

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO EM ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA

EDEVALDO RODRIGUES CARNEIRO

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: O CENÁRIO DA EVASÃO ESCOLAR NO CURSO
TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET - EM EAD

PRODUÇÃO TÉCNICA

PONTA GROSSA

2020

EDEVALDO RODRIGUES CARNEIRO

**EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: O CENÁRIO DA EVASÃO ESCOLAR NO CURSO
TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET - EM EAD**

PRODUÇÃO TÉCNICA

Orientador: Prof. Dr. Antonio Carlos
Frasson

PONTA GROSSA

2020



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a devida crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

1 PRODUTO EDUCACIONAL

A pesquisa que deu origem à construção deste Produto Educacional, doravante denominado de Tutorial para acesso à plataforma MOODLE, faz parte da dissertação de Mestrado intitulada “Educação profissional: o cenário da evasão escolar no Curso Técnico em Informática para Internet - em EAD”, do Programa de Ensino de Ciência e Tecnologia - PPGECT, no Câmpus Ponta Grossa da UTFPR, Área de concentração - Ciência, Tecnologia e Ensino; Linha de pesquisa - Educação Tecnológica; Sublinha - Desenvolvimento de material instrucional para a Educação Tecnológica.

No intuito de atender aos pressupostos do PPGECT, o presente produto educacional buscará diminuir as limitações quanto ao acesso e utilização da plataforma MOODLE, contribuindo para a redução dos índices de evasão escolar, como facilitador da troca de conhecimento, dentro do contexto do processo ensino-aprendizagem, bem como para envio e recebimento de atividades.

A expectativa é de que o Tutorial contribua para a permanência dos estudantes até a conclusão da etapa de estudos, buscando desenvolver neles as habilidades necessárias para uso da plataforma a seu favor. Por meio desta prática, o produto educacional encontra-se baseado na valorização da formação das novas gerações que optarem pela educação a distância como modalidade de estudos e formação profissional.

Outro aspecto a ser considerado diz respeito à interação com professores, tutores e área técnica, principalmente no tocante ao domínio dos conteúdos da informática, de modo que os alunos possam dominar as ferramentas tecnológicas, facilitando o controle da vida acadêmica.

Inicialmente, o produto educacional contemplará as seguintes atividades:

- Acesso à plataforma MOODLE;
- Inscrição nas disciplinas;
- Envio de atividades de interação;
- Envio de atividades de recurso.

Considerando a diversidade de instituições que fazem uso de ambientes virtuais em seus cursos, o produto educacional desenvolvido poderá ser adequado a outras dificuldades que por ventura venham a surgir, de modo a atender às particularidades de cada projeto.

A concretização deste processo em termos de pesquisa científica culminou em conhecimentos práticos, que, por sua vez, deram suporte para a construção e disponibilização deste Produto Educacional. Desta forma, espera-se que os alunos que terão a oportunidade de fazer uso desta ferramenta de auxílio técnico consigam atingir os objetivos propostos pelo projeto do curso.

Tutorial - <https://www.youtube.com/watch?v=GSEllszG9gA&feature=youtu.be>

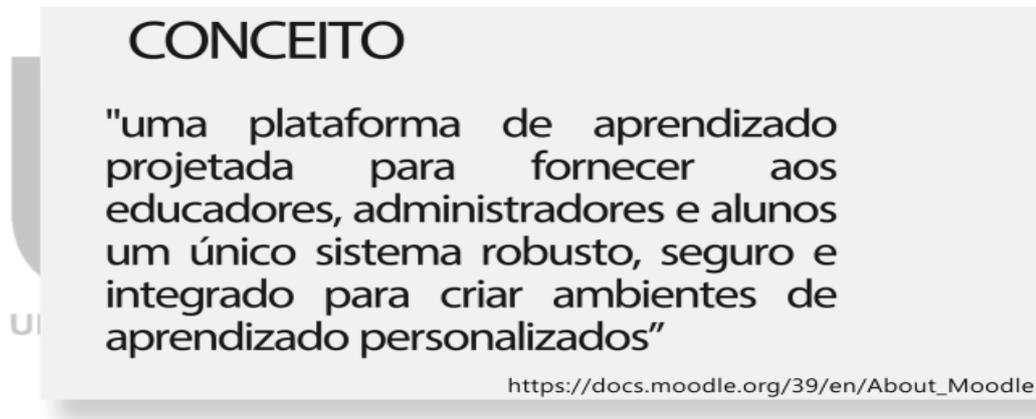
1.1 TUTORIAL EM IMAGENS

Figura 1 - Introdução ao Tutorial



Fonte: Autoria própria

Figura 2 - Conceito



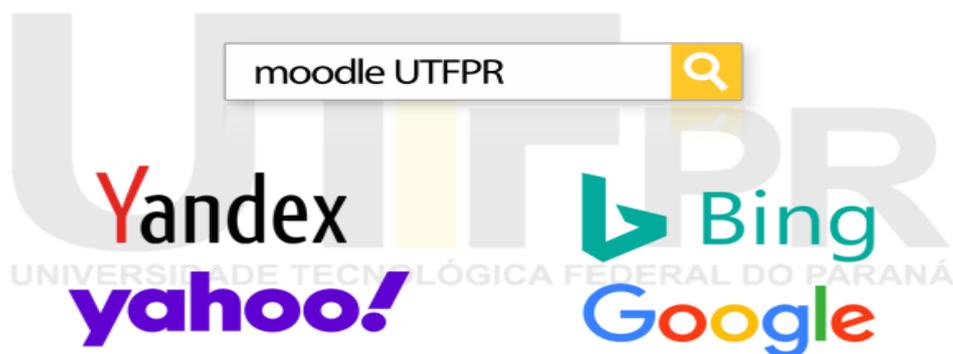
Fonte: A autoria própria

Figura 3 - Endereço MOODLE UTFPR



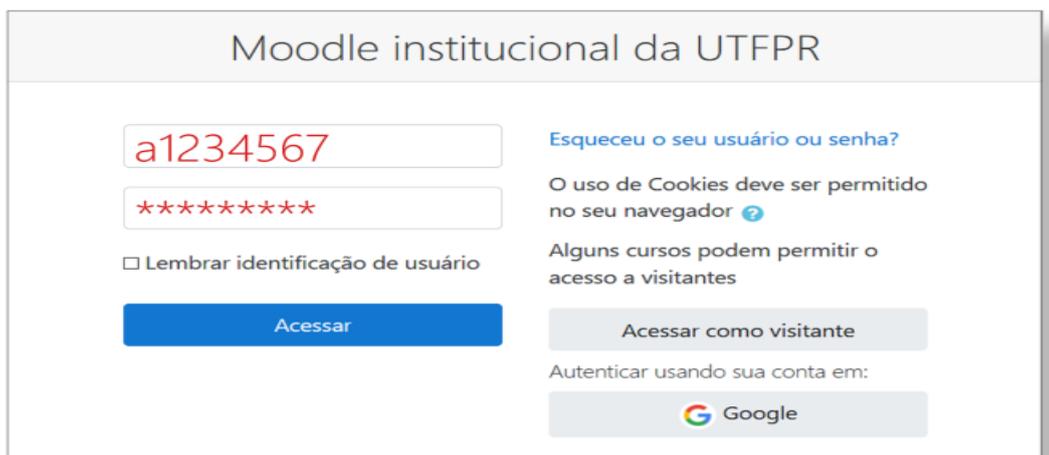
Fonte: A autoria própria

Figura 4 - Sítios de busca



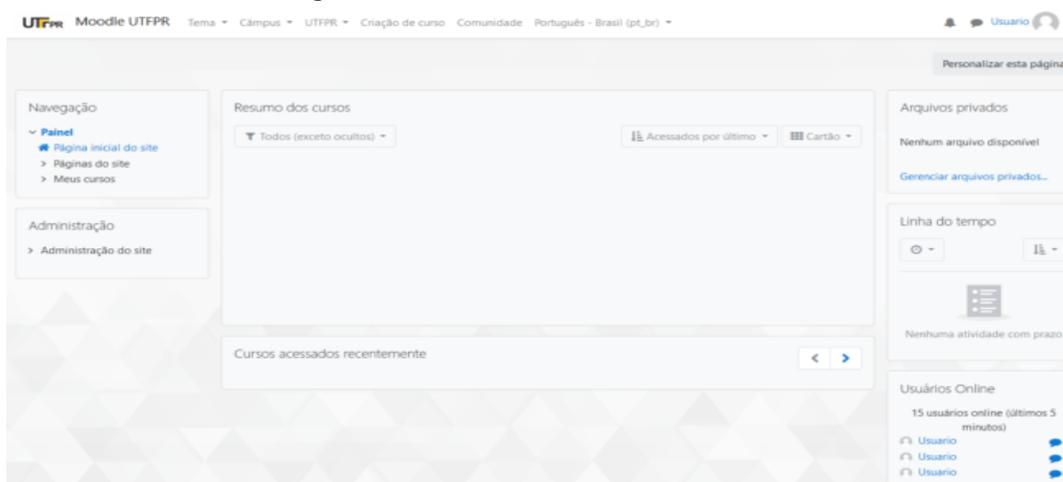
Fonte: A autoria própria

Figura 5 - Tela de login



Fonte: Autoria própria

Figura 6 - Painel de controle do usuário



Fonte: Autoria própria

Figura 7 - Busca por disciplina (a)



Fonte: Autoria própria

Figura 8 - Busca por disciplina (b)



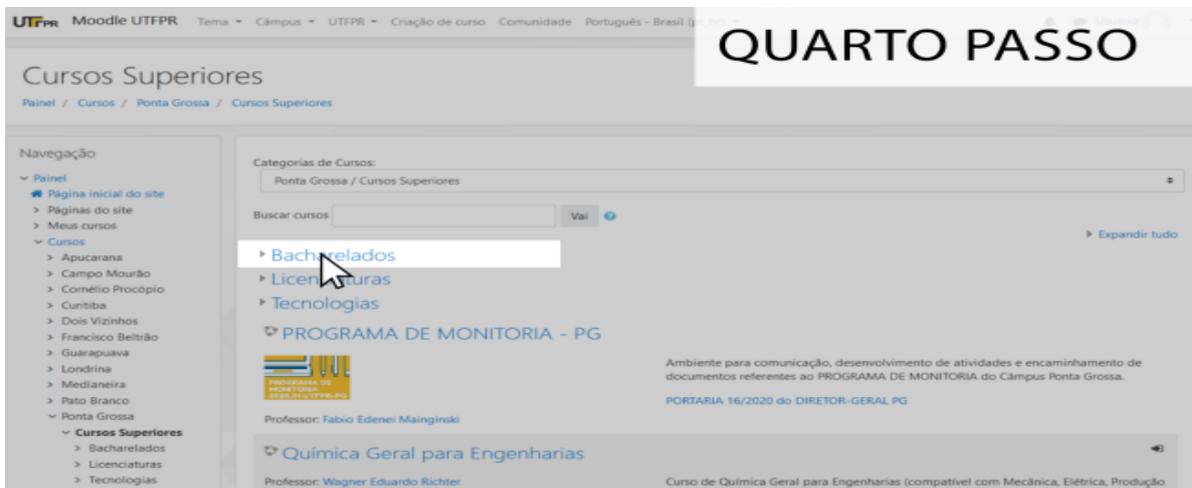
Fonte: Autoria própria

Figura 9 - Busca por disciplina (c)



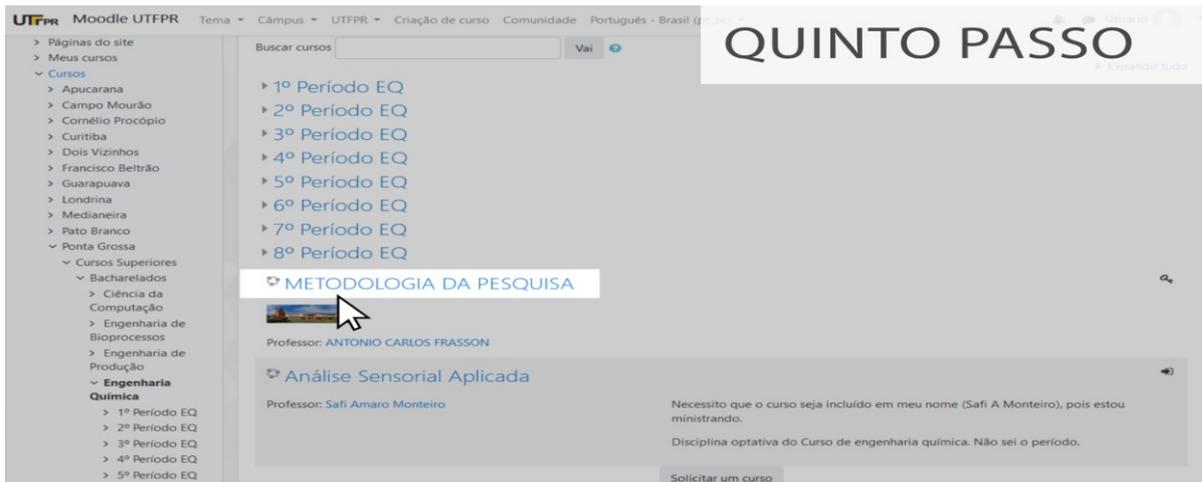
Fonte: Autoria própria

Figura 10 - Busca por disciplina (d)



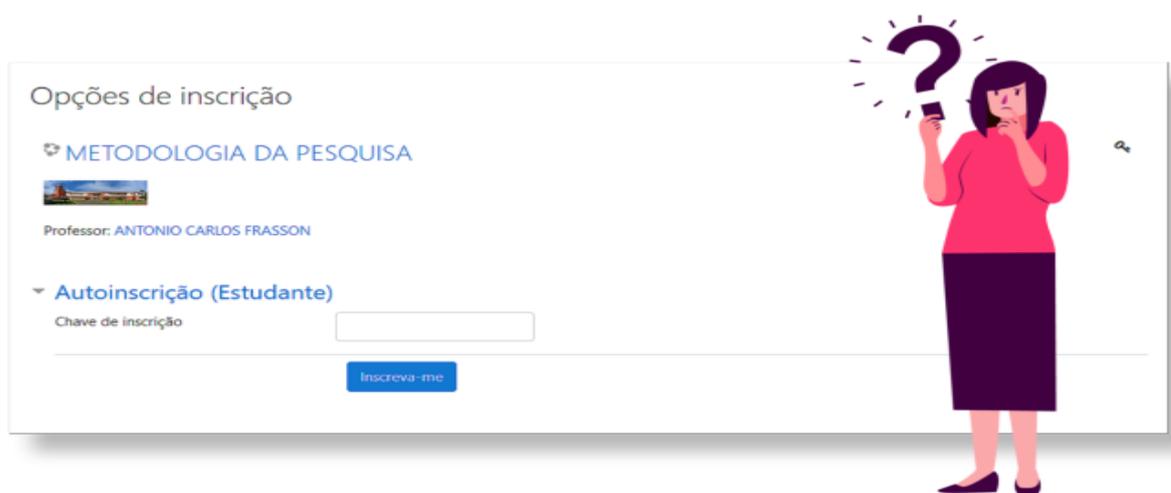
Fonte: Autoria própria

Figura 11 - Busca por disciplina (e)



Fonte: Autoria própria

Figura 12 - Busca por disciplina (f)



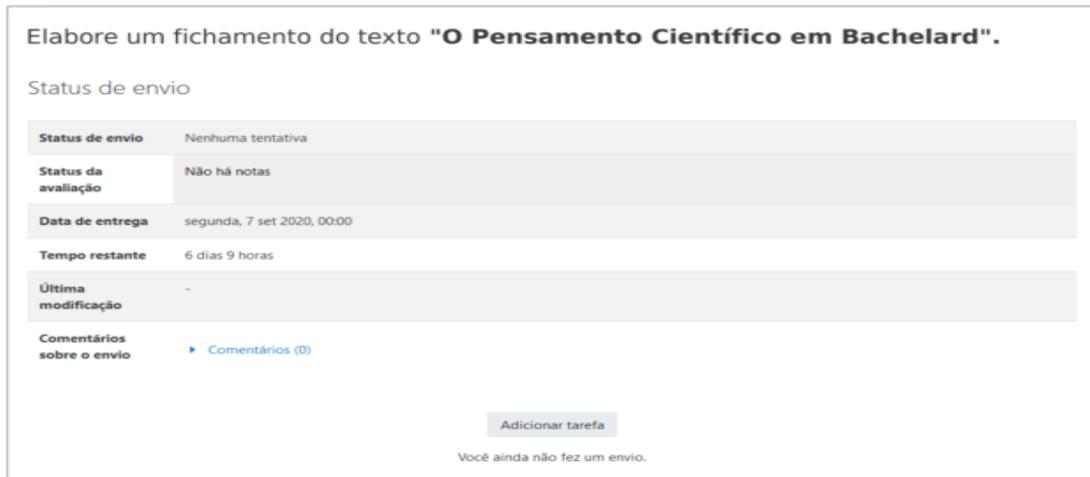
Fonte: Autoria própria

Figura 13 - Ferramentas de interação e recurso



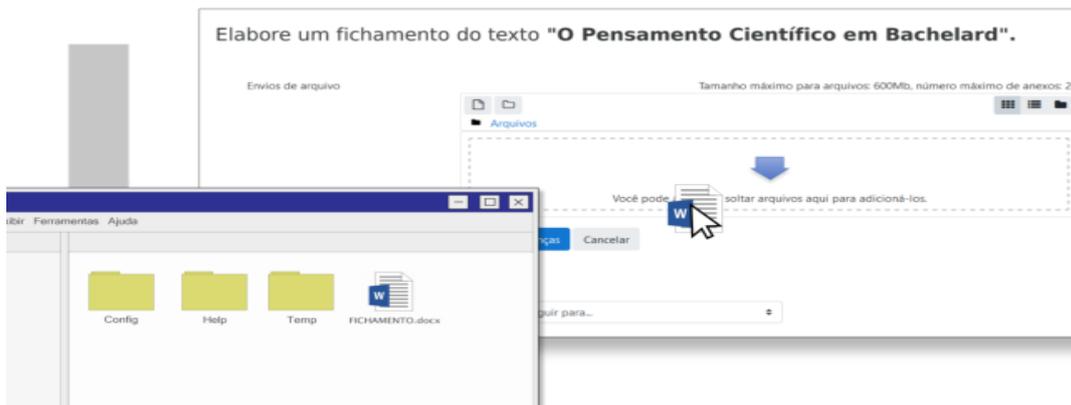
Fonte: Autoria própria

Figura 14 - Atividade de interação online (a)



Fonte: Autoria própria

Figura 15 - Atividade de interação online (b)



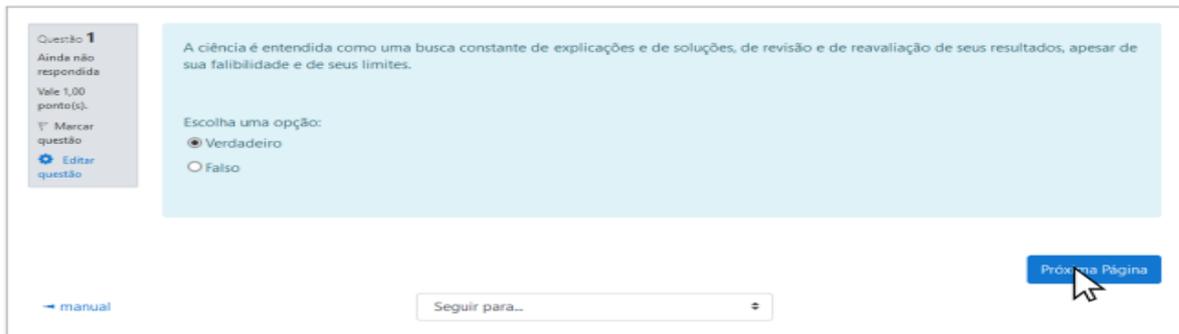
Fonte: Autoria própria

Figura 16 - Atividade de interação quis (a)



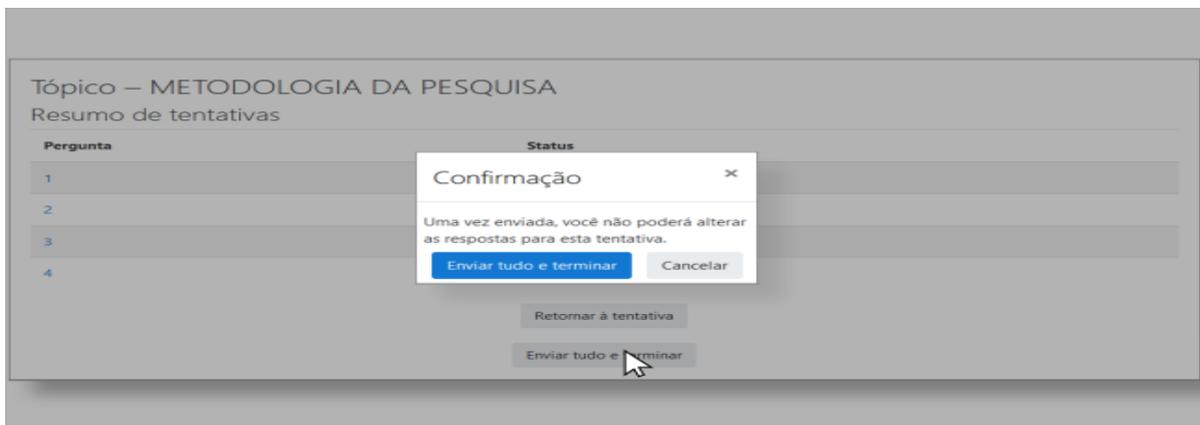
Fonte: Autoria própria

Figura 17 - Atividade de interação quiz (b)



Fonte: Autoria própria

Figura 18 - Atividade de interação quiz (e)



Fonte: Autoria própria

Figura 19 - Atividade de interação quiz (f)



Fonte: Autoria própria

Figura 20 - Atividade de interação quiz (g)

Relacione a coluna A com a B e assinale a alternativa correta

Método de avaliação: Nota mais alta

Tentar responder o questionário agora

Seguir para...

Fonte: Autoria própria

Figura 21 - Atividade de interação quiz (h)

Questão 1
Ainda não respondida
Vale 1,00 ponto(s)
Marcar questão

Relacione a coluna A com a B e assinale a alternativa correta

Segundo alguns historiadores, os seres humanos retomaram o prazer de pensar e produzir o conhecimento através das ideias.

Escolher...

Desenvolveram um saber técnico evoluído, principalmente nas áreas de Astronomia, Matemática e Medicina

Escolher...

Foram os primeiros a buscar o saber que não tivesse, necessariamente, uma relação com atividade de utilização prática. A preocupação dos precursores da filosofia era buscar conhecer o porque e o para que de tudo o que se pudesse pensar.

Escolher...

Finalizar tentativa ...

Seguir para...

Fonte: Autoria própria

Figura 22 - Atividade de interação quiz (i)

Questão 1
Ainda não respondida
Vale 1,00 ponto(s)
Marcar questão

Relacione a coluna A com a B e assinale a alternativa correta

Segundo alguns historiadores, os seres humanos retomaram o prazer de pensar e produzir o conhecimento através das ideias.

RENASCIMENTO

Desenvolveram um saber técnico evoluído, principalmente nas áreas de Astronomia, Matemática e Medicina

EGÍPCIOS

Foram os primeiros a buscar o saber que não tivesse, necessariamente, uma relação com atividade de utilização prática. A preocupação dos precursores da filosofia era buscar conhecer o porque e o para que de tudo o que se pudesse pensar.

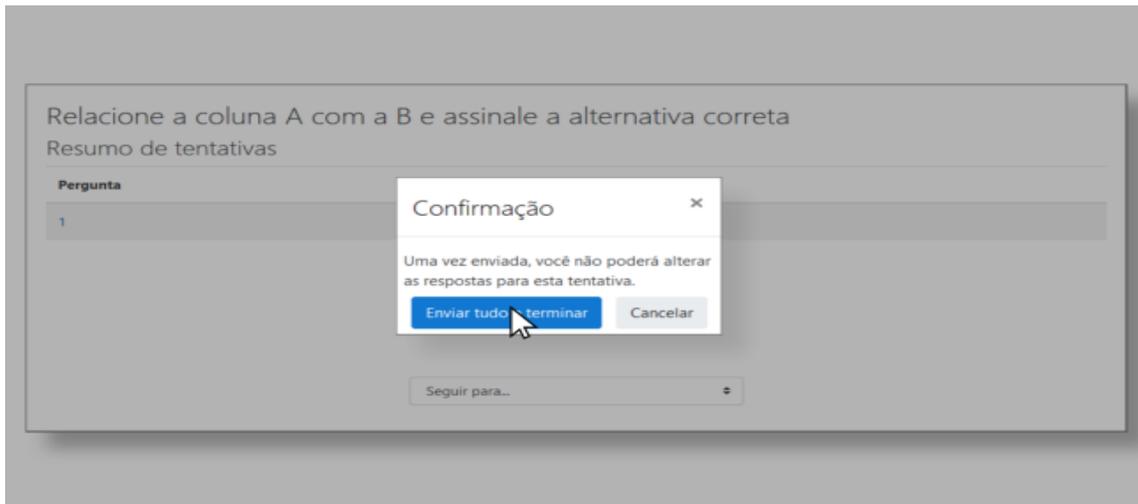
GREGOS

Finalizar tentativa ...

Seguir para...

Fonte: Autoria própria

Figura 23 - Atividade de interação quiz (j)



Fonte: Autoria própria

Figura 24 - Autores

  Programa de Pós-Graduação em
Ensino de Ciência e Tecnologia

BONS ESTUDOS!

Edevaldo Rodrigues Carneiro
Antonio Carlos Frasson

Desenvolvido por: Diessy Soares Oppata
Apoio: COTED - Ponta Grossa

Vetores:
Barra de pesquisa - "Designed by stories / Freepik"
Tablet - "Designed by Freepik"
Mulher com ponto de interrogacao - "Designed by Freepik"
Homem lendo arquivo - "Designed by stories / Freepik"

Fonte: Autoria própria