

GUIA DE ORIENTAÇÃO PARA ATIVIDADES EM ENSINO REMOTO



SECRETARIA
DA
EDUCAÇÃO
DE
CAMPO
MOURÃO



Diante do quadro global de pandemia, o Ministério da Educação recomendou, por meio da portaria nº 343, de 17 de março de 2020, em caráter excepcional, a substituição das disciplinas presenciais, em andamento, por aulas que utilizem meios e tecnologias de informação e comunicação.

Assim, Secretaria Municipal de Educação vem estabelecendo ações voltadas ao ensino remoto seguindo a Resolução Municipal nº 01/2020, e para dar continuidade ao processo de ensino e aprendizagem, a equipe pedagógica da Secretaria organizou este guia para orientando os gestores, orientadores e professores na elaboração das atividades de aprendizagem de maneira remota, de acordo com a proposta pedagógica curricular, para todos estudantes da rede municipal envolvendo escolas e CMEIs.

O que é ensino remoto?

Mas o que caracteriza o ensino remoto? Por mais estranho que possa parecer, a grande diferença entre essa modalidade de ensino e o presencial está na mudança do modo de comunicação. Enquanto no presencial usamos majoritariamente a linguagem oral, na interação a distância usamos a linguagem escrita e perdemos o contato visual com os nossos interlocutores.



A escrita exige muito mais de nossa cognição que a linguagem oral; seja para produzir algo, seja para interpretar ou reagir. Há duas décadas, quando começamos a usar a multimídia para mediar o aprendizado, pensava-se que as várias mídias seriam mais efetivas e poderiam substituir a comunicação presencial, o que de fato ocorre é uma diminuição drástica da quantidade de informações que nossos sentidos captam e interpretam.

Passamos ao longo dos anos por um longo processo de desenvolvimento humano através do qual aprendemos a lidar com as diferentes mídias. Com o tempo, incorporamos novas habilidades aos nossos repertórios, desenvolvemos novas práticas, e enfim estamos conseguindo nos comunicar e aprender por meio de modalidades de ensino mediadas por tecnologias.

Independente de sua modalidade, ambientes de ensino devem estimular atividades que auxiliem os estudantes no desenvolvimento de habilidades e competências que beneficiem a sociedade.



Quando nos referimos ao ensino remoto estamos falando da experiência de ensinar a distância com o suporte de tecnologias tanto para disponibilização de conteúdo quanto para acompanhamento dos estudantes e de

suas atividades desenvolvidas. Diferente do EAD, no ensino remoto proporcionamos a interação e o estabelecimento dos vínculos afetivos importantes para o processo de ensino e aprendizagem, pois acontecem as devolutivas das atividades encaminhadas via on-line.

São alternativas para a aplicação do ensino remoto os Ambientes Virtuais de Aprendizagem, MOOCs (Cursos Online Abertos e Massivos, do inglês *Massive Open Online Courses*), salas de aula virtuais, e-learning, m-learning e suas variações.



Por que o ensino remoto?

Na atual conjuntura de pandemia, o ensino remoto é uma necessidade para promover o isolamento social sem que haja grandes perdas nos serviços das redes de ensino. Além de servir como ambiente adequado em tempos de isolamento, o ensino remoto ajuda a desenvolver habilidades importantes em seus estudantes, a saber:

Podemos utilizar o ensino remoto para:

- Desenvolver a autonomia do aluno;
- Flexibilizar o acompanhamento das atividades;
- Permitir a gestão flexível de horário e flexibilidade de ambientes físicos;
- Criar situações didáticas nas quais a presença física seja limitada;
- Acompanhar o progresso dos alunos com auxílio de dados e algoritmos inteligentes;
- Permanecer o vínculo afetivo dos professores com seus alunos.



Qual ambiente de aprendizagem?

Nesta seção elencamos outros ambientes virtuais que podem ser úteis para configurar espaços virtuais de aprendizagem em ambientes de ensino.



Recursos digitais de aprendizagem para diferentes níveis de ensino

Existem diversas opções e tecnologias para o suporte ao ensino remoto. Algumas permitem a interação em tempo real entre os participantes no formato de reunião, que podem ser utilizadas para realizar reuniões com orientandos e monitores, tirar dúvidas pontuais em um horário de atendimento pré-estabelecido, ou até mesmo uma aula expositiva com mais pessoas, dependendo da disponibilidade da ferramenta. Por exemplo, [Google Hangouts](#)¹, [Skype](#), [Conferência Web](#), [WebEx](#)², [Zoom](#), dentre outras. Outras ferramentas permitem que o professor grave vídeos para serem disponibilizados na Web, como [Youtube](#)³ e IGTV.



	Educação Básica	Educação Superior
Conteúdos Educacionais para estudo independente	Plataforma MEC RED Educational Cartoons and Games For Kids Elefante Letrado Plataforma Digital de Leitura para Crianças Ludo Educativo - Portal de Jogos Educativos https://www.abcmouse.com/learning/homeschool-advice/ Planos de Aula Portal do Professor	Laboratório de Informática na Educação ProEdu Curso gratuitos da The Open University MIT OpenCourseWare Free Online Course Materials
Produção de Conteúdo	Google for Education: Solutions built for teachers and students Microsoft Teams Online Classroom TechSmith Camtasia Screen Recorder & Video Editor	Google for Education: Solutions built for teachers and students Microsoft Teams Online Classroom TechSmith Camtasia Screen Recorder & Video Editor
Videoconferência	WebEx Google Meet Whereby: Video Meetings, Video Conferencing and Screen Sharing Skype Google Hangouts	WebEx Google Meet Whereby: Video Meetings, Video Conferencing and Screen Sharing Skype Google Hangouts

¹ [Por conta do coronavírus, Google libera Hangouts Meet gratuitamente](#)

² [Cisco Webex disponíveis gratuitamente nestes países \(resposta COVID-19\)](#)

³ [Como gravar e enviar um vídeo para o YouTube?](#)

	Zoom Conferência Web - RNP	Zoom Conferência Web - RNP
Plataformas	Openredu O Facebook da educação http://forum.openredu.org Ambientes Virtuais de Aprendizagem para uma Educação mediada por tecnologias digitais Google for Education: Solutions built for teachers and students	O Amadeus - Amadeus LMS http://amadeus.cin.ufpe.br/ Openredu O Facebook da educação Ambientes Virtuais de Aprendizagem para uma Educação mediada por tecnologias digitais Google for Education: Solutions built for teachers and students



Outras listas de recursos que recomendamos:

- [Recursos Educacionais Digitais para a Alfabetização](#)
- [Rapid Response Resources: COVID-19 \(Coronavirus\) - PIE Network](#)
- [Free Education Tool for Teachers & Students](#)
- [Amazing Educational Resources](#)
- [Scholastic Learn at Home: Free Resources for School Closures](#)

Notícias associadas:

- [School closures caused by Coronavirus \(Covid-19\)](#)

A Unesco organizou uma lista de soluções para ensino a distância no seguinte link: [Distance learning solutions](#). Na tabela abaixo apresentamos aquelas que possuem comunidades nacionais e para as quais vocês poderão encontrar apoio

Na tabela a seguir elencamos alguns ambientes virtuais que podem ser usados para criar espaços de aprendizagem adequados ao compartilhamento de materiais, à comunicação e ao acompanhamento das atividades dos estudantes.



Nome	Descrição	Produto e comunidade
Amadeus	O Amadeus é um sistema de gestão da aprendizagem de segunda geração, pois em sua construção fez uso de elementos que possibilitam aos usuários manipular a própria plataforma, por meio da tecnologia Java Script. Essa forma de construir suas interfaces Web permitiu eliminar a necessidade de navegação, pois as diferentes partes do sistema poderiam ser apresentadas na página inicial sem necessidade de carregamento de uma nova página Web a cada solicitação do usuário.	O Amadeus - Amadeus LMS http://amadeus.cin.ufpe.br/
Avance	A plataforma Avance foi disponibilizada gratuitamente para professores, pais e alunos com o conteúdo do Ensino Médio, em parceria com escolas do Sistema COC.	http://eyeduc.rds.land/covid-19
Canvas	A Canvas Learning Management Platform permite que as escolas construam o ambiente de aprendizado digital que atenda aos desafios únicos enfrentados por sua instituição. O Canvas simplifica o ensino, eleva o aprendizado e elimina as dores de cabeça de apoiar e aumentar as tecnologias tradicionais de aprendizado.	Canvas the Learning Management Platform
Edmodo	A Edmodo oferece uma plataforma de comunicação, colaboração e treinamento para escolas e professores do ensino fundamental e médio. A ferramenta permite que os professores compartilhem conteúdo, distribuam questionários, tarefas e gerenciem a comunicação com alunos, colegas e pais.	https://new.edmodo.com/

<p>Google Classroom</p>	<p>O Google Classroom é um serviço gratuito desenvolvido para escolas que visa simplificar, distribuir e avaliar tarefas virtualmente. Em caso de uso do Google Sala de Aula em uma escola com alunos, o G Suite for Education permite que as escolas decidam quais serviços do Google os alunos poderão usar e fornece proteções adicionais de privacidade e segurança que são importantes no ambiente escolar. Os alunos não podem usar o Google Sala de Aula na escola com contas pessoais.</p>	<p>Classroom: manage teaching and learning</p>
<p>Moodle</p>	<p>O Moodle (<i>Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment</i>) é o LMS mais conhecido do mercado, possuindo aproximadamente 1.370.000 usuários registrados no mundo. O Moodle oferece uma variedade de opções para trabalhar com conteúdos e atividades, desde links e arquivos em formatos variados, recursos específicos para a formatação de conteúdos e espaços de comunicação e troca de mensagens. Ele foi concebido a partir da tese de doutorado de Martin Dougiamas. O Moodle permite a integração de novas ferramentas a partir de plug-ins.</p>	<p>https://moodle.org/</p>
<p>Openredu</p>	<p>Trata-se de um rede social educativa que pode ser instalada para atender demanda de uma escola ou de todo um município. Uma equipe de duas pessoas podem configurar o ambiente para uso gratuito indefinido. O ambiente permite compartilhar materiais, comunicar intensamente e realizar avaliações. Existe uma comunidade de especialistas que organizam em seu fórum como instalar e usar o mesmo.</p>	<p>Openredu O Facebook da educação http://forum.openredu.org Ambientes Virtuais de Aprendizagem para uma Educação mediada por tecnologias digitais</p>





Como fazer ensino remoto? Exemplo.

Os ambientes virtuais de aprendizagem, costumeiramente abreviados pela sigla AVA, são softwares acessíveis aos usuários por meio da internet que permitem estruturar cenários de aprendizagem flexíveis em sala de aula. Estes cenários não são restritos a sala de aula, e se beneficiam do uso da Internet.

Basicamente existem duas funcionalidades essenciais em ambientes de aprendizagem: **Organização de Conteúdos** e **Ferramentas de Comunicação**. As ferramentas de organização de conteúdos permitem dispor mídias diversas em sequências e agrupar essas mídias de modo a proporcionar aos usuários um encontro intencionalmente preparado para lhes proporcionar aprendizados e descobertas. As ferramentas de comunicação vão dar aos usuários autonomia para discorrerem sobre os conteúdos de cada uma das mídias; seja de forma espontânea, seja de forma solicitada pelos facilitadores do processo de aprendizagem.

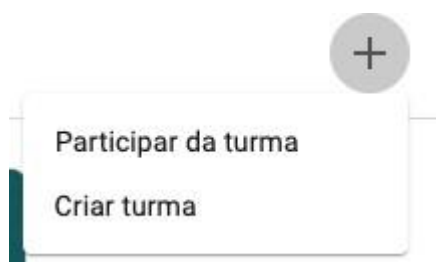
A comunicação ocorre em modos e gêneros digitais variados. Com essas ferramentas, já seria possível promover aprendizagem individual e colaborativa de forma remota.

Complementar a esses dois conjuntos básicos de ferramentas há, ainda, as funcionalidades de avaliação e de administração do ambiente. A primeira permite utilizar instrumentos de medida da aprendizagem; **qualitativos e quantitativos**. As medidas e os retornos da avaliação criam ciclos para informar aos estudantes o seu desempenho e assim participar de seu processo de amadurecimento e desenvolvimento. O segundo permite configurar a aparência e o acesso aos ambientes. Essas funções possibilitam aos ambientes a personalização da identidade visual de forma coerente com as cores e marca da instituição promotora da formação.

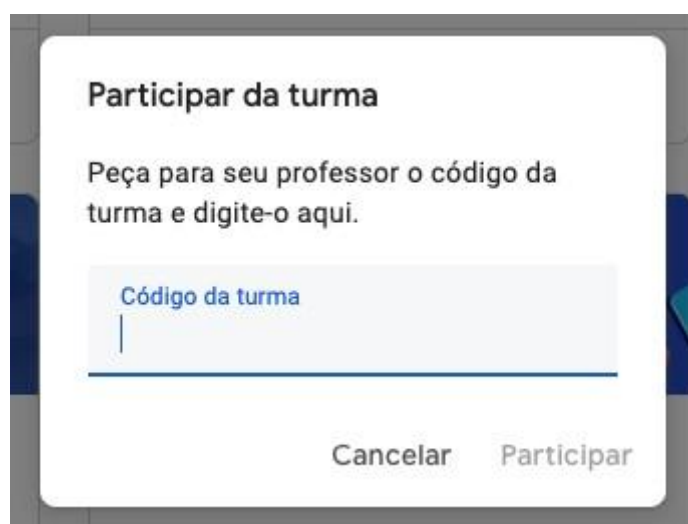
Configuração do Google Classroom



O primeiro passo na configuração do Google Classroom é definir se você quer participar ou criar uma turma.



Para participar de uma turma, basta informar o código da disciplina, este informado pelo professor e acessar o ambiente.



Para criar uma turma, sugerimos que sejam descritas informações que facilitem o professor a encontrar a disciplina e acessá-la de maneira rápida. Como sugestão, o nome para a turma (i.e., disciplina) pode incluir o código de registro ou o nome com o qual é conhecida, a Seção a ser preenchida com o semestre em que foi ministrada, o Assunto pode conter um breve

resumo proveniente do conteúdo programático e a Sala para que os estudantes recorram facilmente a esta informação nos encontros presenciais.



Criar turma

Nome da turma (obrigatório)

Seção

Assunto

Sala

Cancelar Criar

Convidando ou incluindo os estudantes

Dentro do Google Classroom, os estudantes podem ser convidados individualmente ou através do compartilhamento do código da turma. Para um convite em massa, convide para o curso a lista da disciplina.

Criativa

Mural Atividades Pessoas Notas

Clubes de Computação Criativa

Código da turma 2eau6qr

Selecionar tema
Fazer upload da foto

Próximas atividades

Nenhuma atividade para a próxima semana

Visualizar tudo

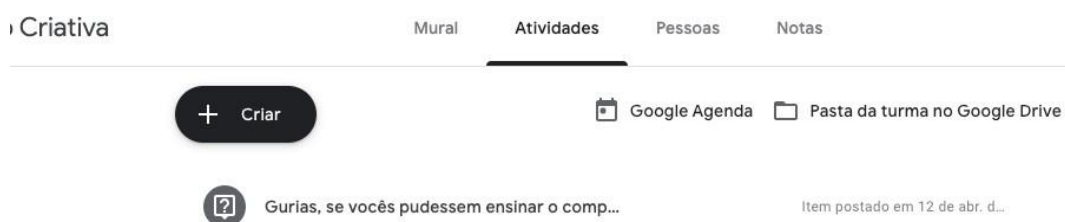
2eau6qr

Clubes de Computação Criativa

IMG-20190527-WA0008...
Imagem

O Google Classroom cria uma pasta com o nome da disciplina que pode ser acessada através do menu de atividades. Coloque nessa pasta criada pelo

Google Classroom: o programa, o calendário, atividades e os materiais de leitura do curso.



Configure a pasta para que qualquer pessoa de sua instituição com o link possa acessar a mesma. Convide os estudantes para a pasta que o Google Classroom criou. Nesta pasta, os estudantes podem compartilhar seus projetos e entregas.

Planejamento e plano

O planejamento detalhado da disciplina deve ser feito com antecedência e o plano de aula pode ser redigido com o editor ou uma planilha no Google Docs: <https://drive.google.com/>. Salve o documento na pasta do curso para acesso dos estudantes.

Organizar os materiais com Google Drive

Para a entrega dos materiais, peça para que os estudantes organizem suas produções em pastas e organize as pastas dos distintos projetos na pasta da disciplina. Os estudantes também podem comentar diretamente no Google Classroom, em atividades que o professor lança. O Classroom cria uma agenda específica para a disciplina e a seção. Coloque cada um dos eventos no [Google Calendar](#) e inclua nos eventos os objetivos, data, hora e local.

Envio de materiais e atividades

Independentemente da modalidade do ensino, os professores utilizam majoritariamente quatro tipos de mídia: texto, imagens, sons e vídeos. O professor pode planejar o conteúdo da disciplina ou de cursos que ministra em vários módulos. Os recursos que serão utilizados pelos participantes na sua disciplina podem ser os mais diversos: desde um arquivo no formato .pdf, slides, textos, até um link de vídeo externo que ilustre o assunto tratado na disciplina.

Caso deseje gravar a aula para que os estudantes assistam mais de uma vez utilize a opção "criar um evento" no YouTube. Ele gravará a aula e colocará

o vídeo em seu canal do Youtube.

O Google Classroom dispõe dos seguintes tipos de atividades: "Criar Aviso" (Announcement), "Criar Pergunta" (Question) e "Criar Tarefa" (Assignment). A opção "Atividades" tem a vantagem de colocar uma data limite para os estudantes submeterem seus arquivos. Todas as vezes que inserimos algum tipo de atividade o Google Classroom envia um email para todos os participantes.



Sincronização com a agenda

Dentro de cada um dos eventos Google Calendar, há uma opção para iniciar uma "videochamada". Você pode facilmente realizar chamadas com seus estudantes, gravar e transmitir aulas e permitir que os estudantes assistam suas aulas posteriormente.

Sugerimos aos professores também consultarem o [Google for Education: Teacher Center](#) para conhecer outras tecnologias que podem ser incorporadas em suas práticas de ensino.

Acompanhamento

Após a organização dos conteúdos no ambiente virtual de aprendizado, inicia-se o trabalho de exposição aos aprendizes. Nesta fase, o discente é acompanhado pelo professor que tem a função de tutor, dando-lhes assistência ao estudo autônomo e orientação voltada para o seu desenvolvimento acadêmico. A comunicação, e mesmo o diálogo, são fundamentais para a promoção do aprendizado.

Esse momento, no ensino remoto, é equivalente ao momento das aulas, quando ocorrem mediações. **A mediação pode ser muito diversa.** Quando um professor planeja uma aula, inicia-se ali o processo de mediação da aprendizagem que ele planeja vivenciar com seus estudantes. Tempos depois, quando ele encontra com seus estudantes em sala de aula, inicia-se a ação prevista em seu planejamento. Outras e variadas atividades sociais que impactam na aprendizagem ocorrem. Bruno e Munoz (2010) propuseram uma categorização dos fenômenos de mediação da aprendizagem. Segundo os autores, a relação entre o aprendiz (sujeito de seu aprendizado) e o objeto (do aprendizado) pode ser mediado pelo professor, por artefatos, por situações de aprendizagem e em comunidade, na sala de aula, e por ambientes de aprendizagem. A mediação neste tipo de ambiente é um processo similar ao que ocorre em sala de aula; mesmo que com uma estrutura distinta.



S. Bruno, G. Munoz / *New Ideas in Psychology* 28 (2010) 365–379

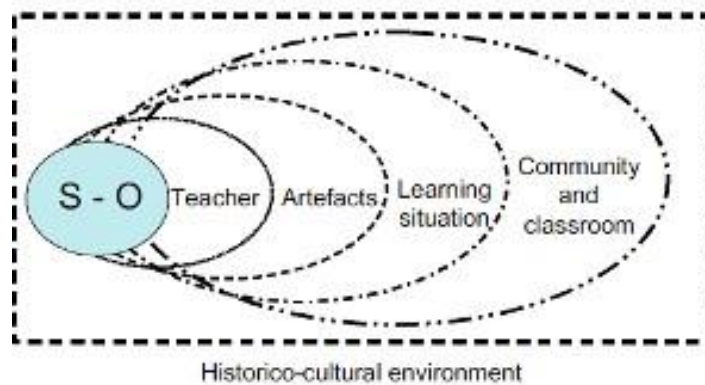


Fig. 1. Different levels of influence on S/O interactivity.

Para outros autores, a mediação da aprendizagem pode igualmente ser mediada mesmo antes ou depois de um evento na sala de aula, por meio de tecnologias computacionais. Sobrepõe-se aos usos profissionais, o impacto que as tecnologias digitais de Internet possibilitam à colaboração a distância. Assim, o uso profissional possui duas versões da mediação por tecnologia: uso em sala de aula e uso a distância.

No ensino remoto, a mediação é feita por meio dos materiais e pelo trabalho de tutores e professores; tudo organizado no ambiente virtual de aprendizagem. No entanto, não se trata aqui de considerar o aluno como um agente passivo no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Peters (2004) considera que, no momento da exposição, os estudantes precisam ser ativos (autônomos) e deveriam buscar construir seus conhecimentos pela manipulação e complementação dos materiais organizados para mediar seu desenvolvimento. Eles usufruem daquilo que foi estruturado: objetos de aprendizagem e a sequência dos conteúdos nos

ambientes.

A maior parte dos ambientes virtuais permite que mídias simples sejam manipuladas dentro de suas interfaces. Essa característica torna as tarefas dos estudantes mais simples, visto que não precisam navegar entre vários ambientes. As mídias e a forma como estão dispostas no ambiente devem facilitar o trajeto do participante no acesso às sequências programadas, bem como na interpretação das orientações. Todos esses aspectos devem ter sido pensados nas etapas anteriores (planejamento e desenvolvimento).

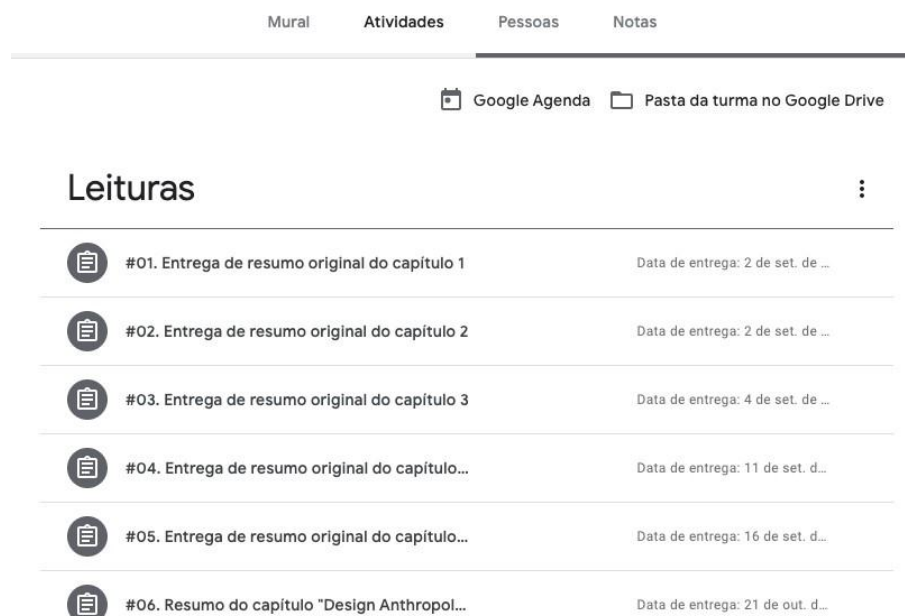
Para acompanhar as atividades de seus estudantes no *smartphone* instale o [Google Classroom App](#).

Avaliar suas participações

No Google Classroom é simples fazer uma programação para a entrega das atividades propostas, de acordo com um cronograma factível da disciplina. Dessa forma, é possível acompanhar as atividades mais efetivamente, com ações de acompanhamento, como envio de mensagens aos estudantes com atividades não atualizadas, *feedback* sobre as correções, oportunidades de serem refeitas e corrigidas.

Exemplo de atividade: Entrega de leituras

Uma das melhores formas de acompanhar o aprendizado é solicitado aos discentes que resumem suas leituras e que enviem resumos com uma quantidade pequena de palavras, por exemplo, 100 ou 300. Isso pode ser realizado com as funcionalidades de "Atividades".



The screenshot shows the Google Classroom interface. At the top, there are navigation tabs: "Mural", "Atividades", "Pessoas", and "Notas". Below these, there are links for "Google Agenda" and "Pasta da turma no Google Drive". The main content area is titled "Leituras" and contains a list of six assignments. Each assignment is represented by a document icon, a title, and a due date.

Assignment Title	Due Date
#01. Entrega de resumo original do capítulo 1	Data de entrega: 2 de set. de ...
#02. Entrega de resumo original do capítulo 2	Data de entrega: 2 de set. de ...
#03. Entrega de resumo original do capítulo 3	Data de entrega: 4 de set. de ...
#04. Entrega de resumo original do capítulo...	Data de entrega: 11 de set. d...
#05. Entrega de resumo original do capítulo...	Data de entrega: 16 de set. d...
#06. Resumo do capítulo "Design Anthropol...	Data de entrega: 21 de out. d...



Após a entrega de todas as contribuições, o professor pode vê-las e realizar correções sistemáticas por questão ou por aluno na tela 'notas'.



	Mural	Atividades	Pessoas	Notas				
obrenome ▾	11 de dez. de 2... Workshop MTIHC de 100	6 de nov. de 20... #07. Resumo do artigo... de 100	21 de out. de 2... #06. Resumo do capítulo... de 100	4 de out. de 20... #03 Definir a estrutura do... de 100	20 de set. de 2... #02 Revisão da literatura... de 100	16 de set. de 2... #05. Entrega de resumo... de 100	11 de set. de 2... #04. Entrega de resumo... de 100	4 de set. de 20... #03. Entrega de resumo... de 100
					36,67	70	70	73,33
e macêdo	___/100 Concluída com ...	Pendente	Pendente	Pendente	___/100 Concluída com ...	Pendente	Pendente	Pendente
ira	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente
a	___/100 Concluída com ...	___/100 Concluída com ...	___/100 Concluída com ...	___/100 Concluída com ...	___/100 Concluída com ...	___/100 Concluída com ...	___/100 Concluída com ...	90 Concluída com ...
ira da Silva	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente
ianchez	___/100 Concluída com ...	___/100	___/100	___/100	___/100	60 Reenviada	60 Reenviada	60 Reenviada
io Silva	Pendente	Pendente	Pendente	Pendente	___/100 Concluída com ...	___/100 Concluída com ...	Pendente	___/100 Concluída com ...

Realizar avaliações da aprendizagem

Após o envio regular de materiais e o acompanhamento das leituras, podemos criar instrumentos quantitativos de avaliação usando os [Formulários Google](#) para em seguida enviar aos estudantes.

Essa ferramenta permite criar provas online para todas as matérias. Na imagem a seguir temos um exemplo de exercício para a disciplina de matemática.



AGORA É COM VOCÊ!!!
MISSÃO 01

01. Calcule as potências a seguir.

- 2^7
- $(-3)^7$
- -4^4
- 0^6
- 5^5
- $(0,2)^3$
- $-(-6)^7$
- $\left(\frac{2}{3}\right)^4$
- -3^4

02. Calcule as seguintes potências.

- -19^2
- $\left(-\frac{1}{6}\right)^2$
- $\left(-\frac{1}{2}\right)^4$
- $\left(\frac{1}{2}\right)^{-1}$
- $\left(-\frac{3}{4}\right)^{-4}$
- $-(-1)^{-12}$

03. Escreva cada número a seguir como uma potência de menor base possível.

- 81
- 16
- 8
- 125
- 49
- 343
- 1331
- 169
- 1

04. Resolva as seguintes expressões:

- $2^{-3} + 2^2$
- $3^2 + 3^2 - 3^{-3} + 3^{-2}$
- $\frac{(0,1)^2 + (0,1)^2 + (0,1)^2}{111}$
- $\frac{10^{-2} - 10^{-8}}{1111 - 3^2}$
- $\left(2^{-2} - \frac{1}{4}\right)^{1000}$
- $\frac{(3,5)^7 - \left(\frac{2}{7}\right)^{-3}}{21}$

Itens de todas as matérias podem ser organizados em forma de fichas ou exercícios.

Garantir acesso à Internet

Hoje a maioria dos ambientes virtuais possuem aplicativos para plataformas e sistemas operacionais móveis. Os estudantes podem realizar praticamente todas as atividades via celular. Alguns exemplos de ambientes virtuais para uso no celular:

- [Moodle](#)
- [Google Classroom - Apps on](#)



Fonte: **Guia SBC-CEIE Ensino Remoto**
<https://www.sbc.org.br/14-comissoes/93-comissao-especial-de-informatica-na-educacao>