



OS RECURSOS DIGITAIS EDUCACIONAIS COMO FERRAMENTAS DE APOIO NO CURSO DE PEDAGOGIA - VERSÃO EAD DA UFRPE

DIGITAL RESOURCES AS EDUCATIONAL SUPPORT TOOLS IN PEDAGOGY COURSE - VERSION OF EAD UFRPE

Juliana da Silva Valença (Bolsista de Iniciação Científica/ PIBIC, Unidade Acadêmica de Educação à Distância e Tecnologia, UFRPE (julianasvalenca@hotmail.com))

Zélia Maria Soares Jófili (Professora dos Programas de Pós-graduação em Ensino de Ciências e em Tecnologia e Gestão em EAD – UFRPE-(jofili@gmail.com))

Marcos Alexandre de Melo Barros (Professor do Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Matemática – UFPE; Professor do Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino, Centro de Educação UFPE- (marcos@marcosbarros.com.br))

Resumo:

Os recursos digitais, utilizados para apoiar o aprendizado e contribuir para a apropriação efetiva do conhecimento, estão presentes tanto na modalidade à distância quanto na presencial. O presente trabalho é resultado de pesquisa sobre recursos digitais educacionais na educação à distância. Inicialmente foram apresentados os recursos mais conhecidos e descritas suas características e potenciais de aplicação. Em seguida, foram levantados junto a docentes e discentes do curso de pedagogia da UFRPE - versão EAD, os recursos digitais mais utilizados, as razões das preferências e possíveis dificuldades na sua utilização. A metodologia, de natureza qualitativa, utilizou pesquisa documental e de campo. Participaram da coleta de dados quatro (4) professores executores e vinte (20) estudantes que responderam questionários e foram entrevistados. Os dados analisados indicam que os recursos mais utilizados na plataforma são: fóruns, chat, wiki (escrita colaborativa), ebooks e vídeos. A pouca diversidade parece decorrer de falta de familiaridade dos professores com os demais recursos, o que aponta para a necessidade de formações mais efetivas.

Palavras-chave: Educação à distância; Ferramentas pedagógicas; moodle; tecnologia.

Abstract:

The digital resources used to support learning and contribute to the effective appropriation of knowledge, are present both in distance mode and in the classroom. This work is the result of research on educational digital resources in distance education seeking to raise with teachers and student teachers at UFRPE, which are the most used digital resources, describe their characteristics and potential application and to present the reasons for preferences and possible difficulties in its use. The methodology is qualitative and uses documentary and field research. Participate in the data collection four (4) distance-learning teachers and twenty (20) student teachers for primary school who answered questionnaires and were interviewed. The data collected indicates that the most widely used platform features are: forums, chats, wiki (collaborative writing), e-books and videos. The difficulties seem to arise from a lack of familiarity of teachers with other resources, which points out the needs for more effective teacher training.

Keywords: Distance education; pedagogic tools; moodle; technology.





1. Introdução

Nos últimos anos o mundo tem-se modificado de forma muito acelerada e, quando falamos em transformação, devemos considerar diversas questões, como o clima, as pessoas, o trabalho, a educação, as novas invenções, a tecnologia etc. Esta última, associada à educação, é um elemento primordial nesse novo paradigma que estamos vivenciando. Quando falamos em educação integrada às tecnologias pensamos imediatamente em educação a distância que por sua vez é uma modalidade de ensino em que alunos e professores estão separados de modo físico e temporal e, por isso, faz-se necessária a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação. Consequentemente, quando falamos em EaD imaginamos os recursos educacionais digitais que servem para promover o ensino-aprendizagem nessa modalidade educacional.

Os recursos digitais, mais conhecidos como ferramentas tecnológicas de aprendizagem, são indispensáveis para que o ensino-aprendizagem ocorra na educação à distância, uma vez que são considerados instrumentos valiosos por proporcionar aos professores e tutores uma gama de opções metodológicas e possibilidades de organizar sua comunicação com os alunos, introduzir conteúdos e avaliá-los. Neste estudo são identificados os recursos mais conhecidos por professores e alunos e os mais utilizados, apresentando as razões das preferências e possíveis dificuldades na sua utilização. Este artigo surgiu do interesse em conhecer as características dos diversos recursos educacionais digitais bem como identificar os papéis que os mesmos desempenham nesse meio. Dessa maneira para facilitar a compreensão do artigo, começamos a explanação pelo uso das tecnologias na educação de uma forma geral, passando pela plataforma *moodle* e, por fim, delineando e caracterizando os recursos digitais educacionais mais utilizados na educação à distância. Na EaD podemos utilizar diversos desses recursos para tornar o ambiente virtual de aprendizagem (AVA) mais atrativo e interativo. No mais, é de suma importância entender qual o impacto das tecnologias na educação, principalmente quando se trata da educação à distância. Assim, o presente trabalho tem o objetivo de apresentar os recursos disponíveis mais conhecidos e seu potencial de aplicação no ambiente virtual de aprendizagem no Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), bem como identificar os mais utilizados, apresentando as razões das preferências e possíveis dificuldades na utilização.

2. Revisão de literatura

2.1 O uso das tecnologias na educação

Desde a invenção do quadro negro o mundo tem passado por várias transformações que vêm se tornando mais perceptíveis com a expansão das tecnologias, principalmente na esfera educativa. Podemos observar que o foco da tecnologia em sala de aula vinha sendo a apresentação da informação com a utilização do quadro negro passando por outras ferramentas e hoje através das novas tecnologias. No mundo atual, em razão da disseminação de computadores e de programas interativos surgem ferramentas tecnológicas que por sua vez são utilizadas no processo de construção da aprendizagem. Quando os





computadores chegaram às escolas, a intenção era educar para o seu uso, porém os papéis se inverteram uma vez que atualmente usamos as tecnologias para educar. São nítidas as potencialidades das ferramentas tecnológicas para promover a qualidade na educação e aproximar a escola do universo do aluno; por isso é de suma importância que as tecnologias estejam presentes no âmbito educacional, uma vez que somam em atributos na construção do conhecimento.

Há bastante tempo o computador vem sendo utilizado como ferramenta de apoio ao ensino e cada vez mais o seu uso no meio educativo está se expandindo, dado que muitos estudos demonstram que esse artefato proporciona um melhor desempenho nas aulas ministradas e, conseqüentemente, incide de forma efetiva no aprendizado dos alunos. Dessa maneira, o computador assume um papel fundamental para a aprendizagem, uma vez que é considerado um auxílio indispensável na educação, tanto na modalidade presencial quanto na modalidade à distância, fornecendo uma gama de opções para sua utilização. Desse modo, podemos considerar que o emprego das tecnologias proporciona ambientes pedagógicos mais propícios e significativos para novas práticas. (RIBEIRO, MENDONÇA e MENDONÇA, 2007).

O quadro 01 compara elementos educacionais do ensino antigo (sem o uso das tecnologias) e o novo modelo de ensino (com a inserção das tecnologias).

Quadro 1: O método de ensino

Elemento	Na educação tradicional	Com a nova tecnologia
Professor	Um especialista	Um facilitador
Aluno	Um receptor passivo	Um colaborador ativo
Ênfase educacional	Memorização de fatos	Pensamento crítico
Avaliação	Do que foi retido	Da interpretação
Método de ensino	Repetição	Interação
Acesso ao conhecimento	Limitado ao conteúdo	Sem limites

Fonte: Revista Nova Escola, Ano XIII, Nº 110, Março de 1998.

Na educação presencial o uso das tecnologias tornou-se algo muito conveniente, uma vez que as escolas estão se aproximando de um modelo que integra o ensino presencial com as inovações da EaD. Para ser mais específico é a mistura do ensino presencial e do ensino *online*, tendo como objetivo complementar e promover, através da tecnologia, uma educação mais eficiente, interessante e personalizada. Tori (2010, p.28) especifica: “aos poucos, os recursos e as técnicas destinados inicialmente à educação eletrônica virtual foram sendo descobertos e aplicados pela educação convencional”.

Para Moreira (2009, p.370):

A EaD, em contraposição a educação presencial, possui, durante parte de sua história, uma trajetória própria, sem que, em toda ela, tenha tido intersecções diretas na educação presencial, vindo a convergir por ocasião da disseminação de estudos e de discussões do uso, do papel e do impacto da rede mundial nos processos de ensino aprendizagem, tanto em atividades de apoio presencial como a distância.

No Artigo 1º do Decreto nº 2.494, de 10 de fevereiro de 1998, lê-se:





Educação a Distância é uma forma de ensino que possibilita a autoaprendizagem, com a mediação de recursos didáticos sistematicamente organizados, apresentados em diferentes suportes de informação, utilizados isoladamente ou combinados, e veiculados pelos diversos meios de comunicação (BRASIL, 1998, p. 01).

Do ponto de vista de Moreira (2009), a EaD entrou como uma alternativa de expansão da atividade educativa, onde cada vez mais surgem novas tecnologias que aumentam a capacidade de interação entre discentes e docentes. Essa modalidade integra os recursos digitais educacionais, que por sua vez constituem-se no objeto central desta pesquisa. De acordo com Moore e Kearsley (2007), a EaD atingiu pelo menos cinco gerações, conforme apresentado no quadro 2. Por fim, no mundo atual estamos atravessando a última geração exposta no quadro tendo como uma de suas principais características aulas transmitidas através do computador, ou seja, o ensino a distância transmitido através de plataformas virtuais.

Quadro 2: Gerações da EaD

Geração	Década	Mídia e Características	Contexto
1ª	>1880	Ensino por correspondência.	Início dos serviços postais e expansão das redes ferroviárias
2ª	>1920	Ensino através de Rádio e televisão.	Consolidação do rádio e posterior surgimento da televisão.
3ª	>1960	Perspectiva sistêmica (Impresso, correspondência, rádio, TV, audiotapes, telefone).	Surgimento das universidades abertas.
4ª	>1980	Audio/videoconferência (teleconferência).	Era do satélite de comunicação.
5ª	>1990	Computador e Internet.	Surgimento da Internet.

Fonte: Adaptado de Moore e Kearsley (2007).

2.2 O ambiente moodle e seus recursos digitais como apoio na educação à distância

De acordo com Sabbatini (2007), o ambiente *moodle* é uma plataforma de aprendizagem a distância baseada em *software* livre, ou seja, é um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) onde o aluno tem a possibilidade de acompanhar as atividades do curso pela internet e acessá-lo de qualquer lugar. Nele o aluno encontrará várias ferramentas de apoio à aprendizagem, hoje mais conhecidas como recursos educacionais digitais, isto é, ferramentas interativas utilizadas para facilitar o processo de ensino-aprendizagem e estimular a colaboração e interação entre os participantes de um curso baseado na web (FUKS et al., 2004).

Falar em materiais didáticos para cursos online é referir-se aos conteúdos apresentados aos alunos nas formas de animações, hipertextos, vídeos, páginas da web, objetos de aprendizagem, *wikis* e *softwares* educacionais,





quer dizer, é todo um menu de opções muito estimulante que faz o aluno virtual aprender de maneira interativa, eficaz e atraente. Neste sentido é importante que esses materiais sejam bem elaborados para assim, potencializar a aprendizagem, alinhados a presença facilitadora do tutor (SILVA, 2013, p.1).

Diante da afirmação da autora podemos considerar que hoje em dia há um grande arsenal de recursos digitais que permite uma melhor construção do saber.

De acordo com a Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) os recursos digitais são arquivos utilizados como ferramentas pedagógicas que podem ser aplicados no processo ensino-aprendizagem e, como tal, utilizam produtos, serviços ou processos TIC para promover a aprendizagem. Nessa acepção, podemos elucidar os recursos digitais como: imagens, vídeos, jogos, animações, arquivos de áudio, *ebooks*, aplicativos móveis, dentre outros. Ainda conforme a UTFPR esses recursos podem ser divididos por grupos, como: imagens, áudios, textos e aplicativos. Esses grupos podem se dividir também em subgrupos, Vejamos:

- As imagens podem ser estáticas ou dinâmicas, sendo as estáticas fotos ou ilustrações e, as dinâmicas, vídeos ou animações. Essas podem auxiliar a ação pedagógica, ajudando a relacionar os fatos com o mundo real, uma vez que nesta categoria estão as cores e os movimentos, e não apenas o texto escrito, despertando assim, a curiosidade dos aprendizes e possibilitando um ensino mais lúdico e dinâmico;

- Os áudios são artefatos tecnológicos pertencentes ao domínio de sistemas de som. Podem ser gravações de voz, músicas, toques, *podcasts*, etc. Cada vez mais professores procuram novos recursos para incrementar as aulas e atrair a atenção dos estudantes. Uma opção que está sendo cada vez mais difundida no âmbito educacional é o uso de ferramentas de áudio, que estimulam o estudante de diferentes maneiras, agregando valor à informação, oportunizando assim maior afinidade com o receptor;

- Os textos representam conteúdos escritos em formato digital, normalmente apresentado na forma de abstrações de documentos;

- Os aplicativos podem ser divididos em dois tipos: *softwares* aplicativos que são “aqueles que não foram desenvolvidos com fins educativos, mas que podem ser utilizados para tal” como, por exemplo, base de dados, planilhas eletrônicas, dentre outros; e *softwares* educativos que são “desenvolvidos especialmente para construir o conhecimento relativo a um conteúdo didático” (OLIVEIRA et. al., 2001, apud JUCÁ, 2006, p. 24), por exemplo, um jogo educativo, idiomas, dentre outros.

Podemos considerar que os recursos digitais fornecem aos tutores um grande acervo de opções metodológicas, de possibilidades de organizar sua comunicação com os alunos, introduzir um tema, trabalhar com alunos presencial e virtualmente e avaliá-los. Quando o tutor consegue integrar as tecnologias e dominar várias formas de comunicação, seu trabalho adquire mais qualidade e a aplicação desses recursos faz com que o ensino acompanhe a linguagem dos novos tempos (RICHARD, 2012).

2.3 Características e potenciais dos recursos digitais mais utilizados na plataforma moodle do curso de pedagogia versão EaD da UFRPE

Iniciou-se a pesquisa com a motivação de conhecer melhor quais os recursos digitais educacionais mais utilizados na plataforma *moodle* e o seu potencial de aplicação,





apresentando as razões das preferências e possíveis dificuldades na utilização, focalizando o curso de pedagogia versão EaD da UFRPE, que integra de forma direta as TIC na educação. Os sujeitos da pesquisa responderam a questionários e foram entrevistados pelo sistema virtual, uma vez que os professores e alunos não se encontravam comumente disponíveis, pela distância de localidades, como também pela rotina frenética do dia-a-dia. Os instrumentos para coleta de dados foram constituídos por formulários eletrônicos distintos para cada público, com perguntas abertas e fechadas, atendendo aos objetivos do projeto. A entrevista, por sua vez, foi realizada através de e-mail e teve o auxílio das redes sociais para o esclarecimento de perguntas dos formulários eletrônicos.

Os resultados do questionário *online* apontam que os recursos digitais mais utilizados pelos sujeitos na plataforma Moodle foram fóruns, chat (*bate papo*), wiki (escrita colaborativa), ebooks e vídeos. É importante esclarecer que cada pessoa tinha direito de selecionar dois dos recursos digitais.

Gráfico 1: Recursos Mais Utilizados na EaD



Fonte: Autoria Própria

Os resultados apontam que dentre esses recursos os mais utilizados pelos professores na plataforma são os fóruns de discussão por acreditarem ser mais potentes para desenvolver a interatividade e aprendizagem colaborativa. Interpretando os dados, podemos perceber que ferramentas como *webquest*, *podcast*, *wiki*, *jogos*, *glossário*, *imagens* e *músicas* não são frequentemente aplicadas, ou nunca foram empregadas, uma vez que ninguém as marcou. Porém, apesar de não serem utilizados pelos sujeitos, eles as consideram muito importantes e eficazes no meio educativo. Para exemplificar apresentamos o gráfico 2, que aponta os recursos que consideram importantes no processo de conhecimento. Em primeiro lugar ficaram os jogos com 62% mas também consideram músicas e fóruns interessantes.

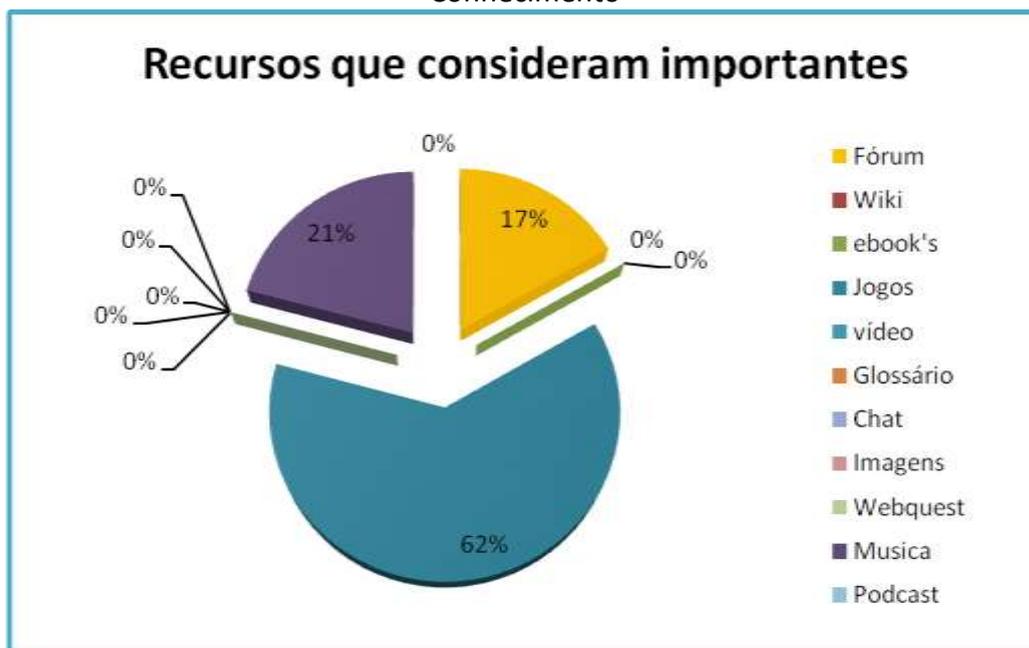
Para compreender melhor a questão, foram aplicadas questões abertas, usadas para entender melhor as respostas fechadas. Nesse modelo de instrumento (questões abertas), os alunos afirmaram que gostariam de ter os jogos como uma das ferramentas na aprendizagem, uma vez que os consideram dinâmicos e lúdicos. Também acreditam que a





ludicidade ajuda a assimilar melhor o conhecimento, porém asseguram que esse recurso nunca foi utilizado no curso em que estão inseridos. Professores confirmam este fato, elucidando que nunca exploraram esse meio tecnológico com seus alunos, por falta de familiaridade e por não estar disponível na plataforma *moodle*, relacionando isso a uma forma nunca ou pouca vista em ambientes virtuais.

Gráfico 2. Recursos que os Sujeitos Consideram Importantes na Construção do Conhecimento



Fonte: Autoria Própria

Dando seguimento a interpretação dos dados, explanamos e ilustramos as características dos instrumentos digitais mais utilizados por professores e, conseqüentemente, pelos alunos.

- Fórum/lista de discussão: Este recurso permite a comunicação entre membros de um grupo. É uma ferramenta com diversos aspectos pedagógicos, uma vez que proporciona a realização de discussões de determinada temática, havendo uma interação entre os membros da equipe, o que ocasiona uma aprendizagem colaborativa e interativa. Esta ferramenta também pode ser utilizada como um repositório de atividades.





Figura 1: Exemplo do Fórum do Moodle

Fonte: Moodle IFRS

•Chat (Sala de bate-papo): Permite a comunicação síncrona, ou seja, em tempo real. Dessa maneira os alunos e tutores devem estar conectados no momento determinado, podendo ao final salvar todo o histórico do bate papo. Esse recurso é utilizado para trocar informações sobre determinado assunto ou uma socialização de algum trabalho, onde os alunos podem expor suas dúvidas e sugestões e interagir com os outros para um melhor entendimento do assunto. Além de apresentar o encadeamento das discussões, ele permite identificar os autores das mensagens por meio das fotos inseridas no perfil de cada aluno, gerando assim um maior sentimento de vínculo entre alunos e tutores e alunos e alunos.

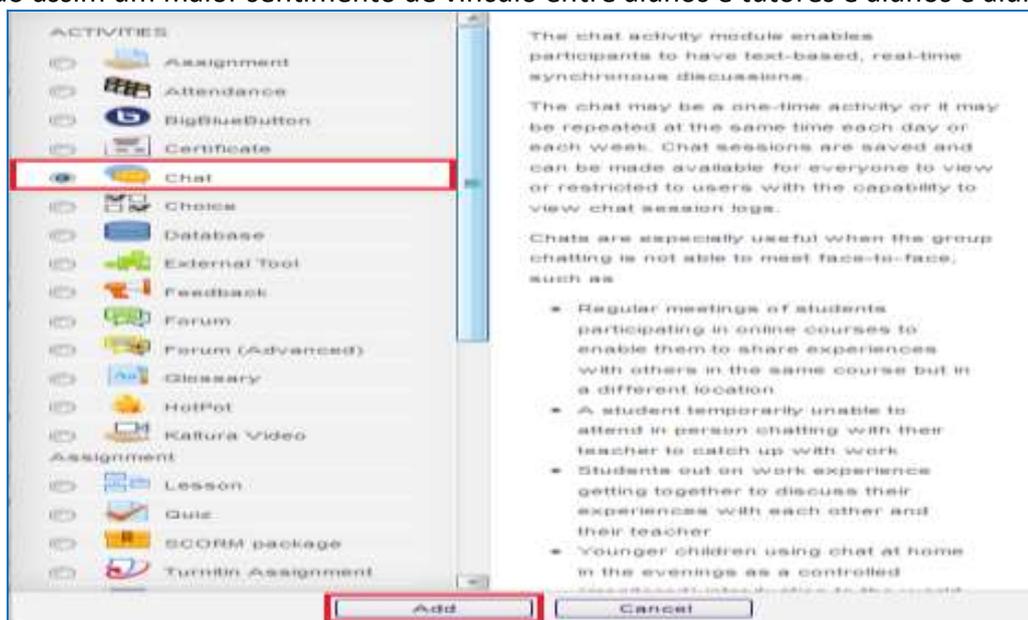


Figura 2: Exemplo do Fórum do Moodle

Fonte: Moodle IFRS





- Wiki (escrita colaborativa): A atividade wiki permite a escrita colaborativa de documentos. Nesta atividade, o documento a ser criado ficará disponível a todos os usuários que possuem acesso à área, ou seja, todos possuem livre acesso para fazer as alterações (acrescentar ou reformular o conteúdo) no documento. Essa ferramenta permite que os participantes trabalhem juntos, adicionando novas páginas web (links de endereços de internet e de arquivos associados), completando e/ou alterando o conteúdo das páginas publicadas e isso contribui para uma atividade colaborativa e interativa.



Figura 3: Exemplo de Wiki no Moodle

Fonte: Moodle IFRS

- Vídeos: Como o próprio nome indica, podem ser aulas gravadas, que o aluno pode acessar quando quiser ou, ainda, pode ser a abordagem de um determinado assunto ou complementos para contribuir para um melhor entendimento do assunto. Eles podem combinar a fala do professor com apresentações, imagens, sons e interatividade. Geralmente são planejados de forma a tornar o conteúdo do curso mais atrativo. “São poderosos apoios para o professor, mas a eficácia do recurso depende de atividades planejadas que o complementem.” (LIMA, 2012, p.01).

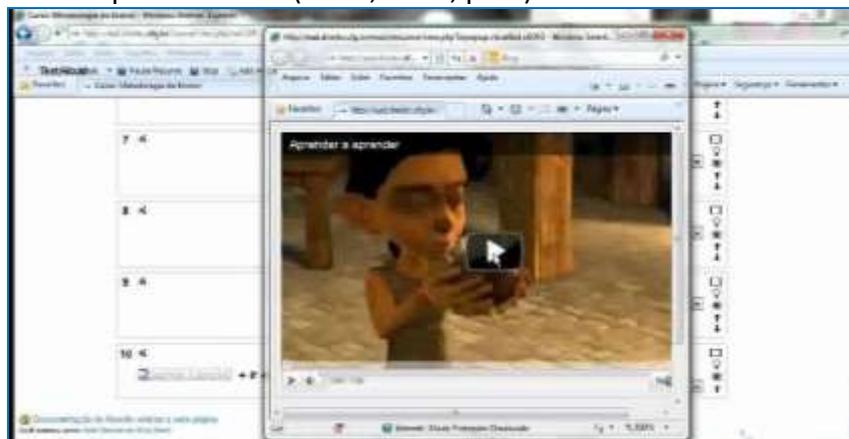


Figura 4: Exemplo de Vídeo no Moodle

Fonte: Moodle IFRS



- *Ebooks*/Livros digitais: São livros, com a única diferença de estarem no formato digital e não em papel como no livro tradicional. Além de serem mais baratos na produção, são, em alguns pontos, mais eficazes na distribuição por estarem no ambiente digital. A principal vantagem do *ebook* é a sua portabilidade. Como se encontra no formato digital pode ser transmitido rapidamente por meio da *Internet*. Na educação à distância os *ebooks* possuem um grande potencial, pois através deles é possível estudar de qualquer lugar, procurar mais rapidamente um trecho através das palavras chaves, aumentar a letra do texto e muito mais. Caso o aluno não compreenda o significado de alguma palavra do texto basta clicar nela e, em seguida, em definições *online*, e assim com ajuda do dicionário eletrônico conseguirá rapidamente a resposta.

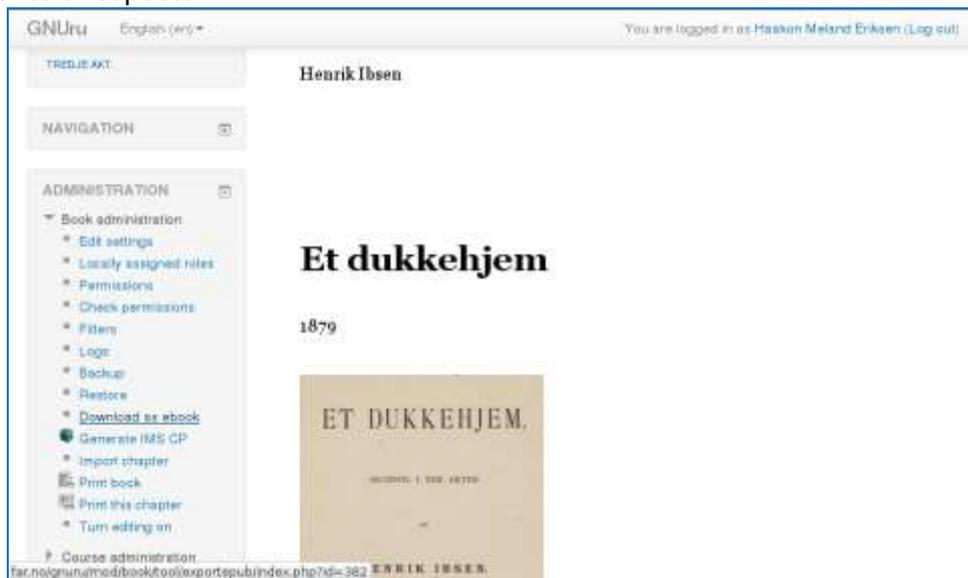


Figura 5: Exemplo de um *Ebook* no Moodle
Fonte: Moodle IFRS

Dentre os resultados obtidos, faz-se uma reflexão sobre a modalidade a distância, que por sua vez é rica em recursos e benefícios diferenciados, além de sua metodologia dinâmica e sua forma de disseminação e abrangência, a qual tem contribuído para ofertar o desenvolvimento em diversos campos da sociedade. No mais, seus recursos podem complementar outras formas de ensino, como a educação presencial. Desse modo, podemos concluir que os educadores e os alunos do ensino presencial estão cada vez mais se adaptando a esse novo cenário tecnológico, porém do outro lado a EaD está tentando romper barreiras do "distanciamento" e se aproximando cada vez mais do ensino presencial através das tecnologias.

3. Considerações finais

Os recursos digitais educacionais são de grande valia no processo de aprendizagem, uma vez que apoiam a prática pedagógica não apenas na modalidade à distância, mas também no ensino presencial, trabalhando conteúdos e competências e auxiliando no planejamento de atividades educativas mais criativas, que despertam o interesse dos alunos. Portanto, as tecnologias podem trazer mais qualidade, dinamismo e motivação ao ensino,





porém trazem junto a complexidade para o trabalho docente. Sendo assim, não basta usar as tecnologias, os professores devem estar capacitados para auxiliar e orientar os alunos.

Por fim, concluímos que o diálogo é vital em todas as circunstâncias da vida social e, de forma incontestável, para que ocorra a aprendizagem. Isto já era prática corriqueira dos filósofos da antiguidade que utilizavam o diálogo como fonte de conhecimento. Neste estudo, constatamos a presença do diálogo nos fóruns, que é o recurso mais utilizado pelos sujeitos da pesquisa, porém o ensino-aprendizagem pode ser enriquecido com a introdução de muitos outros recursos já disponíveis, como é o caso dos jogos e músicas, uma vez que é importante integrar os vários recursos digitais presentes no universo educacional para ampliar o desenvolvimento integral do aluno e para que o professor identifique o estilo de aprendizagem do discente. Em vista disso, é imprescindível investir na formação de professores/ tutores para o exercício de atividades significativas em ambientes virtuais e melhor conhecimento e apropriação dos recursos vigentes.

4. Referências

BRASIL. Decreto nº 2.494, de 19 de fevereiro de 1998: regulamenta o art. 80 da LDB (Lei nº 9.394/96). Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/D2494.pdf>>. Acesso em: 15 Dez.2012.

BOLZAN, Rua de F. F. de A. O conhecimento tecnológico e o Paradigma Educacional. Florianópolis, 1998.

FUKS, H. ET AL. O modelo de colaboração 3C no ambiente AulaNet. Informática na Educação: Teoria e Prática, Porto Alegre, v. 7, n. 1, p. 25-48, 2004. Disponível em: <<http://ritv.les.inf.puc-rio.br>> Acesso em: 19 Set. 2009.

JUCÁ, S. C. S. A relevância dos softwares educativos na educação profissional. Ciência e cognição. 2006, vol.08, p. 22-28. Disponível em: <<http://www.cienciasecognição.org>>. Acesso em: 16 Nov. 2015.

MOORE, M. e KEARSLEY, G. Educação a Distância: uma visão integrada. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MOREIRA, M. G. A composição e o funcionamento da equipe de produção. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. (Org.). Educação a Distância: o estado da arte. São Paulo: Person Education do Brasil, 2009, cap. 51 p.370-378.

Nova Escola. O Micro invade a sala: a didática nunca mais será a mesma. Fundação Victor Civita, São Paulo, 1998, p. 10 a 17.





RIBEIRO, E. N.; MENDONÇA, G. A. A.; MENDONÇA, A. F. A importância dos ambientes virtuais de aprendizagem na busca de novos domínios da ead, In: Anais do 13º Congresso Internacional de Educação a Distância. Curitiba, Brasil. 2007.

RICHARD, R. As ferramentas digitais em EAD. 2012. Disponível em: <<http://tutoria2012-cederj.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 26 Jan. 2016.

SILVA, L. M. Materiais didáticos para curso online. 2013. Disponível em: <<http://www.educacao-a-distancia.com/materiais-didaticos-digitais-para-curso-online/>>. Acesso: em 26 Jan. 2016.

SABBATINI, R. M. E. Ambiente de ensino e aprendizagem via internet. A Plataforma Moodle. Edumed. 2007. Disponível em: <[http://www.ead.edumed.org.br/file.php/1/Plataforma Moodle.pdf](http://www.ead.edumed.org.br/file.php/1/PlataformaMoodle.pdf)>. Acesso em: 22 Maio 2016.

TORI, R. Cursos híbridos ou blended learning. In: In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. (Org.). Educação a Distância: o estado da arte. São Paulo: Person Education do Brasil, 2009.

Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Recursos Educacionais Digitais. Disponível em: <<http://www.utfpr.edu.br/estrutura-universitaria/pro-reitorias/prograd/cotedu/recursos-educacionais-digitais/apresentacao>>. Acesso em: 16 Nov. 2015.

