

A solid yellow horizontal bar is positioned on the left side of the page, extending from the left edge towards the center.

| Guia do aluno |

| Guia do aluno |

APRESENTAÇÃO

► Caro aluno,

Este é um convite de imersão para conhecimento do **Unipê Virtual – UV** (o Programa de Educação a Distância Institucional) e das atividades associadas à Educação a Distância do Unipê.

Para iniciar, perceba que todas as suas disciplinas possuem salas virtuais e são acompanhadas de uma abordagem metodológica, estabelecida de acordo com o objetivo educacional da respectiva unidade curricular e por **representar intenções estratégicas do Unipê** em direção da qualidade e no que se refere ao desenvolvimento da aprendizagem e das competências.

Conhecer as regras de uso das salas virtuais é fundamental para que você realize com sucesso os seus objetivos acadêmicos. Por isso, disponibilizamos este guia para **orientá-lo no uso das salas e atividades virtuais**.

Se liga nas orientações deste guia, precisando de ajuda, conte conosco!

Unipê por você, pelo mundo!

Seja bem-vindo!

**Equipe NEaD (Núcleo de Educação a Distância)
Responsável pelas ações de EaD no Unipê**

| Guia do aluno |

SOBRE O UNIPÊ VIRTUAL

De certo o mundo já é virtual! Está ligado no **botão ON!** Atravessamos a Era da Informação e chegamos à Era Digital ou Virtual. Vive-se a virtualidade em vários cenários, contextos e realidades.

Aqui não foi diferente, criamos em 2010, o **UNIPÊ Virtual**.

O UV é o programa institucional que possui um ambiente virtual voltado para o desenvolvimento do estudo online, da realização de atividades e projetos específicos dos cursos. Abrange conceitualmente a aplicação do ensino por mediação, suportada por tecnologias da informação e da comunicação, fazendo uso de recursos midiáticos em objetos de aprendizagem.

Vamos navegar pelo UV!

SOBRE A UNIDADE CURRICULAR VIRTUAL

Como dito na apresentação: **Toda unidade curricular** (disciplina) do Unipê possui uma sala virtual. Estas, unidades podem acontecer na modalidade presencial ou semipresencial. No seu curso, algumas disciplinas foram escolhidas para conter parte da carga-horária a distância.

Vamos entender, agora, um pouco mais sobre elas.

▶ **O que é a modalidade semipresencial?**

São Unidade Curriculares que atendem o ensino híbrido que é o equilíbrio entre aprendizagem em grupo e individual, com parte das atividades virtuais e partes presenciais.

A implantação do ensino semipresencial propõe um **ensino dinâmico, flexível e personalizável**, estimulando a **aprendizagem autônoma e colaborativa** através das **interações** nas atividades da sala virtual.

A proposta inclui uma metodologia potencializadora de construção coletiva do conhecimento por meio do diálogo, desenvolvendo a autonomia, a autoaprendizagem, a co-responsabilidade na ação do aprender a aprender, por meio da interação, trocas de conhecimentos de forma cooperativa realizadas pelas atividades individuais e em grupo.

Todas as aulas estão publicadas com suas respectivas atividades, seguindo o percurso metodológico da aula, na sala virtual da disciplina.

Estas **aulas virtuais são assíncronas**, que dão ao aluno a possibilidade organizar seu tempo de estudo de acordo com a sua disponibilidade e espaço. Essa é uma das vantagens de estudar em EAD, aproveite!

ACESSO AS SALAS VIRTUAIS

O acesso pode ser realizado pelo **sistema acadêmico** ou diretamente pelo **endereço** <https://virtual.unipe.br>

Ambos os acessos são efetuados com o número da sua matrícula e senha criada no ato de sua matrícula na secretaria.

Após fazer o *login*, selecione a unidade curricular desejada na página principal.

O QUE É UMA SALA VIRTUAL?

A **Sala Virtual** é a continuação da unidade curricular dentro do ambiente de aprendizagem virtual, onde estarão dispostos os conteúdos para estudo, os materiais de apoio, além de atividades de colaboração e discussão entre professores e alunos e exercícios individualizados para os alunos realizarem.

Todas as atividades das disciplinas semipresenciais realizadas na sala virtual serão pontuadas e somadas de forma ponderada a nota da prova.

$$\text{Média do Estágio} = \frac{AV \times 4 + PP \times 6}{10}$$

AV – Atividades Virtuais (40%), PP – Prova Presencial (60%).

A **aula virtual** é preparada por uma matriz sumarizada, que apresenta no recurso livro¹, um percurso metodológico:

O **Livro** apresenta dois momentos da aula virtual, o primeiro é a fase de exploração dos conhecimentos prévios do aluno, uma atividade que acontecerá em grupo, num fórum de discussão, para estimular a interação e a colaboração das ideias sobre o tema problematizado.

O livro da aula virtual instrui o aluno a seguir um passo a passo de estudo, organizado por:

¹ No *moodle* estão disponíveis uma série de recursos que auxiliam o processo de aprendizagem, caracterizados como midiáticos ou textos, o livro é um exemplo deste. O recurso livro é uma sequência de páginas organizadas por capítulos e subcapítulos e permitem a inserção de textos, imagens, vídeos, links, entre outros formatos. Para a apresentação da aula, resolvemos adotá-lo, desta forma estamos conduzindo o aluno numa organização mental padronizada, auxiliando na instrução da informação e evitando dispersões e erros.

- **Apresentação da aula** que descreve de forma dialogada uma breve orientação do que será desenvolvido na aula, informa que conteúdo será abordado e apresenta o objetivo da aula.
- **Apresentação da(s) competência(s) e habilidade(s)** que serão desenvolvidas na respectiva aula;
- **Situação-problema** objetiva que os alunos desenvolvam a capacidade para solucionar com sucesso um problema, desenhado para o desenvolvimento de uma competência, relativa ao assunto, e correlacionando-o a prática profissional em diferentes contextos.
- **Atividade de aprendizagem** tem o propósito de explorar a colaboração dos participantes na discussão de ideias, provocando uma reflexão crítica permanente do que está sendo produzido pelo grupo a fim de solucionar o problema em questão. Esta atividade é importante para associações relacionadas a conceitos ou a práticas e experiências anteriores, com o objetivo de consolidar novas conclusões. Esse espaço deve também conter a rubrica de avaliação - indicadores que possibilitarão ao aluno compreender o requerido e o que precisa desenvolver na resposta. Em cada instrumento avaliativo – fórum, tarefa, questionário, existe uma rubrica que obedece às características do instrumento.

No segundo momento do livro está a fase de apropriação do assunto, com uma leitura de texto (referência para estudo), o aluno aprofunda os conhecimentos anteriormente adquiridos e estabelece uma relação científica do conteúdo.

- **Leitura de texto** inclui uma descrição explicativa e de forma dialogada do objetivo da leitura e o próprio texto.
- **Atividade de Avaliação** que tem o objetivo de avaliar o aprendido ao longo desta aula, explorando a leitura do texto como base fundamental do processo avaliativo.
- Por fim as **Referências e Leituras complementares** para os alunos.

Todas as atividades são acompanhadas por uma barra de progressão que indica o percentual de cumprimento das interações com link, atividades e leituras ao longo do livro.

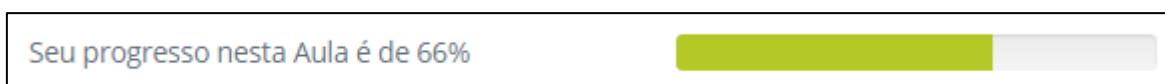


Figura 1: Barra de progressão da sala virtual
Fonte: Unipê Virtual

Deste modo, o professor terá papel de acompanhar a realização das atividades, mediando as interações, dirimir dúvidas e realizar feedbacks ao aluno e a turma.

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1 Início | 5 Leitura do texto |
| 2 Apresentação | 6 Atividade de Avaliação |
| 3 Competências e Habilidades | 7 Referencias e Textos complementares |
| 4 Situação-problema | |

Figura 2: Sumário demonstrativo da sala virtual

Fonte: Unipê Virtual

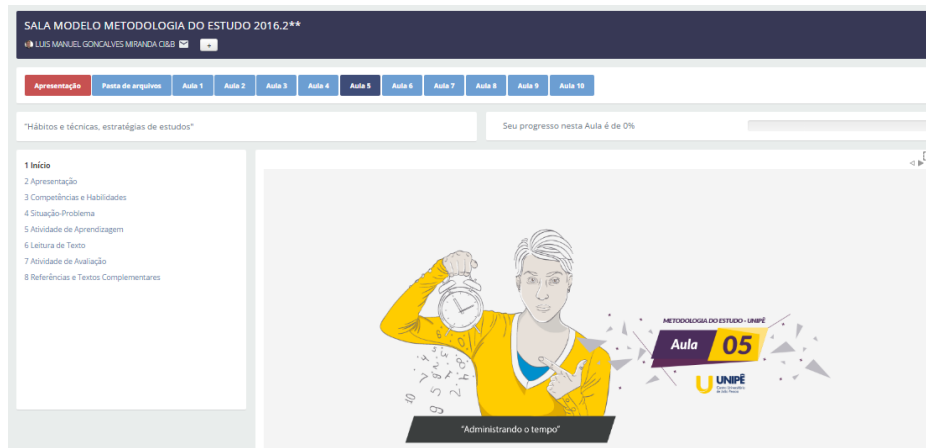


Figura 2: Disposição do sumário da sala virtual

Fonte: Unipê Virtual

REALIZANDO AS ATIVIDADES

Para realizar as atividades da sala virtual, você conhecerá os **principais tipos** de atividades criadas pelos professores e a descrição desta.

Fórum de discussão

É uma ferramenta utilizada para promover debates, discussão sobre um determinado tema ou assunto. É um espaço destinado, principalmente, para promover a interação entre os participantes. Dessa forma, não é, apenas, necessário responder o que é solicitado pelo professor, mas sim interagir com os demais participantes comentando suas postagens, concordando, discordando e/ou dando sua opinião sobre o que foi escrito.

Envio de arquivo

Na tarefa Envio de arquivo o aluno deverá enviar uma atividade solicitada pelo professor para o ambiente virtual de aprendizagem. Para isso, a atividade a ser enviada deverá ser salva, anteriormente, em um arquivo no computador, ou outro repositório.

Questionário

É uma atividade na qual permite ao aluno responder um conjunto de questões disponibilizadas pelo professor no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Este **Guia** traz algumas dicas para você estudar online, confira!

PAPEL DO ALUNO ONLINE

- Ter automotivação e autodisciplina;
- Organizar seu tempo de estudo;
- Dialogar entre si e com o professor;
- Sanar dúvidas existentes através da interação professor-aluno-professor;
- Colaborar e cooperar com os demais;
- Respeitar a opinião dos demais.

COMO SER UM BOM ALUNO ONLINE?

- Administre bem seu tempo de estudo;
- Leia os materiais sugeridos pelos professores;
- Interaja com os demais sanando as dúvidas;
- Respeite os prazos de entrega de atividades;

RECOMENDAÇÕES FINAIS

Estudar em ambientes virtuais lhe permite:

- Construir o seu conhecimento de forma colaborativa e interativa;
- Adquirir autonomia no estudo através de estratégias de autoaprendizagem;
- Usar a flexibilidade do tempo para realizar as tarefas e atividades acadêmicas;
- Reforçar atitudes como responsabilidade e compromisso com o ato de estudar;
- Acompanhar seu rendimento por meios das mediações realizadas pelo professor e (re)aprender com os feedbacks;
- Estudar com as potencialidades dos recursos de multimídias;
- Utilizar a Internet como aliada na realização de pesquisas;
- Ser acompanhado por um tutor;
- Estabelecer redes de comunicação e grupos de relacionamento.

Para que seja assegurado o seu desempenho a Equipe do UNIPÊ VIRTUAL preparou dicas úteis e de fácil associação. Acompanhe:

- Mantenha seu navegador de Internet sempre atualizado;

- Participe dos treinamentos presenciais de apoio ao aluno, conforme as datas previamente agendadas, e receba, assim, mais dicas de como estudar em ambientes virtuais e sobre o ambiente de aprendizagem;
- Na primeira vez que acessar o ambiente, preencha o seu perfil;
- Antes de iniciar as atividades, leia o guia de percurso;
- Esclareça as suas dúvidas sobre o ambiente através dos canais de suporte helpdesk;
- Não permaneça em dúvida sobre as atividades a serem realizadas, tire-as com o seu professor ou tutor do curso;
- Verifique o prazo determinado pelo professor para a realização das atividades;
- Não fique mais de uma semana sem acessar o seu ambiente virtual, pois toda semana haverá novidades postadas pelos seus professores.

| Guia do aluno |

EQUIPE

O **UNIPÊ Virtual** é formado por um processo de integração de diferentes atividades em Educação a Distância desenvolvida por meio de uma coordenação, equipe de desenvolvimento e produção e uma equipe de suporte.

Izabel Cavalcanti B. Lamenha Pinto

Coordenadora do UNIPÊ Virtual

izabel.lamenha@unipe.br

Luciano Almeida

Gerente de AVA

luciano.almeida@unipe.br

Suporte e Atendimento

João Finazzi

Rafael Ramos

suportevirtual@unipe.br

Diego Rodrigues da Silva

Designer Instrucional

diego.rodrigues@unipe.br

Pedagógico

Juliália Cássia

julialia.alves@unipe.br

Contatos:

Suporte Online (Chat) na plataforma

 2106 9213

@ suportevirtual@unipe.br

 suportevirtual@unipe.br

GLOSSÁRIO EAD

AVA – Ambiente virtual de aprendizagem.

ABORDAGEM INSTRUCIONAL - Atividades centradas nos objetivos da aprendizagem, estabelecidas no Projeto Político Pedagógico e faz referência a conteúdos do material didático.

ABORDAGEM INTERACIONAISTA - Atividades didáticas para construção de conhecimentos, fomentando a interação entre atores do processo educacional.

ACESSO - Conjunto de meios, físicos e lógicos, que permitem a interação do usuário com a rede prestadora de um serviço. Também é assim chamado o ponto pelo qual os sinais podem entrar ou sair de uma rede.

LOGIN - Forma de acesso a um sistema computacional.

SÍNCRONO - Comunicação onde a mensagem emitida por uma pessoa é recebida e respondida em tempo real.

ASSÍNCRONO - Comunicação onde a mensagem emitida por uma pessoa é recebida e respondida mais tarde pelas outras, ou seja, não ocorre em tempo real.

TIC's – Tecnologias da Informação e Comunicação

BIBLIOTECA VIRTUAL - Armazena e organiza documentos digitais e permite consulta via WEB desses documentos.

CIBERESPAÇO - Sistemas computacionais e serviços que integram a rede internet.

CHAT - Atividade de bate-papo que permite a realização de uma discussão textual em tempo real (síncronia), sem a necessidade de esperar tanto tempo por uma resposta.

DOWNLOAD - Transfere para o micro do usuário, pela rede, um arquivo que está num servidor remoto.

FEEDBACK - Comunicação entre o instrutor/sistema e o aluno, resultante de uma ação ou processo.

LIVRO - Este é um dos recursos do moodle que possibilita elaborar um material de estudos de várias páginas e pode ser dividido em capítulos.

FÓRUM - Este recurso no moodle permite a interação e discussão entre os participantes do curso sobre determinado assunto. Os participantes e os professores têm a opção de receber e enviar cópias das novas mensagens via email para todos os que estão inscritos no curso.

QUESTIONARIO - Recurso disponível no moodle no formato de questões com perguntas e respostas objetivas.

TAREFA - Este recurso consiste na descrição ou enunciado de uma atividade a ser desenvolvida pelo participante, que pode ser enviada em formato digital ao servidor do curso utilizando o moodle.

HIPERMIDIA - Ambiente de informações apresentadas por meios múltiplos (multimídia) e organizadas em forma de rede capaz de ser navegada pelo usuário, como se fosse um hipertexto.

INTERFACE - Ambiente de interação entre o homem e a máquina em qualquer sistema de informação ou automação.

MULTIMÍDIA - Texto interativo cercado de imagens, sons e cores. Multimídia pode ser qualquer coisa de um simples apresentação em slide até uma complexa e interativa simulação.

NEAD - Núcleo de Educação a Distância do Unipê, suporte a todas atividades a distância em graduação, pós-graduação e treinamentos institucionais.

REDE - Interconexão entre computadores por meio de cabos, rádio ou satélite.

RESTAURAR - Recurso no moodle que possibilita ao professor restaurar a última cópia do backup do curso.

TUTOR - Importante na modalidade de educação a distância, sendo principal responsável pelo processo de acompanhamento de ensino-aprendiz

VIDEOCONFERENCIA - Transferência bidirecional, e em tempo real, de voz e vídeo (imagens em movimento) entre pessoas, ou grupos de pessoas, situadas em lugares diferentes.