



# Revista EaD & tecnologias digitais na educação

## Ferramentas Web 2.0 para Atividades em Educação a Distância, utilizadas em conjunto com o Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle

Viviane Naomi Kay (UNIGRAN)

*vivijapy6@gmail.com*

Daniele Navarro Dias Andrade (Portal Educação)

*danieversnavarro@gmail.com*

**Resumo:** Este artigo visa a pesquisar ferramentas Web 2.0 com a proposta de utilizá-las em atividades em cursos de Educação a Distância (EaD) na modalidade online que adotam o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle, já que essas ferramentas vêm se tornando populares e são utilizadas por grande parte dos usuários da internet no dia a dia para lazer, trabalho e outras finalidades. Durante o trabalho foi feita uma pesquisa bibliográfica sobre a EaD, a Web 2.0 e o Moodle para se obter a base teórica, além de uma busca na Internet por ferramentas Web 2.0 para verificar como são exploradas. Chegou-se à conclusão de que existem diversas ferramentas Web 2.0 disponíveis na rede e que elas são muito acessíveis, pois a maioria não necessita de instalação, permite o rápido compartilhamento, é integrada a outras ferramentas, é de fácil utilização e é gratuita (algumas possuem versões pagas com funcionalidades adicionais). Os resultados obtidos neste trabalho serviram para a criação de propostas do uso dessas ferramentas em atividades para cursos em EaD, em conjunto com o Moodle. Conclui-se ainda, que é possível e viável o uso de ferramentas Web 2.0 na Educação a Distância com o Moodle, pois proporcionam muitas vantagens como, o desenvolvimento da criatividade e da interação social de professores e alunos, e a dinamização das aulas, que não ficam limitadas apenas às ferramentas que o AVA oferece, entre outros benefícios.

**Palavras-chave:** 1. Web 2.0. 2. Educação a Distância. 3. Ferramentas. 4. Moodle.

**Abstract:** *This article aims to look Web 2.0 tools with the proposed use them in activities on courses in Distance Education (DE) in online mode that adopt the Virtual Learning Environment (VLE) Moodle, since these tools are popular and are used by large part of Internet in everyday life for leisure, business and other purposes. During this work, did a bibliographic research on distance learning, Web 2.0 and Moodle to provide the theoretical basis, a search on the Internet about Web 2.0 tools and exploration these, coming to the conclusion that there are several Web 2.0 tools available on the network and that they are very affordable because mostly does not need installation, enables rapid sharing, is integrated with other tools, is easy to use and is free (some have paid versions with additional features). The results obtained in this study were the creation of the proposed use of these tools in activities for courses in distance education in conjunction with Moodle. Through them, we conclude further that it is possible and feasible to use Web 2.0 tools in distance education with Moodle, because they provide many advantages, like the development of creativity and social interaction of teachers and students, and stimulation of dynamic classes which are not limited to this AVA's possibilities, among other benefits.*

**Keywords:** 1. Web 2.0. 2. Distance Education. 3. Tools. 4. Moodle.

## 1. Introdução

A tecnologia avança rapidamente e a Educação a Distância (EaD) está cada vez mais sendo reconhecida e procurada, principalmente, no formato *online*. Por este motivo, é importante que os professores da EaD *online* estejam atualizados e acompanhando constantemente esse avanço. Pensando nisso, este trabalho de pesquisa visa à busca por ferramentas da Web 2.0 e a exploração delas para propor atividades a serem utilizadas em cursos *online* que adotam o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle. As propostas podem servir para inovar, diferenciar e dinamizar ainda mais as aulas dos professores e motivar os alunos, desenvolvendo a criatividade, capacidade de pesquisa e a interação social. A ideia é aproveitar o potencial dessas tecnologias para serem somadas à criatividade do professor na elaboração de atividades e fazer com que as aulas não dependam somente das ferramentas disponíveis no Moodle.

Segundo Moran (1994):

Educação a distância é o processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente.

É ensino/aprendizagem onde professores e alunos não estão normalmente juntos, fisicamente, mas podem estar conectados, interligados por tecnologias, principalmente as telemáticas, como a Internet. Mas também podem ser utilizados o correio, o rádio, a televisão, o vídeo, o CD-ROM, o telefone, o fax e tecnologias semelhantes.

Do acima exposto, infere-se que a Educação a Distância é uma forma de ensino-aprendizagem em que professores e alunos estão em lugares e tempos diferentes, mas estabelecem uma comunicação por meio de tecnologias que podem ser desde as mais primitivas, como o uso do correio, até as mais avançadas, como a Internet. Com isto, os

alunos podem estudar a qualquer hora e lugar onde tenham acesso ao material didático, observando o prazo de entrega das atividades e fim do curso. Esta flexibilidade permite à EaD atingir um grande público, usando ferramentas diferentes para ensinar.

Segundo Mattar (2011, p. 4), a história da Educação a Distância é dividida em três gerações: cursos por correspondência; novas mídias e universidades abertas e EaD *online*. Nos cursos por correspondência, materiais impressos eram enviados pelo correio aos alunos. Nos cursos da segunda geração, eram utilizadas mídias como televisão, fitas de áudio e vídeo, rádio e telefone. E na EaD *online*, foi introduzida a utilização de videotexto, microcomputador, tecnologia de multimídia, hipertextos e redes de computadores.

A modalidade focada neste trabalho é a educação *online*. Almeida (2003, p.332) a define como “[...] uma modalidade de educação a distância realizada via internet, cuja comunicação ocorre de forma síncronas<sup>18</sup> ou assíncronas<sup>19</sup>. Tanto pode utilizar a internet para distribuir rapidamente as informações como pode fazer uso da interatividade propiciada pela internet para concretizar a interação entre as pessoas [...]”. Esta interação se refere à quantidade de interlocutores e pode ser classificada, segundo Maia (2003), como:

- Interação “Um para um”: é a interação entre dois usuários, podendo ocorrer uma comunicação simétrica ou assimétrica. Este tipo de interação é comum na ferramenta *e-mail*.

- Interação “Um para Todos” (ou centralizada): ocorre quando um usuário se comunica com muitos outros, podendo ou não haver *feedback*. Esta interação pode ser encontrada na ferramenta mural, na qual alguém deixa uma mensagem para todos lerem.

- Interação “Todos para Todos”: é uma interação descentralizada e distribuída que envolve uma quantidade maior de interlocutores. Um exemplo dessa mediação ocorre quando uma pessoa faz uma postagem no *status* do Facebook e vários de seus amigos comentam sobre isso.

Além dos tipos de interação, há dois modelos de educação *online* que, segundo ANDERSON (2008) *apud* BASSANI (2011), são: o estudo independente e a aprendizagem em comunidades (que será o modelo estudado neste trabalho). O estudo independente é individual em que o estudante aprende sozinho, sem se envolver com atividades e interações com outros alunos. Já na aprendizagem em comunidades, são utilizadas tecnologias de informação síncronas e assíncronas para a aprendizagem em grupo em salas de aula virtuais, sobre as quais serão faladas no próximo tópico.

## 2. Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs)

Segundo Almeida (2003, p. 331), Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) ou Ambientes Digitais de Aprendizagem:

<sup>18</sup> Também conhecida como síncrona, acontece em tempo real. Nela, professores e alunos, devem estar conectados ao mesmo tempo, interagindo simultaneamente, necessitando de horários marcados para que ocorra a interação. Alguns exemplos de ferramentas síncronas são o *chat* e a videoconferência.

<sup>19</sup> Também conhecida como assíncrona, não necessita que as pessoas estejam conectadas ao mesmo tempo, pois não há interação simultânea. Neste caso, há a flexibilidade de horário. O fórum de discussão e o *e-mail* são exemplos de ferramentas assíncronas.

[...] são sistemas computacionais disponíveis na internet, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permitem integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções tendo em vista atingir determinados objetivos.

Almeida (2003) ainda destaca que os AVAs podem servir de suporte para cursos totalmente *online*, cursos semipresenciais ou em apoio às atividades de cursos presenciais em salas de aula.

Existem diversos Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Podem ser destacados: TeIEduc, e-Proinfo, AulaNet, Moodle (que será objeto de estudo deste trabalho em sua versão 2.2.1), entre outros.

## 2.1 Moodle

Segundo Moodle.org (2012):

O Moodle é um Sistema *Open Source* de Gerenciamento de Cursos – *Course Management System* (CMS), também conhecido como *Learning Management System* (LMS) ou um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Tornou-se muito popular entre os educadores de todo o mundo como uma ferramenta para criar sites de web dinâmicos para seus alunos. Para funcionar, ele precisa ser instalado em um servidor web, em um de seus próprios computadores ou numa empresa de hospedagem.

E de acordo com Nakamura (2008, p. 23), “[...] é um programa criado para facilitar a implementação de cursos em ensino à distância.”.

O Moodle é um sistema de código aberto, ou seja, permite que o usuário tenha acesso a seu código podendo, assim, alterá-lo, odifica-lo ou ampliá-lo para acrescentar funcionalidades, reparar erros e melhorar seu desempenho. Além disso, ele é gratuito, pode ser instalado em vários servidores, não cobra por atualizações, não aumenta os custos de manutenção, não pode ser retirado do usuário e nem o força a comprar ferramentas (PULINO FILHO, s/d). Este AVA oferece muitos recursos e atividades que os professores podem utilizar em suas aulas. Para editá-los, o Moodle disponibiliza um editor com o qual se pode formatar textos, inserir arquivos de mídia, imagens e *hiperlinks*. Se o professor possuir conhecimentos na linguagem HTML, ele pode optar por codificar ao invés de utilizar os botões do editor. Em relação aos recursos, o Moodle 2.2.1 possibilita fazer páginas web inserindo textos, imagens, vídeos, animações em Flash ou gif, e sons; inserir arquivos de diversos formatos (PDF, doc, ppt, entre outros); inserir pastas para organizar melhor os arquivos; inserir rótulos (textos, imagens, animações ou vídeos utilizados para organizar as semanas ou tópicos das aulas), e inserir URLs externas, ou seja, *links* de *sites* para os alunos visitarem.

Abaixo estão relacionadas as atividades mais populares do Moodle 2.2.1:

- **Questionário:** Atividade em que o aluno lê a questão e escolhe a resposta mais adequada a ela. O questionário pode apresentar questões de associação, cálculo, múltipla escolha, respostas dissertativas, verdadeiro/falso, descrição, entre outros tipos. Pode

ter limite de tempo, uma ou mais tentativas, uma ou mais alternativas corretas, mensagens de *feedback* ao aluno e pode apresentar todas as questões na mesma página ou uma em cada página.

- **Fórum:** É uma ferramenta de atividade assíncrona que possibilita fazer discussões entre alunos, professores e tutores sobre determinados assuntos. O Moodle oferece vários tipos de fórum: fórum geral, fórum de perguntas e respostas, uma única discussão simples, fórum padrão exibido em um formato de *blog* e cada usuário inicia apenas UM NOVO tópico. No fórum, os usuários podem anexar arquivos.

- **Wiki:** É uma atividade assíncrona de colaboração, na qual, várias pessoas podem escrever algo em conjunto. Esta atividade não possui configuração para avaliação, mas registra quem participou, o que escreveu e quando participou.

- **Glossário:** É como um dicionário, no qual, alunos, professores e tutores podem construir em conjunto, usando suas próprias palavras ou baseando-se em consultas externas. É uma atividade assíncrona.

- **Chat:** É uma atividade síncrona que alunos, professores e tutores utilizam para conversar sobre assuntos das aulas, tirar dúvidas, se conhecerem, entre outras possibilidades em tempo real. Esta atividade não permite avaliação, mas se o professor desejar, ele pode dar uma nota de participação.

- **Escolha:** É uma espécie de enquete que professores podem usar para os alunos escolherem uma data para um encontro presencial ou para avaliarem o curso, por exemplo. A enquete pode ter uma ou mais respostas permitidas e não possui avaliação, mas o professor pode dar uma nota de participação, se ele desejar.

- **Lição:** É como um questionário, no qual, cada questão é apresentada em uma página e o aluno só avança se acertar a questão. Se ele errar, continua na página da questão para tentar novamente. A lição pode ter limite de tempo e permitir uma ou mais tentativas.

- **Tarefa:** Existem quatro tipos de tarefas no Moodle: texto *online*, atividade *offline*, envio de arquivo único e modalidade avançada de carregamento de arquivos. As tarefas são como as do ensino presencial. Elas servem para solicitar aos alunos que façam algo e entreguem até determinado prazo, como por exemplo, uma redação.

Como foi visto, o Moodle já oferece diversas ferramentas para o desenvolvimento de atividades avaliativas e não avaliativas em cursos. Existem também diversos *plugins*<sup>20</sup> para instalar novas atividades, recursos e blocos, inclusive, de algumas ferramentas Web 2.0 conhecidas pelos internautas, como o Twitter e o Google Maps, por exemplo. Apesar disso, é interessante utilizar ferramentas externas disponíveis na rede para serem empregadas no ensino. Ferramentas Web 2.0, como redes sociais, são bastante utilizadas pelos alunos no dia a dia, por isso, elas podem se tornar ótimas ferramentas em conjunto com o Moodle que, por ser um AVA em que eles só acessam ao estudar, às vezes acaba sendo menos empolgante do que essas ferramentas que eles acessam diariamente para lazer.

### 3. Ferramentas Web 2.0

Web 2.0 é um termo utilizado para a segunda geração da *World Wide Web* (WWW), a qual possui fortes características de interação, compartilhamento de infor-

<sup>20</sup> Disponíveis em: <http://moodle.org/plugins/>

mações e fácil colaboração por parte dos internautas, ou seja, os alunos têm o poder de autoria e podem publicar conteúdos e compartilhá-los facilmente com outros usuários da Internet, tendo pouco ou nenhum conhecimento em linguagens de programação.

As ferramentas Web 2.0 estão surgindo de forma rápida e crescente sendo desenvolvidas para as mais diversas finalidades. Algumas características delas são o fácil acesso em qualquer tipo de aparelho, sendo ele fixo, como computadores ou móvel, como celulares, *smartphones* e *tablets*, por meio da Internet. A maioria das ferramentas Web 2.0 não necessitam de instalação e são gratuitas, sendo pagas em alguns casos apenas para versões mais sofisticadas e com mais funcionalidades. Na EaD, com a Web 2.0, além de leitor, o aluno se torna autor e produtor de material didático, bem como editor e colaborador para seus colegas e professores presentes no AVA ou para o público externo (MATTAR; VALENTE, 2007, p. 85). A seguir, serão listadas algumas dessas ferramentas e propostas de utilização em atividades na EaD em conjunto com o Moodle.

### 3.1 Redes Sociais

“Quando uma rede de computadores conecta uma rede de pessoas e organizações, é uma rede social (GARTON, HAYTHORNTWHAITE e WELLMAN, 1997, p.1 *apud* RECUERO, 2009, p. 15)”.

Redes sociais são utilizadas, geralmente, para criar contatos e interagir com outras pessoas por meio de discussões, jogos, mensagens, compartilhamento de informações e outros recursos disponíveis. O Facebook é a rede social mais popular atualmente. Ela é utilizada para reencontrar amigos, parentes e colegas; conhecer novas pessoas; compartilhar vídeos, fotos, *links* e frases; trocar mensagens; bater papo; jogar *games*; entre outras funcionalidades. Duas características marcantes desta ferramenta são as opções “curtir” e “cutucar”. A primeira serve para sinalizar quando postagens de outros usuários são interessantes e a segunda para chamar a atenção de um usuário em específico. A seguir são apresentadas algumas dicas de utilização do Facebook na Educação a Distância.

#### Facebook<sup>21</sup>

Além das funcionalidades apresentadas, há também a criação de grupos. O usuário pode criar um grupo aberto (visível ao público), fechado (somente membros podem visualizar as postagens) ou secreto (somente membros podem visualizar o grupo e as postagens), possibilitando fazer postagens com outros membros sobre assuntos de interesse comum. Para a EaD, seria interessante o professor criar um grupo para a sala pesquisar *links*, vídeos, imagens e artigos na Internet sobre os assuntos discutidos nas aulas e postá-los no grupo. Em cada postagem, todos poderão curtir e comentar, realizando assim uma discussão. O grupo poderá ser utilizado também para a divulgação de eventos educativos. Com a ferramenta “URL” ou o recurso “rótulo” do Moodle, o professor pode publicar o *link* do grupo criado no Facebook para os alunos acessarem. Outra atividade é a postagem de imagens. O professor publicaria um mapa sem os nomes das regiões e marcaria cada aluno numa região desse mapa. Abaixo do mapa, cada aluno postaria o lugar referente à sua marcação. Por exemplo, um aluno marcou seu nome na região referente ao Chile. Logo, na postagem, ele escreveria “Chile”. O professor, então, comentaria cada postagem com suas respectivas correções. Outra ideia seria o estudo

---

<sup>21</sup> [www.facebook.com](http://www.facebook.com)



de idiomas usando a marcação em imagens com vários elementos como peças de roupas, por exemplo. No comentário seria escrito o nome do item marcado na língua estudada.

### 3.2 Criação de blogs e sites

Antigamente, com a Web 1.0, a maioria dos internautas eram somente leitores que não podiam contribuir na rede. Hoje, com a Web 2.0, eles podem ter suas próprias páginas na Web, criadas com apenas alguns cliques. Na EaD, o professor pode propor a seus alunos para que criem um *blog* ou *site* e postem artigos, imagens, animações, *links* e vídeos relacionados aos temas estudados no curso, assim, todos podem visualizar esses conteúdos e fazer comentários, gerando discussões sobre os temas abordados. Os conteúdos postados pelos alunos podem ser tanto pesquisados na Internet como criados pelos próprios estudantes (resumos, redações, fluxogramas, tabelas, desenhos, *slides*, códigos de programas, entre outros). Em cursos da área de *design* e publicidade, essas páginas podem servir como portfólios dos trabalhos artísticos dos alunos. Para cursos de idiomas, as páginas podem ser utilizadas para a postagem de traduções, vídeos, áudios, letras de música, tirinhas em quadrinhos e textos nas línguas estudadas. Em Língua Portuguesa, Redação e Literatura, podem ser postadas poesias, poemas, redações e outras obras literárias escritas pelos alunos. Os *links* dos *blogs* e *sites* criados pelos alunos podem ser listados no Moodle numa “página Web”. O professor ou um dos alunos pode também criar um *blog* ou um *site* para a turma, publicando informações, vídeos e fotos de eventos ocorridos durante o curso (palestras, encontros presenciais e outros), notícias relacionadas ao curso ou à instituição de ensino (datas e conteúdos de provas, prazos de entrega de trabalhos...) e até mesmo artigos de interesse para o curso. O *link* do *blog* ou *site* da turma pode ser disponibilizado como “rótulo” ou “URL” no Moodle. Os *sites* podem, também, serem utilizados para o desenvolvimento de *webquests*. De acordo com Silva (2011, p.140), “trata-se de uma atividade de pesquisa que, de forma orientada, é construída a partir de informações e recursos disponibilizados na internet”.

De acordo com Maia e Mattar (2007, p. 78), “a facilidade na criação e publicação, a possibilidade de construção coletiva e o potencial de interação tornam os *blogs* uma ferramenta pedagógica de destaque para a educação a distância.” A seguir, são destacadas algumas ferramentas para criar *blogs* e *sites* as quais se pode utilizar para realizar atividades educacionais com os alunos:

#### **Blogger<sup>22</sup>**

Permite a criação gratuita de *blogs* (diários virtuais) nos quais os usuários podem postar qualquer tipo de conteúdo com textos, imagens, vídeos, *links*, *widgets* e animações. Os *blogs* são customizáveis, ou seja, o usuário pode mudar o *template*, as cores, as fontes, as disposições dos menus, entre outras possibilidades, de acordo com as suas preferências. Necessita ter uma conta Google.

#### **Webnode<sup>23</sup>**

É um serviço *online* e gratuito para a criação de *sites* sem precisar ter conhecimentos em *webdesign*. Ele também possui versões pagas com vantagens a mais. Para criar

<sup>22</sup> [www.blogger.com/](http://www.blogger.com/)

<sup>23</sup> <http://www.webnode.com.br/>

*sites*, deve-se ter um cadastro no serviço. A ferramenta permite criar *websites*, *sites* empresariais e lojas *online*, além disso, disponibiliza vários recursos para acrescentar no *site*, como: enquetes, formulários, galerias de fotos, blocos de artigos, catálogos, *wid-gets*, etc.

### 3.3 Criação e compartilhamento de apresentações de slides

Com estas ferramentas professores e alunos podem criar e compartilhar suas aulas e apresentações de trabalhos escolares usando textos, imagens e animações. Uma ideia de atividade em cursos de idiomas é criar cartões comemorativos em forma de apresentação de *slides* com escritas e narrações nos idiomas estudados. Posteriormente, todas as apresentações criadas podem ser disponibilizadas pelo professor no Moodle através da “URL” ou incorporadas na “página Web” ou “rótulo”. As apresentações dos alunos também podem ser disponibilizadas através da tarefa *online* ou fórum. Uma ferramenta para criar e compartilhar *slides* é o Slideshare<sup>24</sup>. Este serviço *online* e gratuito cria apresentações com arquivos de vários editores de texto, PDF, Power Point, etc. As apresentações possuem *players* com o auxílio dos botões de avançar, voltar, ir para a primeira ou última página. O Slideshare permite enviar a apresentação por *e-mail*, adicioná-la aos favoritos, fazer o *download*, compartilhar, copiar o *embed code*<sup>25</sup>, comentar ou apenas visualizá-la. Necessita cadastro ou conta Facebook.

### 3.4 Wikis

“O *Wiki* é um *software* colaborativo que permite a edição coletiva dos documentos de maneira simples” (MAIA e MATTAR, 2007, p. 79). Assim, todos os cadastrados no sistema podem colaborar. O professor de EaD pode separar a turma em grupos e pedir para que cada grupo desenvolva uma *wiki* sobre um tema definido por ele. Outra ideia é a turma escrever um livro em conjunto podendo funcionar da seguinte maneira: cada aluno escreve um capítulo, ou seja, quando o aluno A terminar o primeiro capítulo, o aluno B começa a escrever o segundo construindo uma sequência para o livro, e assim por diante. O professor pode dar um prazo de uma semana para cada aluno escrever o seu capítulo. Outra atividade é construir uma redação em que cada aluno escreve um parágrafo. O Moodle já possui uma atividade de *wiki*, mas existem alternativas externas que o professor pode utilizar e disponibilizar no Moodle em “páginas Web”, “URL” ou “rótulos”. Segue um exemplo de *Wiki* fora do Moodle:

#### Wikispaces<sup>26</sup>

É um *site* para criação de *wikis* gratuitas ou pagas. Para criar uma *wiki*, o internauta deve se cadastrar e determinar um nome, um tipo e uma permissão<sup>27</sup> para ela. A *wiki* pode conter imagens, vídeos, mapas, *chats*, enquetes e outros *wid-gets*. Todas as *wikis* criadas são licenciadas pela *Creative Commons Attribution Share-Alike 3.0 License*, o que significa que qualquer pessoa pode compartilhá-las e odificá-las, desde que referenciem seus autores originais.

<sup>24</sup> <http://www.slideshare.net/>

<sup>25</sup> Código HTML para incorporá-lo em *sites* ou *blogs* a fim de mostrar o conteúdo referente.

<sup>26</sup> <http://www.wikispaces.com/>

<sup>27</sup> Pública, protegida ou privada, sendo esta última, gratuita apenas pelos 30 primeiros dias.



### 3.5 Podcasts

São arquivos de áudio no formato digital que são publicados na Internet para os internautas escutarem *online* por meio de *players* ou baixarem para escutar num aparelho de MP3 ou num *player* instalado no computador. Na EaD, alunos podem fazer buscas por *podcasts* de educação para ouvi-los ou podem gravar e publicar os seus próprios sobre temas que o professor determinar. Essa atividade pode ser feita individualmente ou em grupos, como numa rádio. Depois, o professor pode criar uma “página Web” no Moodle para listar todos os *podcasts* criados. Em cursos de línguas estrangeiras e língua portuguesa, o professor pode gravar um texto falado no idioma estudado (ou um ditado de palavras) para que os alunos o ouçam e o escrevam. O *link* deste *podcast* pode ser disponibilizado dentro de uma tarefa *online* ou de envio de arquivo no Moodle. Também em cursos de línguas estrangeiras, os alunos podem formar duplas e cada dupla pode gravar um *podcast* com um diálogo falado na língua estudada. Os diálogos podem ser criados pelas duplas a partir de um tema abordado na aula ou o professor pode enviar um diálogo em texto para cada dupla interpretar; e professores podem gravar áudios para complementar os materiais didáticos e disponibilizá-los no Moodle com os recursos “URL” ou “rótulo”. A seguir, será apresentado o PodOMatic:

#### PodOMatic<sup>28</sup>

É um serviço *online* para gravar, publicar, compartilhar, baixar, curtir, divulgar e comentar *podcasts* feitos a partir de arquivos de áudio e vídeo. Com esta ferramenta o usuário pode buscar *podcasts* prontos, executá-los, criar os seus próprios e, ainda, criar *minicasts*, que são *mashups*<sup>29</sup> de áudio com imagens, gerando, assim, vídeos de *slideshows*.

### 3.6 Criação de games

Os *games* são programas que entretêm as pessoas e propõem desafios a elas. Existem diversos gêneros de *games* para diferentes faixas etárias de jogadores, como: ação, simulação, aventura, educativo, esporte, estratégia, corrida, *puzzle*, luta, tiro, etc. Professores da EaD podem desenvolver *games* educativos como atividades não avaliativas para que seus alunos testem seus conhecimentos e percebam se estão entendendo bem ou não o conteúdo. O Hot Potatoes é uma boa ferramenta para a criação de *games*. Trata-se de um *game* de autoria.

#### Hot Potatoes<sup>30</sup>

É uma ferramenta de autoria gratuita de testes interativos: JQuiz (pergunta-resposta), Jcloze (completar lacunas), Jmatch (associação de colunas), Jmix (ordenação de palavras) e Jcross (palavras cruzadas) (SILVA, 2011, p. 139). Para utilizar esta ferramenta, deve-se baixá-la e instalá-la. As atividades são geradas em arquivos HTML, e estes, podem ser inseridos no Moodle com o recurso “arquivo”.

<sup>28</sup> <http://www.podomatic.com/login>

<sup>29</sup> “[...] a combinação de dois aplicativos que podem complementar e melhorar a oferta de determinado serviço. (TECMUNDO, 2009)”

<sup>30</sup> <http://hotpot.uvic.ca/>

### 3.7 Compartilhamento de vídeos

Ferramentas de compartilhamento de vídeos são sistemas onde os internautas publicam e compartilham vídeos com outros usuários. Na EaD, os alunos podem fazer buscas por vídeos sobre assuntos das aulas e compartilhar em redes sociais, em seus *sites* e *blogs*, ou no Moodle em atividades como fórum ou *chat*. Também podem gravar vídeos com celulares, filmadoras ou câmeras digitais e compartilhá-los. Esses vídeos podem ser apresentações de trabalhos, tutoriais sobre como utilizar *softwares*, apresentações sobre os próprios alunos, explicação sobre determinados assuntos, etc. Depois, o professor pode criar uma página no Moodle utilizando o recurso “Página Web” ou “rótulo” listando os *links* ou vídeos incorporados que seus alunos criaram. Segundo Silva (2011, p. 131), “[...] ratifica-se a importância do uso dos códigos de compartilhamento. Sua utilização permite que o AVA tenha excelente recursos sem que o servidor de internet tenha que receber arquivos grandes e de difícil visualização.” A ferramenta mais popular é o Youtube, que é descrito a seguir:

#### **Youtube**<sup>31</sup>

É um *site* onde os usuários podem buscar e compartilhar vídeos dos mais variados assuntos para assistir. Se o usuário deseja apenas assistir vídeos, não é necessário criar uma conta no Youtube, mas se ele deseja compartilhar seus próprios vídeos, é necessário que ele crie uma conta para fazer seus *uploads* e descrevê-los. Para facilitar a localização de vídeos educacionais, existe o **Youtube Edu**<sup>32</sup>, que possui canais de faculdades e universidades.

### 3.8 Criação de histórias em quadrinhos

Criar histórias em quadrinhos desenvolve a criatividade e trabalha com a escrita dos alunos. O professor pode pedir a eles para que criem tirinhas ou gibis com histórias relacionadas a algum tema estudado na aula. Depois, todos os *links* das historinhas podem ser disponibilizados no Moodle como “URL”, “rótulo” ou numa “página Web”. O professor também pode pedir para que eles transformem algum texto ou diálogo pronto em uma historinha. Esta atividade pode ser disponibilizada num fórum ou numa tarefa do Moodle e o próprio professor pode criar uma tirinha com balões vazios e pedir para que os alunos imaginem o que cada balão está dizendo. Esta atividade também pode ser disponibilizada num fórum ou numa tarefa do Moodle. Em cursos de idiomas, as historinhas podem ser escritas em outras línguas; professores podem criar tirinhas para ilustrar os materiais didáticos e os questionários do Moodle como as encontradas em questões de vestibulares e concursos.

#### **ToonDoo**<sup>33</sup>

É um serviço *online* que permite a criação de vários recursos em desenho: tirinhas de quadrinhos, gibis, avatar do perfil e compleetoon (uma imagem ou montagem com balões de fala que podem ser editáveis e outros usuários podem modificá-los). Ele possui a versão paga e a versão gratuita. Na gratuita, o usuário pode visualizar os Toons de outros, compartilhá-los, divulgá-los, baixá-los, curtir-los, comentá-los, adicioná-los nos favoritos ou denunciá-los como inapropriados. Para criar uma tirinha, primeiro, deve-se

<sup>31</sup> [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

<sup>32</sup> <http://www.youtube.com/education>

<sup>33</sup> <http://www.toondoo.com/Home.toon>

escolher um *layout*; depois, é só compor os quadrinhos com os cenários, as personagens, os balões de fala, os textos das falas e os elementos de cena. Finalizada, a historinha pode ser publicada ou compartilhada com os amigos ou, ainda, ficar privada ao autor.

## 4 Conclusão

As ferramentas Web 2.0 chegaram e estão atuando fortemente no dia a dia dos internautas, seja para lazer, trabalho ou estudo. Neste trabalho, conclui-se que há muitas dessas ferramentas disponíveis na rede e que elas são muito acessíveis, pois a sua maioria não necessita de instalação, permite o rápido compartilhamento, é integrada a outras ferramentas, é gratuita (algumas ferramentas possuem versões pagas com funcionalidades adicionais) e é de fácil utilização, bastando apenas ter conhecimentos básicos em informática e línguas estrangeiras (algumas ferramentas estão disponibilizadas apenas em outros idiomas, a maioria em inglês). Não foram encontradas muitas dificuldades ao utilizar as ferramentas pesquisadas, pois, além da facilidade já citada, na maioria de seus *sites* oficiais há as páginas de “*help*” e “*perguntas frequentes*”, além da grande quantidade de tutoriais disponíveis na Web feitos por seus usuários. Apesar disso, ainda existem pessoas que sentem dificuldade até mesmo em ligar um computador, pois a EaD está sujeita a atender um público variado, inclusive, até mesmo alguns professores não estão familiarizados com essas novas tecnologias. Alguns cuidados devem ser tomados e pensados durante o planejamento dos cursos para o desenvolvimento de atividades com ferramentas Web 2.0. Se for necessário, treinamentos devem ser realizados para os professores, além disso, o professor deve pensar, primeiramente, em criar e disponibilizar tutoriais com instruções de como baixá-las, instalá-las e utilizá-las durante as atividades, além de deixar um fórum de dúvidas aberto ou marcar horários de *chat*, no caso de os alunos sentirem dificuldade.

Sobre o Moodle, pôde-se concluir que ele é originalmente um Ambiente Virtual de Aprendizagem rico em ferramentas Web 2.0, mas que é possível, e também muito interessante, utilizar ferramentas externas em conjunto com ele, dependendo da criatividade dos professores no desenvolvimento de atividades. Instituições e pessoas já vêm obtendo bons resultados no uso dessas ferramentas em seus cursos. A Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), por exemplo, utiliza o Moodle, e no ano de 2011, ofereceu cursos de formação e capacitação em que seus técnicos e docentes, tiveram que criar *sites* utilizando o Google Sites, *blogs* utilizando o Blogger e trabalhos colaborativos utilizando o Wikispaces com conteúdos que eles mesmos pesquisaram e escreveram sobre Educação a Distância. Outra atividade avaliativa foi a criação de vídeos-aulas e os seus compartilhamentos no Youtube. Foram experiências diferentes e inovadoras aos alunos, pois eles precisaram buscar as ferramentas por conta própria, aprender a usá-las, pesquisar e escrever os conteúdos e, além de terem sido avaliados com os já conhecidos questionários, *wikis*, *chats* e fóruns do Moodle que também foram empregados nos cursos.

Em minha opinião, acredito que todas as ferramentas pesquisadas podem ajudar professores e alunos em seus estudos a distância, principalmente, se a plataforma utilizada for o Moodle, pois ele conversa muito bem com elas. As ferramentas de *blogs*, *sites*, *slides*, *wikis*, *podcasts* e compartilhamento de vídeos podem ser bem exploradas para o desenvolvimento e a apresentação de trabalhos tanto individuais como em gru-

pos entre os alunos, mas os professores também podem utilizá-las para a preparação de suas aulas, além disso, estes últimos podem criar histórias em quadrinhos e *games* para inseri-los nas aulas com as ferramentas próprias para estes fins. Já as redes sociais, são ótimas para alunos e professores se conhecerem e interagirem, além de serem utilizadas como murais de avisos e grupos de discussão. Enfim, não há como comparar uma ferramenta com outra se estas forem de categorias diferentes, pois cada uma pode ser explorada tanto individualmente, como em conjunto, uma complementando a outra, mas todas para os mesmos fins: a educação, a praticidade e o encurtamento de distâncias entre as pessoas.

A tendência do uso de ferramentas Web 2.0 na EaD só tem a crescer e pode proporcionar muitas vantagens se usadas em atividades em conjunto com o Moodle, pois desenvolvem a criatividade dos alunos. São alternativas que tiram as aulas da rotina; dinamizam as aulas; tornam o aprendizado divertido; professores não se limitam às atividades que o Moodle oferece; alunos e professores compartilham suas ideias e trabalhos ao mundo, desenvolvem suas capacidades de autoria, acompanham o avanço da tecnologia, socializam-se mais entre eles e com o público externo, e vivem novas experiências, pois trabalham com diferentes tipos de ferramentas em diferentes tipos de ambientes.

## Referências

ALMEIDA, M. E. B. **Educação a distância na internet**: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. Educação e Pesquisa, v.29, n.2, São Paulo: 2003. p. 331-4. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>>. Acesso em: 18 abr. 2012.

BASSANI, P. B. S. *et al.* **Interações em ambientes virtuais de aprendizagem**: trabalho em grupo e aprendizagem cooperativa na educação online. 2011. p. 2.

MAIA, C.; MATTAR, J. **ABC da EaD – A educação a distância hoje**. 1. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. p.78-9.

MAIA, I. F. **Tipos de Interação**. 2003. Disponível em: <[http://www.viraweb.com.br/novo\\_vira\\_inicio.asp?par\\_nivel1=ivan&par\\_nivel2=500&par\\_nivel3=2](http://www.viraweb.com.br/novo_vira_inicio.asp?par_nivel1=ivan&par_nivel2=500&par_nivel3=2)>. Acesso em: 18 abr. 2012.

MATTAR, J. **Guia de Educação a Distância**. São Paulo: Cengage Learning: Portal Educação, 2011. p. 4.

MATTAR, J.; VALENTE, C. **Second Life e Web 2.0 na Educação**: o potencial revolucionário das novas tecnologias. São Paulo: Novatec Editora, 2007. p. 85.

MOODLE.ORG. Disponível em: <<http://moodle.org>>. Acesso em: 15 mar. 2012.

MORAN, J. M. **O que é educação a distância**. 1994. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/dist.htm>>. Acesso em: 17 abr. 2012.

NAKAMURA, R. **Moodle – Como criar um curso usando a plataforma de Ensino à Distância**. Farol do Forte Editora. p. 23. Disponível em: <[www.faroldigital.com.br/loja](http://www.faroldigital.com.br/loja)>. Acesso em: 08 mar. 2012.

PROFESSOR TIC. Disponível em: <<http://www.professortic.com>>. Acesso em: 13 mar. 2012.

PULINO FILHO, A. R. **Moodle** - Um sistema de gerenciamento de cursos. Departamento de Engenharia Civil e Ambiental. Universidade de Brasília. [s.d.]. p. 5. Disponível em: <<http://www4.tce.sp.gov.br/ecp/sites/default/files/manual-completo-moodle.pdf>>. Acesso em: 13 mar. 2012.

RECUERO, R. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. p. 15.

SILVA, R. S. da. **MOODLE para autores e tutores**. 2.ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec Editora, 2011. p. 131-9, 140.

TECMUNDO. 2008. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/roteador/1148-o-que-e-upload-.htm>>. Acesso em: 13 mai. 2012.

\_\_\_\_\_. 2009. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/twitter/1401-o-que-e-mashup-.htm>>. Acesso em: 14 mai. 2012.