigatória a realização da última atividade, no módulo "**Conclusões**". Após a obtenção nota superior à 60% nesta atividade e a realização da **avaliação de satisfação com o curso** (questionário com respostas anônimas), o certificado de conclusão estará disponível no módulo "**Certificado**".

### **Outras informações**

As organizadoras desta disciplina se colocam à disposição para quaisquer esclarecimentos, pelo **Moodle** ou pelo e-mail: **disciplinaferramentasnaeduca@gmail.com**.

As organizadoras ainda ressaltam que não possuem quaisquer vínculos ou interesses com as empresas criadoras das ferramentas apresentadas ou com os canais dos tutoriais aqui expostos.

Fontes: As autoras (2024).

Para iniciar o percurso pedagógico, foram apresentadas de forma resumida, as informações iniciais da disciplina (existentes no plano de ensino), como os objetivos, o público-alvo, a obrigatoriedade de conclusão das atividades e os requisitos para obtenção do certificado.

Posteriormente, para facilitar o processo de aprendizagem foram destacadas as formas de atendimento na disciplina, por meio do Moodle, onde na página inicial da disciplina foi criado um espaço para avisos e um fórum para dúvidas e atendimentos, ou por e-mail.


A disciplina foi criada e subdividida em 9 (nove) módulos, sendo eles respectivamente: Introdução, Ferramentas do Moodle, Quizziz, Wordwall, Genially,



Canva, Conclusões, Avaliação de satisfação com o curso e Certificados. Na Figura 05 a tela inicial da disciplina, com a estruturação dos módulos é apresentada parcialmente.

As autoras ainda ressaltam que não possuem quaisquer vínculos ou interesses com as empresas criadoras das ferramentas ou com os canais dos tutoriais apresentados.

Figura 05: Módulos da disciplina “Ferramentas interativas na Educação a distância”

 Dúvidas e atendimentos

 Plano de Ensino



Fontes: As autoras (2024).

O módulo introdutório é composto por um conteúdo interativo ao qual apresenta as discentes criadoras da disciplina, os objetivos da disciplina, o Projeto Pedagógico do curso e o Regulamento da Educação à Distância da Pós-graduação do IF Goiano, além de informar quais ferramentas serão apresentadas ao longo da disciplina e a importância das ferramentas interativas na educação.

Os módulos referentes às ferramentas interativas foram estruturados com uma sucinta apresentação sobre as aplicabilidades e possibilidades de cada ferramenta, com a indicação de tutoriais complementares para a utilização da ferramenta, informações sobre o acesso, além de atividades interativas desenvolvidas pela ferramenta estudada no módulo. Em especial, o módulo referente as Ferramentas do Moodle apresenta algumas das inúmeras ferramentas interativas e personalizáveis já existentes nesta plataforma, como caça-palavras, jogo da forca, palavras cruzadas,

milionário, entre outros.

O módulo denominado “Conclusões”, instiga o usuário a procurar outras ferramentas, para que cada vez mais o potencial das tecnologias possa ser utilizado em prol da otimização e excelência da educação no contexto da EaD. Este módulo ainda possui uma atividade final avaliativa, de caráter obrigatório. A atividade final se refere a um questionário composto por 5 questões de múltipla escolha, ordenadas de forma aleatória, sendo estas relacionadas ao conteúdo oferecido na disciplina. As questões utilizadas no referido questionário são apresentadas no Anexo 2.

Para a obtenção do certificado de participação, o usuário deverá possuir, na atividade final, aproveitamento superior a 60% e ter respondido a avaliação de satisfação com o curso, sendo esta composta por um questionário com 4 (quatro) questões configuradas para o recebimento de respostas anônimas. Destaca-se ainda que o certificado de conclusão foi elaborado pelas autoras por meio do desenvolvimento de um modelo na plataforma Canva, e da personalização deste, diretamente na plataforma Moodle, utilizando linguagem de programação simples para automatização dos dados no certificado, de acordo com os dados pessoais e aproveitamento de cada usuário (conforme exemplo retratado na Figura 06).

Figura 06: Modelo de Certificado de conclusão da disciplina.



Fontes: As autoras (2024).

### 4.3 Avaliação de satisfação com a disciplina

Por meio das respostas anônimas obtidas na avaliação de satisfação com a disciplina, pode-se concluir que entre o período de 16 a 22 de maio de 2024, 9 usuários concluíram a disciplina, correspondendo a 64% do público-alvo. As respostas obtidas na avaliação são apresentadas na Figura 07.



Figura 07: Respostas da avaliação de satisfação com a disciplina.



Fontes: Adaptado do Moodle (2024).

De modo geral, considerando o universo de usuários que concluíram a disciplina, tem-se que em relação ao conteúdo da disciplina, 66,7% dos concluintes consideraram este muito significativo e 33,3% significativo. Em relação aos objetivos da disciplina, 88,9% relataram que o conteúdo do curso estava muito adequado aos objetivos e sobre a carga horária da disciplina 88,9% dos concluintes responderam que esta está adequada ou muito adequada.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo abordou a construção de um projeto de intervenção pedagógica voltado para o uso de ferramentas educacionais no contexto da EaD, sendo este o produto final do curso de Pós-graduação em formação pedagógica para EPT do IF Goiano. Por meio da vivência das autoras no referido curso e dos pontos de melhoria identificados, o objetivo da pesquisa correlacionou a perspectiva de melhoria com a utilização de novas metodologias de ensino.

Para isto, as ferramentas interativas na educação surgiram como um potencial solução para otimizar a interatividade e conseqüentemente a relação aluno-professor, implicando diretamente na absorção do conhecimento.

Por meio da criação da disciplina “Ferramentas Interativas na Educação a Distância”, as autoras deste artigo apresentaram aos docentes e ao corpo técnico do curso de Especialização em Formação Pedagógica para Educação Profissional, Científica e Tecnológica do IF Goiano, a necessidade de utilização de ferramentas interativas, digitais e educacionais, além das lacunas e oportunidades existentes no Projeto Pedagógico do curso e no Regulamento da Educação a Distância do IF Goiano e a apresentação de algumas ferramentas educacionais interativas.

Os resultados obtidos pela avaliação de satisfação da disciplina, possibilitam a constatação de que os objetivos do presente projeto foram plenamente atingidos, e após as devidas autorizações e ajustes, acredita-se que esta disciplina será passível de utilização para melhoria continuada do corpo técnico e docente do IF Goiano.

## 6. REFERÊNCIAS

AGUIAR, Wagner Nery Moreira. **O ensino a distância da Escola de Gestão Pública do Ceará-EGP como estratégia de formação de servidores públicos: avaliação de resultados**. 2012. 131f. Dissertação (Mestrado Profissional em Avaliação de Políticas Públicas) - Universidade Federal do Ceará, Ceará, 2012.

BESSA, Letícia. **Tecnologia na Educação a Distância**. Educação Imaginie. 2021. Disponível em: <<https://educacao.imagineie.com.br/tecnologia-na-educacao-a-distancia/>>. Acesso em: 23 maio 2024.

BEHAR, Patrícia Alejandra. **Recomendação pedagógica em educação a distância**. Porto Alegre: Penso, 2019.

BERNARDES JUNIOR, Roberto; CORREIA, João de Deus Elias; INHAMBICUARA, Caroline Regina; OLIVEIRA, Renan de; BLEINAT, Dulcineia Barreto Simões; VAZ, Amanda Cristina Rosim; BAU, Daniel Rodrigues. METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO: um estudo bibliométrico. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S.L.], v. 9, n. 6, p. 2386-2401, jul. 2023. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. <http://dx.doi.org/10.51891/rease.v9i6.10410>.

BRANCO, Lilian *et al.* **Evasão na educação a distância: pontos e contrapontos à problemática**. 2020. Revista Da Avaliação Da Educação Superior. Campinas. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1414-40772020000100008>>. Acesso em: 20 maio 2024.

BRITO, Bruno. **Gamifique suas aulas**. 2023. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/quizz-gamifique-suas-aulas-bruno-brito/>. Acesso em: 02 mai 2024.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

BROWN, Tim. **Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation**. *Harper Business*, 2009.

CANVA. **Quem somos**. 2024. Disponível em: <[https://www.canva.com/pt\\_br/about/](https://www.canva.com/pt_br/about/)>, Acesso em: 29 abril 2024.

DAHMER, Alessandra Zago. **Educação a Distância e Universidade Corporativa: um estudo sobre os sistemas de tutoria dos programas educacionais**. 2013. 118f. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

GENIALLY. **Quem somos**. 2024. Disponível em: <<https://genial.ly/we-are/>>. Acesso em 28 abril 2024.

GOOGLE PLAY. **Canva: desenhos e Editor de IA.** 2024. Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&hl=pt_BR). Acesso em: 03 mai 2024.

HAAS, Daniela Deitos. **Contribuições da relação de oposição adjetival para o mapeamento de sentimentos em plataformas online de ensino.** 2015. 157f. Dissertação (Mestrado em linguística aplicada) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2015.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO (IF Goiano). **Projeto Pedagógico de Pós-Graduação Lato Sensu: Formação Pedagógica Para a Educação Profissional, Científica e Tecnológica, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.** 2021.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO (IF Goiano). **Resolução nº 090/2017.** Aprova alterações no Regulamento Geral de Pós-graduação Lato sensu do IF Goiano. 2017.

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO. **Moodle: Ferramentas como facilitadores do processo de aprendizagem.** Recurso Educacional Moodle. Disponível em: <<https://conhecimento.cefor.ifes.edu.br/base/moodle-recursos-como-facilitadores-do-processo-de-aprendizagem/>>. Acesso em: 21 de maio de 2024.

ITEXPERTS. **História do Moodle.** 2021. Disponível em: <https://www.itexperts.com.br/blog/tecnico/historia-do-moodle/>. Acesso em: 08 mai 2024.

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** São Francisco: Pfeifer/ASTD, 2012.

LOUBAK, Ana Letícia. **O que é Moodle? Conheça a plataforma de ensino à distância.** TechTudo, 02 out. 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/o-que-e-moodle-conheca-a-plataforma-de-ensino-a-distancia.ghtml>>. Acesso em: 21 maio 2024.

LEITE, Bruno. **Aprendizagem tecnológica ativa.** Revista Internacional de Educação Superior. v.4, n.3, p.580-609, 2018. doi: <https://doi.org/10.20396/riesup.v4i3.8652160>

LIAO, Min-Hsun *et al.* **Exploring high school students' design thinking in STEM education.** Thinking Skills and Creativity. v. 37, p. 100.707, 2020.

LIEDTKA, Jeanne; OGILVIE, Tim. **Design thinking for innovation: research and practice.** New York: Routledge, 2011.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (MEC). **Referenciais de qualidade para Educação Superior a Distância**. Brasília, 2007. Disponível em: Acesso em: 11 dez. 2023.

ROCHA, Silvana Soares Siqueira; LIMA, Raymund de. **EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: UMA NOVA FORMA DE APRENDER**. 2010. Universidade Estadual de Maringá. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/Pedagogia/Artigo.silvan a.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Pedagogia/Artigo.silvan a.pdf). Acesso em: 12 Dez. 2023.

SANTOS, Décio Oliveira dos; SOUZA, José Clécio Silva de. **Design thinking na Educação**. Revista Educação Pública. Rio de Janeiro, v. 23, nº 21. Jun 2023. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/21/design-thinking-na-educacao>>. Acesso em: 23 maio 2024.

SANTOS, Marco. **PRODUÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS PARA A EAD: PRINCIPAIS FERRAMENTAS**. 2020. Instituto Federal de Goiás. Disponível em: Produção de materiais didáticos para a EaD principais ferramentas. ([ifg.edu.br](http://ifg.edu.br)) Acesso em: 12 dez. 2023.

SALES, Patrícia de Andrade Oliveira. **Evasão em Cursos a Distância: motivos relacionados às características do curso, do aluno e do contexto de estudo**. 2009. 176f. Dissertação (Mestrado em psicologia social, do trabalho e das organizações) - Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

SILVA, Fabíola Freire *et al.* **The importance of innovative pedagogical practices in the training teacher towards acting in EAD**. Seven Editora, p. 234–241, 2023. Disponível em: <https://sevenpublicacoes.com.br/index.php/editora/article/view/189>. Acesso em: 13 dez. 2023.

MARTINS, Carolina Zavadzki. **Evasão no curso de graduação em administração na modalidade a distância: um estudo de caso**. 2013. 105f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Oeste, Presidente Prudente, 2013.

MOURA, Jordana. **Evasão nos cursos de licenciatura em educação a distância: o que dizem os egressos e os evadidos da Universidade Federal de Juiz de Fora**. 2017. 103f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

NAPOLEÃO, Jair. **Causas para a Evasão dos Alunos do Curso de Graduação a Distância em Ciências Econômicas da Universidade Federal de Santa Catarina**. 2013. 215f. Dissertação (Mestrado em Administração) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

OLIVEIRA, Eduardo Araújo. **i-collaboration: Um modelo de colaboração inteligente personalizada para ambientes de EAD**. 2008. 112f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008.

OLIVEIRA, Jessica. **METODOLOGIAS ATIVAS: REPENSANDO AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**. Revista Científica Multidisciplinar: Núcleo de Conhecimento. 2023. ISSN 2448-0959. Disponível em: <Metodologias ativas: repensando as práticas pedagógicas (nucleodoconhecimento.com.br)>. Acesso em: 23 maio 2024.

ORLANDI, Tomás Roberto *et al.* **Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação**. Biblios. 2018, n.70, p.17-30. ISSN 1562-4730. <http://dx.doi.org/10.5195/biblios.2018.447>.

PACHECO, Andressa Sasaki Vasques. **Evasão e permanência dos estudantes de um curso de administração do sistema Universidade Aberta do Brasil: uma teoria fundamentada em fatos e na gestão do conhecimento**. 2010. 298f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

PROATITUDE. Quizizz: **Plataforma de aprendizagem online**. 2023. Disponível em: <<https://www.proatitude.com/l/quizizz-plataforma-aprendizagem-online/>>. Acesso em: 21 maio 2024.

PILETTI, Claudino; PILETTI, Nelson. História da Educação: de Confúcio a Paulo Freire. 1.ed., 4 reimpressões. São Paulo: Contexto, 2018.

SILVA, Fabíola Freire da; SILVA, Erica de Souza; LARRÉ, Júlia. **The importance of innovative pedagogical practices in the training teacher towards acting in EAD**. Seven Editora, p. 234–241, 2023. Disponível em: <https://sevenpublicacoes.com.br/index.php/editora/article/view/189>. Acesso em: 13 dez. 2023.

VALENTE, José. **Tecnologias e educação a distância no ensino superior: Uso de metodologias ativas na graduação**. Trabalho Educação. v.28, n.1, p.97-113, 2019.

WORDWALL. **Recursos**. 2024. Disponível em: < <https://wordwall.net/pt/features>>. Acesso em: 26 abril 2024.

**ANEXO 1**  
**PLANO DE ENSINO**

<b>1. Identificação</b>	
<b>Instituição</b>	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano
<b>Docentes</b>	Vanessa Cristina Cunha Silva e Yasmine Simões de Oliveira.
<b>Disciplina</b>	Ferramentas Interativas na Educação a Distância
<b>Público-alvo</b>	Docentes e corpo técnico do curso de Pós-graduação em Formação Pedagógica para Educação Profissional, Científica e Tecnológica do IFGoiano
<b>Carga Horária</b>	10 horas
<b>2. Ementa</b>	
<p><b>Introdução:</b> Importância das ferramentas digitais educacionais. Apresentação da disciplina, do Projeto Pedagógico do Curso de Pós em Formação Pedagógica para EPT e do Regulamento de educação à distância do IFGoiano;</p> <p><b>Ferramentas do Moodle:</b> Apresentação das ferramentas interativas integradas ao Moodle. Aplicação de atividade interativa;</p> <p><b>Quizziz:</b> Apresentação da ferramenta Quizziz e suas possíveis aplicações. Aplicação de atividade interativa;</p> <p><b>Wordwall:</b> Apresentação da ferramenta Wordwall e suas possíveis aplicações. Aplicação de atividade interativa;</p> <p><b>Genially:</b> Apresentação da ferramenta Genially e suas possíveis aplicações. Aplicação de atividade interativa;</p> <p><b>Canva:</b> Apresentação da ferramenta Canva, suas possíveis aplicações e integração com outras ferramentas. Aplicação de atividade interativa;</p> <p><b>Conclusões.</b> Revisão das atividades apresentadas, agradecimentos, atividade avaliativa e disponibilização de certificado.</p> <p><b>Avaliação de Satisfação:</b> Avaliação de satisfação com a disciplina, por meio de um questionário com respostas anonimizadas.</p>	
<b>3. Objetivo Geral</b>	
<p>Fornecer aos docentes, informações sobre a importância do uso de ferramentas digitais educacionais, bem como apresentar algumas ferramentas, com o objetivo de promover aulas</p>	

mais dinâmicas e interativas, de modo a facilitar o processo de entendimento, organização e desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

#### 4. Objetivos Específicos

- Apresentar a importância da utilização de ferramentas tecnológicas educacionais no contexto EAD;
- Apresentar as lacunas e oportunidades existentes no Projeto Pedagógico do Curso de Pós-Graduação em Formação Pedagógica para EPT e no Regulamento de educação à distância do IFGoiano em termos do uso de ferramentas digitais;
- Apresentação de algumas ferramentas digitais educacionais que possam ser utilizadas no presente curso;
- Aplicação de atividades interativas.

#### 5. Conteúdo Programático

Módulo	Conteúdo
1	Introdução
2	Ferramentas do Moodle
3	Quizziz
4	Wordwall
5	Genially
6	Canva
7	Conclusões
8	Avaliação de Satisfação com a disciplina

#### 6. Metodologia de Ensino

Utilização da Plataforma Moodle para apresentação de ferramentas interativas educacionais, utilizando jogos, quizzes, apresentações, vídeos, documentos e outras interatividades digitais, com a aplicação de atividades interativas.

Os módulos que apresentam as ferramentas possuem:

- Descrição da ferramenta;
- Breve tutorial;
- Informações sobre o acesso a ferramenta;
- Atividade interativa para realização.

No módulo denominado conclusão, a atividade final é de caráter avaliativo e obrigatório, sendo composta por um questionário com 5 questões de múltipla escolha, relacionadas as ferramentas apresentadas.

Para a obtenção do certificado de conclusão da disciplina é necessário que o (a) participante obtenha nota superior a 60% na atividade final e responda a avaliação de satisfação

com a disciplina, esta que se baseia em um breve questionário configurado para obtenção de respostas anonimizadas.

#### **7. Outras Ferramentas Sugeridas**

1. Open AI	7. Artsteps
2. Google Jamboard	8. Kahoot
3. Google Meet	9. Gapminder
4. Google Forms	10. Time Graphics
5. Trello	11. Interactive-img
6. EdPuzzle	12. WordArt

#### **10. Mecanismo de atendimento individualizado aos alunos**

Atendimentos via Moodle ou via e-mail: [disciplinaferramentasnaeduca@gmail.com](mailto:disciplinaferramentasnaeduca@gmail.com).

#### **11. Outras informações**

As autoras enfatizam que não possuem qualquer relação/interesse com as empresas criadoras das ferramentas apresentadas nesta disciplina.

Ipameri-GO, 14 de maio de 2024.

---

Vanessa Cristina Cunha Silva  
Discente do Curso de Pós-Graduação em Formação  
Pedagógica para EPT

---

Yasmine Simões de Oliveira  
Discente do Curso de Pós-Graduação em Formação  
Pedagógica para EPT





## FERRAMENTAS INTERATIVAS NA EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

### ANEXO 2

#### ATIVIDADE FINAL

**Questão 01:**

No Moodle, você pode encontrar uma variedade de jogos educativos que podem ser usados para melhorar o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Quais jogos podemos encontrar no Moodle?

- Jogo da Força
- Sopa de letras
- Milionário
- Palavras-Cruzadas

**Questão 02:**

O Quizizz é uma plataforma de aprendizado que oferece várias ferramentas para tornar a sala de aula divertida, envolvente e interativa. Como professor, você pode criar questionários e lições gamificadas, realizar avaliações formativas, hospedar atividades ao vivo ou atribuí-las como tarefa para casa, aproveitar relatórios de desempenho detalhados e muito mais! Para criar um questionário, os educadores precisam escolher o tipo que desejam criar. Quais são os tipos de questionários disponíveis no Quizizz?

- Verdadeiro ou falso
- Resposta curta ou longa
- Resposta previsível
- Múltipla Escolha

**Questão 03:**

Canva é uma plataforma online gratuita que permite criar e compartilhar designs gráficos de maneira fácil e intuitiva. Ela possibilita a criação de diversos materiais, sendo possível utilizar as centenas de modelos já existentes na plataforma ou iniciar uma arte do zero, de acordo com o tipo de material desejado: "Você pode personalizar os designs de acordo com suas necessidades. Isso inclui a alteração de cores, fontes, imagens e outros elementos."

- Verdadeiro Falso

**Questão 04:**

Genially é uma plataforma online que permite criar e compartilhar conteúdos multimídia. Com o Genially, você pode criar experiências divertidas que despertarão o interesse do seu público. Você pode escolher entre mais de 1.400 designs prontos para usar, fáceis de personalizar entretanto sem interações ou animações incluídas."

- Verdadeiro Falso



## FERRAMENTAS INTERATIVAS NA EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

### Questão 05:

Wordwall é uma plataforma online que permite criar e compartilhar conteúdos educativos interativos. Quais recursos podemos encontrar no Wordwall?

- Comunidade de professores
- Recursos de Ensino
- Gamificação
- Jogos Personalizáveis