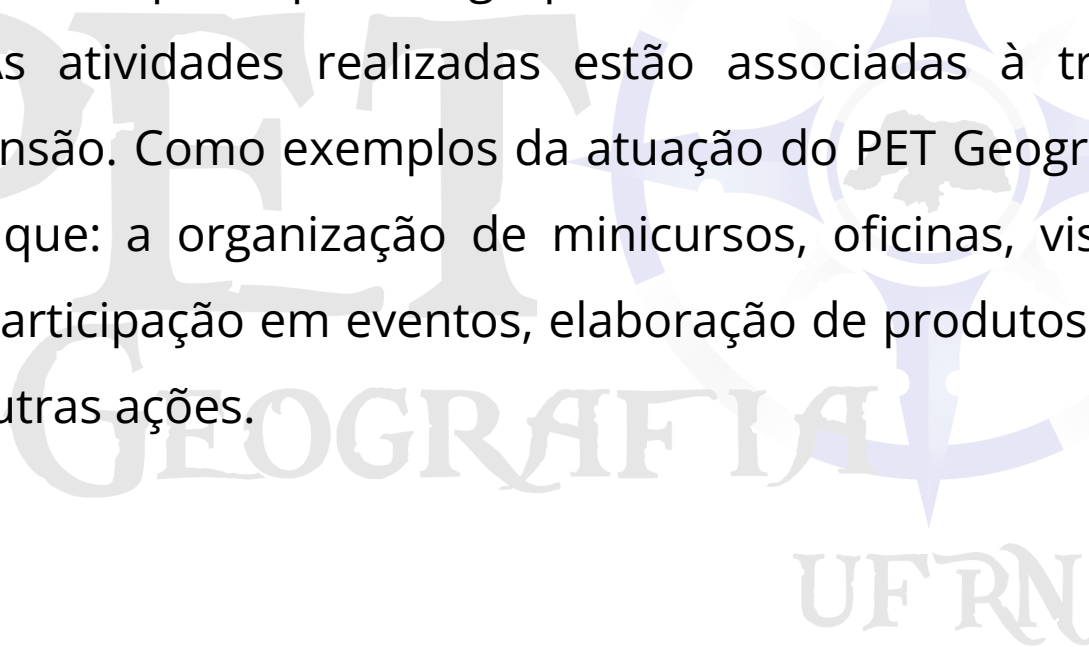




Guia Didático de Estratégias e Metodologias para o Ensino Remoto

Apresentação

O Programa de Educação Tutorial – PET é gerido pela SESu/MEC e tem como objetivo qualificar a educação nas instituições de ensino superior, fazendo com que novas experiências acadêmicas e profissionais sejam potencializadas. É composto por um grupo de discentes e coordenado por um (a) tutor (a). As atividades realizadas estão associadas à tríade: Ensino, Pesquisa e Extensão. Como exemplos da atuação do PET Geografia da UFRN, merecem destaque: a organização de minicursos, oficinas, visitas técnicas, organização e participação em eventos, elaboração de produtos como artigos e guias, entre outras ações.



Apresentação

A educação à distância está baseada na Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, instituída no artigo 80, indicando que o ensino à distância necessita de cuidados especiais e específicos, que são detalhados no decreto nº 9.057. Este último discorre sobre o contexto emergencial previsto no artigo nono, que prevê o caso de ensino à distância em circunstâncias emergenciais, contexto no qual vivemos hoje.

Assim sendo, é com muito prazer que o PETGeo UFRN oferece mais um guia para a comunidade acadêmica e externa, cujo objetivo é abordar a temática do ensino remoto, trazendo a importância das tecnologias da informação e da comunicação na educação, assim como estratégias e metodologias para esse período de ensino diferenciado. Buscamos assim facilitar a operacionalização deste ensino, esperando que o guia auxilie a quem possa interessar.

Sumário

1. Introdução	09
1.1 Ensino Remoto: Contextualização e Conceito.....	09
1.2 O Ensino Remoto na UFRN	11
1.3 Ambientes Virtuais	13
2. A Importância das TICS	15
3. Ferramentas utilizadas	17
3.1 Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas.....	17
3.1.1 Fórum	18
3.1.2 Tarefas	21
3.1.3 Questionários	23
3.1.4 Multiprova	25

Sumário

3.2 <i>Google for Education</i>	28
3.2.1 <i>Drive</i>	31
3.2.2 Documentos de Texto	35
3.2.3 Google Apresentações	39
3.2.4 Planilhas	42
3.3 <i>Google Meet</i>	45
3.3.1 Funções	46
3.3.2 <i>Chat</i>	48
3.3.3 Atividades	49
3.3.3.1 Lousa Interativa	49
3.3.3.2 Enquetes (Institucional)	50

3.3.4 Compartilhamento de tela	50
3.3.4.1 Tela Inteira	51
3.3.4.2 Uma Janela	51
3.3.4.3 Uma guia	52
3.3.5 Extensões	53
3.3.5.1 <i>Dualless</i>	53
3.3.5.2 <i>Google Meet Call timer</i>	53
3.3.5.3 <i>Webpaint</i>	54
3.3.5.4 <i>Google Meet Crid Viegw</i>	54
3.3.5.5 <i>Nod - Reahhgtions For Google Meet</i>	55
3.3.5.6 <i>Meet Attendance</i>	56
3.3.5.7 <i>Google Meet Enhancement Suite</i>	56

Sumário

3.4 Kahoot	57
3.5 Canva	68
3.6 Discord	72
3.7 Youtube	76
4. Metodologias	82
4.1 Metodologias Ativas	82
4.1.1 Projetos	83
4.1.2 Provocações	86
4.1.3 Estudo de caso	87
4.2 Propostas de Atividades	90
4.2.1 Mapa Conceitual	90
4.2.2 Folder	93
4.2.3 Vídeo educativo	96

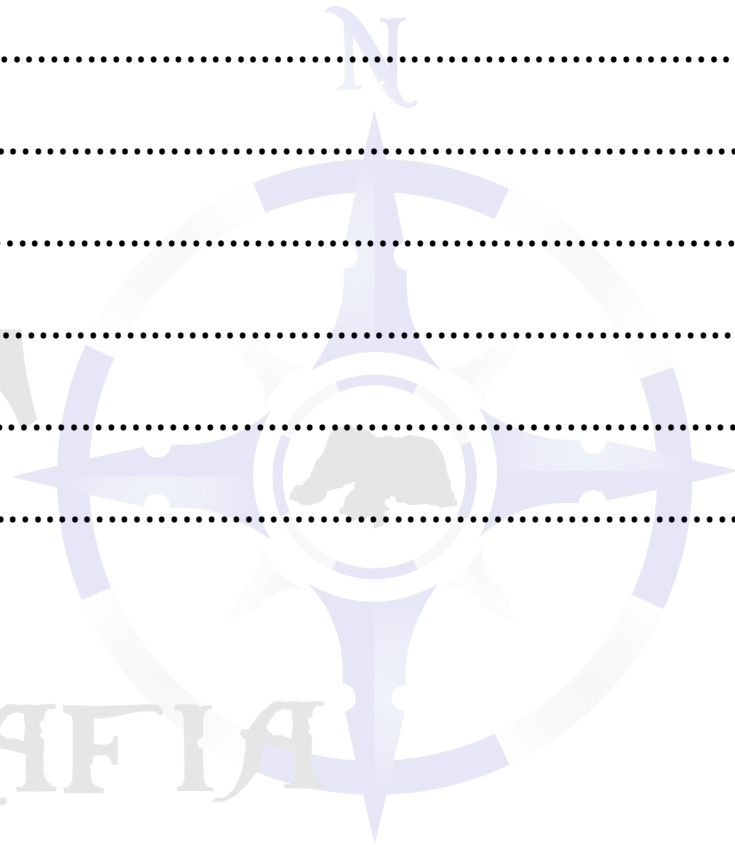
Sumário

4.2.4 Jornal	98
4.2.5 Jogos	100
5. Estratégias	102
5.1 Docentes	102
5.2 Discentes	114
Referências	134
Ficha Técnica	139

PET

GEOGRAFIA

UF RN



1. Introdução

1.1 Ensino Remoto: Contextualização e Conceito

O contexto pandêmico atual, ocasionado pelo vírus COVID -19, trouxe inúmeras modificações. Uma delas foi a mudança do ambiente escolar/universitário físico, para o virtual. Estes espaços, antes vistos como lócus de relações sociais, econômicas, políticas e culturais, foram substituídos pelo ensino remoto. Pensando nisso, professores e alunos seguem tentando se adaptar à nova realidade.

O ensino remoto se diferencia da educação à distância, uma vez que é uma forma de ensino temporária e emergencial, que objetivou dar continuidade às aulas, diminuindo os prejuízos na aprendizagem dos alunos por meio de plataformas de ensino.



1. Introdução

Segundo Silveira (2020), o ensino remoto está sendo aplicado como forma emergencial durante a pandemia, a fim de dar conta de uma situação até então inesperada. Os Projetos Pedagógicos das Instituições de Ensino e de seus respectivos cursos não foram construídos para suportar a modalidade de EaD, necessitando de uma estruturação no currículo e nos processos de ensino e de aprendizagem.

Dessa forma, constatamos que muitos professores começaram a utilizar ferramentas digitais como meio, mantendo as mesmas metodologias de ensino utilizadas na modalidade presencial, baseadas, quase que em sua totalidade, na transmissão de conhecimentos por meio de aulas expositivas e exercícios para a fixação do conteúdo.



1. Introdução

1.2 O Ensino Remoto na UFRN

Advindo das novas circunstâncias de distanciamento social e paralisação das atividades presenciais, como medidas preventivas à propagação do Sars-CoV-2 recomendadas pela Organização Mundial da Saúde, as atividades remotas na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) foram instauradas no ano de 2020 com caráter emergencial e de forma excepcional para todos os discentes, docentes e técnicos administrativos.

Para tal deliberação, a reitoria universitária definiu um Comitê Central da Covid-19, formado por especialistas em saúde da própria instituição que, amparados nas recomendações das autoridades sanitárias, buscaram o alinhamento com as resoluções do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Consepe) para o desenvolvimento das práticas educacionais remotas e o estudo a longo prazo das perspectivas de retorno às aulas presenciais.

1. Introdução

Buscando análises mais específicas acerca das demandas de cada Centro e Unidade Acadêmica, a reitoria da UFRN constituiu a Comissão de Planejamento (COMPLAN) junto aos dirigentes e representantes do CCHLA. Esta foi definida por reuniões coletivas remotas, com o planejamento de seu desenvolvimento em três etapas, para a fundamentação de um relatório com a averiguação do cenário pandêmico e os meios para a realização das atividades.

Considerando o agravamento da pandemia, a comissão diagnosticou a possibilidade de retorno das atividades educacionais através do ensino remoto, mediada entre momentos assíncronos e síncronos, sendo estes últimos realizados por meio de ambientes virtuais de aprendizagem e outras tecnologias de informação e comunicação.

1. Introdução

1.3 Ambientes Virtuais

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) se definem como suporte das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no processo de formação educacional, tendo sido desenvolvidos sob a prerrogativa de superar os modelos tradicionais de ensino e possibilitar novas formas de interação entre educador e educando. Trata-se de uma ferramenta possibilitada pelas inovações tecnológicas correntes nas últimas décadas e que consideram a flexibilização do ensino, a simultaneidade e o compartilhamento instantâneo das informações e processos pedagógicos.

AVAs são uma inserção do ensino e aprendizagem em um modelo não tradicional, que usam o ciberespaço como pano de fundo comum e meio para a práxis educativa, em que seu bom funcionamento deve seguir parâmetros comuns.

1. Introdução

Para Milligan (1999), um ambiente virtual para fim educacional possui um controle e acompanhamento de cada aluno, um espaço privado com prática individualizada para armazenamento de material didático pedagógico, um sistema de busca de informações sobre as atividades e um espaço para perguntas frequentes e discussões, a fim de trazer à tona as dificuldades dos alunos, ampliando o canal de comunicação entre os participantes da disciplina.

PET

GEOGRAFIA

UFRN

2. A Importância das TICS

O meio técnico-científico e informacional tem se desenvolvido nas últimas décadas e proporcionado a formação do ciberespaço, permeando as diversas instâncias das relações humanas marcadas pela fluidez das informações e dos processos. Nesse contexto, novos debates emergem a respeito dos processos de formação educacional, indagando sobre o papel dos aportes tecnológicos enquanto mediadores do ensino e da aprendizagem.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) englobam um conjunto de recursos tecnológicos que, de modo integrado, possibilitam o tratamento da informação e o auxílio na comunicação à distância. Considerando as implicações de preparo docente e acesso aos instrumentos e ferramentas tecnológicas, a utilização destas tecnologias no ambiente escolar deve levar em consideração as possibilidades adequadas ao contexto de referência.

2. A Importância das TICs

No contexto do Ensino à Distância (EAD) e do Ensino Remoto da UFRN, destaca-se o uso de ambientes virtuais de aprendizagem, respectivamente representados pelo *Moodle Acadêmico Mandacaru*, pelo SIGAA (Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas) e pelo *Google Meet*, utilizados como ferramentas de mediação às atividades acadêmicas realizadas entre os momentos síncronos e assíncronos.

A respeito do curso de Geografia, nas modalidades Licenciatura e Bacharelado, vê-se a inclusão de ferramentas de multimídia cartográfica, como o uso de SIGs (Sistemas de Informação Geográfica), bem como do emprego de plataformas *online* de *streaming*, a exemplo do *YouTube*.

3. Ferramentas utilizadas

Nesta etapa, haverá a apresentação de instrumentos disponíveis *online* e que podem ser utilizados durante o ensino remoto para o desenvolvimento de atividades, preparação de materiais ou estudos, tanto por professores quanto por alunos.

3.1 Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA)

Vamos começar conhecendo um pouco sobre o Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas, identificado pela sigla SIGAA.

O SIGAA é um espaço para o gerenciamento de disciplinas e de todas as informações referentes à vida acadêmica dos alunos, reunindo informações de ensino, pesquisa e extensão. Segundo um levantamento realizado pela UFRN em 2018, o SIGAA já estava implantado em 18 instituições educacionais em todo o Brasil e em processo de implantação em 30 universidades e 8 institutos federais (Portal UFRRJ, 2021). Vamos então conhecer algumas de suas funcionalidades.

3. Ferramentas utilizadas

Após acessar o portal, ao visitar a página de uma disciplina e clicando no menu à esquerda, o aluno pode acompanhar as informações sobre a turma, como alunos matriculados, o nome do (a) professor (a), consultar o programa da disciplina, consultar suas notas e frequência, consultar o material disponibilizado, entre outras opções. Aqui abordaremos especificamente as opções *Fórum*, *Tarefas* e *Questionários*, bem como a plataforma *Multi Prova*.

3.1.1 Fórum

Os fóruns são ferramentas ativadas exclusivamente pelos docentes, sendo a participação aberta a todos que fazem parte da disciplina. Esta ferramenta é destinada às discussões relacionadas ao curso, facilitando a conversa entre a turma.

3. Ferramentas utilizadas

Para acessar o fórum, basta ingressar na página de uma disciplina, selecionar a opção **Fórum** no menu à esquerda, dentro da seção **Turma**. Ao entrar nessa página, o aluno tem acesso a todos os fóruns cadastrados na disciplina. Para participar de algum, basta selecionar aquele desejado. Ao acessar, o aluno tem disponível o assunto, a mensagem deixada pelo professor, algum arquivo para análise e todas as respostas dadas pelos outros participantes.

Figura 1: Página inicial do Fórum

The screenshot displays the forum interface for the 'Astronomia' course. On the left, a 'Menu Turma Virtual' sidebar lists various options, with 'Fóruns' highlighted in red. The main content area is titled 'INTRODUÇÃO (15/06/2020 - 15/06/2020)' and contains the following information:

- PERÍODO LETIVO SUPLEMENTAR EXCEPCIONAL – 2020.5**
- PLANO DE CURSO**
- Plano de curso para a componente curricular FIS0750 (Astronomia)** considerando a RESOLUÇÃO N. 023/2020 - CONSEPE, de 01 de junho de 2020, que dispõe sobre a regulamentação, em caráter excepcional, da oferta de componentes curriculares e de outras atividades acadêmicas, no formato remoto, em função da suspensão das aulas e atividades presenciais em decorrência da pandemia do novo coronavírus - COVID-19.
- Unidade responsável:** Departamento de Física (DFTE/UFRN)
- Público alvo:** Discentes do curso de Licenciatura em Geografia
- Docente proponente:** Prof. Dr. Milton Schivani, schivani@fisica.ufrn.br, <https://twitter.com/miltionschivani>
- EMENTA OFICIAL:** Fenômenos astronômicos e a organização do espaço, do tempo e da vida pelas sociedades humanas ao longo da história da humanidade. Esfera celeste e sistemas de coordenadas. Leis de Kepler e da gravitação universal de Newton. Movimentos dos corpos celestes. O sistema solar e o universo conhecido. Estrelas e constelações. Eclipses, fases da Lua, marés e estações do ano. Determinantes astronômicos sobre organismos vivos em geral. Práticas observacionais a olho nu e com instrumentos. O ensino dos conteúdos básicos de astronomia nos níveis de escolaridade fundamental e médio.
- METODOLOGIA:** O curso será administrado remotamente por meio do Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA/UFRN) com atividades e conteúdo distribuídos em um total de 8 (oito) blocos. Seguirá com material e atividades disponíveis para os alunos em qualquer horário e dia da semana. Cada bloco do curso será organizado com base em um conjunto de temáticas (ver cronograma) e guiado por meio de atividades assíncronas, por exemplo: leitura de textos e artigos; visualização de documentários, matérias

On the right side, the 'Andamento das Aulas' section shows 'Aulas (Ministradas>Total): 78 / 78' and '100%'. Below it, a 'Notícias' section lists several forum posts with dates and view counts, such as '29/07/2020 16:10 [Importante] - Notícias e fechamento (Visualizar)' and '22/07/2020 20:34 Find Comet NEOWISE (C/2020 F3) in the Night Sky Map. (Nota: RN, Brasil) (Visualizar)'. At the bottom, an 'Enquete' section shows 'Nenhuma enquete encontrada'.

Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 2: Página do Fórum

The screenshot shows a web interface for a virtual classroom forum. On the left is a 'Menu Turma Virtual' sidebar with options like 'Turma', 'Principal', 'Gerenciar Perfil', 'Plano de Curso', 'Participantes', 'Visualizar Programa', 'Fóruns', 'Notícias', 'Twitter', 'Alunos', 'Materiais', 'Atividades', 'Estatística', and 'Ajuda'. The main content area is titled 'FÓRUMS DA TURMA' and contains a table of forum topics. The table has columns for 'Título', 'Tipo', 'Tópicos', 'Autor(a)', 'Criado em', 'Início', and 'Fim'. The first row is highlighted with a red border. To the right of the table is a sidebar with 'Andamento das Aulas' (78/78, 100%), 'Notícias' (with several news items), 'Enquete' (None found), and 'Atividades'. At the bottom, there is a footer with the URL 'https://sigaa.ufrn.br/sigaa/ava/index.jsf#' and copyright information for SIGAA | Superintendência de Informática - UFRN.

Título	Tipo	Tópicos	Autor(a)	Criado em	Início	Fim
Astronomia na sala de aula. Concepções espontâneas em Astronomia. Aula: Bloco 1 - Astronomia na sala de aula. Concepções espontâneas em Astronomia Fórum de discussão geral sobre os temas abordados ...	Fórum geral	2	MILTON THIAGO SCHIVANI ALVES	12/06/2020	17/06/2020	21/06/2020
Fórum do Bloco 3 Aula: Bloco 3 - Johannes Kepler (1571-1630): vida e obra. Estações do Ano. Destaque algum ponto que chamou sua atenção no ...	Fórum geral	2	MILTON THIAGO SCHIVANI ALVES	21/06/2020	26/06/2020	03/07/2020
Fórum do Bloco 2 Aula: Bloco 2 - Giordano Bruno (1548-1600) e Galileu Galilei (1564-1642)	Fórum geral	2	MILTON THIAGO	21/06/2020	21/06/2020	28/06/2020

Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.1.2 Tarefas

As tarefas são as atividades que os professores podem disponibilizar para que os alunos pratiquem exercícios sobre os conteúdos da disciplina. Esta funcionalidade permite que o docente responsável pela turma virtual possa cadastrar tarefas, além de corrigi-las de acordo com a demanda de respostas dos alunos.

Para acessar as Tarefas, o aluno deve entrar na página da disciplina que deseja e acessar a opção **Tarefas**, no menu à esquerda, dentro da seção **Atividades** (Figura 3). Ao acessar a página, o aluno vai encontrar as atividades abertas pelo docente e as informações referentes ao prazo de envio, bem como, posteriormente, se a atividade já foi corrigida pelo professor. Caso já tenha sido corrigida, ao clicar na opção **Visualizar Tarefa Enviada/Corrigida**, o aluno consegue também visualizar comentários do docente para a sua atividade (Figura 4).

Aqui, é importante ressaltar que as atividades disponibilizadas pelo professor, nesse caso, devem ser respondidas com um arquivo de texto, ou seja, essa função é ideal para o envio de resenhas, resumos e demais atividades discursivas.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 3: Página do Fórum

Menu Turma Virtual

- Turma
- Alunos
- Materiais
- Atividades
- Avaliações
- Enquetes
- Tarefas**
- Questionários
- Estatística
- Ajuda

Última Notícia
3.1 - Atualização arquivo - 15/07/2020 19:18

Cari(o)s aluno(s).
Substitui o arquivo de aula da subunidade há poucos minutos. O motivo foi a inclusão de uma referência bibliográfica de que tinha me esquecido. Poste também a atividade avaliativa correspondente à subunidade.
Bons estudos.

Cadastro por: LUIZ ANTONIO CESTARO

Apresentação da disciplina (17/06/2020 - 17/06/2020)
- Apresentação do professor e dos alunos. Apresentação do programa da disciplina e da bibliografia básica. Apresentação da sistemática de trabalho.

Fórum geral da disciplina Fitogeografia do Brasil

- 1 - Indique na relação o(s) equipamento(s) e a acessibilidade que você tem à disposição para cursar disciplina remota (assinale tantas alternativas quantas forem verdadeiras).
- 1 - Plano da componente curricular
Plano de desenvolvimento da componente curricular Fitogeografia do Brasil (DGE0082) na modalidade remota.
- 3.6 - Questionário de avaliação da disciplina Fitogeografia do Brasil 2020.5
Inicia em 28/07/2020 às 0h 0 e finaliza em 31/07/2020 às 23h 59

Conceitos fundamentais para a fitogeografia (17/06/2020 - 18/06/2020)
- Conceito de fitogeografia, espécie, comunidade, vegetação, flora, ecossistema, bioma, formação vegetal e associação vegetal

- 1.1 - Atividade avaliativa
Inicia em 18/06/2020 às 10h 0 e finaliza em 18/06/2020 às 23h 59
- 1.1 - versão 3 - Atividade avaliativa
Inicia em 18/06/2020 às 0h 0 e finaliza em 19/06/2020 às 23h 59

Andamento das Aulas

Aulas (Ministradas>Total): 76 / 76

% de Carga Horária Ministrada

Notícias

- 15/07/2020 19 18
3.1 - Atualização arquivo (Visualizar)
- 03/07/2020 16 39
2.2 - Atividade avaliativa (Visualizar)
- 25/06/2020 23 28
1.4 - Tempos florísticos (Visualizar)
- 25/06/2020 00 16
1.3 - Conteúdo e atividade avaliativa (Visualizar)
- 24/06/2020 00 30
Aulas síncronas hoje 24:06 das 10:00 às 10:30 (Visualizar)

Enquete

Nenhuma enquete encontrada

Atividades

https://sigaa.ufm.br/sigaa/portais/discente/turmas.jsf#

SIGAA | Superintendência de Informática - | Copyright © 2006-2021 - UFRN - sigaa24-producas.info.ufm.br: sigaa24-producas - v4.2.4

Fonte: Captura de tela, 2022..

Figura 4: Página do Fórum

Menu Turma Virtual

- Turma
- Alunos
- Materiais
- Atividades
- Avaliações
- Enquetes
- Tarefas
- Questionários
- Estatística
- Ajuda

TAREFAS

Enviar Tarefa Visualizar Tarefa Enviada/Corrigida Tarefa Corrigida

TAREFAS INDIVIDUAIS

Titulo	Período de Entrega	Possui Envios
Atividade avaliativa 1.2 Diagramas climáticos de Köppen-Geiger para Natal e para Cruzeta.	de 19/06/2020 às 00h00 a 23/06/2020 às 23h59	Sim 25
Comparaçao dos principais sistemas de classificação da vegetação brasileira.	de 02/07/2020 às 00h00 a 03/07/2020 às 23h59	Sim 20
2.3 - Atividade avaliativa Esta atividade avaliativa vai compor a nota da segunda unidade. As orientações para a realização da tarefa estão contidas no arquivo anexo.	de 07/07/2020 às 00h00 a 14/07/2020 às 23h59	Sim 25
3.5 - Atividade avaliativa Atividade avaliativa referente à subunidade 3.5 - Vegetação e legislação ambiental. As orientações para a atividade estão no arquivo anexo 3.5 - Atividade avaliaviva.docx.	de 24/07/2020 às 00h00 a 28/07/2020 às 23h59	Sim 21

Andamento das Aulas

Aulas (Ministradas>Total): 76 / 76

% de Carga Horária Ministrada

Notícias

- 15/07/2020 19 18
- 03/07/2020 16 39
2.2 - Atividade avaliativa (Visualizar)
- 25/06/2020 23 28
1.4 - Tempos florísticos (Visualizar)
- 25/06/2020 00 16
1.3 - Conteúdo e atividade avaliativa (Visualizar)
- 24/06/2020 00 30
Aulas síncronas hoje 24:06 das 10:00 às 10:30 (Visualizar)

Enquete

Nenhuma enquete encontrada

Atividades

https://sigaa.ufm.br/sigaa/ava/index.jsf#

SIGAA | Superintendência de Informática - | Copyright © 2006-2021 - UFRN - sigaa24-producas.info.ufm.br: sigaa24-producas - v4.2.4

Fonte: Captura de tela, 2022..

3. Ferramentas utilizadas

3.1.3 Questionários

Essa operação permite que o/a docente crie listas de questões direcionadas aos discentes. Estas listas são respondidas e o sistema corrige automaticamente as questões objetivas, enquanto as questões discursivas passam pela análise do (a) professor (a).

Para acessar os Questionários o aluno deve entrar na página da disciplina que deseja e acessar a opção **Questionários**, no menu à esquerda, dentro da seção **Atividades** (Figura 5). Ao acessar a página de Questionários, o aluno tem acesso a todos os questionários abertos pelo (a) docente, bem como o período em que estes devem ser respondidos (Figura 6).

Em algumas vezes, a correção do questionário fica disponível imediatamente, mas isso depende de como o/a professor (a) configura a aplicação.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 5: Página do Questionário

Menu Turma Virtual

- Turma
- Alunos
- Materiais
- Atividades
- Avaliações
- Enquetes
- Tarefas
- Questionários**
- Estatística
- Ajuda

Última Notícia
3.1 - Atualização arquivo - 15/07/2020 19:18

Cara(o)s aluno(a)s,
Substitui o arquivo de aula da subunidade há poucos minutos. O motivo foi a inclusão de uma referência bibliográfica de que tinha me esquecido. Neste também a atividade avaliativa correspondente à subunidade.
Bons estudos.

Cadastrado por: LUIZ ANTONIO CESTARO

Apresentação da disciplina (17/06/2020 - 17/06/2020)
- Apresentação do professor e dos alunos. Apresentação do programa da disciplina e da bibliografia básica. Apresentação da sistemática de trabalho.

Fórum geral da disciplina Fitogeografia do Brasil

1 - Indique na relação o(s) equipamento(s) e a acessibilidade que você tem à disposição para cursar disciplina remota (assinale tantas alternativas quantas forem verdadeiras).

1 - Plano da componente curricular
Plano de Desenvolvimento da componente curricular Fitogeografia do Brasil (DOE0082) na modalidade remota.

3.6 - Questionário de avaliação da disciplina Fitogeografia do Brasil 2020.5
Inicia em 28/07/2020 às 0h 0 e finaliza em 31/07/2020 às 23h 59

Conceitos fundamentais para a fitogeografia (17/06/2020 - 18/06/2020)
- Conceito de fitogeografia, espécie, comunidade, vegetação, flora, ecossistema, bioma, formação vegetal e associação vegetal

1.1 - Atividade avaliativa
Inicia em 18/06/2020 às 10h 0 e finaliza em 18/06/2020 às 23h 59

1.1 - versão 3 - Atividade avaliativa
Inicia em 18/06/2020 às 0h 0 e finaliza em 19/06/2020 às 23h 59

Andamento das Aulas
Aulas (Ministradas>Total): 76 / 76
% de Carga Horária Ministrada: 100%

Notícias
15/07/2020 19:18
3.1 - Atualização arquivo (Visualizar)
03/07/2020 16:39
2.2 - Atividade avaliativa (Visualizar)
25/06/2020 23:28
1.4 - Tópicos florísticos (Visualizar)
25/06/2020 00:16
1.3 - Conteúdo e atividade avaliativa (Visualizar)
24/06/2020 00:30
Aulas síncronas hoje 24/06 das 10h50 às 12h30 (Visualizar)

Enquete
Nenhuma enquete encontrada

Atividades

Superintendência de Informática - | Copyright © 2006-2021 - UFRN - sigaa24-producac.info@ufrn.br:sigaa24-producac - v4.2.4

Fonte: Captura de tela, 2022.

Figura 6: Página do Questionário

Menu Turma Virtual

- Turma
- Alunos
- Materiais
- Atividades
- Avaliações
- Enquetes
- Tarefas
- Questionários
- Estatística
- Ajuda

TAREFAS

Enviar Tarefa Visualizar Tarefa Enviada/Corrigida Tarefa Corrigida

TAREFAS INDIVIDUAIS

Título	Período de Entrega	Possui Nota	Envios
Atividade avaliativa 1.2 Diagramas climáticos de Köppen-Geiger para Natal e para Cruzeta.	de 19/06/2020 às 00h00 a 23/06/2020 às 23h59	Sim	25
Comparação dos principais sistemas de classificação da vegetação brasileira.	de 26/06/2020 às 00h00 a 03/07/2020 às 23h59	Sim	20
2.3 - Atividade avaliativa Esta atividade avaliativa vai compor a nota da segunda unidade. As orientações para a realização da tarefa estão contidas no arquivo anexo.	de 07/07/2020 às 00h00 a 14/07/2020 às 23h59	Sim	25
3.5 - Atividade avaliativa Atividade avaliativa referente à subunidade 3.5 - Vegetação e legislação ambiental. As orientações para a atividade estão no arquivo anexo 3.5 - Atividade avaliativa.docx.	de 24/07/2020 às 00h00 a 28/07/2020 às 23h59	Sim	21

Andamento das Aulas
Aulas (Ministradas>Total): 76 / 76
% de Carga Horária Ministrada: 100%

Notícias
15/07/2020 19:18
3.1 - Atualização arquivo (Visualizar)
03/07/2020 16:39
2.2 - Atividade avaliativa (Visualizar)
25/06/2020 23:28
1.4 - Tópicos florísticos (Visualizar)
25/06/2020 00:16
1.3 - Conteúdo e atividade avaliativa (Visualizar)
24/06/2020 00:30
Aulas síncronas hoje 24/06 das 10h50 às 12h30 (Visualizar)

Enquete
Nenhuma enquete encontrada

Atividades

Superintendência de Informática - | Copyright © 2006-2021 - UFRN - sigaa24-producac.info@ufrn.br:sigaa24-producac - v4.2.4

Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.1.4 Multiprova

A plataforma Multi Prova foi desenvolvida por uma equipe da Escola de Ciências e Tecnologias da UFRN, em 2020, e tem como objetivo facilitar as atividades do corpo docente da universidade com relação a criação, correção e lançamento das notas das avaliações (Portal ECT, 2020).

De modo geral, a plataforma reúne algumas das funções da ferramenta *Questionários* presente no Sigaa. Contudo, a maior diferença é seu *design* moderno e sua versatilidade, que permitem aos professores o desenvolvimento de atividades simples ou provas mais elaboradas, com diversas possibilidades para a criação de questões como múltipla escolha, verdadeiro ou falso, associação de colunas, programação, questões discursivas e em bloco. Estas são algumas das possibilidades existentes. Além disso, as questões podem conter imagens, vídeos, áudios, equações etc. (Portal ECT, 2020).

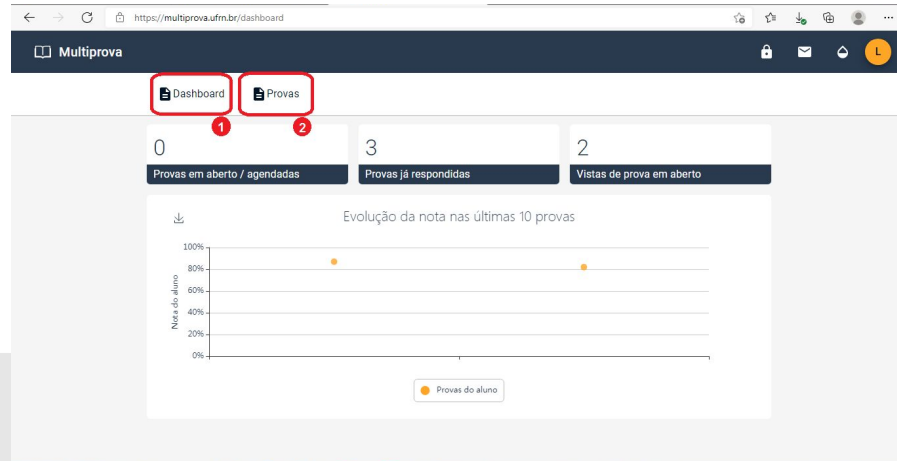
3. Ferramentas utilizadas

Essa ferramenta ainda não está integrada ao Sigaa, mas pode ser acessada pelo link: <https://multiprova.ufrn.br/>. Para fazer *login* basta usar o nome de usuário e senha do Sigaa.

Ao acessar a plataforma, você é direcionado a página inicial, onde pode encontrar duas opções principais (Figura 7): **1 - Dashboard**, ou a página inicial da plataforma; e **2 - Provas**, para ser direcionado a página na qual você poderá ver todas as provas abertas, agendadas e finalizadas (Figura 8). Ao acessar a opção **Provas Finalizadas**, o discente tem acesso a correção da sua avaliação.

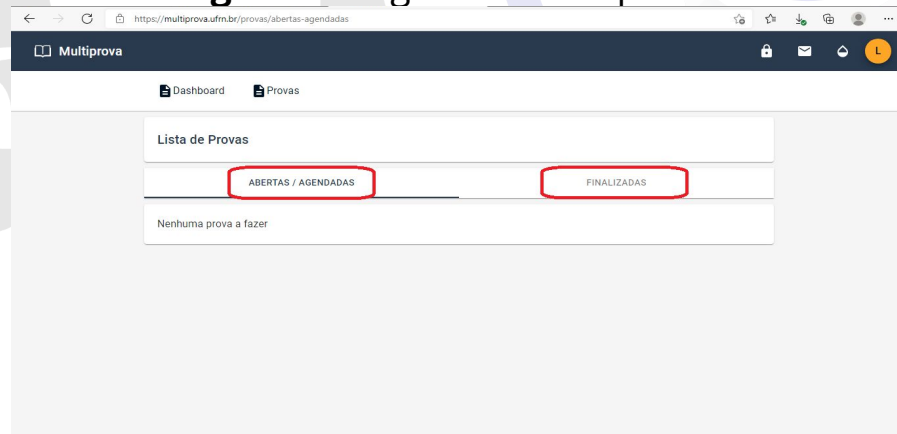
3. Ferramentas utilizadas

Figura 7: Página do Multiprova



Fonte: Captura de tela, 2022.

Figura 8: Página do Multiprova

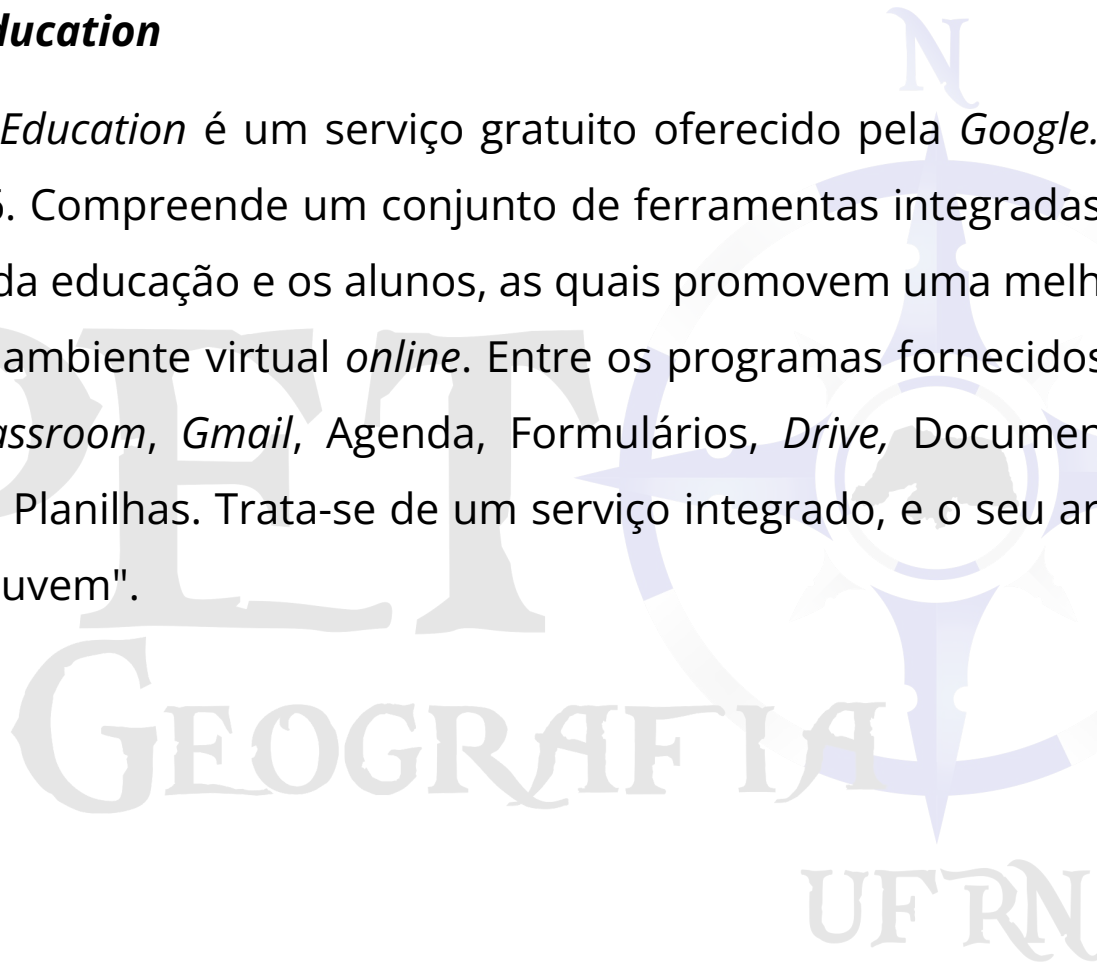


Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

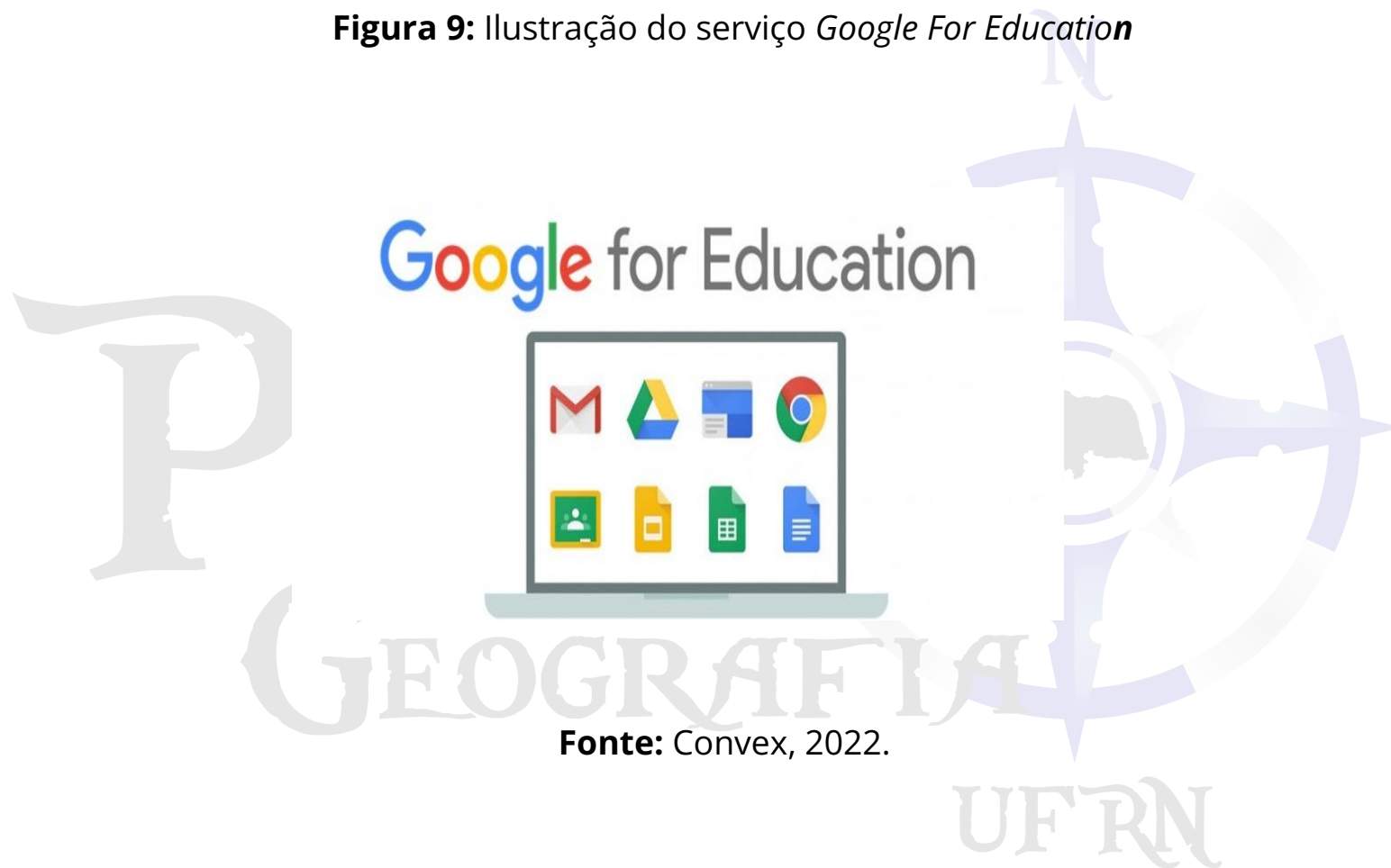
3.2 Google for Education

O *Google For Education* é um serviço gratuito oferecido pela *Google.Inc*, criado em outubro de 2006. Compreende um conjunto de ferramentas integradas voltadas para os profissionais da educação e os alunos, as quais promovem uma melhor experiência na educação no ambiente virtual *online*. Entre os programas fornecidos estão: *Google Meet*, *Google Classroom*, *Gmail*, *Agenda*, *Formulários*, *Drive*, *Documentos de Texto*, *Apresentações* e *Planilhas*. Trata-se de um serviço integrado, e o seu armazenamento é realizado "na nuvem".



3. Ferramentas utilizadas

Figura 9: Ilustração do serviço *Google For Education*



Fonte: Convex, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

As ferramentas oferecidas pela *Google For Education* auxiliam e facilitam as atividades realizadas pelos indivíduos, devido a acessibilidade oferecida. Elas podem ser utilizadas por diversos dispositivos tais como: *desktops, notebooks, smartphones* e outros. Além disso, impulsionam a interatividade de membros de determinada comunidade educacional, já que as ferramentas fornecem a opção de compartilhamento de tarefas entre os usuários. Há também a possibilidade do compartilhamento de modo colaborativo, em que o conteúdo pode ser editado em conjunto e em tempo real. Assim, caracteriza-se como um serviço de gestão, organização e comunicação.

3. Ferramentas utilizadas

3.2.1 DRIVE

O *Google Drive* é uma ferramenta de disco rígido virtual que oferece o armazenamento de arquivos na nuvem do *Google*. Os arquivos inseridos e armazenados no *Drive* podem ser compartilhados com outros usuários. Assim, pode-se decidir com quem será feito o compartilhamento dos arquivos, bem como qual será o nível de acesso de cada pessoa, sendo possível a visualização, edição e comentários. O *Google Drive* mantém a integração com outras ferramentas como documentos de texto, planilhas, apresentações, entre outros, possibilitando a criação e edição colaborativa de arquivos.

Figura 10: Logo da Ferramenta

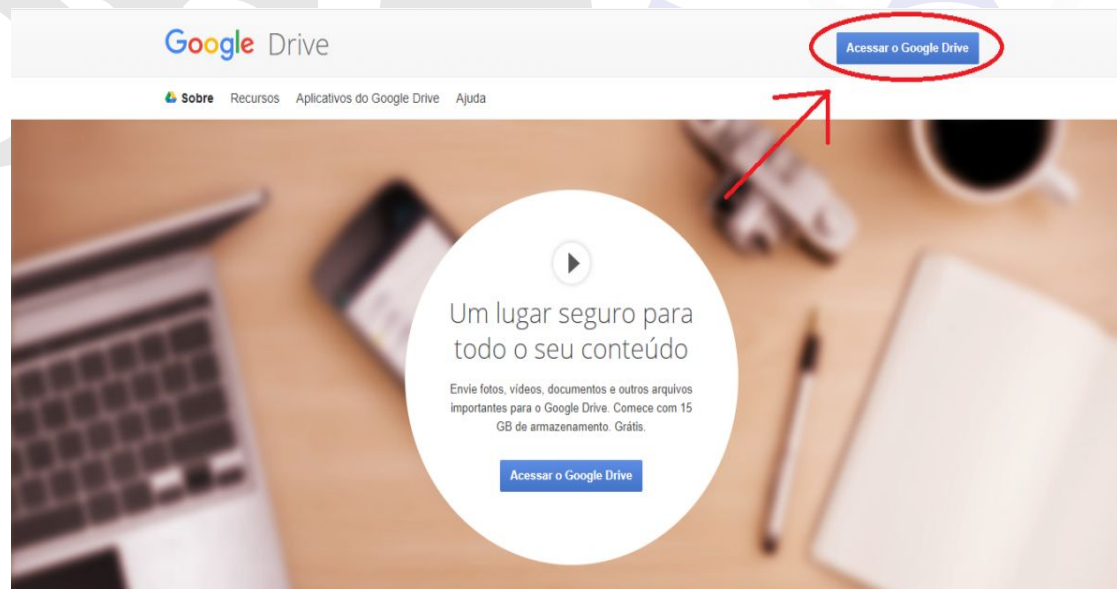


Fonte: Wikipedia, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Para utilizar o *Google Drive* é muito simples, basta ter uma conta *Google* e acessar o site: <https://www.google.com/intl/pt-br/drive/about.html> . Em seguida, clicar em **Acessar Drive** no canto superior direito como na imagem a seguir.

Figura 11: Imagem de acesso *Google Drive*

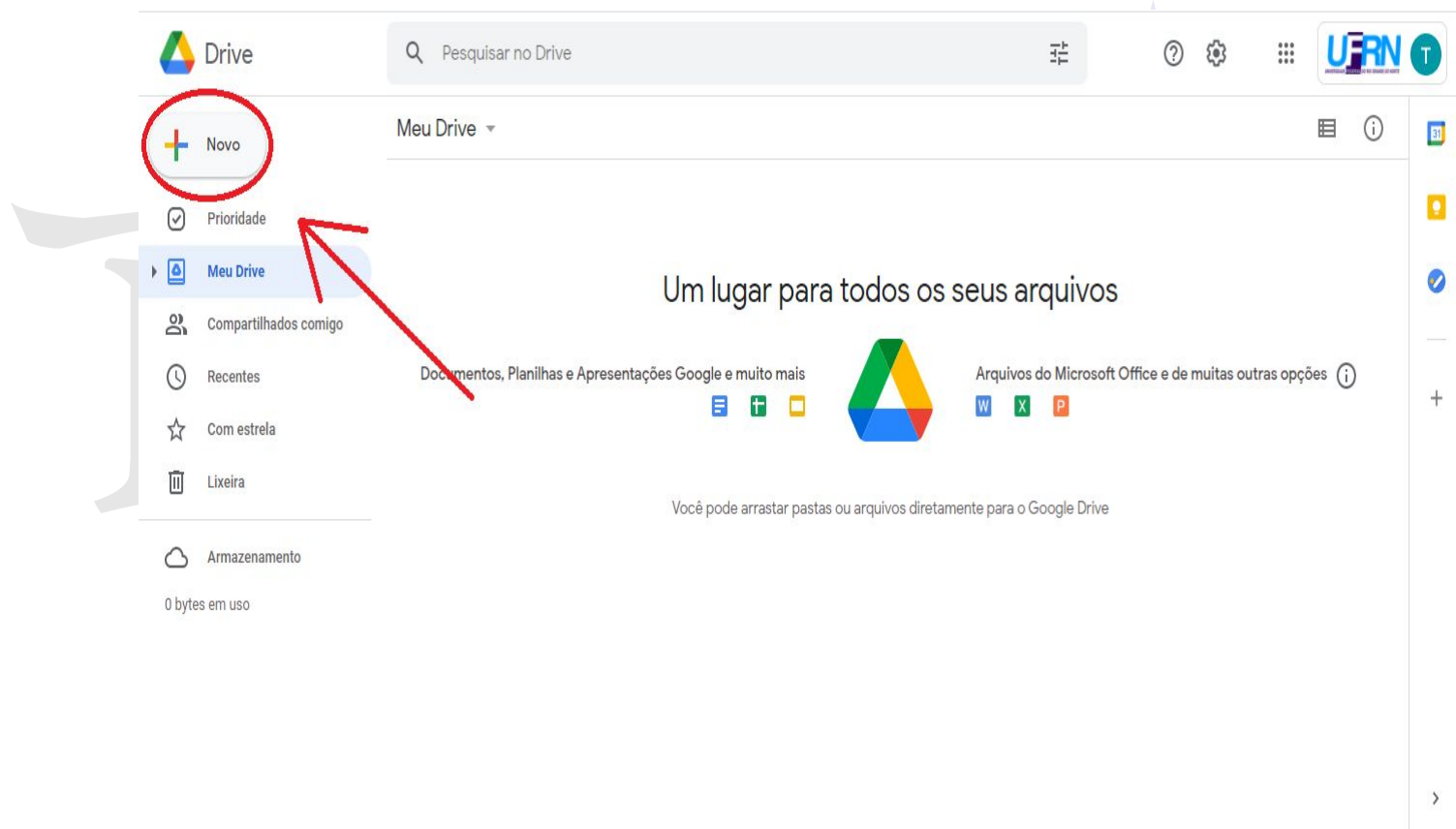


Fonte: Captura de tela,

2022.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 12: Página Inicial da ferramenta

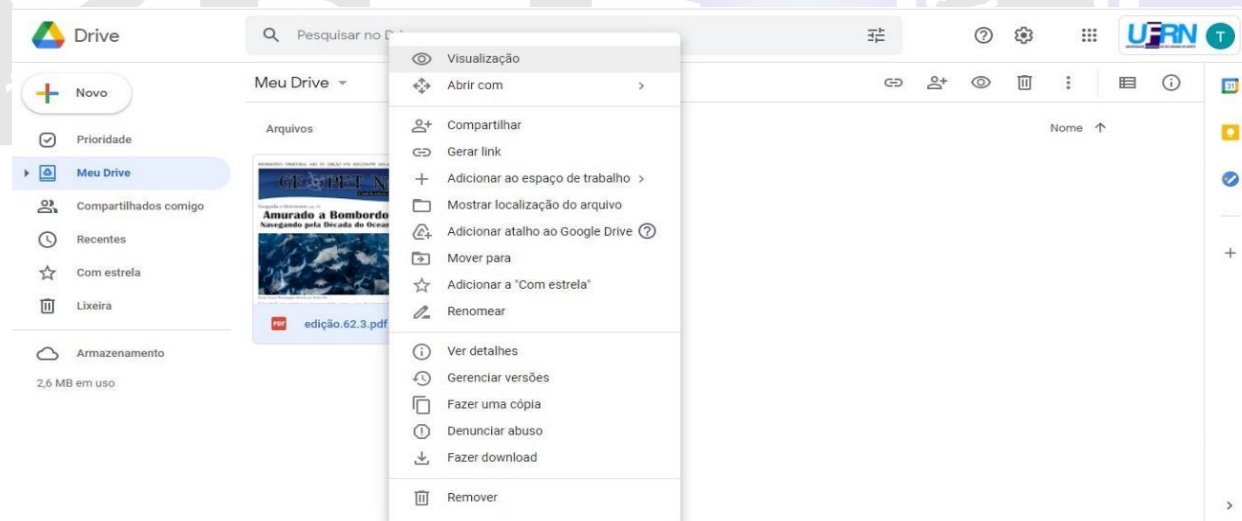


Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Gerenciar seus arquivos é algo fundamental na plataforma *Drive*, como compartilhar arquivos com amigos/usuários em trabalhos conjuntos, excluir documentos, mover e outras ações. Para realizar alguma dessas ações, basta clicar com o botão direito do mouse no arquivo que deseja gerenciar e selecionar qual ação pretende realizar, como mostra a imagem seguinte.

Figura 13: Imagem de ações da plataforma



Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.2.2 DOCUMENTOS DE TEXTO

O Google Documentos de Texto ou *Google Docs* é o programa feito para criar, editar e compartilhar documentos de texto. O serviço fornece o modelo colaborativo no qual o usuário pode compartilhar os documentos com quem deseja. Desse modo, é possível disponibilizar para a visualização, comentar e editar, gerando a interatividade necessária para produção de documentos. O programa salva arquivos no *Google Drive*, e também no dispositivo. É importante pontuar que diante de problemas que podem ocorrer como perda de conexão com a internet, falha no dispositivo e outros, o *Google Docs* salva automaticamente as alterações realizadas. Além disso, os documentos podem ser extraídos em PDF, DOCX, e outros formatos.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 14: Ícone da ferramenta

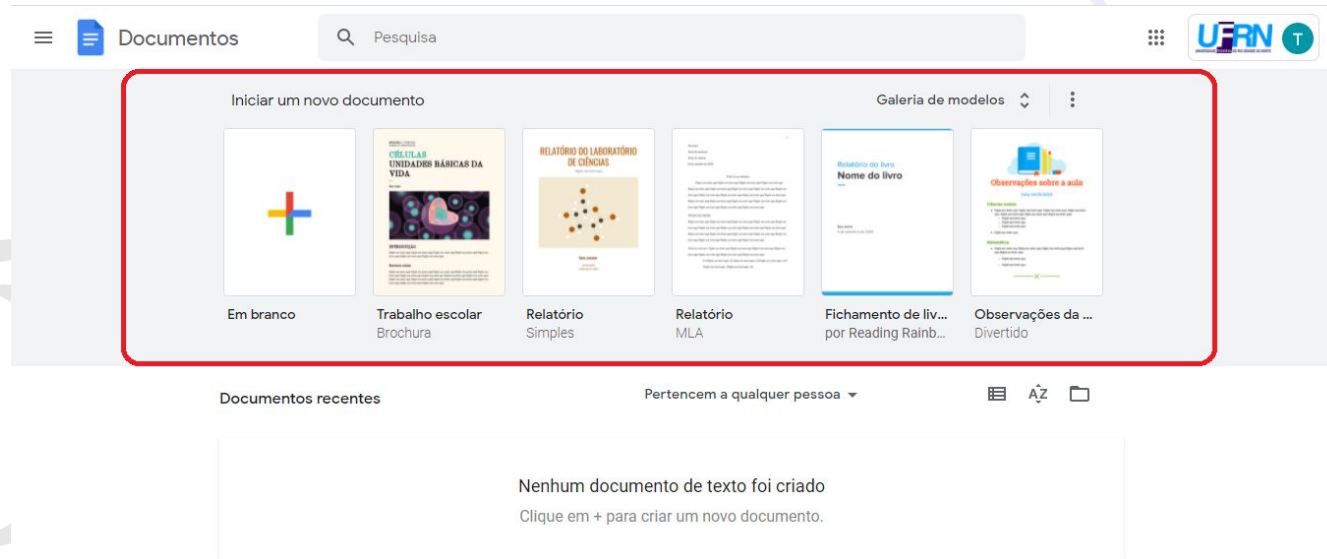


Fonte: Captura de tela, 2022.

A ferramenta Documentos de Texto funciona da seguinte maneira, primeiro o usuário deve acessar com sua conta do *Google* a ferramenta *Google* Documentos. Em seguida, deve selecionar alguma das opções abaixo em “iniciar um novo documento”, como na imagem abaixo.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 15: Página Inicial do programa



Fonte: Captura de tela, 2022.

Conhecendo a Interface: **1** – Barra de Menu; **2** – Barra de Ferramentas; **3** – Painel Lateral; Retângulo Branco – Área de Trabalho.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 16: Interface do documento de texto



Fonte: Captura de tela, 2022.

Após conhecer a interface com a imagem abaixo, já é possível iniciar a produção do seu documento.

3. Ferramentas utilizadas

3.2.3 GOOGLE APRESENTAÇÕES

O *Google* Apresentações é um serviço que permite a criação de slides de modo *online*, e salvá-los "na nuvem". Através dele é possível produzir apresentações como o usuário desejar, inserindo textos, imagens, vídeos, entre outros. Assim como os demais recursos, é possível compartilhar o documento com outras pessoas, e também acrescentar o modo colaborativo para a criação conjunta. O programa permite a extração de arquivos como *PowerPoint*, PDF e outros.

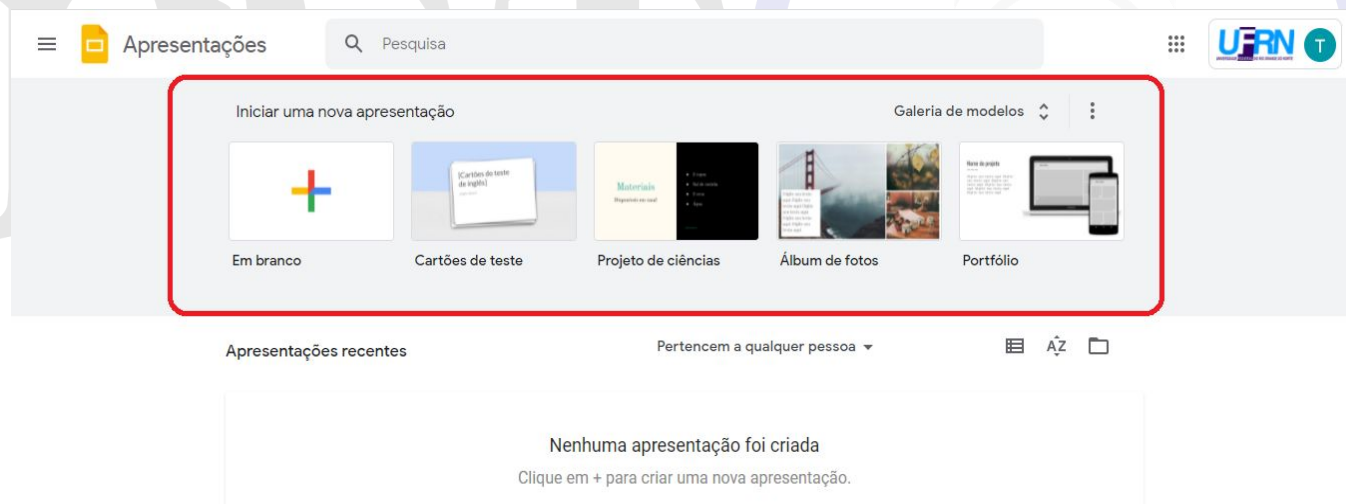
Figura 17: Ícone do Google Apresentações



3. Ferramentas utilizadas

Para utilizar o *Google* Apresentações é necessário acessar a ferramenta, selecionar o modelo temático abaixo de **iniciar nova apresentação**, como na imagem a seguir.

Figura 18: Tela inicial da ferramenta

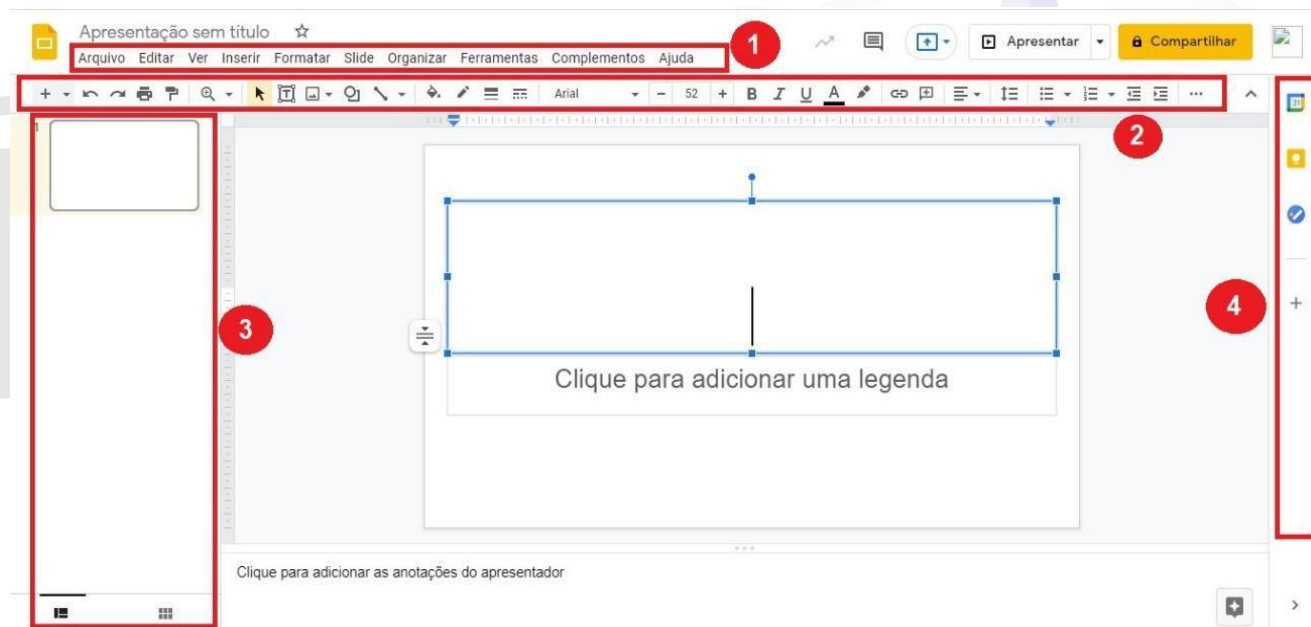


Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Após a escolha, inicie o reconhecimento do *Google* Apresentações. **1** – Barra de Menus; **2** – Barra de Ferramentas; **3** – Visualizador de Slides; **4** – Painel Lateral; Retângulo Branco – *Layout* de Slide.

Figura 19: Interface do programa



Fonte: Captura de tela, 2022.

Conhecendo as funções dos elementos da interface do *Google* Apresentações, é possível iniciar a sua produção.

3. Ferramentas utilizadas

3.2.4 PLANILHAS

O *Google* Planilhas é uma plataforma *online* que permite a produção de documentos no modo planilha. Através dela é possível realizar o vínculo colaborativo da planilha criada com demais usuários, com níveis de permissão como visualizações, comentários e edição. O *Google* Planilhas salva os arquivos automaticamente "na nuvem", logo, o usuário não sofrerá consequências com alguma falha durante a criação de documentos.

Figura 20: Ícone do Planilhas

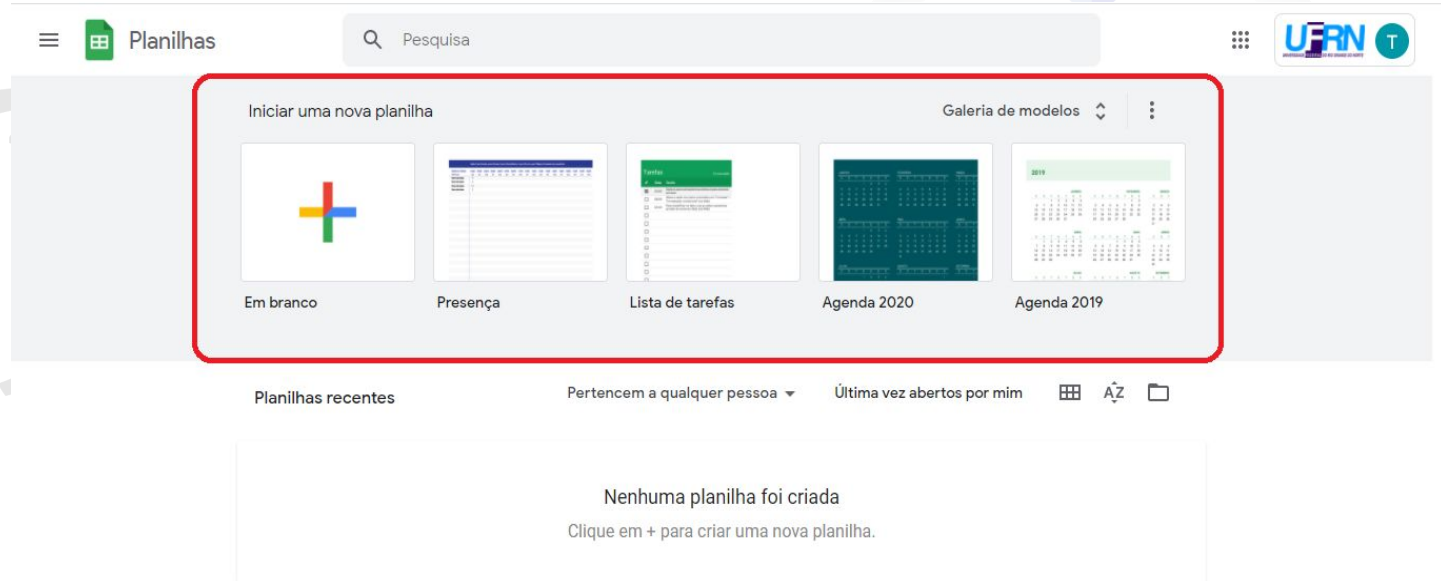


Fonte: Qi Network, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Para usar a plataforma, primeiro acesse a plataforma e em seguida selecione uma das opções que se encontram abaixo de **Iniciar uma nova planilha**.

Figura 21: Acesso da plataforma

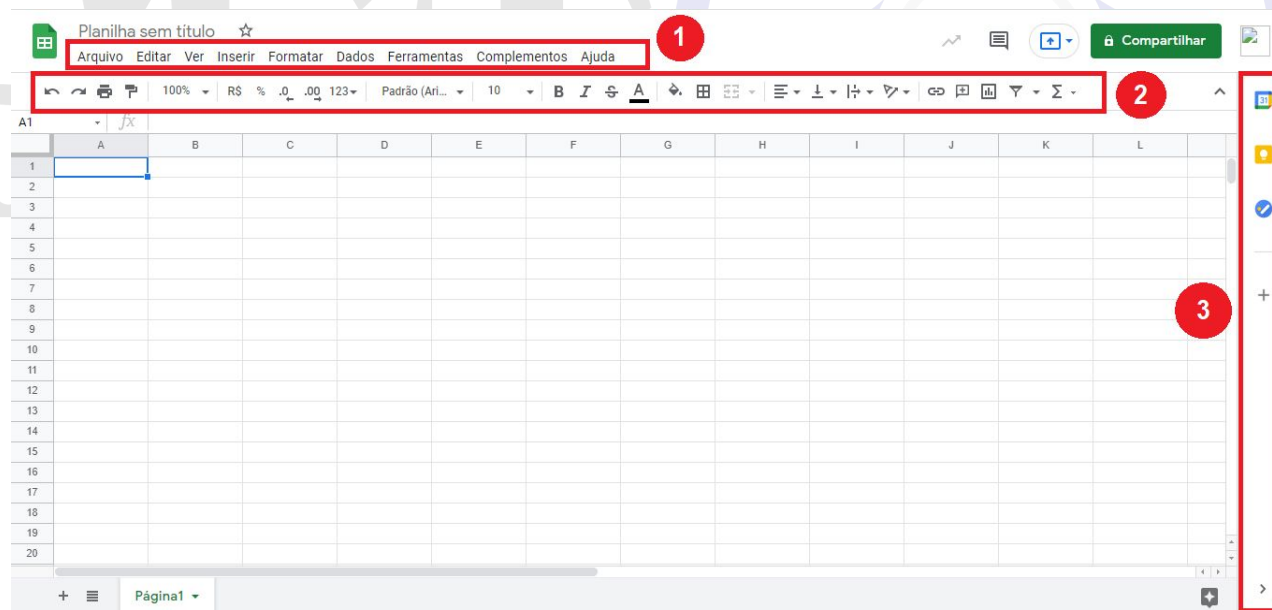


Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Após a escolha, você será encaminhado para a página inicial de produção da Planilha. A página apresenta a interface que é necessária para o conhecimento do usuário. Assim, esta é a divisão feita de acordo com a imagem abaixo: **1** - Barra de Menu; **2** - Barra de Ferramentas; **3** - Painel Lateral; Planilha em Branco compondo grande parte da interface.

Figura 22: Página da planilha



Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Após compreender todos os elementos fornecidos pela planilha, você pode iniciar a produção do seu documento com segurança.

3.3 Google Meet

Criada em 2017, a plataforma *Google Meet* tornou-se amplamente conhecida e utilizada ao redor do mundo em função da pandemia de Covid-19, possibilitando a realização de atividades como reuniões de trabalho e *home office*, bem como a execução de aulas e palestras no âmbito escolar e acadêmico por meio de reuniões virtuais que podem ser acessadas por computadores e aparelhos *mobile*, tendo compatibilidades com os sistemas operacionais *Windows, Android, iOS, macOS e Linux*.

Figura 23: Logo do *Google Meet*



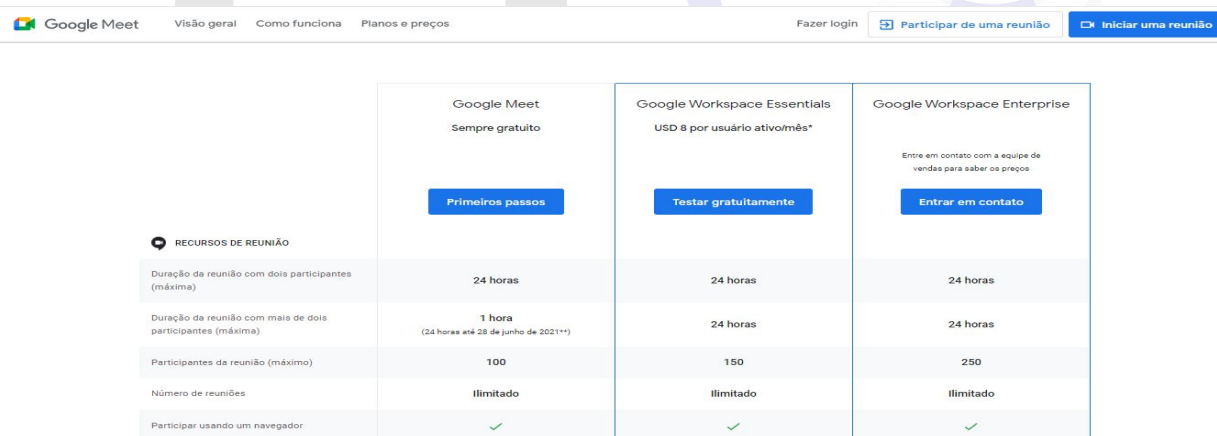
Fonte: Cupcom, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.3.1 Funções:

O funcionamento do *Google Meet* consiste na criação e participação de reuniões por videoconferência em salas com até 100 participantes, e duração de 60 minutos na versão básica da plataforma, podendo comportar até 250 participantes numa sala e ter transmissão ao vivo para até 100 mil espectadores num único domínio. Para isso, existem pacotes voltados para o ramo empresarial e escolar.

Figura 24: Pacotes oferecidos na plataforma *Google Meet*



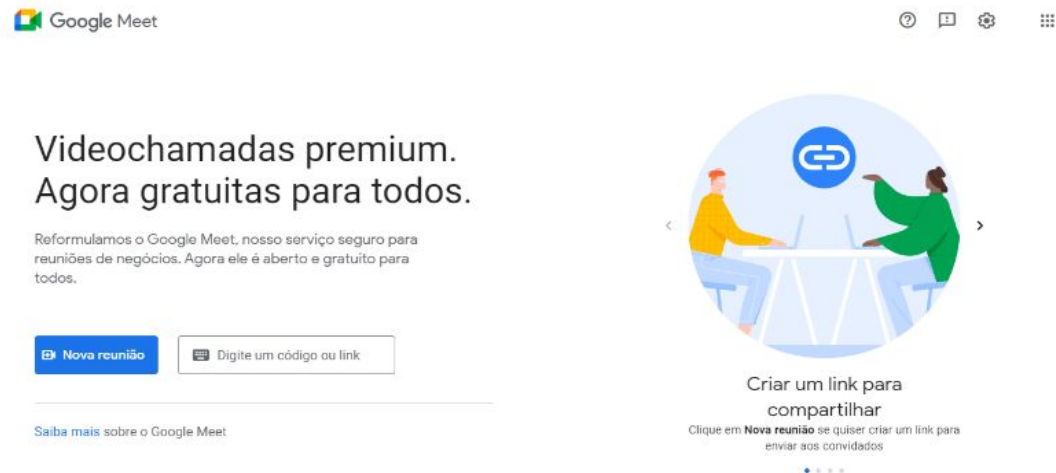
	Google Meet Sempre gratuito	Google Workspace Essentials USD 8 por usuário ativo/mês*	Google Workspace Enterprise Entre em contato com a equipe de vendas para saber os preços
	Primeiros passos	Testar gratuitamente	Entrar em contato
RECURSOS DE REUNIÃO			
Duração da reunião com dois participantes (máxima)	24 horas	24 horas	24 horas
Duração da reunião com mais de dois participantes (máxima)	1 hora (24 horas até 28 de junho de 2021**)	24 horas	24 horas
Participantes da reunião (máximo)	100	150	250
Número de reuniões	ilimitado	ilimitado	ilimitado
Participar usando um navegador	✓	✓	✓

Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Por meio de um código disponibilizado pelos criadores da sala de reunião, os integrantes, possuindo uma conta *Google (Gmail, Youtube etc.)*, podem acessar e participar de uma reunião na plataforma, bem como interagir com mensagens no *chat*, nos debates e conversas em tempo real, com o uso do microfone, bem como participando de enquetes e outras dinâmicas.

Figura 25: Tela de acesso para reunião no *Google Meet*



Fonte: Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.3.2 Chat:

O uso do *chat* na plataforma é de grande importância para uma boa dinâmica durante as reuniões, possibilitando o levantamento de questões e comentários pontuais, pelos participantes, sem que haja a interrupção de quem está apresentando e falando no momento. Cabe ressaltar que, uma vez apresentando em tela inteira, a visualização do *chat* pode ficar indisponível para quem está apresentando.

Figura 26: Sala de reuniões com destaque para o ícone de acesso ao *chat*



Fonte: Broadcastcover, 2022.

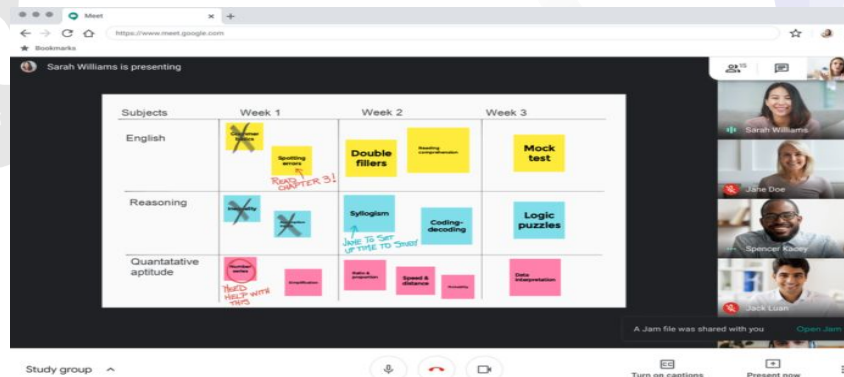
3. Ferramentas utilizadas

3.3.3 Atividades:

3.3.3.1 - Lousa Interativa:

É um dos novos recursos acrescentados a plataforma voltado para a realização de aulas, possibilitando o uso da lousa por parte dos alunos para a retirada de dúvidas e a resolução de atividades de maneira cooperativa, com uso do quadro branco *Jamboard*, tendo restrição de acessos e sendo a organização realizada pelo criador da sala, no caso o professor.

Figura 27: Lousa interativa do *Google Meet*



Fonte: tecnoblog, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.3.3.2 - Enquetes (Institucional):

A criação de enquetes consiste no lançamento destas por parte do moderador. Após o envio da resposta não há a possibilidade de alterá-la, e o resultado pode ser exibido pelo moderador caso este queira. Atualmente este recurso é disponibilizado em edições do *Google Workspace* como *Education*, *Essentials*, *Enterprise* e *Business*, bem como para assinantes individuais e organizações em geral.

3.3.4 - Compartilhamento de Tela:

A partir do compartilhamento de tela podem ser apresentados *slides*, vídeos e textos, sendo este um recurso disponível dentro do ambiente de sala tanto para o moderador, quanto para os integrantes.

3. Ferramentas utilizadas

3.3.4.1 - Tela Inteira:

Mostra a apresentação em toda a tela, neste modo o apresentador irá mostrar a tela em que ele está. É um tipo de modo comumente usado na apresentação de *slides* por exemplo.

3.3.4.2 - Uma Janela:

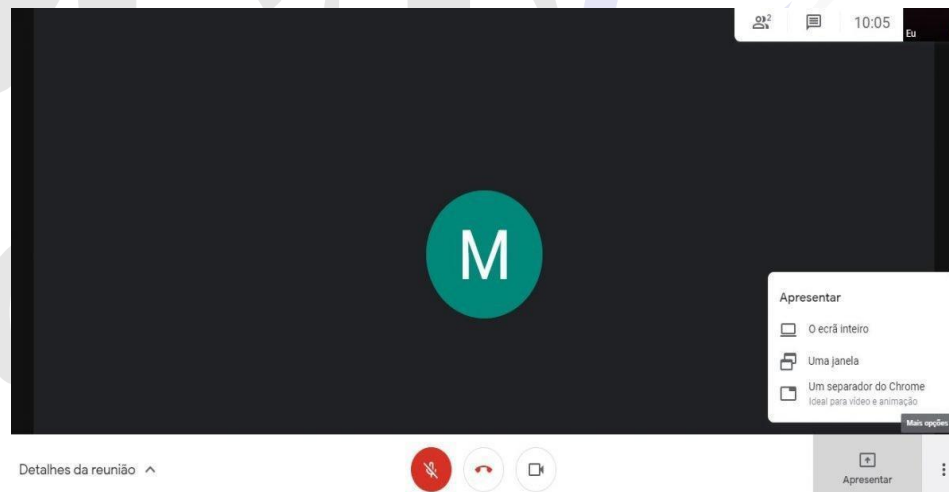
Este modo permite a apresentação de uma janela que esteja aberta no computador, sem que esta precise estar necessariamente aberta no navegador. Diferente do modo de tela inteira, que é semelhante a uma captura de tela, no modo janela o apresentador escolhe previamente o que será mostrado.

3. Ferramentas utilizadas

3.3.4.3 - Uma Guia:

Neste modo existe a opção de mostrar apenas uma guia previamente escolhida pelo apresentador, sendo ideal para a apresentação de vídeos e animações.

Figura 28: Modos de apresentação de tela



Fonte: 33giga, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.3.5 - Extensões:

3.3.5.1 - Dualless:

A extensão *DualLess* possibilita ao aluno ou professor o desenvolvimento de mais de uma atividade no mesmo monitor, dividindo as janelas que estão sendo trabalhadas em proporções ajustáveis. Na prática, a utilização pelos alunos pode ser realizada nas anotações da aula em outro documento, enquanto também podem assistir à aula pelo *Google Meet* ao mesmo tempo.

3.3.5.2 - Google Meet Call Timer:

A extensão *Call Timer* permite a cronometragem de uma aula ou atividade durante a reunião em sala, auxiliando na aplicação de testes e questões em geral, para a resolução pelos alunos.

3. Ferramentas utilizadas

3.3.5.3 - Webpaint:

A extensão permite desenhar na tela, função similar à do quadro *Jamboard*, porém diretamente no *Meet*. A *Webpaint* facilita o trabalho do professor no momento de destacar algo durante uma apresentação de um documento, ajudando igualmente no entendimento dos alunos.

3.3.5.4 - Google Meet Grid View:

Permite a visualização de todas as telas de todos os participantes da sala numa espécie de mural.

Figura 29: Extensão *Grid View*



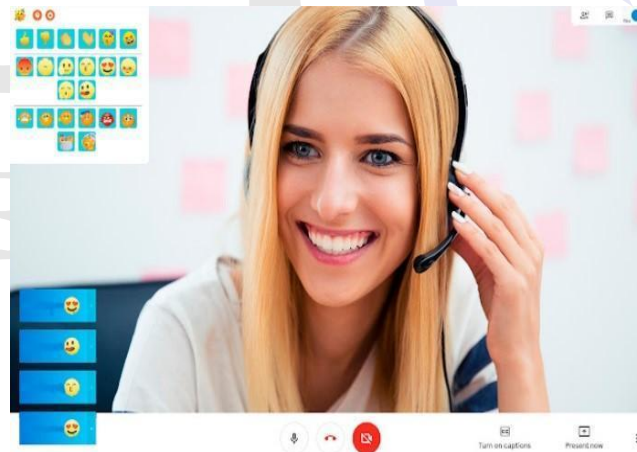
Fonte: tecmundo, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.3.5.5 - Nod - Reactions for Google Meet:

Possibilita a reação com *emojis* por parte dos alunos, bem como a opção de **levantar a mão**, uma opção que avisa ao apresentador que alguém quer falar algo. Com estas funcionalidades, a aula ou reunião tende a se tornar mais dinâmica e sem muitas interrupções abruptas.

Figura 30: Extensão *Reactions*



Fonte: tecmundo, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.3.5.6 - Meet Attendance:

Esta extensão permite fazer uma listagem de frequência no decorrer da aula, com base nos participantes que vão entrando na sala. Também permite o tabelamento da frequência no programa *Excel* de forma prática, assegurando o rápido salvamento dos dados.

3.3.5.7 - Google Meet Enhancement Suite:

Torna mais fácil a execução de comandos por parte do apresentador, tais como a opção de mutar todos os microfones de todos os participantes da sala.

3. Ferramentas utilizadas

3.4 Kahoot

A *Kahoot* é uma empresa global fundada em 2012, em um projeto conjunto com a Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia (NTNU), que teve por objetivo desenvolver uma plataforma de aprendizagem para a criação de jogos educativos, capacitando inicialmente usuários da sala de aula, tendo com o tempo ganhando destaque e alcançado muitos os usuários (KAHOOT, 2021).

A *Kahoot* auxilia, facilita e impulsiona a aprendizagem para que o indivíduo possa criar, compartilhar e jogar, em qualquer lugar, seja ele presencial ou virtual. O intuito da plataforma é ensinar de uma forma descontraída e divertida qualquer pessoa que busque conhecimento, tornando-se um dos aplicativos mais usados pelos professores para incentivar o aprendizado dos alunos.

3. Ferramentas utilizadas

Segundo a plataforma, a *Kahoot* é usada por 7 milhões de professores, auxiliando no processo de aprendizagem de milhões de estudantes por todo o mundo. Além disso, também existe dentro da plataforma planos para atender ao público em casa, no trabalho, na escola ou nas instituições de ensino.

A plataforma *Kahoot* funciona da seguinte maneira, primeiro o usuário precisa criar uma conta no aplicativo.

Figura 31: Criação de conta no *Kahoot*

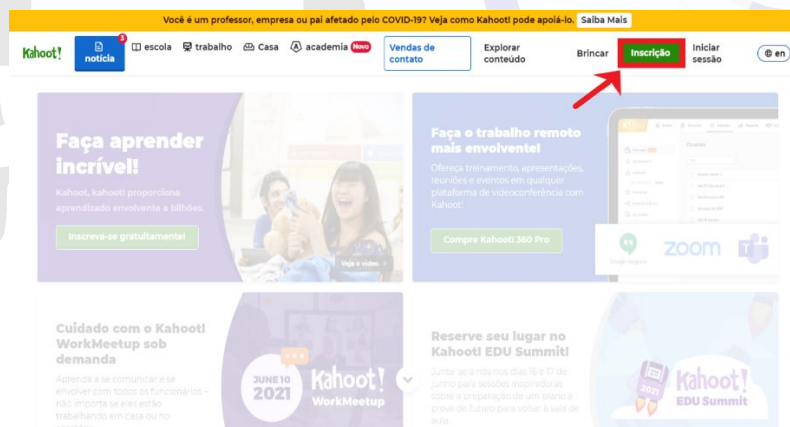
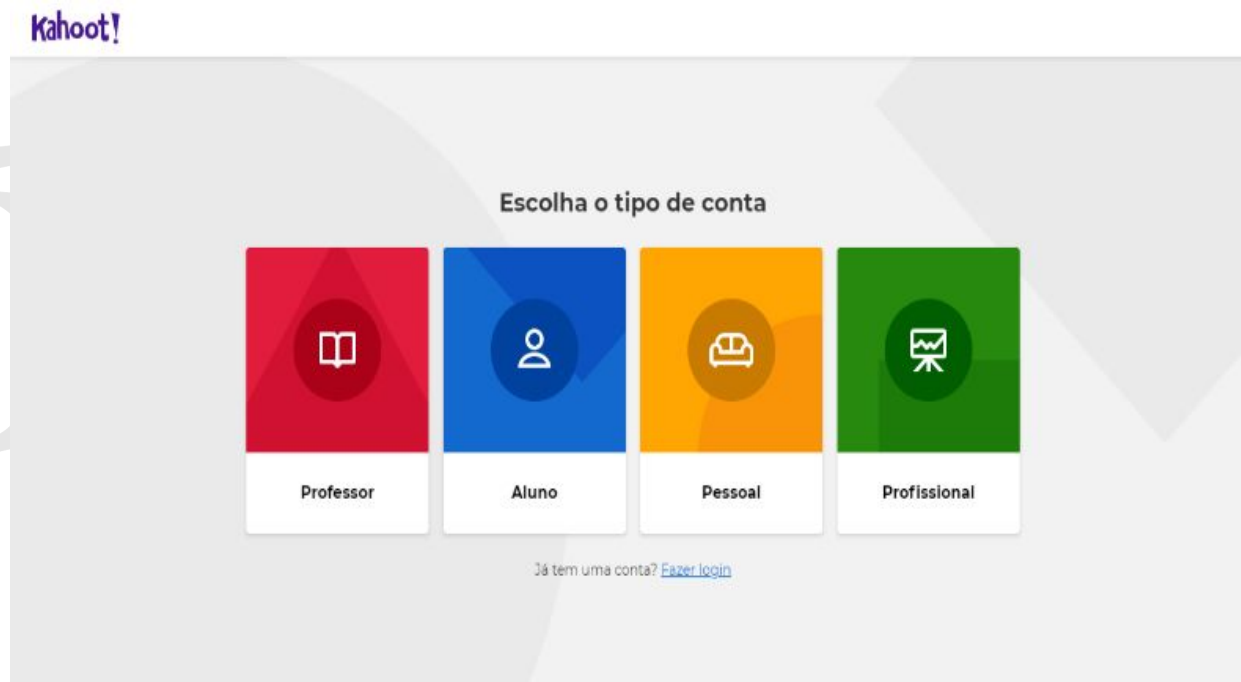


Figura. Captura de tela, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Posteriormente, deve informar qual o tipo de conta e efetuar o seu cadastro.

Figura 32: Criação de conta no *Kahoot*



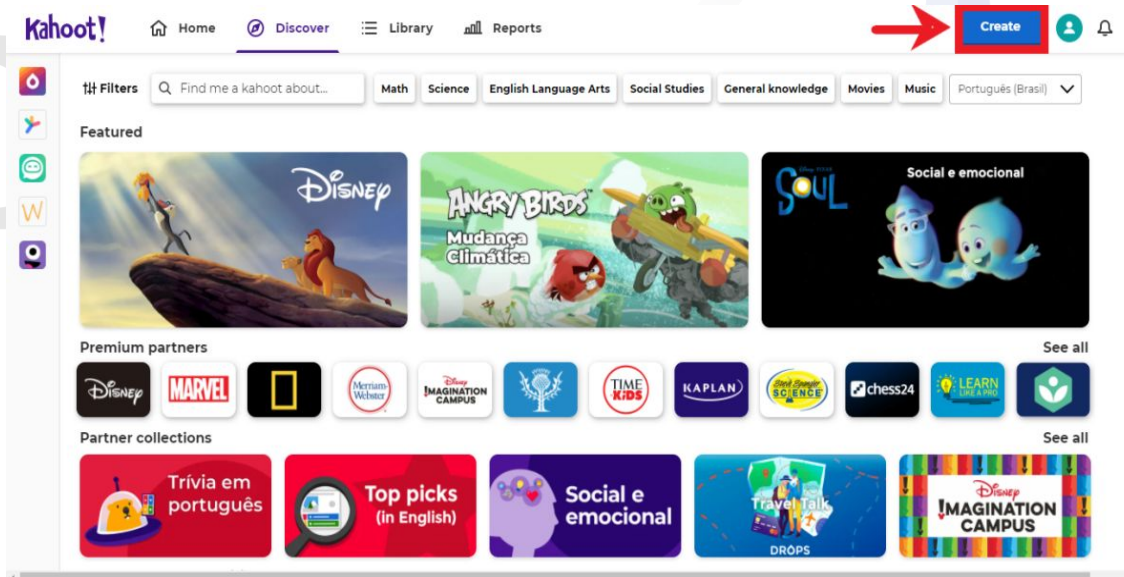
Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Por fim, após efetuar o cadastro, deve entrar com sua conta e criar um novo jogo ou participar de jogos já disponíveis na plataforma.

Para criar um novo jogo, basta clicar em **Create** ou **Criar**:

Figura 33: Criação de conta no *Kahoot*

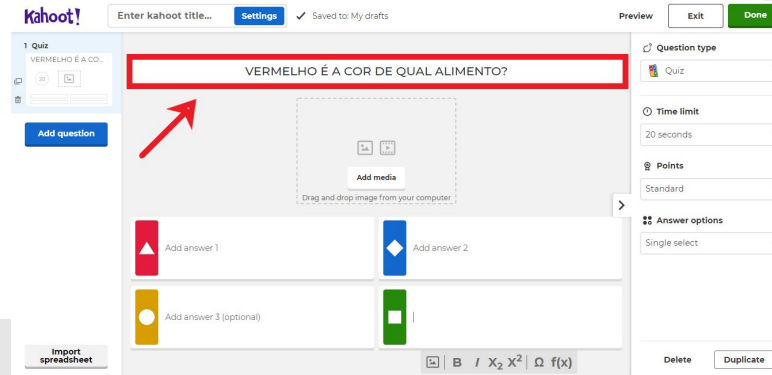


Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

Após clicar na opção acima, inicie a criação das perguntas e respostas:
Escreva no campo indicado a questão.

3. Ferramentas utilizadas

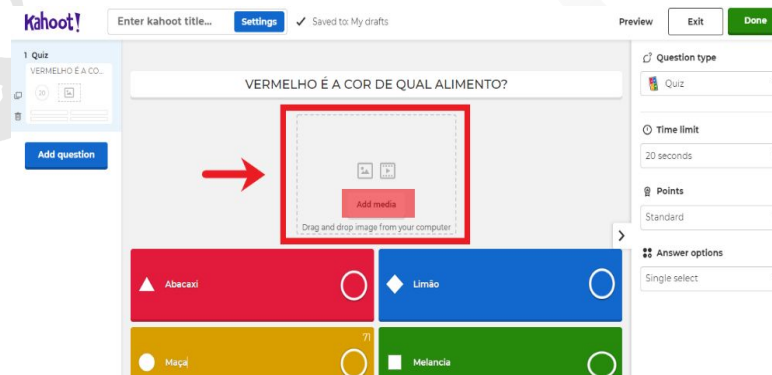
Figura 34: Criação de perguntas no *Kahoot*



Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

Adicione uma imagem caso prefira.

Figura 35: Criação de perguntas no *Kahoot*

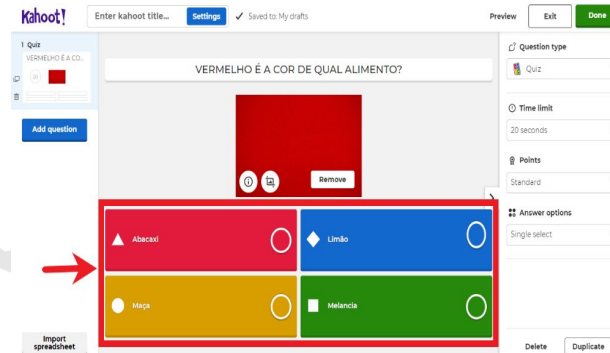


Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Por fim, adicione as opções para as respostas.

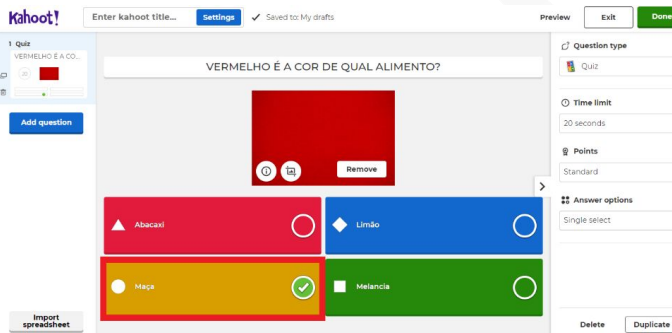
Figura 36: Criação de perguntas no *Kahoot*



Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

Marque a questão que considera correta. Caso deseje adicionar mais questões, basta seguir as orientações:

Figura 37: Criação de perguntas no *Kahoot*



Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Clique em **Adicionar Questão**.

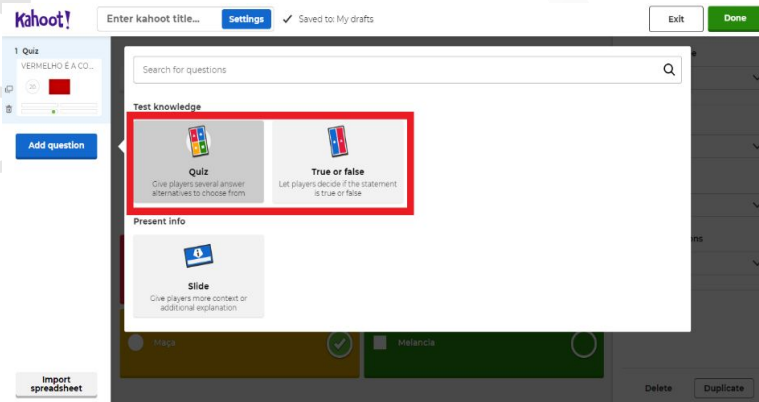
Figura 38: Criação de perguntas no *Kahoot*



Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

Escolha a opção **Quiz** caso prefira seguir o perfil anterior de perguntas e respostas.

Figura 39: Criação de perguntas no *Kahoot*

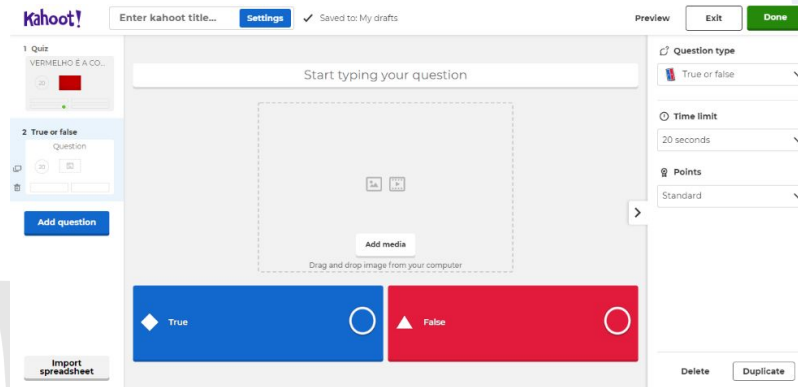


Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Escolha “Verdadeiro ou Falso” caso deseje mudar o perfil das perguntas.

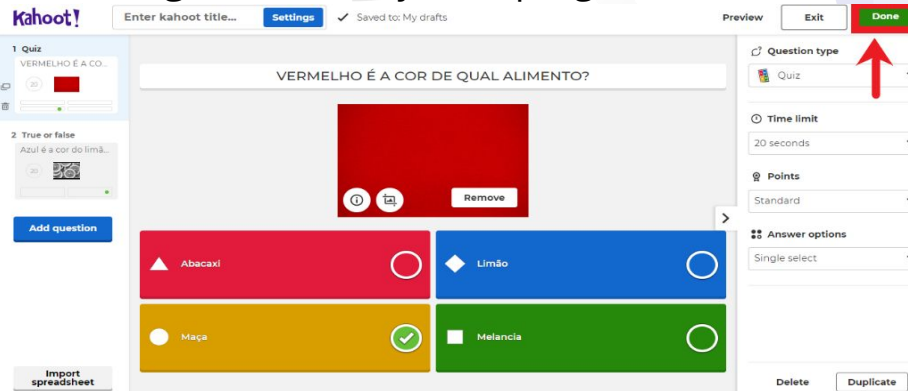
Figura 40: Criação de perguntas no Kahoot



Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

Após escolher e adicionar as perguntas e respostas, clique em **Done** ou **Feito**.

Figura 41: Criação de perguntas no Kahoot

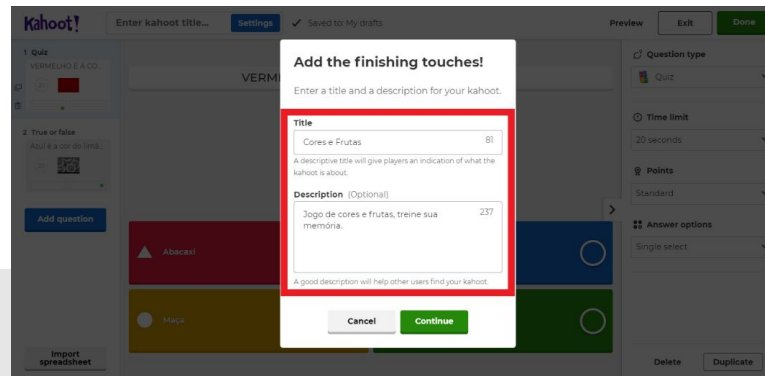


Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Feito isto, adicione o título do jogo e o descreva (opcional).

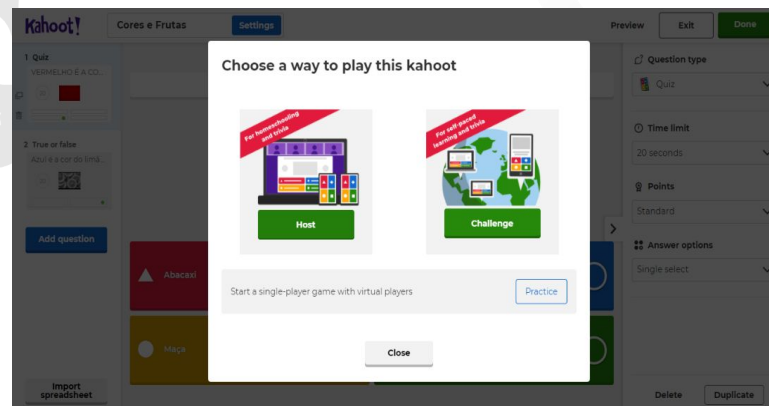
Figura 42: Criação de perguntas no *Kahoot*



Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

Escolha **Host** ou **Challenge**.

Figura 43: Criação de perguntas no *Kahoot*

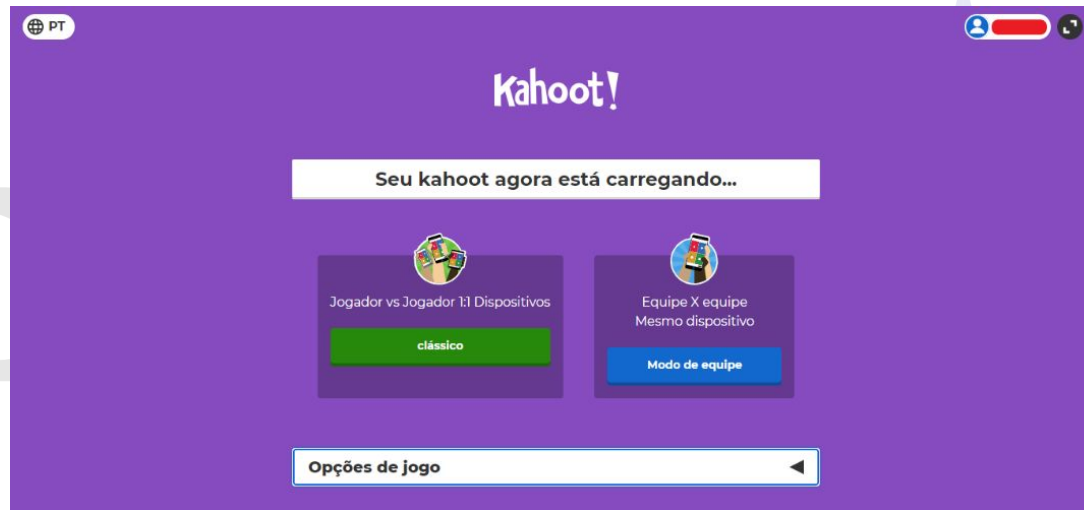


Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Caso escolha **Host**.

Figura 44: Criação de perguntas no *Kahoot*



Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

O jogo irá se direcionar à tela do modo que deseje.

Caso escolha clássico, o jogo fornecerá um PIN de acesso para que somente você e com quem você compartilhar o número, conseguirá acessar o jogo recém criado.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 45: Criação de perguntas no *Kahoot*



Fonte: Captura de Tela do *site* oficial, 2022.

Vale destacar que a plataforma *Kahoot* se tornou uma ferramenta importante para a criação de questionários divertidos.

3. Ferramentas utilizadas

3.5 Canva

O *Canva* é uma plataforma para a criação de *design gráfico online*. Lançada em 2013, essa ferramenta gratuita possui todo tipo de *design, templates, gráficos* e edição de fotos, como também possui o *Canva Pro* com mais benefícios para quem trabalha em equipe. Esta plataforma possui aplicativo para acesso pelo celular, com recursos muito úteis para a criação de *posts online* (CANVA, 2021).

Figura 46: Logo *Canva*

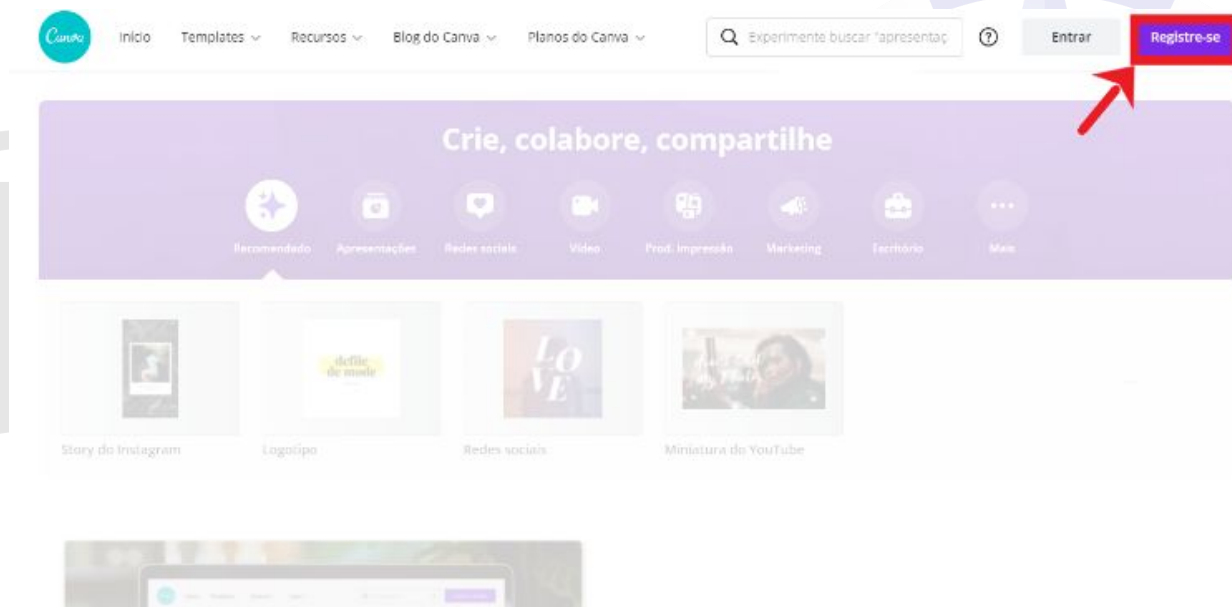


Fonte: Wikipedia, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

O *Canva* funciona da seguinte maneira:

Figura 47: Funcionamento do *Canva*

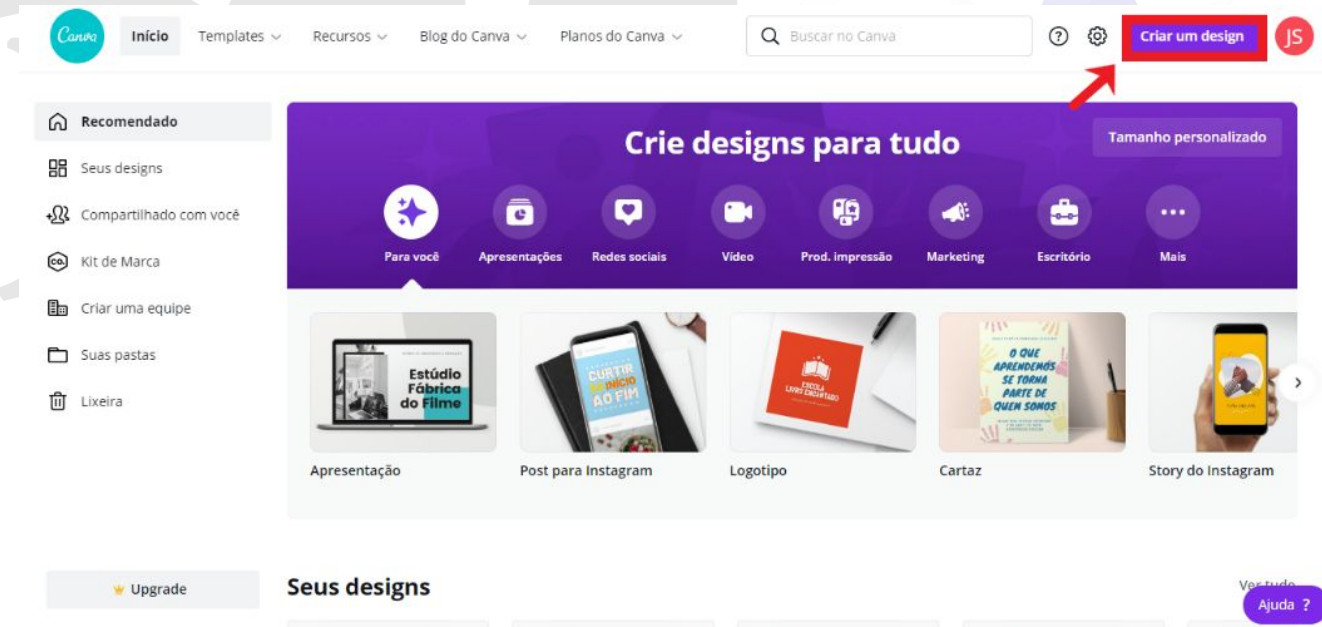


Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Realize seu cadastro na página oficial. Após criar sua conta, a plataforma dispõe de acesso gratuito a logos, cartazes, cartões de visita, panfletos, currículos e apresentações.

Figura 48: Funcionamento do Canva

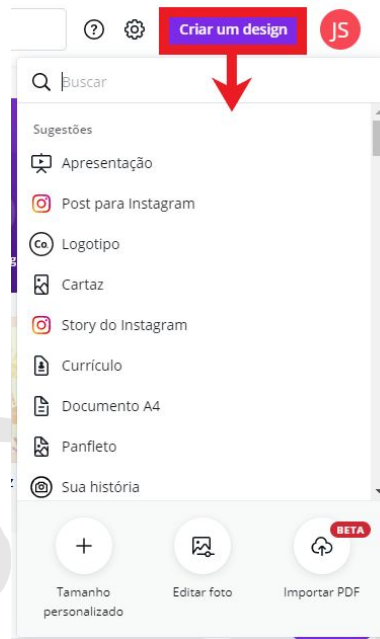


Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Quando escolher criar um *design*, as opções estarão disponíveis para a elaboração.

Figura 49: Funcionamento do Canva



Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

Trata-se de uma ferramenta importante para criar e compartilhar novos *designs*.

3. Ferramentas utilizadas

3.6 Discord

Discord é uma plataforma de conversa semelhante ao *Google Meet*, muito útil para conversas em grupo, gravação de *podcast* e espaço para reuniões remotas. Disponível para *iOS*, *Windows*, *Android* ou *Mac*, o *Discord* possui diversas funções como Criação de Canais de Conversas, Criação de Servidores, *Chat* de voz em grupo, Instalação de *Bots*, entre outros.

Figura 50: Logo Discord



Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Como se cadastrar no *Discord*?

Passo 1: Clicar em “Entrar” no canto superior direito como demonstra a imagem abaixo.



3. Ferramentas utilizadas

Passo 2: Caso possua uma conta, é só digitar *e-mail* ou senha, ou para acessar pelo dispositivo *smartphone* é só apontar a câmera para o código QR à direita. Caso não possua, é só clicar em “Registre-se”.

Figura 52: Cadastro no Discord



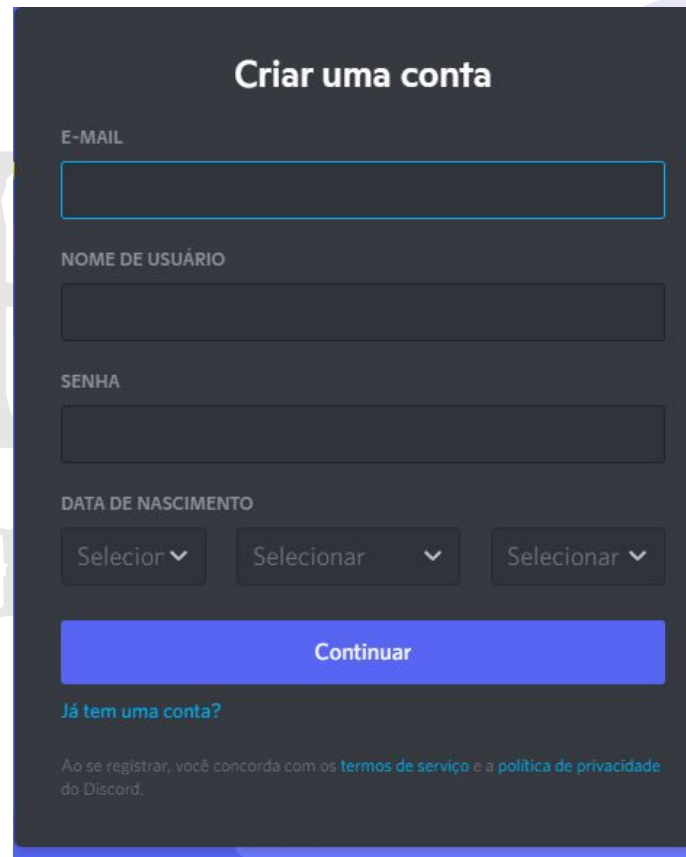
The image shows a screenshot of the Discord login interface. On the left, there is a login form with the heading "Boas-vindas de volta!" and the subtext "Estamos muito animados em te ver novamente!". Below this, there is a label "E-MAIL OU NÚMERO DE TELEFONE" above a text input field. Underneath is a label "SENHA" above another text input field. A link "Esqueceu sua senha?" is located below the password field. A blue "Entrar" button is positioned below the form. At the bottom left, there is a link "Precisando de uma conta? Registre-se". On the right side of the interface, there is a large QR code with the Discord logo in the center. Below the QR code, the text "Entrar com Código QR" is displayed, followed by the instruction "Escaneie isto com o app móvel do Discord para fazer login imediatamente."

Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Passo 3: Para finalizar o cadastro, é só preencher os campos necessários, validar o e-mail na sequência, e você poderá acessar o *Discord* e todas as suas funções.

Figura 53: *Cadastro no Discord*



A captura de tela mostra o formulário de criação de uma conta no Discord. O formulário é intitulado "Criar uma conta" e contém os seguintes campos:

- E-MAIL:** Um campo de texto para inserir o endereço de e-mail.
- NOME DE USUÁRIO:** Um campo de texto para inserir o nome de usuário.
- SENHA:** Um campo de texto para inserir a senha.
- DATA DE NASCIMENTO:** Três menus suspenso para selecionar o dia, mês e ano.

Abaixo dos campos, há um botão azul com o texto "Continuar".

Na base do formulário, há o link "Já tem uma conta?" e o texto: "Ao se registrar, você concorda com os [termos de serviço](#) e a [política de privacidade](#) do Discord."

Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

3.7 Youtube

Uma das mais conhecidas plataformas virtuais do mundo, o *Youtube* foi lançado em 2005 nos Estados Unidos da América por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim. O *site* tem como principal objetivo o compartilhamento de produções audiovisuais de fácil acesso e grande alcance. Esta plataforma, atualmente vinculada ao *Google*, disponibiliza o aplicativo para diversos aparelhos eletrônicos como *Televisões*, *Smartphones*, *Tablets* e afins.

Figura 54: Logo *Youtube*



Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

Entre os diversos serviços fornecidos pelo *Youtube*, podemos citar o *Youtube Premium*, que é um plano pago no qual o usuário pode assistir vídeos sem anúncios e acesso ilimitado a todas as produções do *Youtube Originals*.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 55: Logo *Youtube*



Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

O *Youtube Gaming* é um dos serviços oferecidos pelo *Youtube* no qual você pode conhecer e acompanhar diversos jogos, *streamers* e *gamers* que jogam ao vivo, e também pode comentar e conversar com os *influencers* na mesma hora.

Figura 56: Logo *Youtube*



Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

3. Ferramentas utilizadas

Além destes, o *Youtube* disponibiliza a função *Youtube Kids*, com vídeos educacionais, repletos de aventura e aprendizado para toda a família.

Figura 57: Logo *Youtube*



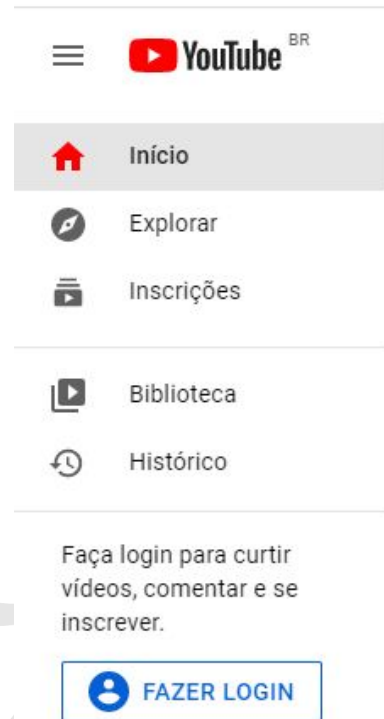
Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

Como se cadastrar no Youtube?

Para acessar todas as funções do *Youtube* descritas acima, deve-se realizar o cadastro no *site*. Feito isto, ao entrar no domínio, você deve clicar em "Fazer *Login*" no canto superior direito ou na lateral esquerda, como demonstra a imagem da página seguinte.

3. Ferramentas utilizadas

Figura 58: Cadastro no *Youtube*.



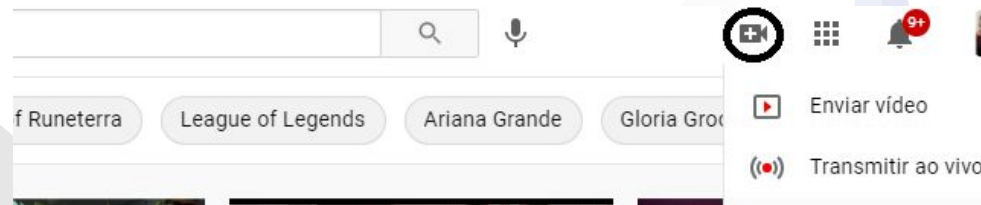
Fonte: Captura de tela do *site* oficial, 2022.

Em seguida, você será levado a fazer o *login* por uma conta *Google*, ao digitar o *e-mail* e a senha. Ao finalizar, você terá sua conta e acesso às diversas funções do *Youtube*.

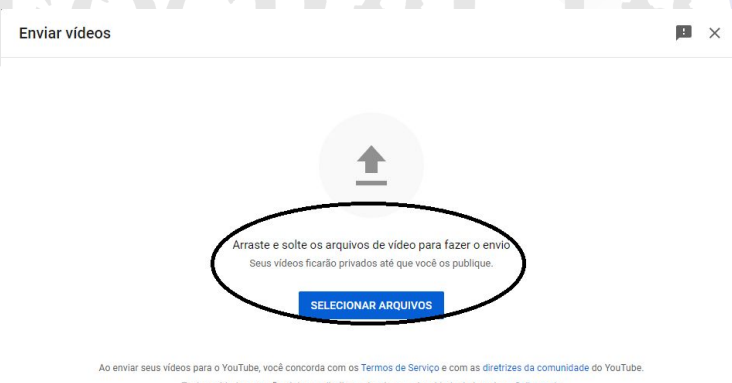
3. Ferramentas utilizadas

Como postar uma produção audiovisual na plataforma?

Passo 1: Clique na câmera ao lado da barra de busca na plataforma, e em seguida em **Enviar Vídeo**, como mostra a **Figura 59**.



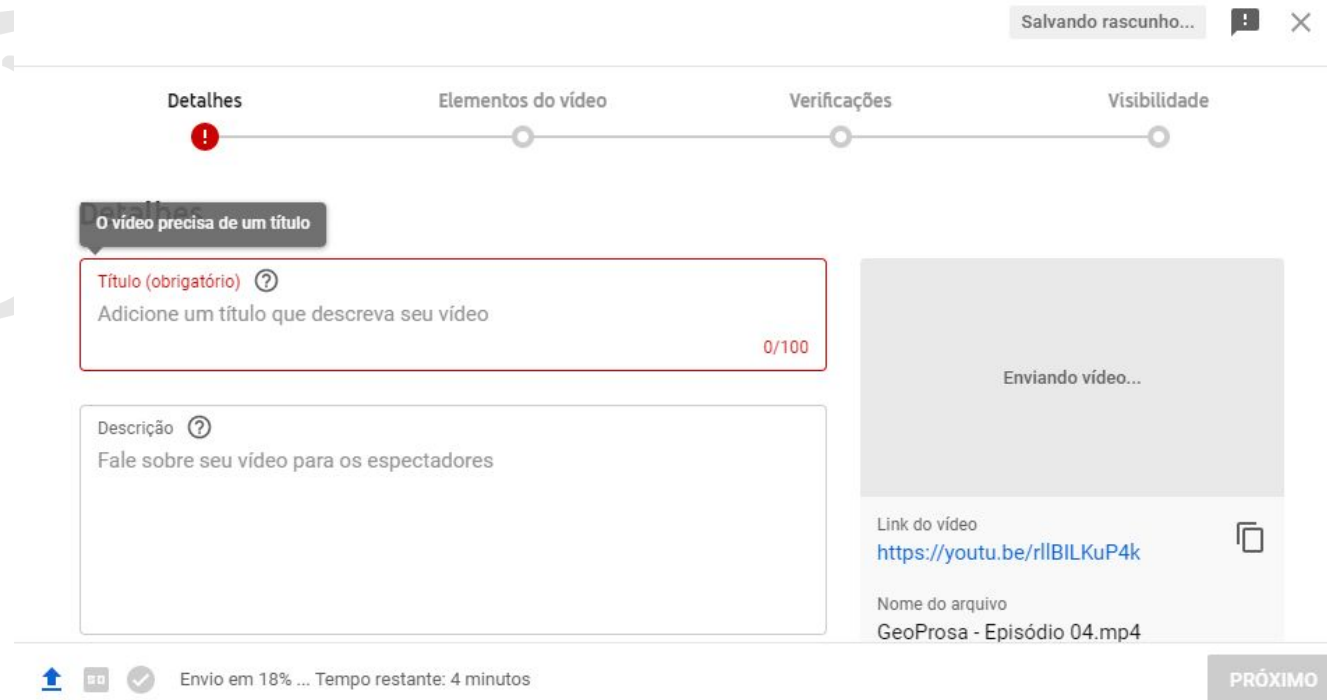
Passo 2: Clique em **Selecionar Arquivo** e você será encaminhado para seus documentos no computador, você poderá selecionar o vídeo que deseja postar na plataforma, ou arrastá-lo até a seta, como mostra a **Figura 60**.



3. Ferramentas utilizadas

Passo 3: Em seguida você será encaminhado para as configurações de edição como título, miniatura, entre outros, enquanto o vídeo está "subindo" para a plataforma. Quando o vídeo finalizar e o usuário concluir as configurações gerais, ele poderá ser publicado.

Figura 61: Print de tela.



Fonte: Captura de tela,2022.

4. Metodologias

4.1 Metodologias ativas

As metodologias ativas são processos de aprendizagem em que os alunos participam ativamente da construção do conhecimento. Representam uma nova maneira e perspectiva de se pensar o ensino tradicional, além de ser um dos princípios da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), que tem o intuito de guiar o currículo de toda a educação básica brasileira.

Diante do contexto atual, em que a educação teve que se adaptar em todo o mundo devido a pandemia do Coronavírus, essas metodologias são de fundamental importância para fortalecer o ensino e por auxiliar diretamente o aprendizado, além de ajudar os professores e as escolas no engajamento e desenvolvimento dos alunos; favorecendo um bom ambiente escolar.

4. Metodologias

Entre as inúmeras metodologias ativas existentes, serão exemplificados alguns casos a seguir:

4.1.1 Projetos

A aprendizagem baseada em projetos é uma metodologia ativa de ensino que propõe a atividade prática como ferramenta. Ao invés de explicar todos os detalhes de uma atividade, o aluno é convidado a participar de ações reais para o desenvolvimento da competência a ser trabalhada.

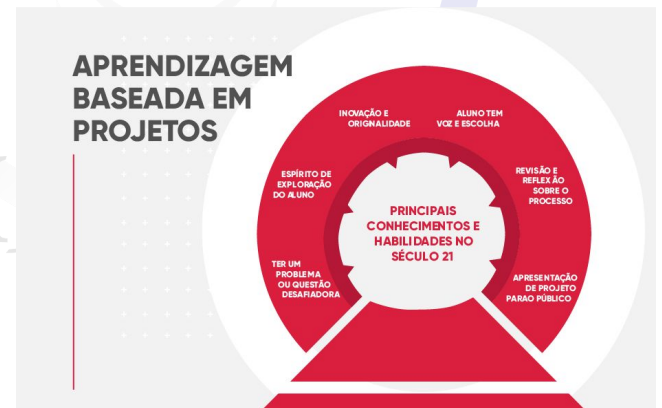
Nesta metodologia é utilizado o método sistemático de ensino-aprendizagem que envolve os alunos na aquisição de conhecimentos e habilidades por meio de um processo de investigação, estruturando questões complexas e autênticas, além de produtos e tarefas cuidadosamente planejadas.

4. Metodologias

FUNCIONAMENTO:

- 1- É sugerido um problema;
- 2- Os alunos investigam suas possíveis causas e elaboram hipóteses;
- 3- Após conhecer melhor o desafio e suas origens, definem táticas para a resolução do desafio;
- 4- Estabelecem um plano;
- 5- Apresentam o plano e executam, podendo demonstrar os resultados posteriormente;
- 6- A avaliação submetida ao orientador (a);

Figura 62: Foto ilustrativa.



Fonte: Captura de tela, 2022.

4. Metodologias

HABILIDADES QUE PODEM SER ADQUIRIDAS:

- ❖ Comunicação;
- ❖ Raciocínio Lógico;
- ❖ Trabalho em equipe;
- ❖ Criatividade;
- ❖ Pensamento reflexivo;
- ❖ Capacidade de utilizar diferentes recursos tecnológicos;
- ❖ Mensuração e controle do tempo;
- ❖ Tolerância a frustrações;
- ❖ Resiliência;
- ❖ Persistência;



4. Metodologias

4.1.2 Provocações

Como já relatado anteriormente, as metodologias ativas tem em seu principal objetivo, colocar os alunos como agente principal de seu aprendizado, fornecendo os estímulos a crítica e a reflexão, propondo um aprendizado com maior participação. A aprendizagem por provocações atua diretamente nessa afirmação, visto que o seu intuito é exatamente o de provocar o engajamento do aluno por meio de situações em que ele é instigado, assim como, por meio de temas interligados como a própria educação, conforme a **Figura 63** a seguir.



Fonte: Google imagens.

4. Metodologias

4.1.3 Estudos de caso

Essa metodologia ativa está diretamente ligada a uma situação real abordada pelo professor, a qual, os alunos terão que resolver. O estudo de caso ajuda os estudantes a aprenderem a solucionar cenários complexos e a ganharem conhecimento em questões de ordem prática, contribuindo para um processo de ensino-aprendizado com maior interação e participação; além de ser uma atividade estimulante.

Igualmente, essa metodologia pode se tornar uma atividade marcante, ao introduzir outras ferramentas para a sua execução, permitindo diversas maneiras de ser realizada e adaptada, obtendo maior veracidade e teor prático diário aos envolvidos.

4. Metodologias

FUNCIONAMENTO:

- 1- Os alunos recebem um problema ou uma pergunta-chave;
- 2- Os alunos devem investigar quais são as possíveis causas desse problema para (elaboração de hipóteses);
- 3- Já cientes da questão e das suas origens, os alunos precisam definir as táticas para a resolução do erro;
- 4- Por fim, com o plano estabelecido, eles passam a execução do plano.

Gerando interação com a realidade, os alunos passam a estabelecer o que há de errado de forma objetiva e a sugerir soluções.

EXEMPLOS:

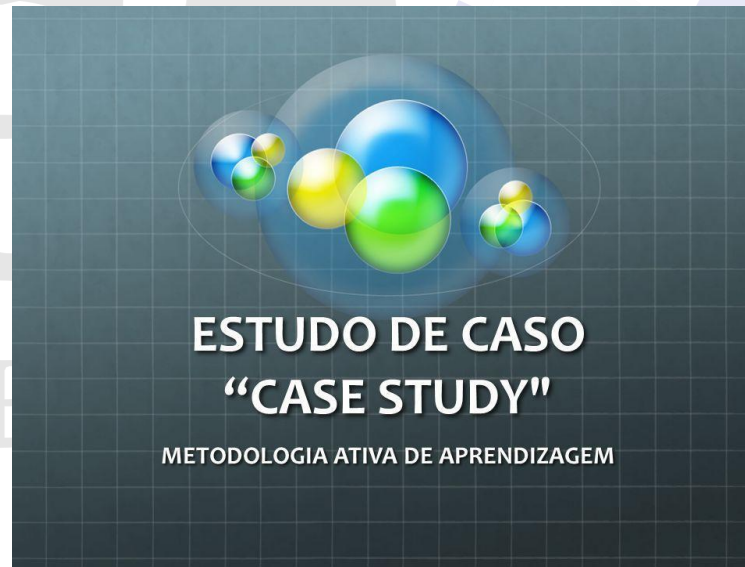
- ❖ Ciências Humanas;
- ❖ Ciências Naturais;
- ❖ Direito,
- ❖ Saúde;

4. Metodologias

EXEMPLOS:

- ❖ Perícia Criminal;
- ❖ Utilização de filmes e séries;
- ❖ Como surgiu a Geografia no mundo?

Figura 64: Imagem ilustrativa.



Fonte: *Google.*

4. Metodologias

4.2 Propostas de atividades

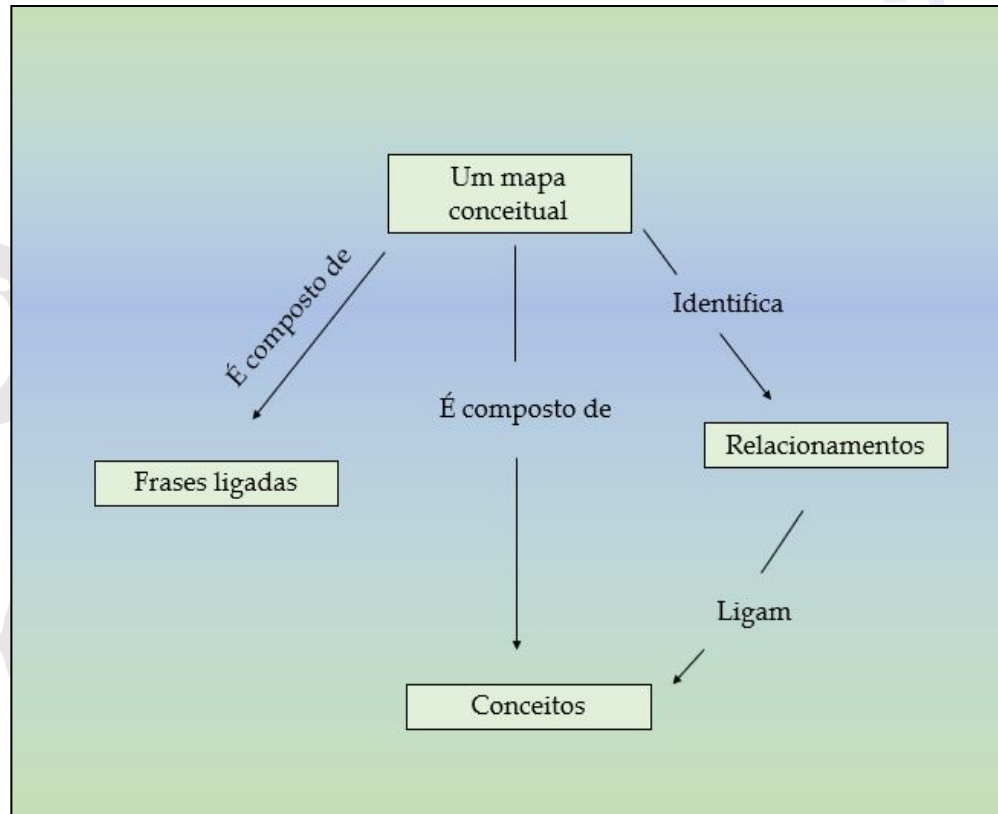
4.2.1 Mapa conceitual

Os mapas conceituais, também chamados de diagramas conceituais, têm características específicas que os diferenciam de outras ferramentas visuais, embora outros tipos de diagramas possam parecer semelhantes.

É uma proposta que visa facilitar a aprendizagem, ou seja, é ideal para estudantes e educadores. Essa ideia parte da premissa de que o nosso cérebro processa imagens durante a leitura integral de um texto. Nesse sentido, o mapeamento de conceitos pode ajudar na visualização imediata das relações entre eles, pois segundo o *site lucidchart*: “pensar e representar visualmente as relações entre as ideias cria conexões mentais que permitem uma melhor retenção do conhecimento”. A síntese e a facilidade visual derivados desse diagrama de conceitos ou mapa conceitual, surgem como uma ferramenta auxiliadora no âmbito educacional. Assim, seguiremos com mais exemplos a respeito do tema.

4. Metodologias

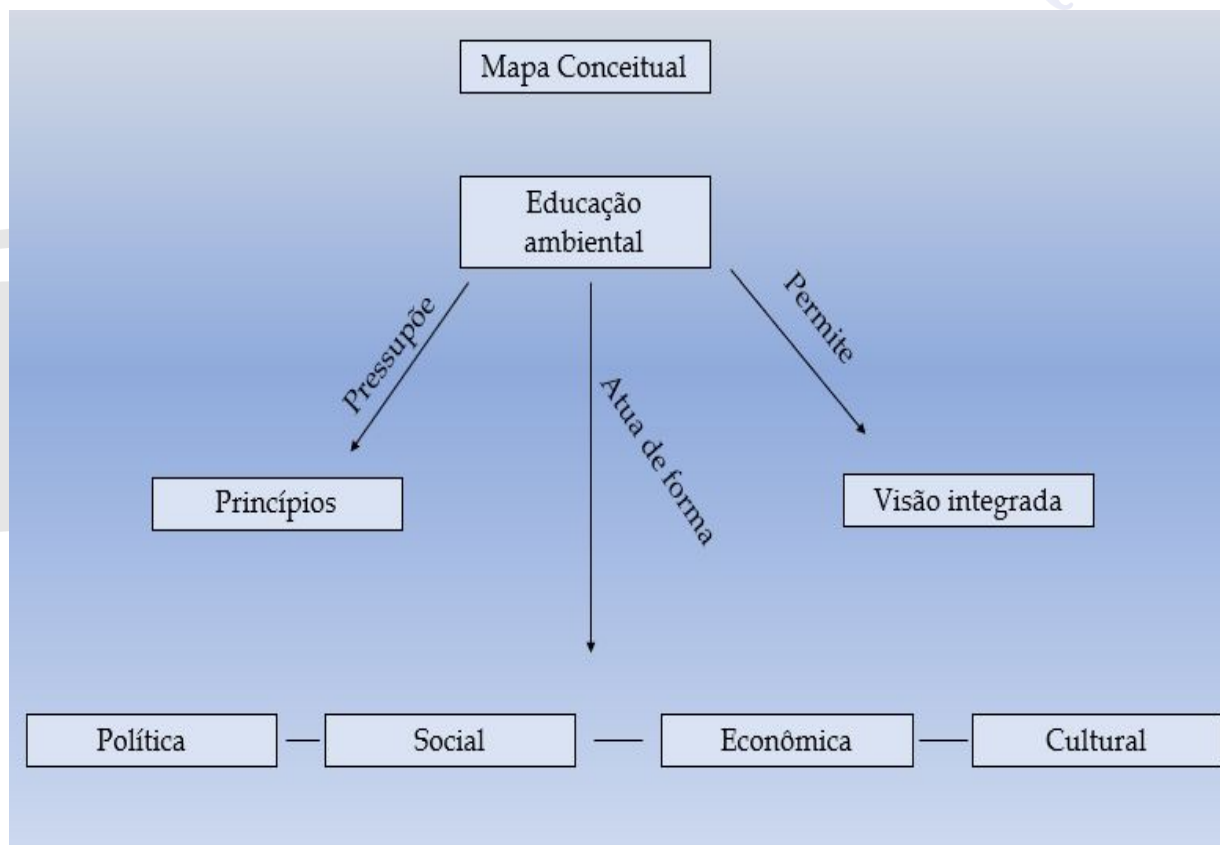
Figura 65: Exemplo de construção de um Mapa Mental



Os autores, adaptado de Significados (2021)

4. Metodologias

Figura 66: Exemplo da organização dos conceitos



Fonte: Os autores, adaptado de GEEC- Grupo de Estudos em Educação Científica (2017).

4. Metodologias

4.2.2 Folder

O *folder* é um impresso de pequeno porte, constituído por uma só folha de papel com uma ou mais dobras, e que apresenta conteúdo informativo ou publicitário.

É frequentemente confundido com o panfleto. Embora semelhante, é um impresso que possui no mínimo uma dobra, utiliza imagens, dá destaque às ideias mais importantes com quadros ou palavras em fontes maiores (maiúsculas, coloridas ou de diferentes formatos). Tem como propósito comunicar rapidamente ideias sem cansar o leitor (RODRIGUES, 2014).

Os principais aspectos de um *folder* são: existência de título, *slogan* e/ou texto introdutório; presença de textos curtos, com informações organizadas em tópicos, com o objetivo de instruir as pessoas sobre o modo de agir em relação a determinada questão;

4. Metodologias

utilização de ilustrações para que as pessoas tenham informações, de forma mais rápida, sobre o assunto tratado; presença de créditos ou nome dos responsáveis pela elaboração e a divulgação (RODRIGUES, 2014). Conforme Couto e Bernardon (2014, p.10) o *folder* presta-se ao serviço de diversas atividades sociocomunicativas, além do estabelecimento de habilidades de leitura e senso crítico no leitor”.

Os elementos verbais e não verbais, dispostos em um *folder*, promovem uma leitura objetiva e de fácil compreensão, assim, sua construção é simples como pode ser observado na sequência.

4. Metodologias

Figura 67: Exemplo

Para se conseguir uma boa exposição desses resultados, a primeira coisa a fazer é realizar um plano daquilo que se quer dizer, de modo a que o texto que se venha a escrever siga uma estrutura lógica. Uma forma possível de organizar este plano é organizar toda a informação dispersa, recolhida no momento da pesquisa, por assuntos e, depois, para cada assunto, enumerar todos os tópicos que, a propósito desse assunto, se pretendem abordar.

Continuando com o nosso exemplo, imagine que se está a fazer um trabalho sobre o uso dos meios anticoncecionais e que, a propósito deste assunto, existem vários tópicos a referir. Neste caso, deveríamos enunciar os diferentes tópicos, por exemplo:

- os diferentes tipos de meios anticoncecionais;
- as vantagens e desvantagens dos meios anticoncecionais;
- a eficácia dos meios anticoncecionais...

Uma vez arrumados os diferentes tópicos, deveríamos, para cada um deles, recolher toda a informação de uma forma organizada e rigorosa e redigir o texto de acordo com o plano previamente elaborado.

- Depois de redigido o texto, devemos relê-lo cuidadosamente, alterar o que está confuso e corrigir o que está errado: erros ortográficos, de sintaxe e de pontuação.

5. A Conclusão

A conclusão termina o trabalho. Nela devem expor-se, de forma sintética, mas rigorosa, os resultados fundamentais obtidos com a pesquisa. Esses resultados serão as ideias fundamentais a que se chegou depois de cumpridas todas as fases da pesquisa.

6. A Bibliografia

A bibliografia é a lista de todos os documentos consultados para realizar o trabalho:

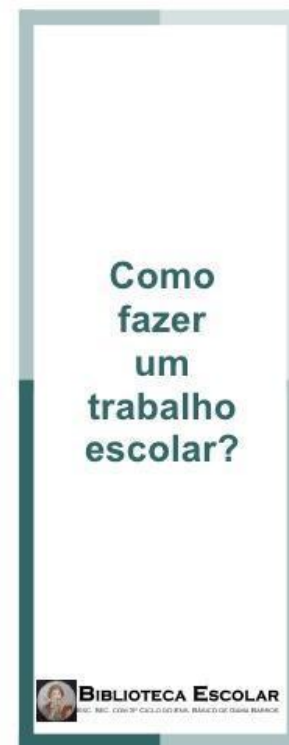
- dicionários;
- enciclopédias;
- livros;
- artigos de revistas;
- sites.

Há vários métodos de fazer uma bibliografia. Podemos usar qualquer um deles, mas, num mesmo trabalho, deveremos usar sempre o mesmo método.

Nota: Consulte o folheto *Como fazer uma bibliografia* disponível na Biblioteca Escolar/CRE.

Rua da Esperança, 2735-473 Arnalva-Casim

tel.: 219 129 170
Blog: kastra.porquatin.blogspot.com
<http://www.esgama.harae.pt>



Fonte: *Slideshare* 2012 (<https://pt.slideshare.net/filo-lima/folheto-como-fazer-um-trabalho-escolar>).

UF RN

4. Metodologias

4.2.3 Vídeo educativo

A aprendizagem engloba várias questões e condições: interesse, motivação, habilidades e a interação com diferentes contextos, assim, o desafio dos educadores é despertar motivos para a aprendizagem, tornar as aulas interessantes e trabalhar a partir dos recursos tecnológicos, os conteúdos relevantes para que possam ser compartilhados em experiências extracurriculares (MOREIRA, 2006, apud Pazzini e Araújo).

Santoro (1989) afirma que “o vídeo é um meio de comunicação com modo de produção e exibição próprias, com conteúdo e público específicos” (SANTORO, 1989 , P. 18). Segundo Silva (2009) “o vídeo é um recurso que pode ser manuseado com facilidade para se atingir objetivos específicos, já que proporciona a visualização e a audição, toca os sentidos, envolve os alunos” (SILVA, 2009 , P. 9).

4. Metodologias

Segundo (Pazzini e Araújo) o vídeo é um recurso tecnológico que permite experimentar sensações do mundo e de nós mesmos, por isso sua necessidade de utilização em espaços educacionais, para diversificar as atividades, exigindo dos educadores um preparo inicial, como visualizar a qualidade do material, sua duração, som, imagem, cor e aspectos pedagógicos (cenas, linguagem, assunto etc.).

O vídeo educativo se tornou uma metodologia de destaque no que diz respeito ao recurso audiovisual utilizado no ensino, como demonstra a **Figura 68**.



4. Metodologias

4.2.4 Jornal

O jornal é uma ferramenta pedagógica para o trabalho inter e transdisciplinar, por ser um produto em que se apresenta o debate de temas relacionados às experiências dos alunos e aos conteúdos curriculares que podem ser explorados, enriquecendo a participação dos alunos e contribuindo para uma escola conectada ao ambiente.

Segundo Silva e Ribeiro (2017), a utilização do jornal como ferramenta didática não apenas destinada à formalidade do processo, mas na formação do sujeito enquanto cidadão, é potente no revelar das relações sociais em que este vive. A proposta do jornal *web* e a utilização de recursos tecnológicos do tempo presente, caracterizam o mesmo objetivo educacional do jornal impresso, sendo o diferencial de ambos os recursos utilizados.

UFRN

4. Metodologias

Dessa forma, as informações jornalísticas em sala de aula podem contemplar o desenvolvimento acadêmico pela informação, e têm como foco originar uma leitura crítica, assim como, esclarecer ao educando a realidade dos problemas sociais e, ao mesmo tempo, propiciar o desenvolvimento do raciocínio, o aumento da capacidade de questionamentos e abrangência do conteúdo escolar e cultural (ANHUSSI, 2009).

Figura 69: Jornal escrito pelos bolsistas do PETGeo/UFRN.

INFORMAÇÃO SEMESTRAL ANO XV DEZEMBRO DE 2016 03/2016 04/2016 05/2016 06/2016 07/2016 08/2016 09/2016 10/2016 11/2016 12/2016

www.petgeografiaufrn.blogspot.com.br

GEOPET NOTÍCIAS

Canal de notícias do PET Geografia da UFRN

GEOGRAFIA POTIGUAR pag. 15

Aspectos gerais envolvendo o Plano Diretor de Natal

O Plano Diretor é uma lei municipal que orienta o desenvolvimento urbano das cidades, sendo definido e amparado por um conjunto de normas elaboradas pelo poder público e a sociedade, com o objetivo de acompanhar a evolução das funções sociais, econômicas e ambientais, assim como promover o ordenamento territorial dos municípios, a fim de proporcionar uma melhor qualidade de vida aos seus habitantes.

FAZENDO E PENSANDO GEOGRAFIA pag. 14



José de Castro nasceu no dia 5 de setembro de 1908 em Recife (PE). Vindo de uma família de classe média, porém de origem serrana, ele estudou em renomados colégios da capital pernambucana como, por exemplo, o Instituto Carneiro Leão. Médico de formação pela Faculdade de Medicina do Rio de Janeiro, José concluiu sua graduação por volta de 1929 e depois retornou ao Recife para exercer sua profissão.

GEOGRAFIA E ESPORTE pag. 11

Resistência/Identidade Regional do Clube Athletic Bilbao do País Basco

Dando início a uma nova coluna dentro do Geopet Notícias, denominada de "Geografia e Esportes", buscaremos aqui relacionar algum conceito geográfico a qualquer temática que envolva o mundo dos esportes de maneira geral ou até mesmo aborde algum esporte específico.

GEOGRAFIA E MOVIMENTO pag. 03

A geografia da desigualdade digital em meio a pandemia do Corona Vírus (Sars-CoV2)

O corona virus atingiu as mais diversas economias em virtude da paralisação das atividades econômicas, provocadas pelo isolamento social. Com isso, muitas rotinas foram modificadas para se adaptar ao desenvolvimento das atividades de ensino remoto ou "home office", porém até que ponto a população brasileira consegue acompanhar essa dinâmica?

4. Metodologias

4.2.5 Jogos

Para iniciar esta reflexão, consideramos que para, os autores pesquisados, o jogo é uma temática complexa. Todo ser que joga está procurando satisfazer uma necessidade não-material de sua existência. Todo ser que joga está buscando prazer, está buscando algo relacionado a ludicidade. Por isso é que o jogo não tem definição. Se para definir "o ser" já é necessário um empenho significativo, definir "a busca de prazer não-material do ser" torna-se uma tarefa impossível.

Qualquer jogo possui uma dimensão educativa, visto que todo jogo objetiva alguma coisa. Mas a diferença entre um jogo comum e um jogo didático é que este é formulado com um propósito educativo.

4. Metodologias

Ou seja, os jogos acionam modelos simplificados moldados pela perspectiva de seus idealizadores. Apesar de existirem jogos criados com a finalidade de serem material didático, todo jogo significa alguma coisa. Assim, todo jogo é passível de ser aproveitado em uma situação de ensino. Quando pensamos no jogo como recurso didático, é possível utilizá-lo em diferentes etapas e de diferentes modos; principalmente associado a outras modalidades didáticas que promovem a articulação de ideias. Esse recurso tira um pouco do caráter extremamente formal do ensino, tornando a prática educativa mais dinâmica e atrativa” (NUNES, 2016).

Exemplos:

- Jogos de criação e construção;
- Jogos com livros;
- Jogos de tabuleiro;
- Jogos de expressão corporal;
- Jogos com quebra cabeças;
- Jogos científicos;
- Jogos digitais;

5. Estratégias

5.1 Docentes

A inclusão de inovações na metodologia de ensino para os alunos, a partir de recursos tecnológicos no ambiente de ensino, apresenta uma relação benéfica na atualidade e, devido à importância da criação de conteúdos audiovisuais, torna-se urgente agregar a utilização destes aos sistemas metodológicos, para que ocorra a expansão da relação ensino-aprendizagem.

Desse modo, surgem como metodologias ativas a gravação de videoaulas, *podcasts*, além da divisão da tela. Todas essas são ferramentas que podem ser utilizadas de maneira extremamente simples por meio de telefones celulares, computadores, *tablets*, *notebooks*, entre outros. Além disso, promovem facilidades que unem o professor e os alunos de forma interativa, assíncrona, com evidências de possibilitar o bom desempenho das aulas.

Para que isso ocorra, o primeiro passo é o planejamento da aula. Nesse momento, serão planejados temas e assuntos relevantes, que você pretende ensinar aos alunos. O importante é discorrer sobre tudo o que será trabalhado.

5. Estratégias

O segundo passo é a narração, que necessitará de um microfone ou fone de ouvido, além de uma câmera simples para realizar suas transmissões. Isso pode ser trabalhado através da ferramenta do gravador de voz e vídeo, instalada no próprio computador ou *notebook*. Para facilitar a ação dos docentes, a ferramenta aqui utilizada foi o próprio *Google Meet*, visto anteriormente e de grande uso no presente momento.

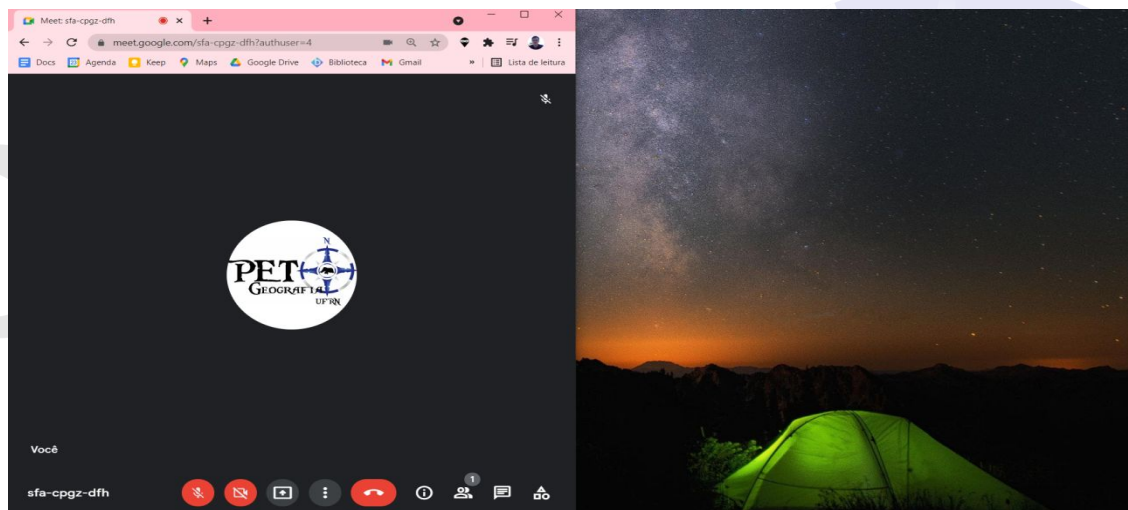
A partir de agora, siga as etapas para obter a gravação de voz e imagem a partir de um *E-mail* Institucional.

- Divisão de telas;

Uma primeira função que pode ser muito importante para o professor é a divisão de telas para visualizar os alunos durante a apresentação da aula, recurso que prioriza a produtividade e é uma boa solução para a otimização das funções. No caso específico, trataremos da plataforma *Google Meet*.

5. Estratégias

Etapa 1: Selecione a janela com a qual deseja trabalhar e tornar-se parte da divisão. Em seguida, segure a tecla **Windows (logomarca) + a seta Esquerda (home) ou Direita (end)** para posicionar a guia no meio da tela, como demonstra a **Figura 70**.



Etapa 2: Após o procedimento, selecione outra opção para dividir a tela, conforme o passo anterior e posicionando ao lado oposto. **Como indicado na figura 71.**

5. Estratégias

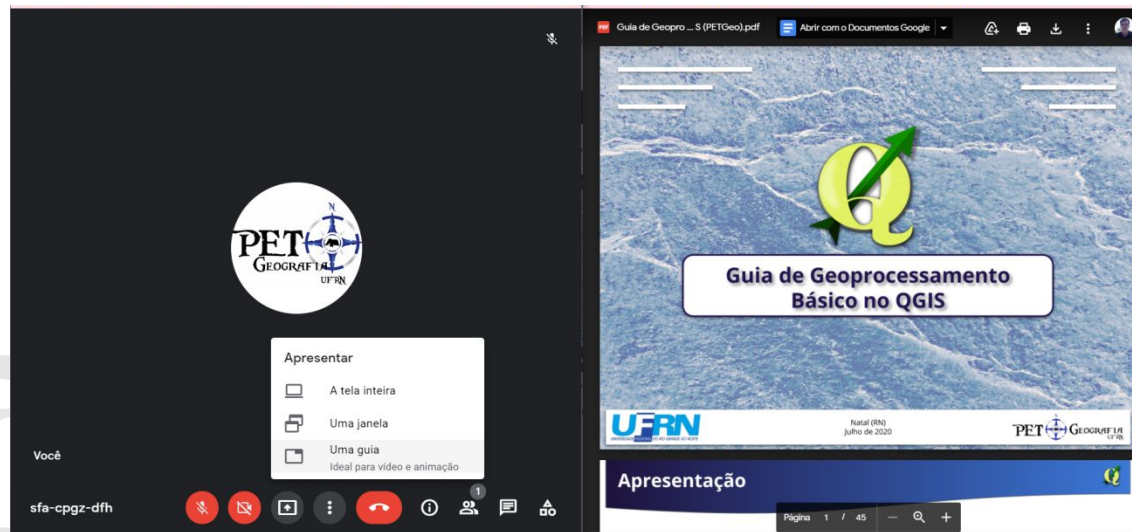


Etapa 3: Para contribuir com um melhor gerenciamento de suas aulas, clique no botão **mais opções (:)** e em seguida apresente apenas uma guia da tela. Assim, à medida que os alunos assistem à exposição dos slides, é possível que você, enquanto professor, acompanhe ambos os lados.

UFRN

5. Estratégias

Figura 72: Demonstração



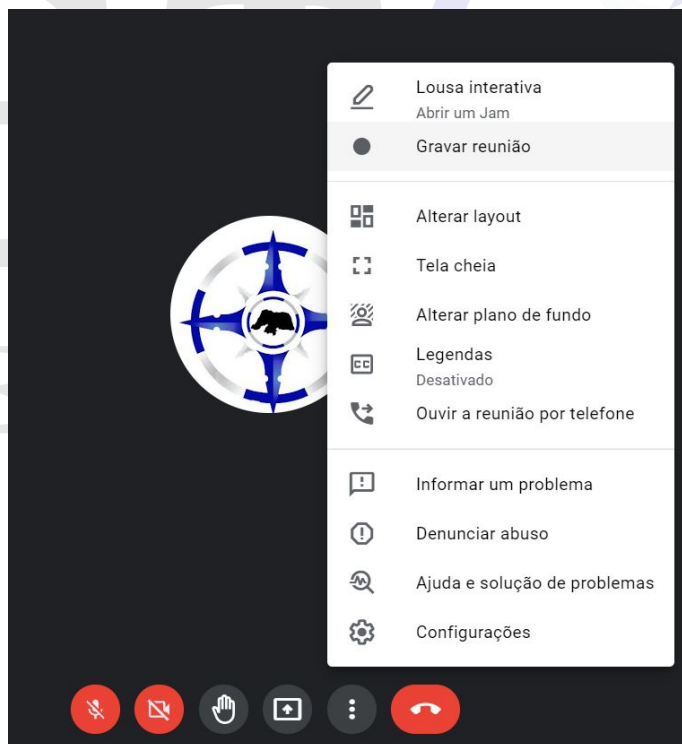
- Videoaulas;

A outra função é a criação de videoaulas, um excelente recurso didático com a finalidade de reter elementos sonoros e visuais em sua totalidade. Para a construção de uma videoaula que estimule o aproveitamento dos recursos tecnológicos no programa pedagógico do professor, confira o passo a passo a seguir.

5. Estratégias

Etapa 1: Ao iniciar uma reunião instantânea ou agendada, é possível encontrar todas as informações com as quais está acostumado - apresentações de tela, *chat*, controle de atividades, membros e a lousa interativa.

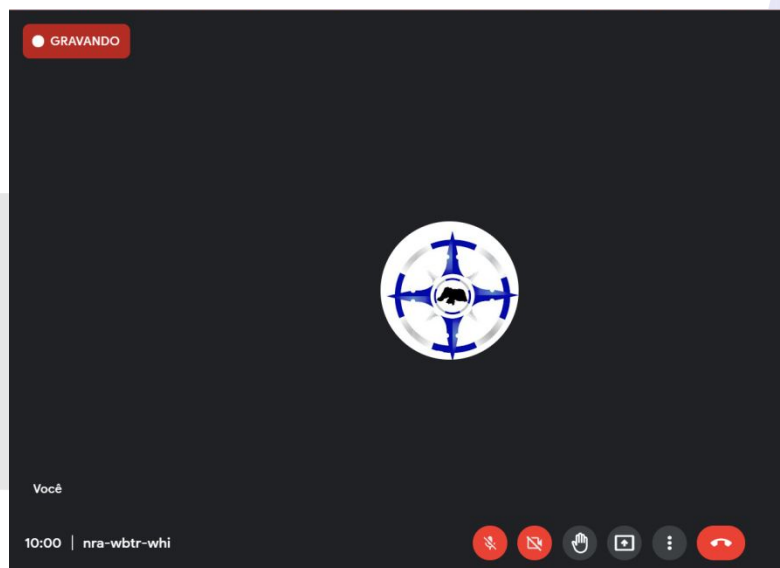
Etapa 2: Ao abrir o **botão mais opções (:)**, clicar em **Gravar reunião**. Como mostra a **Figura 73**.



5. Estratégias

Etapa 3: Para conferir a eficácia da gravação, siga o ícone vermelho (**GRAVAÇÃO**) no canto superior da tela. Neste momento, você pode ministrar sua aula pelo tempo que lhe for necessário.

Figura 74

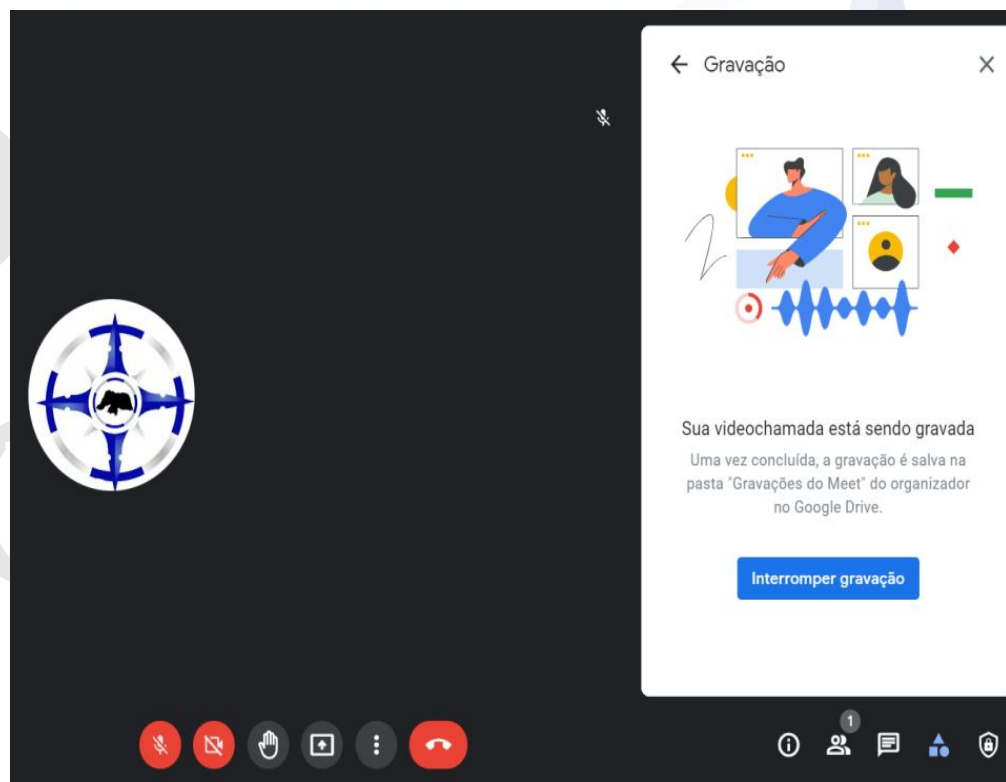


Fonte: Captura de tela, 2022.

5. Estratégias

Etapa 4: Ao encerrar a aula, é preciso abrir novamente o botão **mais opções (:)** e clicar em **Interromper gravação**.

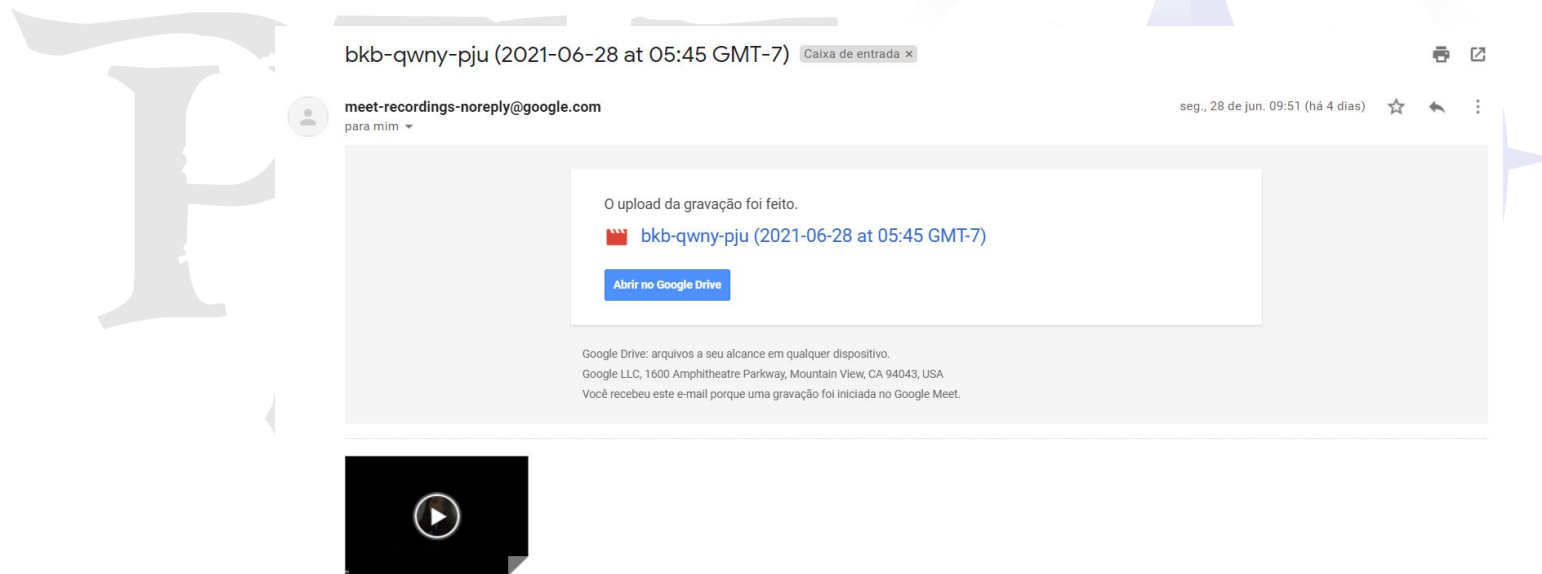
Figura 75



Fonte: Captura de tela, 2022.

5. Estratégias

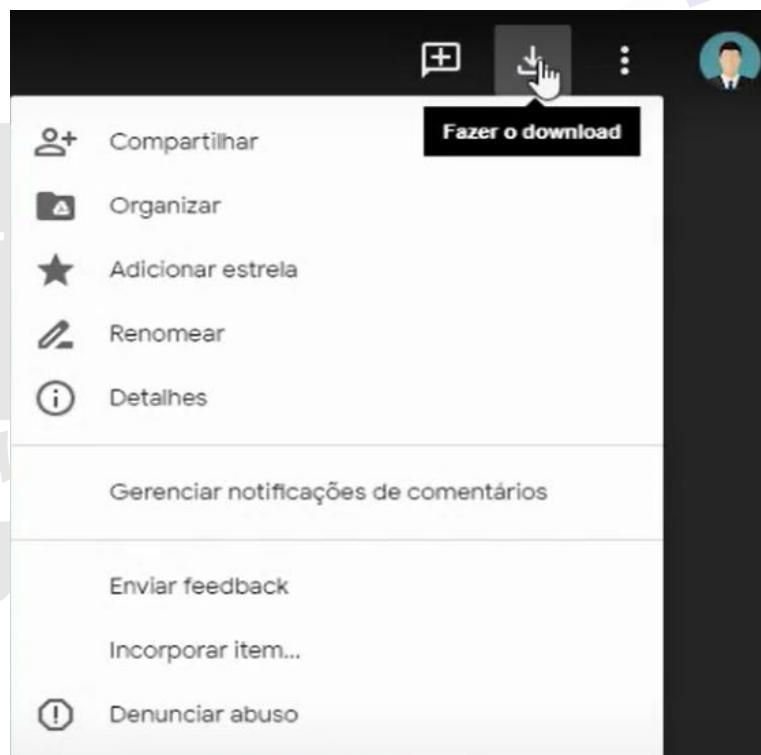
Etapa 5: As gravações são salvas na plataforma *Google Drive*, na pasta chamada *Meet Recordings*. Você receberá um *e-mail* dentro de alguns minutos ou horas no mesmo dia, dependendo do tamanho do vídeo. Como mostra a **Figura 76**.



5. Estratégias

Etapa 6: Com a gravação concluída e o vídeo disponível, você pode fazer o *download* do arquivo em seu computador.

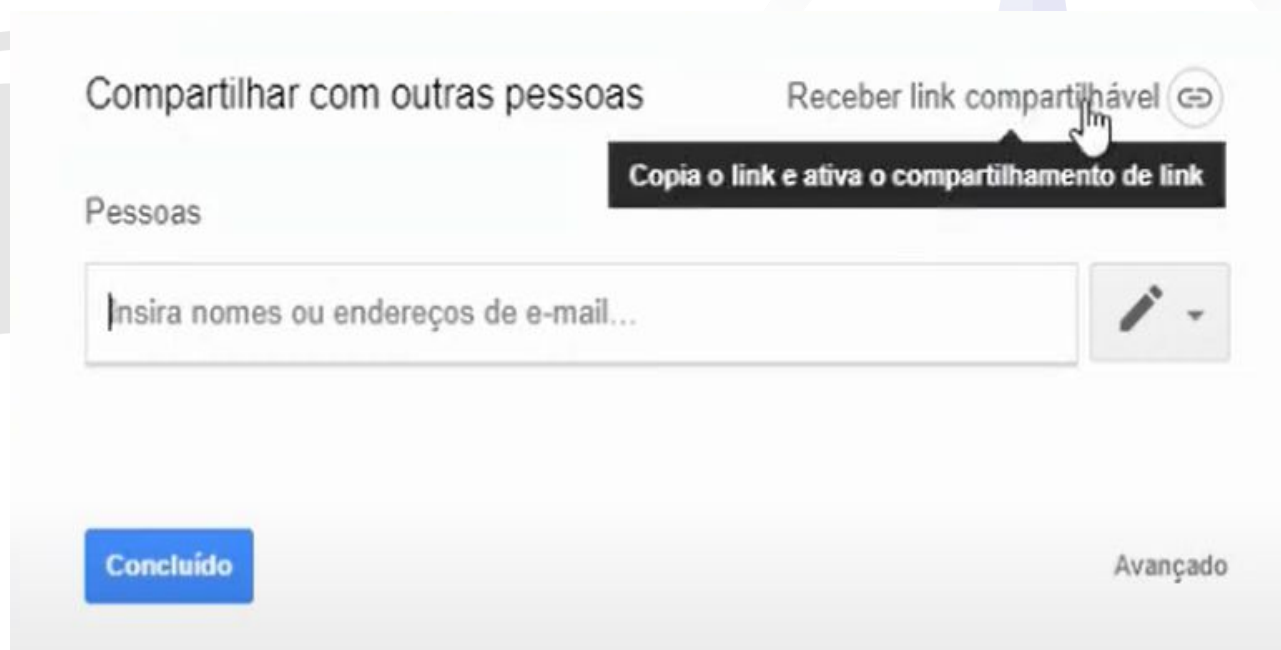
Figura 77



5. Estratégias

Etapa 7: A partir daí, o terceiro passo se dá pela exportação e compartilhamento da aula. Após apertar na aba **Compartilhar**, clique no visor **Receber link compartilhável** e selecione a abertura de qualquer pessoa que possua o endereço do vídeo (**poder ver**). Neste item, o *link* é copiado para a área de transferência.

Figura 78



5. Estratégias

Assim, o *link* é copiado para a área de transferência e os próximos procedimentos podem ser realizados pelo professor. Agora é ir a sua turma, selecionar a disciplina, ir na atividade referente ao vídeo, cadastrar o *link* compartilhado da videoaula ao assunto ministrado e salvar. Depois que o vídeo for processado, os alunos poderão visualizar o arquivo e acompanhar suas aulas a qualquer momento.



5. Estratégias

5.2 Discentes

- *Google workspace* (pago);

Entre as ferramentas disponíveis aos discentes para seu melhor uso no contexto do ensino remoto, temos o *Google Workspace*, que alinha diversas funcionalidades em um único pacote de programas. O *Google Workspace*, anteriormente conhecido como *G Suíte* e *Google Apps*, é um serviço da plataforma *Google* que oferece versões de vários produtos, que podem ser personalizados de forma independente com o nome de domínio do cliente que realizar o seu uso. Esse serviço oferece uma variedade de aplicativos, como por exemplo: *Gmail*, Documentos, Planilhas, Apresentações, Agenda, *Google Meet*, Criador de Sites, *Google Drive*, entre outros.

5. Estratégias

Figura 79: Aplicativos do *Google Workspace*.



Fonte: *Print Screen* dos aplicativos *Google Workspace* (2021).

Com o foco maior voltado ao trabalho remoto de seus clientes, o *Google Workspace* apresenta em seu pacote ferramentas colaborativas que permitem várias pessoas, em tempo real, trabalharem em uma mesma planilha, apresentação ou texto, compartilhando suas ideias pela sala de bate-papo ou utilizando a conferência de vídeo.

5. Estratégias

Figura 80

Funcionalidades que te ajudam a atingir objetivos

Conheça as ferramentas que o Google Workspace oferece



Comunique

Pode ser por e-mail, chat, videoconferência, agenda ou rede social.



Armazene

30 GB de espaço inicial para sua caixa de entrada e para guardar arquivos online.



Colabore

Facilidade para criar e compartilhar documentos e sites de projetos.



Gerencie

Autonomia para ativar usuários, definir opções de segurança e acessar funcionalidades.

Fonte: *Printscreen* do site Google Workspace (2021).

O *Workspace* é gratuito por 14 dias e depois disso passa a custar, no pacote básico, US\$5 por conta de usuário por mês (ou US\$50 por usuário por ano).

5. Estratégias

Figura 81: Planos *Google Workspace*

N

Todo plano inclui o seguinte:

Gmail Drive Meet Calendar Chat Currents Jamboard Docs Sheets Slides Keep Sites Forms

	MAIS USADOS			
	Business Starter R\$24,30 BRL R\$27* mensais por usuário Começar	Business Standard R\$48,60 BRL R\$54* mensais por usuário Começar	Business Plus R\$81 BRL mensais por usuário Começar	
	Enterprise Entre em contato com a equipe de vendas para saber os preços Entre em contato com a equipe de vendas			
	<ul style="list-style-type: none">✓ E-mail comercial personalizado e seguro✓ Videochamadas com 100 participantes✓ 30 GB de armazenamento em nuvem por usuário✓ Controles de segurança e gerenciamento✓ Suporte padrão	<ul style="list-style-type: none">✓ E-mail comercial personalizado e seguro✓ Videochamadas com 150 participantes + gravação✓ 2 TB de armazenamento em nuvem por usuário✓ Controles de segurança e gerenciamento✓ Suporte padrão (upgrade pago para o suporte aprimorado)	<ul style="list-style-type: none">✓ E-mail comercial personalizado e seguro + e-discovery, retenção✓ Videochamadas com 250 participantes + gravação, controle de participação✓ 5 TB de armazenamento em nuvem por usuário✓ Controles aprimorados de segurança e gerenciamento, incluindo o Vault e o gerenciamento corporativo de endpoints✓ Suporte padrão (upgrade pago para o suporte aprimorado)	<ul style="list-style-type: none">✓ E-mail comercial personalizado e seguro + e-discovery, retenção, criptografia S/MIME✓ Videochamadas com 250 participantes + gravação, controle de participação, cancelamento de ruído, transmissão ao vivo no domínio✓ Todo o armazenamento que você precisar✓ Controles avançados de segurança, gerenciamento e compliance, incluindo o Vault, a DLP, regiões de dados e o gerenciamento corporativo de endpoints✓ Suporte aprimorado (upgrade pago para o Suporte Premium)

Fonte: Print Screen *Google Workspace* (2021).

5. Estratégias

As aplicações do pacote passaram por uma mudança de visual, que transformou os ícones para diferenciá-los de usuários comuns. O *Google* também aproveitou a ocasião para anunciar novos recursos para os programas empresariais do pacote.

Figura 82: Novos *layouts* dos aplicativos do *Google Workspace*.

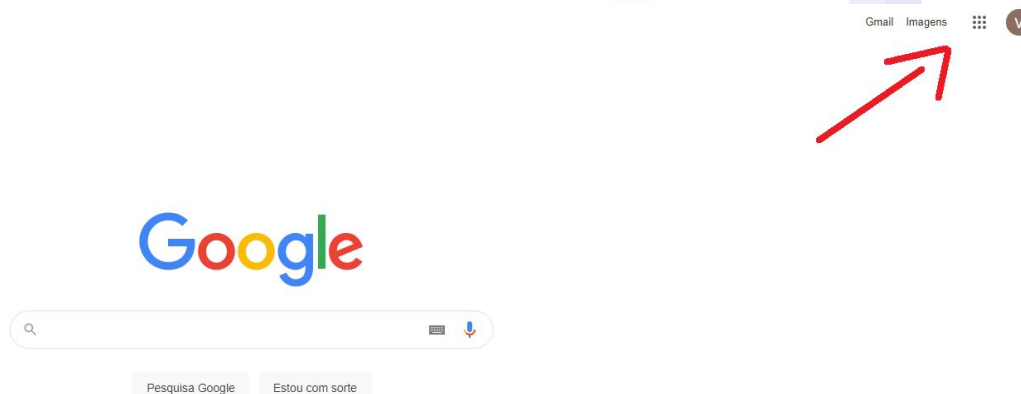


Fonte:TechTudo (2021).

5. Estratégias

Na interface do *Google* em seu computador, você pode acessar as ferramentas do *Google Workspace* como mostra a imagem a seguir. O seu acesso é rápido e de fácil utilização.

Figura 83: Passos para o acesso aos aplicativos do *Google Workspace*.

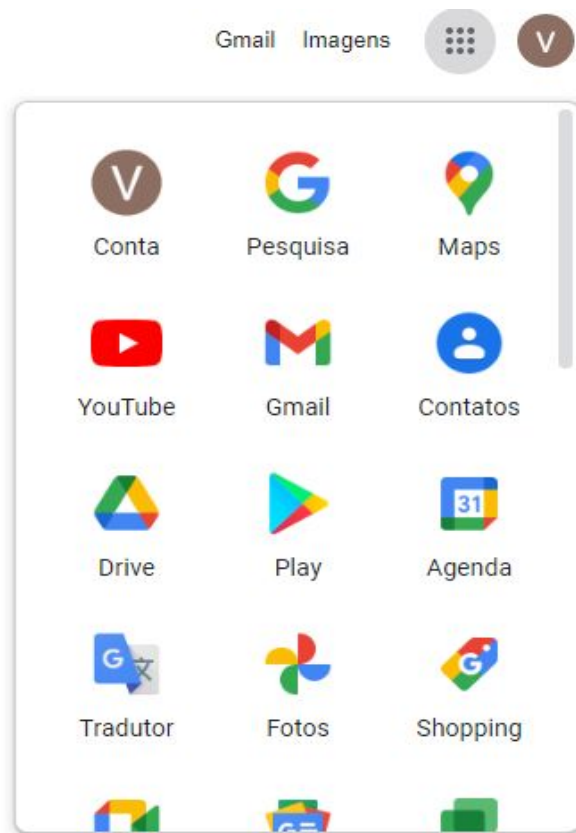


Fonte: *Print Screen interface Google* (2021).

Ao clicar no ícone destacado na imagem acima, aparecerão algumas das ferramentas disponibilizadas pelo *Google Workspace*. A figura a seguir mostra como ficará a página do *Google* após essa ação.

5. Estratégias

Figura 84: Passos para o acesso aos aplicativos do *Google Workspace*.



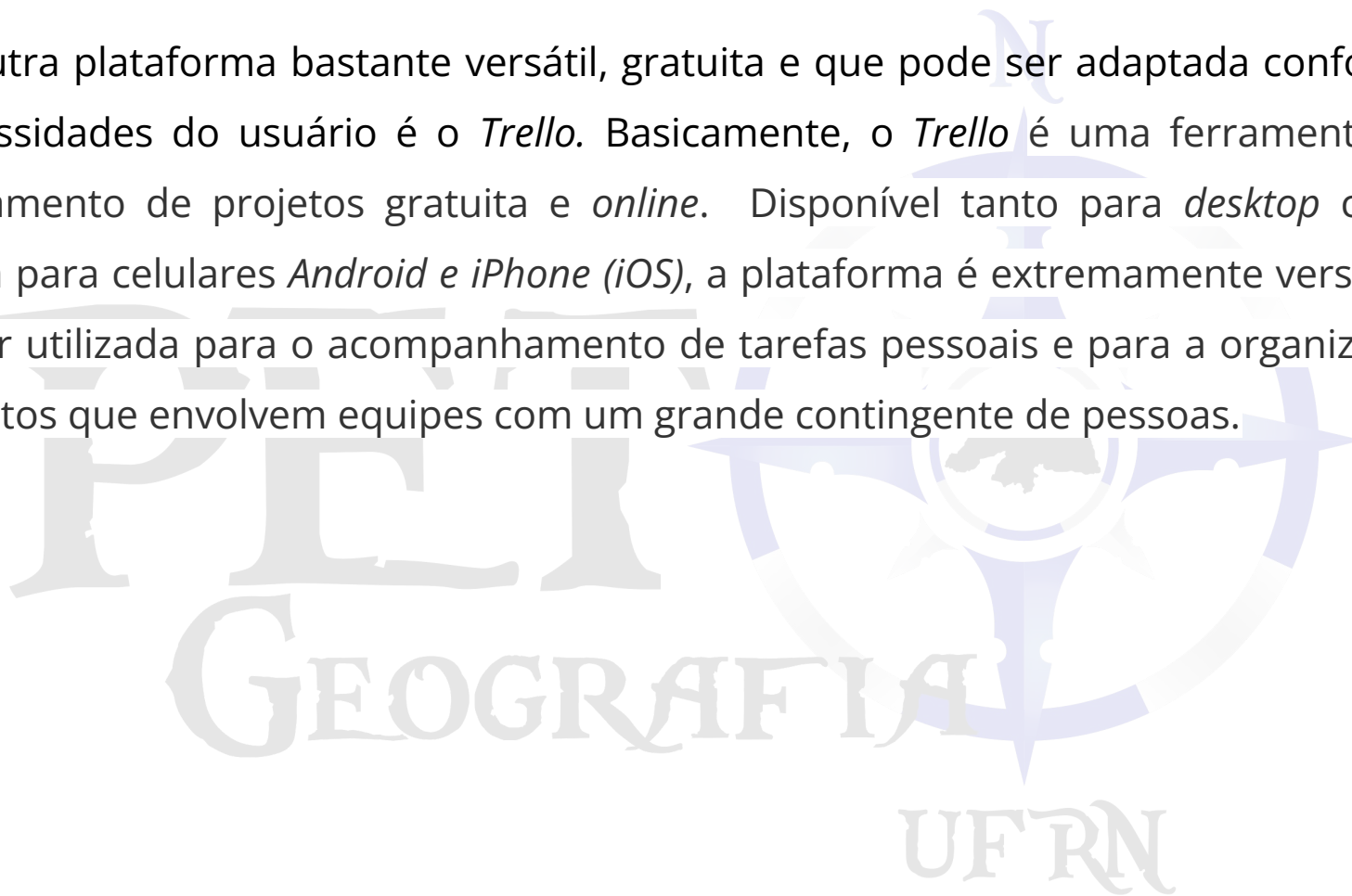
Fonte: *Print Screen interface Google* (2021).

Após isso, basta acessar o serviço da plataforma *Google Workspace* que você estiver interessado (a).

5. Estratégias

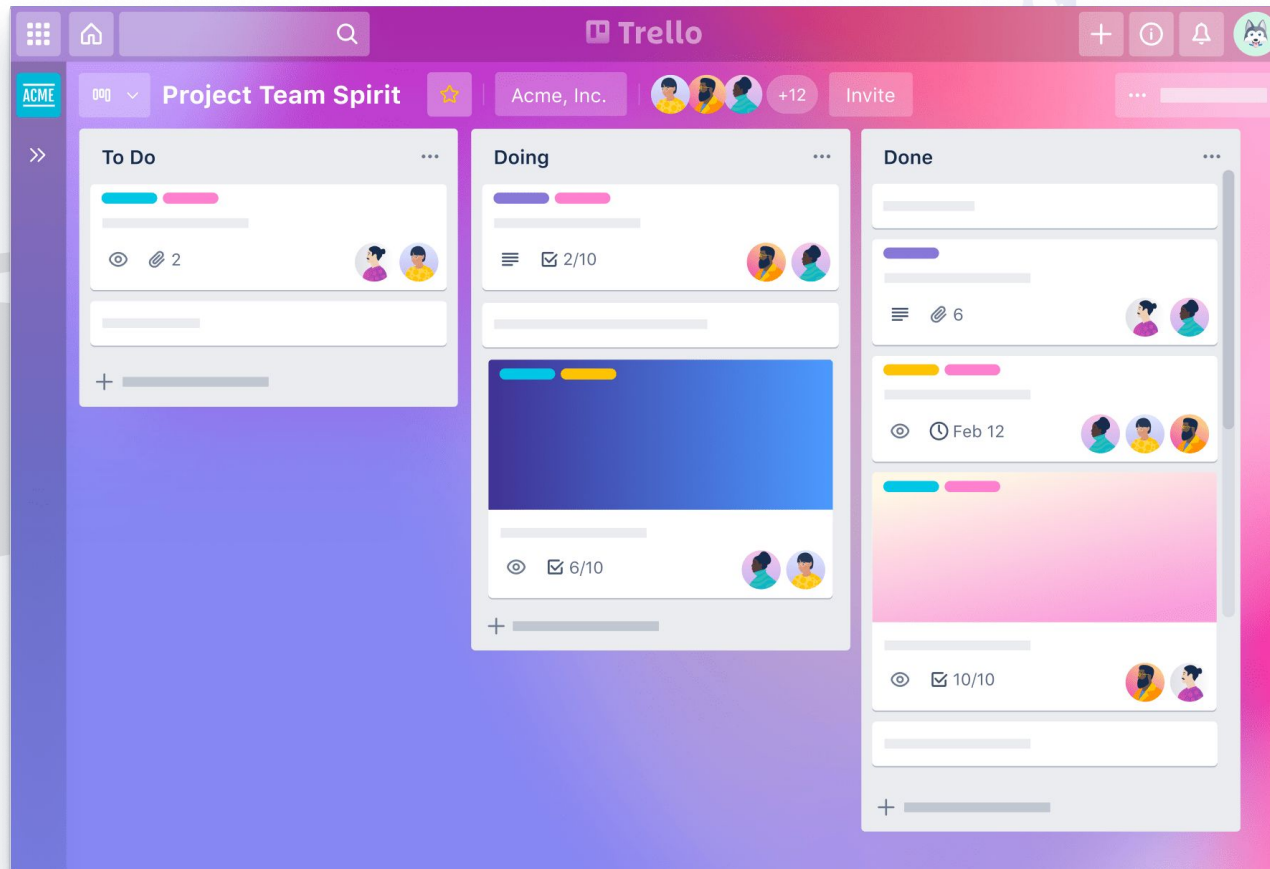
- *Trello*

Outra plataforma bastante versátil, gratuita e que pode ser adaptada conforme as necessidades do usuário é o *Trello*. Basicamente, o *Trello* é uma ferramenta de gerenciamento de projetos gratuita e *online*. Disponível tanto para *desktop* como também para celulares *Android* e *iPhone (iOS)*, a plataforma é extremamente versátil e pode ser utilizada para o acompanhamento de tarefas pessoais e para a organização de projetos que envolvem equipes com um grande contingente de pessoas.



5. Estratégias

Figura 85: Página Inicial Trello.

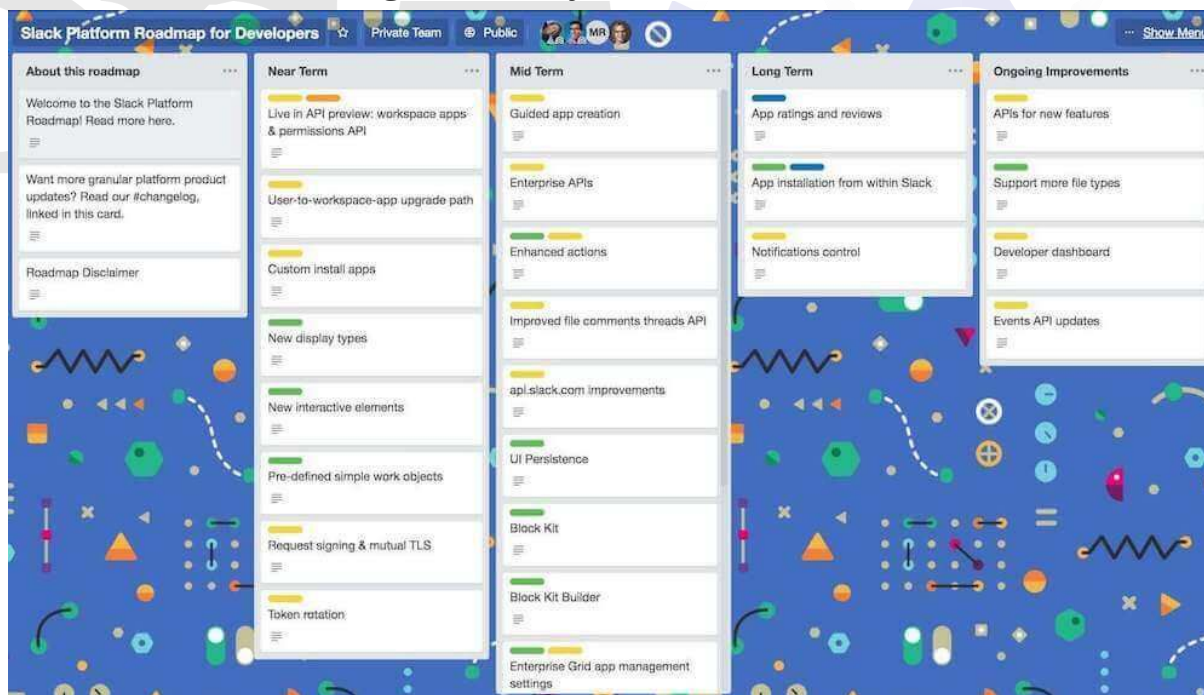


Fonte:Trello.com (2021).

5. Estratégias

Na plataforma, as tarefas são apresentadas em forma de quadros. A partir deles, o *Trello* informa o que está sendo trabalhado, quem está trabalhando em quê, e onde algo está sendo processado. Existem variados *layouts* em que as informações podem ser organizadas no *Trello*, mas normalmente os quadros ficam dispostos como na imagem abaixo:

Figura 86: Layout *Trello*.



Fonte: Digilândia (2021).

5. Estratégias

Um quadro *Trello* é uma lista de listas, repleta de cartões, usada por cada membro de um projeto. Não há limites de pessoas que podem acessar um projeto.

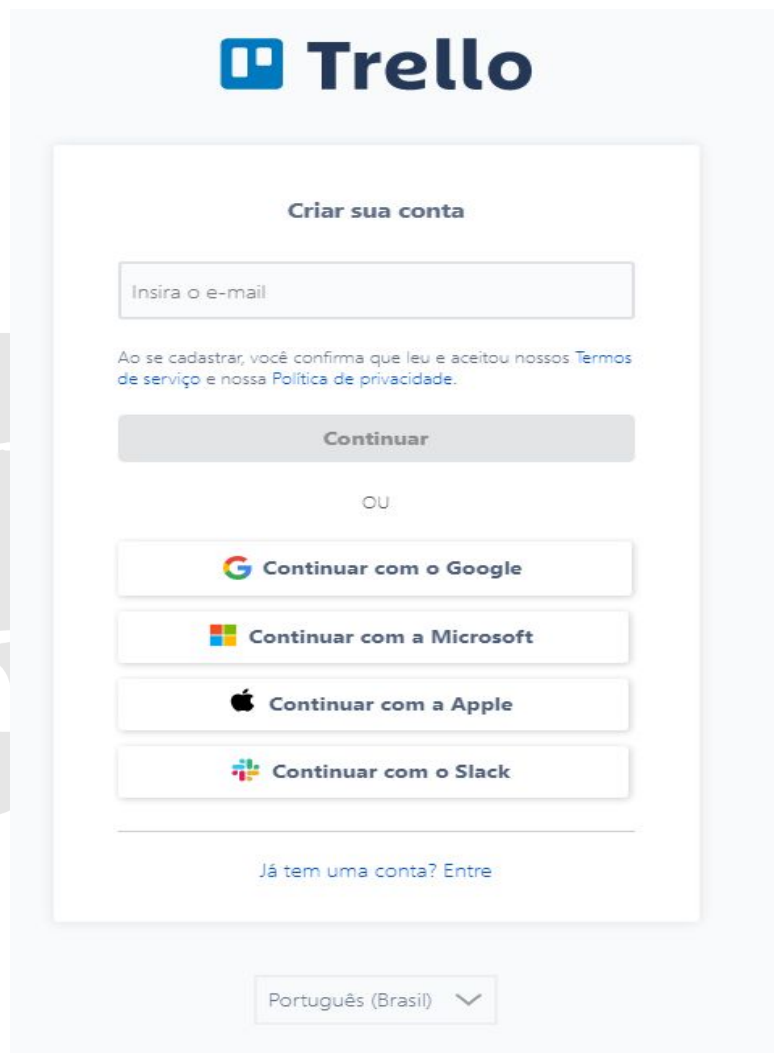
Além disso, a ferramenta pode ser operada em tempo real, como por exemplo, quando alguém move um cartão ele se move imediatamente no quadro dos demais participantes do projeto, em qualquer dispositivo.

Para começar a usar o *Trello*, basta realizar o cadastro na ferramenta por meio de seu *site* oficial. Também é possível se cadastrar com os dados do *Google*. A ferramenta pode ser usada tanto em computadores quanto em *smartphones*, através do navegador ou pelo aplicativo do *Trello*.



5. Estratégias

Figura 87: Cadastro no *Trello*.



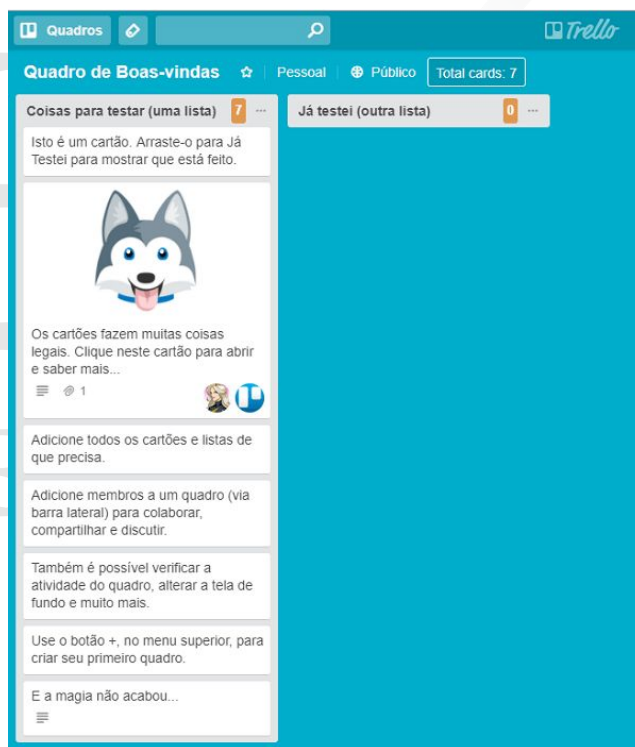
The image shows a screenshot of the Trello registration interface. At the top, the Trello logo is displayed. Below it, the heading "Criar sua conta" (Create your account) is centered. A text input field is labeled "Insira o e-mail" (Enter your email). Below the input field, a line of text states: "Ao se cadastrar, você confirma que leu e aceitou nossos [Termos de serviço](#) e nossa [Política de privacidade](#)." (By registering, you confirm that you have read and accepted our [Terms of service](#) and our [Privacy Policy](#).) Below this text is a large, grey "Continuar" (Continue) button. Underneath the button, the word "OU" (OR) is centered. There are four social login options, each in a separate button: "Continuar com o Google" (Continue with Google), "Continuar com a Microsoft" (Continue with Microsoft), "Continuar com a Apple" (Continue with Apple), and "Continuar com o Slack" (Continue with Slack). At the bottom of the registration area, there is a link that says "Já tem uma conta? Entre" (Already have an account? Log in). At the very bottom of the page, there is a language selection dropdown menu currently set to "Português (Brasil)" (Portuguese (Brazil)).

Fonte: *Print Screen interface Trello* (2021).

5. Estratégias

Quando você estiver com a ferramenta aberta em seu dispositivo, basta clicar em **Cadastrar-se** no canto direito superior e preencher um formulário com nome, *e-mail* e senha. No começo, você verá um quadro de boas-vindas do *Trello* como mostra a figura abaixo.

Figura 88: Página Inicial *Trello*.



Fonte: Digilândia (2021).

5. Estratégias

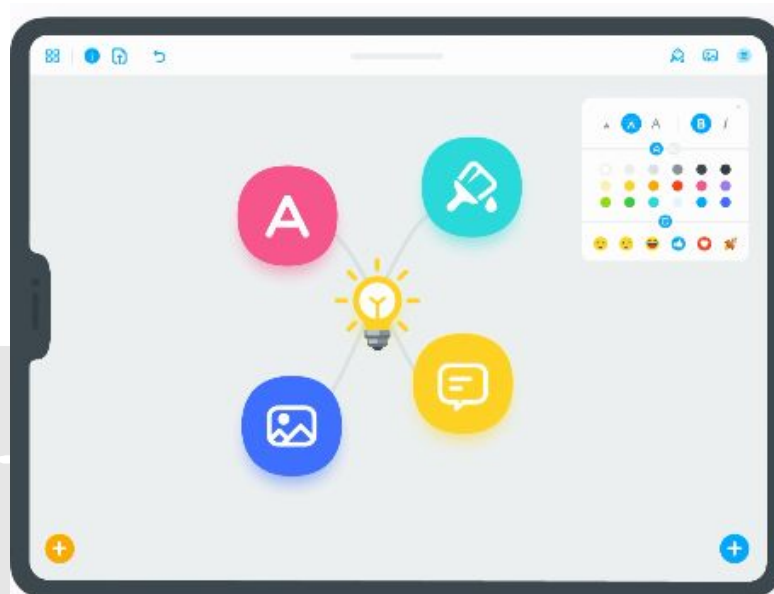
Assim que você estiver na página principal da plataforma, você pode usá-lo da melhor maneira possível e como preferir. Você pode criar cartões clicando em **Add a card** e ao clicar no nome que você deu ao cartão, aparecerá tudo o que pode ser feito dentro dele para descrever uma tarefa, definir responsáveis, criar *checklists*, determinar prazos e anexar arquivos.

- Mindmeister

Outra ferramenta bastante acessível às pessoas que estão trabalhando ou estudando no ensino remoto é o *Mindmeister*. O *MindMeister* é uma ferramenta *online* de mapas mentais que permite que você capture, desenvolva e compartilhe suas ideias visualmente. O alcance dessa ferramenta já chegou a mais de 20 milhões de pessoas que utilizam dela para *brainstorming*, anotações, planejamentos de projetos e diversas outras tarefas criativas.

5. Estratégias

Figura 89: Layout Mindmeister.



Fonte: *Mindmeister* (2021).

Conforme aponta o TechTudo (2020), o *Mindmeister* possui diversos modelos prontos para personalizar com as informações que os usuários quiserem, mas também libera a criação de um modelo em branco. Além disso, é possível criar quantos tópicos e subtópicos você quiser no diagrama, utilizando balões, linhas e textos, podendo inclusive customizar a aparência dos itens da tela, mudando cores e adicionando elementos de sinalização.

5. Estratégias

Para acessar o *Mindmeister*, buscar pelo nome da ferramenta no *Google*, na sequência o usuário irá se deparar com a interface mostrada na figura abaixo.

Figura 90: Acesso *Mindmeister*.



Fonte: TechTudo (2021).

5. Estratégias

O acesso à plataforma pode ser feito através do *login* do *Facebook* ou do *Google*, ou clicando em "Inscrever-se" para criar um cadastro com *e-mail*. Em seguida, escolha o plano que melhor se encaixa em seus interesses.

Figura 91: Planos Mindmeister.



Fonte: *Print Screen Mindmeister* (2021).

5. Estratégias

Cada plano possui configurações diferentes. A figura abaixo mostra os recursos de planos disponíveis no *Mindmeister*.

Figura 92: Descrição dos planos Mindmeister.



Básico Inclui

Mapas mentais com:

- ✓ Até 3 mapas mentais
- ✓ Colaboração em tempo real
- ✓ Suporte por e-mail

Pessoal Inclui

Todo o conteúdo do Básico, além de:

- ✓ Mapas mentais ilimitados
- ✓ Arquivos e imagens anexos
- ✓ Exportar como PDF
- ✓ Exportar imagem
- ✓ Impressão de mapas mentais

Pro Inclui

Todo o conteúdo do Pessoal, além de:

- ✓ Exportar para o Word
- ✓ Exportar para o PowerPoint
- ✓ Múltiplos membros de equipe
- ✓ Conta de administrador
- ✓ Cadastro no G Suite para Domínios
- ✓ Estilos e limites personalizados
- ✓ Temas personalizados para seus mapas
- ✓ Exportar apresentação em formato PDF

Comercial Inclui

Todo o conteúdo do Pro, além de:

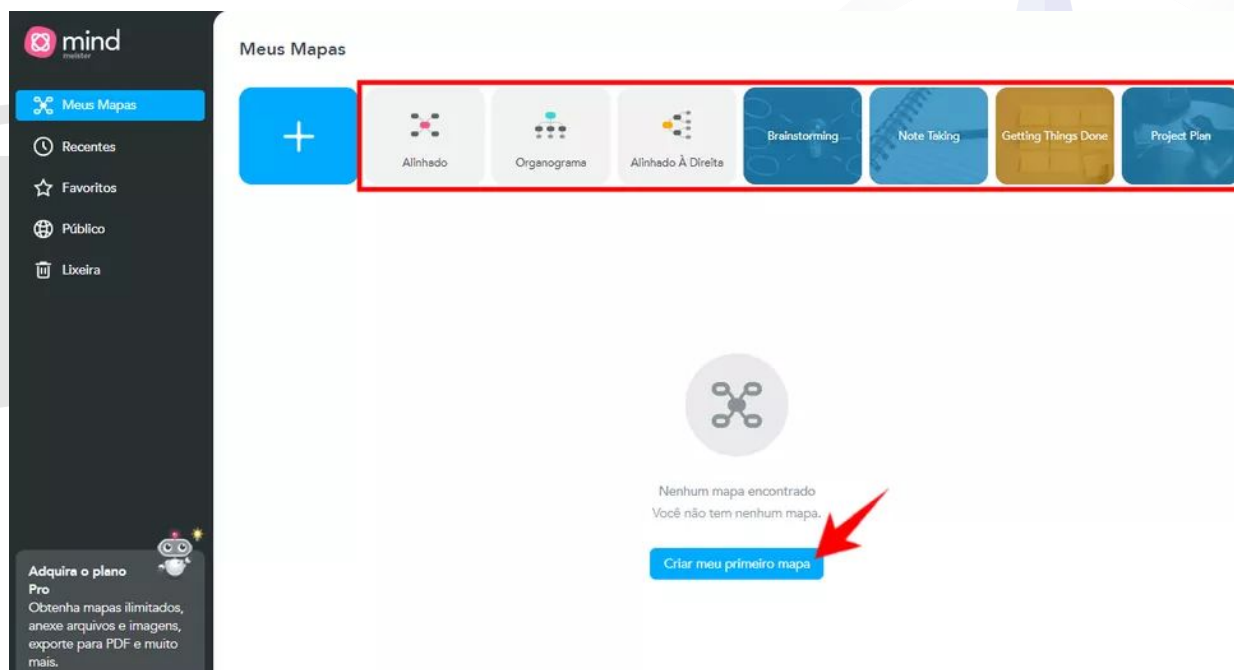
- ✓ Grupos dentro da sua equipe
- ✓ Exportações e backups de conformidade
- ✓ Domínio personalizado de equipe
- ✓ Múltiplos administradores de equipe
- ✓ Suporte prioritário por e-mail e telefone

Fonte: *Print Screen Mindmeister* (2021).

5. Estratégias

Após escolher o melhor plano, o usuário será direcionado para a página inicial da ferramenta, e poderá iniciar a elaboração dos seus mapas mentais.

Figura 93: Página Inicial *Mindmeister*.

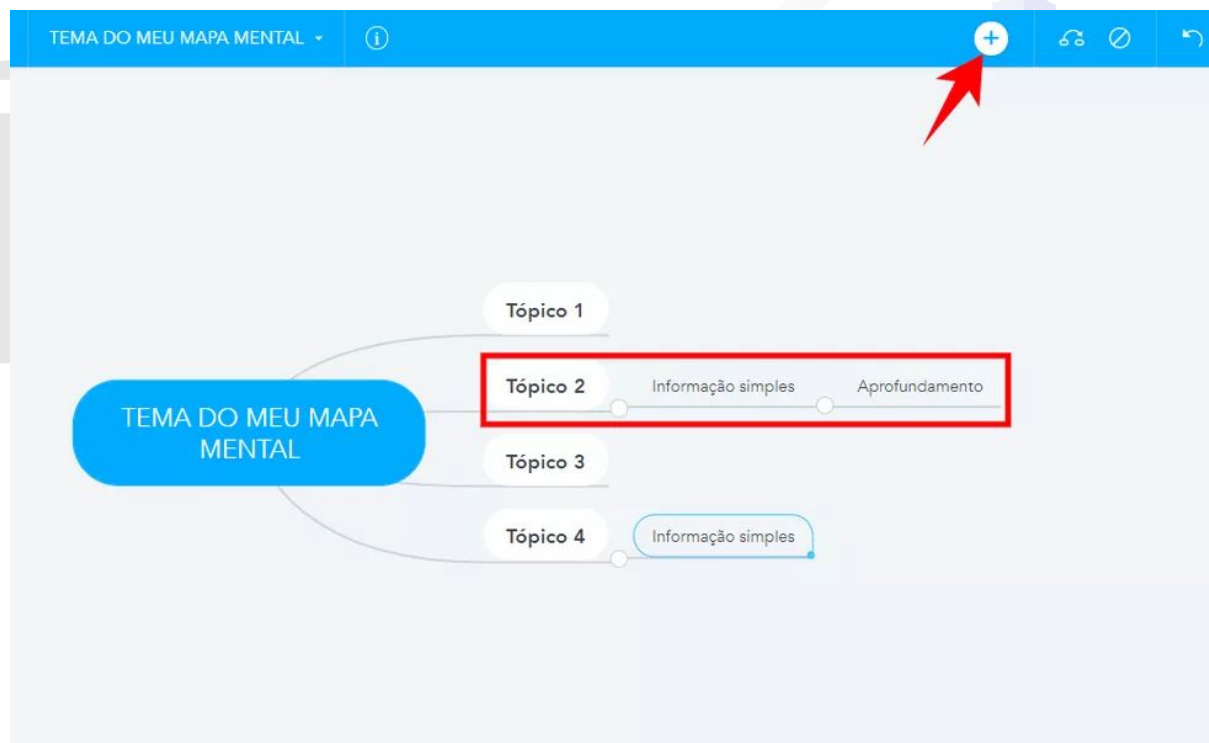


Fonte: TechTudo (2021).

5. Estratégias

Por fim, clique nos tópicos desejados para ir adicionando quantos “balões” forem ideais para você, que ainda pode criar quantas ramificações quiser, como mostra a figura abaixo.

Figura 94: Layout Mindmeister.



Referências

ALONSO, K. M. ; SILVA, D. G. ; MACIEL, C. . **Os ambientes virtuais de aprendizagem, participação e interação, ou sobre o muito a caminhar.** Perspectiva (UFSC), v. 30, p. 77-104, 2012.

ALVES, Paulo. **Com Google Slides, abra, crie e edite apresentações no celular e na web.** techtudo. 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-slides.html>. Acesso em: 23 jun. 2021.

ANDRADE, Sabrina. **Exemplos de Metodologias Ativas.** Disponível em: <https://educacao.imagine.com.br/exemplos-de-metodologias-ativas/>. Acesso em: 23 jun. 2021.

ANDRADE, Gustavo. **Como usar o Trello: guia para gerir projetos com a ferramenta. Digilândia.** Disponível em: <https://digilandia.io/ferramentas-para-trabalho-remoto/trello/>. Acesso em 29 de jun. de 2021. **Trello.** Disponível em: <https://trello.com/signup> Acesso em 29 de jun. de 2021.

ANHUSSI, Elaine Cristina. **O uso do jornal em sala de aula: sua importância e concepções de professores** (2009). Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/92284/anhussi_ec_me_prud.pdf?sequence=1. Acesso em: 29 jun. 2021.

BASE NACIONAL COMUM. **Jornal escolar: escrita significativa e formação cidadã.** Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/ensino-fundamental-anos-finais/177-jornal-escolar-escrita-significativa-e-formacao-cidada-2>. Acesso em: 29 jun. 2021.

BETRYBE. **Mapa conceitual: o que é e como fazer? 5 passos.** Disponível em: <https://blog.betrybe.com/carreira/mapa-conceitual/>. Acesso em: 28 jun. 2021.

BRASIL ESCOLA. **O uso de vídeo como recurso didático no ensino de Geografia.** Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/geografia/o-uso-video-como-recurso-didatico-no-ensino-geografia.htm>. Acesso em: 29 jun.

Referências

CANVA. **Plataforma de Design Gráfico**. 2021. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/. Acesso em: 15 de jun de 2021.

Capterra. Mapbox. Disponível em: <https://www.capterra.com.br/software/171362/mapbox#features>. Acesso em 30 de jun de 2021. Como realizar videoconferências com o Google Meet. Disponível em: <https://apps.google.com/intl/pt-BR/meet/how-it-works/>. Acesso em: 28 jun 2021. COSTA, Marvin.

Google Docs: crie, edite e visualize documentos online. techtudo. 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-docs-app.html>. Acesso em: 23 jun. 2021.

COSTA, Marvin. **Crie planilhas do Google Docs no dispositivo com Google Sheets**. techtudo. 2016. Disponível 2021. em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-sheets.html>. Acesso em: 23 jun. 2021.

COUTO. Genivaldo Bonifácio Couto; BERNADON. Maura Bernardon. **O gênero folder e suas contribuições no processo de ensino aprendizagem de Inglês** (2014). Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_lem_artigo_genivaldo_bonifacio_couto.pdf. Acesso em: 28 jun. 2021.

FERNANDES, Rodrigo. MindMeister: como usar para fazer mapa mental grátis. **TechTudo**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2021/04/mindmeister-como-usar-para-fazer-mapa-mental-gratis.html>. Acesso em 30 de jun de 2021.

GEEC- **Grupo de Estudos em Educação Científica**. <https://www.youtube.com/watch?v=vLFVLMUhSQo&t=126s>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Google Meet ganha salas simultâneas e lousa interativa. Disponível em: <https://tecnoblog.net/373439/google-meet-ganha-salas-simultaneas-e-lousa-interativa/>. Acesso em: 28 jun 2021.

Referências

KAHOOT. **Plataforma de Jogos Educativos**. 2021. Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 15 de jun de 2021.

Mackenzie. **Google for Education: conheça a plataforma**. Disponível em: <https://blog.mackenzie.br/vestibular/dicas-de-estudo/google-for-education-conheca-a-plataforma/>. Acesso em: 20 jun. 2021.

LOUBAK, Ana Letícia. **Como funciona o Trello?** Saiba tudo sobre programa para organizar projetos. **TechTudo**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/10/como-funciona-o-trello-saiba-tudo-sobre-programa-para-organizar-projetos.ghhtml>. Acesso em 29 de jun. de 2021.

LUCIDCHART. **O que é um mapa conceitual**. Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-um-mapa-conceitual>. Acesso em: 28 jun. 2021.

LYCEUM, Blog. **Aprendizagem baseada em Projetos: Tudo o que você precisa saber**. Disponível em: <https://blog.lyceum.com.br/aprendizagem-baseada-em-projetos/>. Acesso em: 23 jun. 2021.

MAPBOX. Disponível em: <https://www.mapbox.com/>. Acesso em 30 de jun de 2021.

MINDMELSTER. Disponível em: <https://www.mindmeister.com/pt>. Acesso em 30 de jun de 2021.

MOVPLAN. **O que é e como usar o Google for Education: veja como aplicar na instituição**. 2021. Disponível em: <https://movplan.com.br/blog/o-que-e-e-como-usar-o-google-for-education-veja-como-aplicar-na-instituicao/>. Acesso em: 20 jun. 2021.

Referências

- NEVES, B. P.. **As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICS) e a Geografia:** aplicações no ensino de Geografia. In: Congresso Nacional de Educação, 2018, Olinda. Anais V CONEDU. Olinda: Realize, 2018. v. 1
- NUNES. Teresa. **O uso de jogos em sala de aula** (2016). Disponível em: <https://pontobiologia.com.br/jogos-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 30 jun. 2021.
- PAULA. **Refletindo sobre o jogo.** Júlia Disponível em: http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/02n2/2n2_ART05.pdf. Acesso em: 29 jun. 2021.
- PISA, Pedro. **O que é Google Drive e como usar?**. techtudo. 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-google-drive-e-como-usar.html>. Acesso em: 21 jun. 2021
- Portal ECT. **Conheça o Multiprova, plataforma de criação e gestão de atividades avaliativas da UFRN.** 2020. Disponível em: <https://www.ect.ufrn.br/conheca-o-multiprova-plataforma-de-criacao-e-gestao-de-atividades-avaliativas-da-ufrn/> Acesso em: 22 de jun. de 2021.
- Portal UFRRJ. **Conheça o SIGAA.** Disponível em: <https://institucional.ufrjr.br/guiadoestudante/conheca-o-sigaa/> Acesso em: 22 de jun de 2021.
- SANTOS. Daniele Maria dos; ALVES. Maria Fernanda; SILVA. Jaiiny de Noronha; VILAÇA. Everlane Iesly da Silva; SILVA. Leila Nascimento da. **O uso do folder como estratégia linguístico-discursiva para a construção da consciência Ssocioambiental** (2019). Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/61771>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Referências

Safetec. **Guia para professores no Google for education: características, facilidades e principais ferramentas disponíveis.** 2020. Disponível em: <https://educadordofuturo.com.br/google-education/guia-professores-google-for-education/>. Acesso em: 20 jun. 2021.

SIGNIFICADOS. **Significado de Mapa Conceitual.** Disponível em: <https://www.significados.com.br/mapa-conceitual/>. Acesso em: 20 jun. 2021.

SILVEIRA, Sidnei Renato et al. O Papel dos licenciados em computação no apoio ao ensino remoto em tempos de isolamento social devido à pandemia da COVID-19. **Série Educar Prática Docente**, 2020.

SILVA, Gustavo. **Metodologias Ativas: Conheça a aprendizagem baseada em projetos.** Disponível em: <https://blog.unis.edu.br/metodologias-ativas-conheca-a-aprendizagem-baseada-em-projetos>. Acesso em: 23 jun. 2021.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE. **Relatório da Comissão de Planejamento do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte para o Retorno das Atividades Presenciais.** Natal, 2019.

ZAWATSKI, Terezinha Nilza. **A Integração das TICs no processo de conhecimento da disciplina de geografia: Google Earth e Google Maps.** 2010.



Ficha Técnica

Redação:

Airon Sarug, Francisco Plínio, Gabriela Marques, Jéssica Santos, Jucielma Fonseca, Larícia Soares, Luís Eduardo, Maxwell Cavalcanti, Thiago Roberto e Wislon Freire.
(Membros do PET Geografia UFRN)

Edição:

José Júlio, Lívia Campos, Vinícius Mendes e Wislon Freire.
(Membros do PET Geografia UFRN)

Coordenação:

José Júlio e Lívia Campos.
(Membros do PET Geografia UFRN)

Revisão:

Prof. Dr. Alessandro Dozena
(Tutor do PET Geografia UFRN).

Local:

 Sala 522, DGE/CCHLA/UFRN

Contato:

 petgeografiaufrn@gmail.com

 (84) 3242-2222 Ramal: 552

Redes Sociais:

 petgeografiaufrn.blogspot.com

 [PetGeografia UFRN](https://www.facebook.com/PetGeografiaUFRN)

 [petgeoufrn](https://www.instagram.com/petgeoufrn)