COMO PRODUZIR MATERIAIS DIDÁTICOS PARA SUA SALA DE AULA VIRTUAL USANDO O H5P

UFPR
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

PROGRAD
Pró-reitoria de Graduação e Educação Profissional

CIPEAD
Coordenadoria de Integração de Políticas de Educação a Distância

LABCIPEAD
Laboratório de Produção da Cipead

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – UFPR

REITOR
Prof. Dr. Ricardo Marcelo Fonseca

VICE-REITORA
Profª Drª Graciela Inês Bolzón de Muniz

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL – PROGRAD

PRÓ-REITOR
Prof. Dr. Eduardo Salles de Oliveira Barra

COORDENADORIA DE INTEGRAÇÃO DE POLÍTICAS DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – CIPEAD

COORDENADORA
Profª Drª Maria Josele Bucco Coelho

LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO DA CIPEAD – LABCIPEAD

ELABORAÇÃO
Elizziane Marinho Branches Farias

DIAGRAMAÇÃO
Flávia Sousa Gonçalves

REVISÃO TEXTUAL
Lucas Vinicius Vebber Cardenas

Imagens e ícones: https://h5p.org

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 1

1. APRESENTAÇÃO DE SLIDES (*COURSE PRESENTATION*) 2

2. MÚLTIPLA ESCOLHA (*MULTIPLE CHOICE*) 2

3. VÍDEO INTERATIVO (*INTERACTIVE VIDEO*) 3

4. CONJUNTO DE QUESTÕES (*QUESTION SET*) 3

5. ARRASTAR E SOLTAR PALAVRAS (*DRAG THE WORDS*) 4

6. PREENCHA OS ESPAÇOS EM BRANCO (*FILL IN THE BLANKS*) 4

7. COLUNAS (*COLUMN*) 5

8. ARRASTAR E SOLTAR (*DRAG AND DROP*) 5

9. VERDADEIRO OU FALSO (*TRUE/FALSE QUESTION*) 6

10. ACORDEÃO (*ACCORDION*) 6

11. MARQUE AS PALAVRAS (*MARK THE WORDS*) 7

12. CARTÕES DE DIÁLOGO (*DIALOG CARDS*) 7

13. CONJUNTO DE ESCOLHA ÚNICA (*SINGLE CHOICE SET*) 7

14. CARTÕES DE MEMORIZAÇÃO (*FLASHCARDS*) 8

15. FERRAMENTA DE DOCUMENTAÇÃO (*DOCUMENTATION TOOL*) 8

16. APRESENTAÇÃO DE IMAGENS (*IMAGE SLIDER*) 9

17. EMBUTIR IFRAME (*IFRAME EMBEDDER*) 9

18. ÁUDIO (*AUDIO*) 10

19. LINHA DO TEMPO (*TIMELINE*) 10

21. RESUMO (*SUMMARY*) 11

22. COLAGEM *(COLLAGE)* *12*

24. TESTE DE PERSONALIDADE (*PERSONALITY QUIZ*) 13

25. DITADO (*DICTATION*) 13

26. CENÁRIO DE RAMIFICAÇÃO (*BRANCHING SCENARIO*) 14

27. TOUR VIRTUAL 360º (*VIRTUAL TOUR 360*) 14

28. BATE-PAPO NO *APPEAR.IN* (*APPEAR.IN FOR CHAT AND TALK*) 15

29. FEED DE USUÁRIO DO TWITTER (*TWITTER USER FEED*) 15

30. JOGO DA MEMÓRIA (*MEMORY GAME*) 16

31. GRÁFICO (*CHART*) 16

APRESENTAÇÃO

Prezado professor, prezada professora

O ambiente virtual de aprendizagem exige a criação de materiais didáticos que favoreçam as relações de dialogia, interação e interatividade entre os atores da educação a distância (aluno, professor, tutor e equipe multidisciplinar).

Entendendo essa necessidade, a CIPEAD desenvolveu esse compêndio **COMO PRODUZIR MATERIAIS DIDÁTICOS PARA SUA SALA DE AULA VIRTUAL USANDO O H5P** para auxiliar os docentes no desenvolvimento de materiais que possam ampliar essas relações.

Esperamos que os tutoriais compilados aqui possam dar mais autonomia nas práticas docentes na UFPR VIRTUAL, auxiliando na produção de objetos educacionais de aprendizagem digitais.

IMPORTANTE: Essa ferramenta – o H5P – já está instalada em nosso ambiente virtual. Você pode acessá-la ativando a edição da página, no ícone inserir recursos ou atividades.

O H5P disponibiliza um conjunto de recursos para a criação de conteúdos interativos. Cada um deles oferece formas diferentes de interação com os materiais de aprendizagem de cursos de Educação a Distância (EaD).

1. APRESENTAÇÃO DE SLIDES (*COURSE PRESENTATION*)

Este recurso permite criar apresentações com slides interativos, baseados nas apresentações de slides do Microsoft PowerPoint. A cada slide podem ser inseridos vídeos, áudios, links, textos (quando os próprios slides não têm textos), além de questões objetivas de avaliação. Os slides podem incorporar vários dos outros elementos do H5P, integrando, assim, um único processo de apresentação de conteúdo e/ou avaliação de aprendizagem.

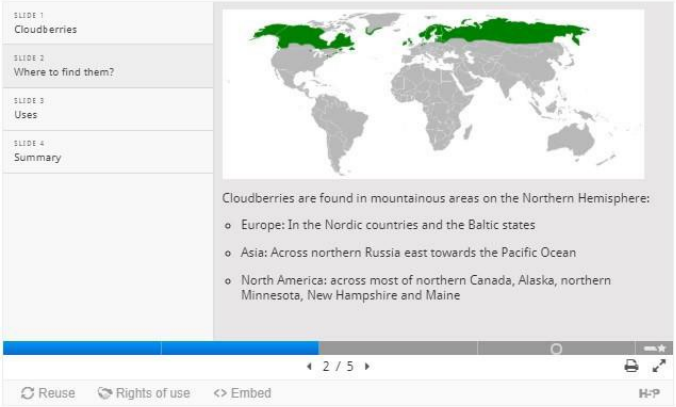


Figura 1: Exemplo de slide de uma Apresentação de Slides.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Apresentação de Slides**.

2. MÚLTIPLA ESCOLHA (*MULTIPLE CHOICE*)

Este recurso permite criar perguntas flexíveis de múltipla escolha. O aluno recebe *feedback* imediato sobre o desempenho. As perguntas do recurso Múltipla Escolha podem ter uma ou várias opções corretas por pergunta.

Figura 2: Exemplo de questão usando o recurso Múltipla Escolha.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Múltipla Escolha**.

3. VÍDEO INTERATIVO (*INTERACTIVE VIDEO*)

Este recurso permite que sejam adicionados vários tipos de interações em um vídeo. O conteúdo pode ser enriquecido com explicações, visualização de imagens, tabelas, preenchimento do espaço em branco e perguntas de múltipla escolha. As perguntas do questionário oferecem suporte à adaptabilidade, onde a interação pode levar a uma parte determinada do vídeo com base na entrada do usuário. Além disso, resumos interativos podem ser adicionados no final do vídeo.

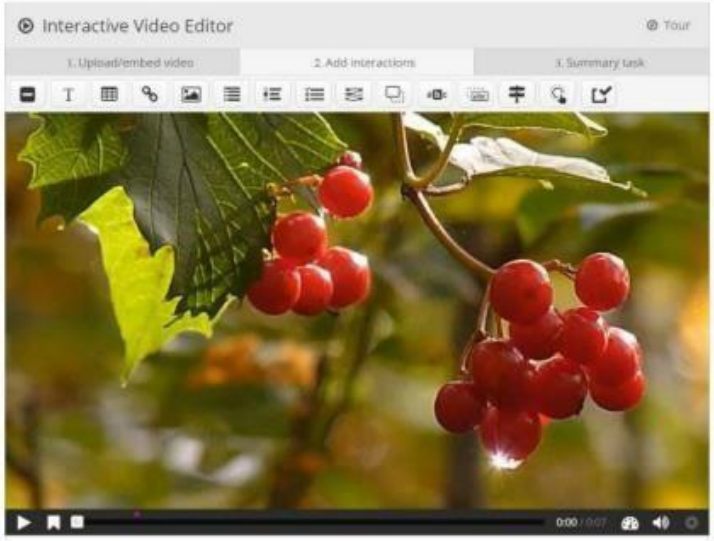
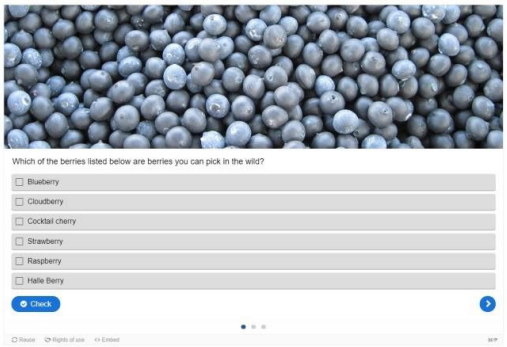


Figura 3: Exemplo de tela de um Vídeo Interativo.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso Vídeo Interativo.

4. CONJUNTO DE QUESTÕES (*QUESTION SET*)

Este recurso permite criar uma sequência com vários tipos de questões, incluindo: perguntas de múltipla escolha, preencher os espaços em branco e arrastar e soltar. O conjunto de questões também oferece suporte a feedbacks com textos a serem personalizados.



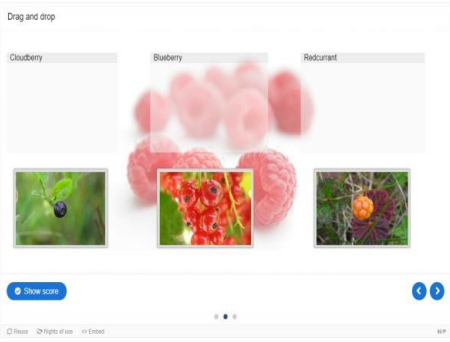


Figura 4.1: Exemplo de questão de múltipla escolha no Conjunto de Questões.
Figura 4.2: Exemplo de questão de arrastar e soltar no Conjunto de Questões.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Conjunto de Questões**.

5. ARRASTAR E SOLTAR PALAVRAS (*DRAG THE WORDS*)

Este recurso permite criar tarefas de arrastar e soltar com base no texto digitado. As palavras podem ser arrastadas para serem soltas sobre lacunas em textos ou sobre imagens. Acertos e erros podem ser convertidos em pontuação entregue ao Moodle para compor parte da avaliação da aprendizagem em um curso.

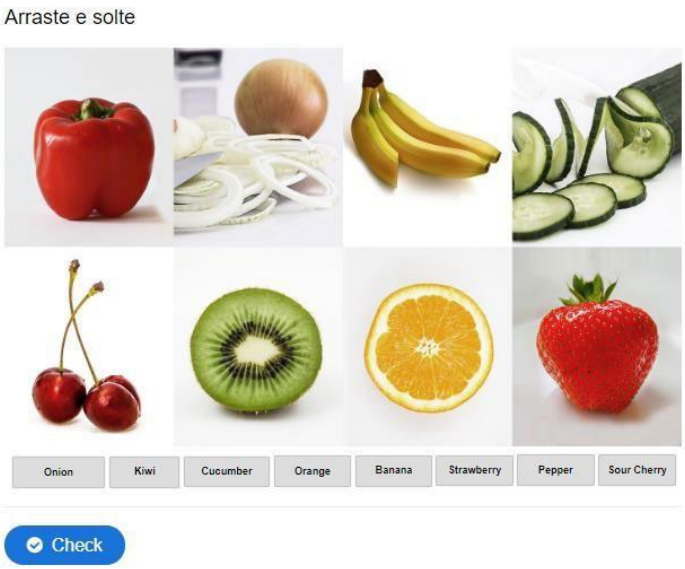


Figura 5: Exemplo de atividade usando o Arrastar e Soltar Palavras.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Arrastar e Soltar Palavras**.

6. PREENCHA OS ESPAÇOS EM BRANCO (*FILL IN THE BLANKS*)

Este recurso permite que sejam criadas frases com espaços em branco permitindo que os alunos preencham as lacunas. Também pode ser usado para testar a capacidade do aluno de reproduzir fatos ou produzir inferências matemáticas.

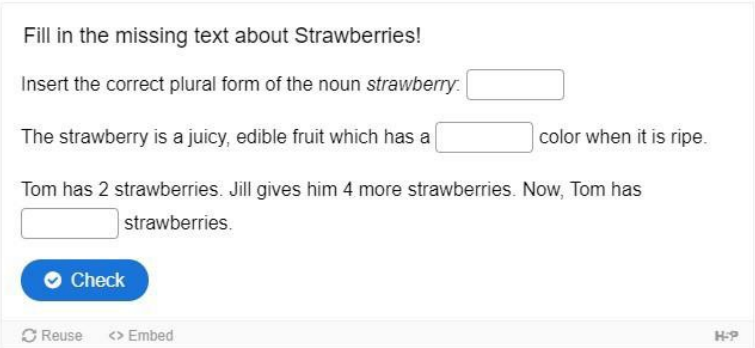


Figura 6: Exemplo de atividade usando o Preencha os Espaços em Branco.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Preencha os Espaços em Branco**.

7. COLUNAS (*COLUMN*)[1]

Este recurso permite aos usuários adicionar outros recursos interativos como múltipla escolha, preencher espaços em branco, textos e outros tipos de interações e agrupá-los em um layout de coluna.

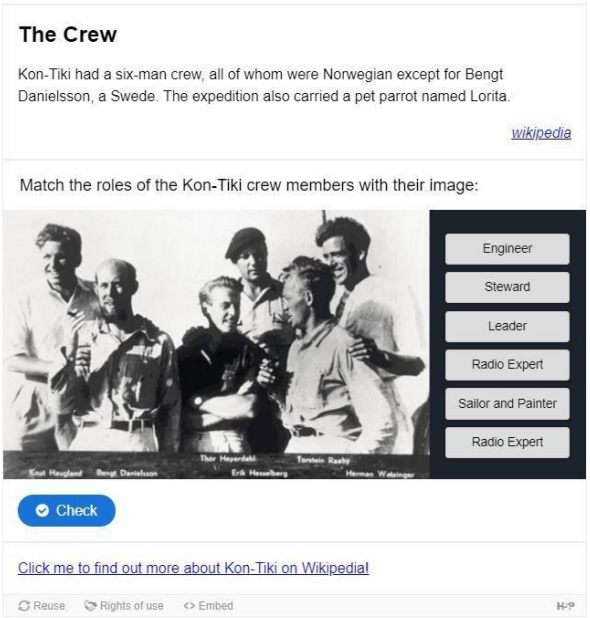


Figura 7: Exemplo do uso do Colunas.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Colunas**.

8. ARRASTAR E SOLTAR (*DRAG AND DROP*)

Este recurso permite criar tarefas de manipulação direta de objetos na tela, propondo arrastar e soltar imagens para espaços determinados para avaliar conhecimento do aluno sobre o tema envolvido.

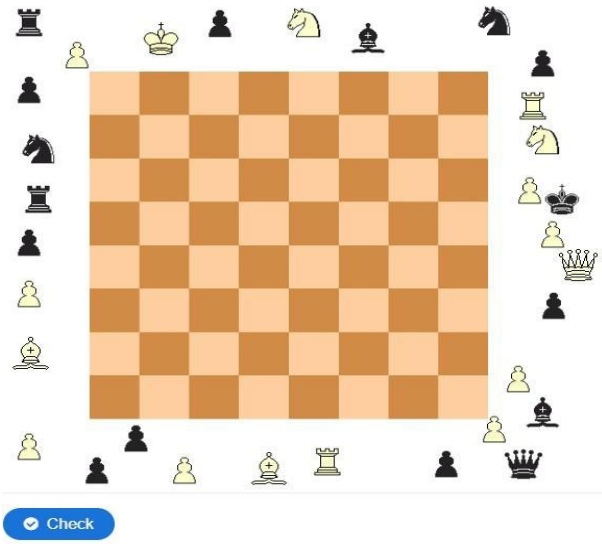


Figura 8: Exemplo de atividade usando o Arrastar e Soltar.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Arrastar e Soltar**.

9. VERDADEIRO OU FALSO (*TRUE/FALSE QUESTION*)

Este é um recurso de perguntas no formato verdadeiro ou falso que pode funcionar sozinho ou combinado com outros tipos de conteúdo. Uma questão mais complexa pode ser criada adicionando uma imagem ou um vídeo.

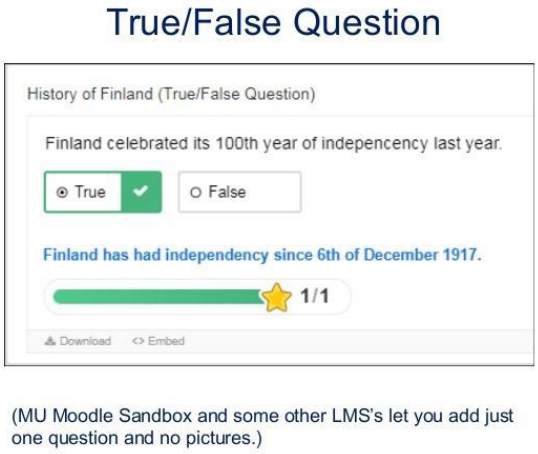


Figura 9: Exemplo de questão usando o Verdadeiro ou Falso.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Verdadeiro ou Falso**.

10. ACORDEÃO (*ACCORDION*)

Este recurso permite que os usuários adicionem acordeões de acesso a seus sites para a disposição de conteúdo. O acordeão é totalmente responsivo e funciona muito bem em telas menores e em desktops.

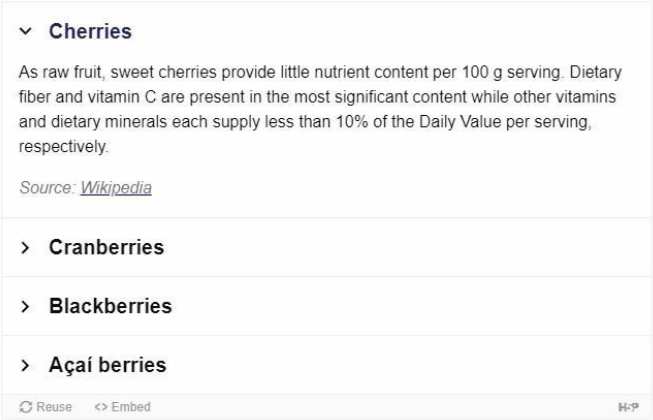


Figura 10: Exemplo de conteúdo organizado usando o Acordeão.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Acordeão**.

11. MARQUE AS PALAVRAS (*MARK THE WORDS*)

Este recurso permite a criação de conteúdos e expressões textuais com um conjunto definido de palavras corretas. O usuário final destaca as palavras de acordo com a descrição da tarefa e recebe uma pontuação.

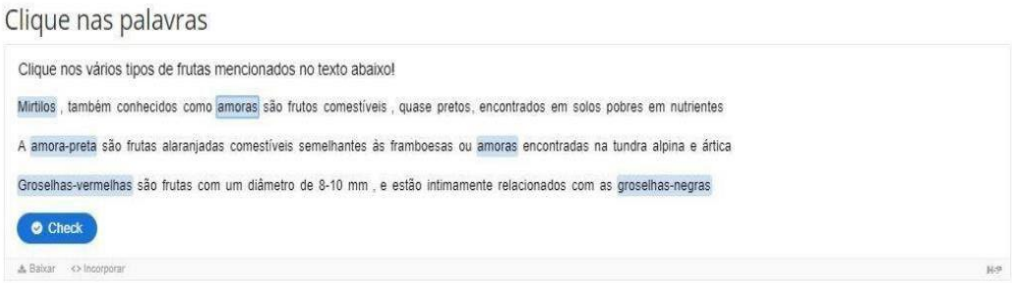
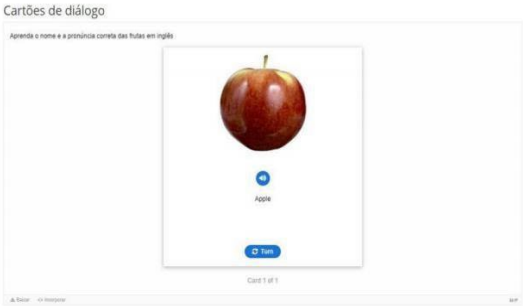


Figura 11: Exemplo de atividade usando o Marque as Palavras.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Marque as Palavras**.

12. CARTÕES DE DIÁLOGO (*DIALOG CARDS*)

Este recurso pode ser usado como um exercício para ajudar os alunos a memorizar palavras, expressões ou frases. Na frente do cartão, há uma sugestão para uma palavra ou expressão. Ao virar o cartão, é revelada uma palavra ou expressão correspondente.



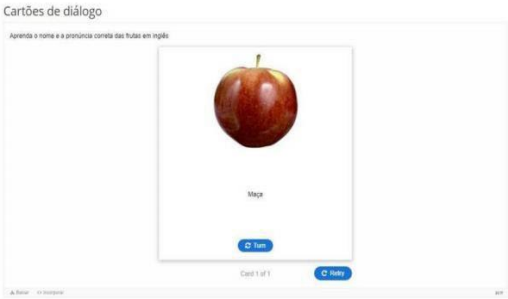


Figura 12.1: Exemplo da frente de um Cartão de Diálogo.
Figura 12.2: Exemplo do verso de um Cartão de Diálogo.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Cartões de Diálogo**.

13. CONJUNTO DE ESCOLHA ÚNICA (*SINGLE CHOICE SET*)

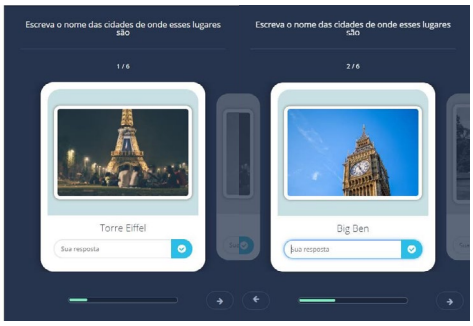
Este recurso permite a criação de conjuntos de perguntas com uma única resposta correta por pergunta. O usuário final recebe um feedback imediato após o envio de cada resposta.

Figura 13: Exemplos de questões usando o Conjunto de Escolha Única.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Conjunto de Escolha Única**.

14. CARTÕES DE MEMORIZAÇÃO (*FLASHCARDS*)[2]

Este recurso permite a criação de cartões de conteúdo que podem ser usados como um exercício para ajudar os alunos a memorizar palavras, expressões ou frases. Na frente do cartão, há uma sugestão para uma palavra ou expressão. Ao virar o cartão, é revelada uma palavra ou expressão correspondente. Os cartões de memorização podem ser usados no aprendizado de idiomas, para apresentar problemas de matemática ou ajudar os alunos a lembrar de fatos como eventos históricos, fórmulas ou nomes. A resposta pode ser dada em forma de texto ou em forma de áudio.



Figuras 14.1 e 14.2: Exemplos de Cartões de Memorização.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Cartões de Memorização**.

15. FERRAMENTA DE DOCUMENTAÇÃO (*DOCUMENTATION TOOL*)

Este recurso permite criar um formulário com exportação de texto. Serve para que o aluno gere conteúdo em forma de relatório para baixar e entregar o arquivo do Microsoft Word para o professor. Também, pode copiar o texto gerado para colar em algum mecanismo de entrega de texto. O grande diferencial deste recurso em relação a um formulário simples é que ele pode ser

usado de modo a direcionar o aluno na construção do documento.

Podem ser inseridos campos com nomes específicos, o aluno pode indicar os objetivos pelos quais o trabalho foi feito e depois avaliar seu desempenho ao atingir cada um desses objetivos.

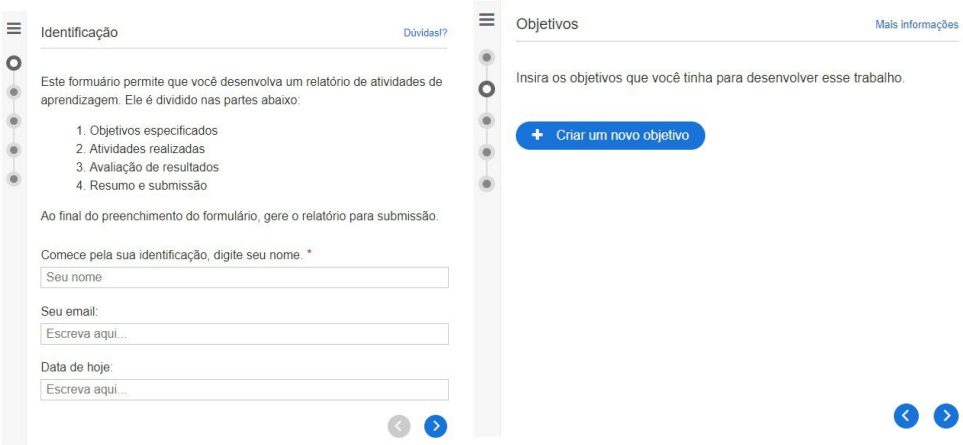


Figura 15: Exemplo de atividade usando a Ferramenta de Documentação.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Ferramenta de Documentação**.

16. APRESENTAÇÃO DE IMAGENS (*IMAGE SLIDER*)

Este recurso cria uma apresentação e visualização simples de imagens sequenciadas. É útil para quando não for necessário qualquer recurso interativo ou de avaliação

Figura 16: Exemplo de tela de Apresentação de Imagens.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Apresentação de Imagens**.

17. EMBUTIR IFRAME (*IFRAME EMBEDDER*)

Este recurso permite embutir conteúdo localizado em outro site dentro do curso no Moodle. Incorpora os conteúdos a partir de uma URL ou um conjunto de arquivos.

Figura 17: Exemplo de conteúdo usando o Embutir Iframe.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso Embutir Iframe.

18. ÁUDIO (*AUDIO*)

Este recurso permite fazer upload de um arquivo de áudio ou selecionar uma URL a partir do qual pode-se extrair um arquivo de áudio. Permite selecionar um player completo ou mínimo para a interação do usuário e também permite habilitar os controles e a reprodução automática. O usuário final também pode baixar ou incorporar o arquivo de áudio.

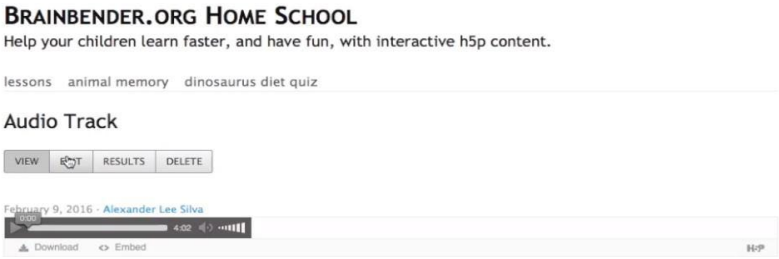


Figura 18: Exemplo de utilização do Áudio.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso Áudio.

19. LINHA DO TEMPO (*TIMELINE*)

Este recurso permite criar uma linha do tempo de eventos com multimídia. Permite ao aluno explorar o conteúdo cronologicamente organizado, com controle sobre o fluxo de informação.

Figura 19: Exemplo de conteúdo disposto numa Linha do Tempo.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Linha do Tempo**.

20. QUESTIONÁRIO ARITMÉTICO (*ARITHMETIC QUIZ*)

Este recurso permite criar testes aritméticos baseados em tempo.

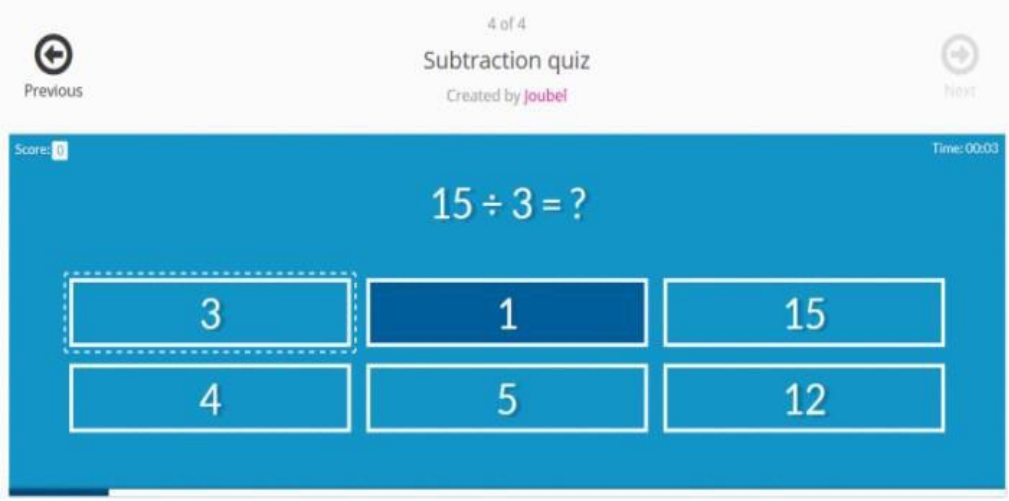


Figura 20: Exemplo de utilização do Questionário Aritmético.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Questionário Aritmético**.

21. RESUMO (*SUMMARY*)

Este recurso oferece uma opção de perguntas de múltipla escolha que permite que os alunos construam seu próprio resumo de um tópico de maneira interativa. Depois de ler um texto ou assistir a um vídeo, o aluno é apresentado a uma sequência de declarações relacionadas ao tópico. O recurso permite que os alunos escrevam interativamente um resumo de um determinado tópico.

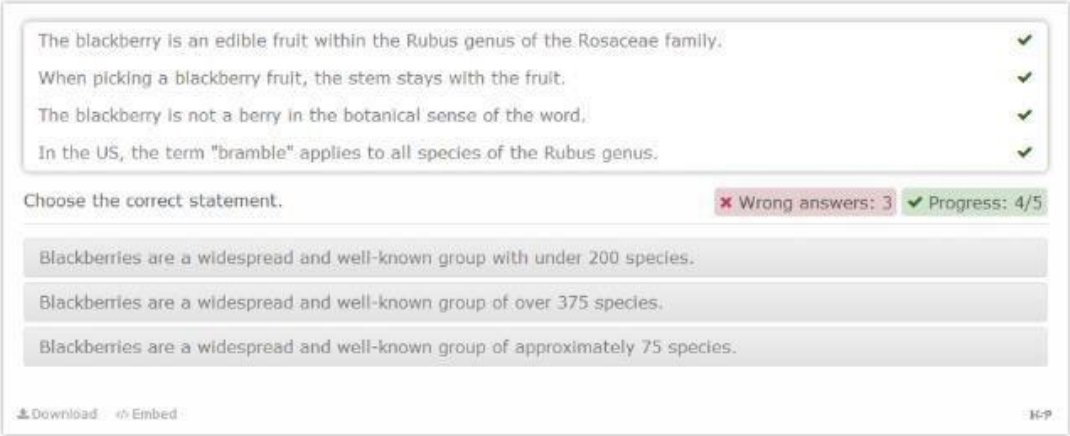


Figura 21: Exemplo de atividade usando o Resumo.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Resumo**.

22. COLAGEM (*COLLAGE*)
(NÃO DISPONÍVEL NA UFPR VIRTUAL – VERIFICAÇÃO 28.04.2020)

Este recurso permite reunir várias imagens em um dos onze layouts ou composições pré-configuradas, permitindo configurar a altura, o tamanho do quadro externo e o espaçamento da imagem (tamanho do quadro interno) para o layout. Também permite ajustar a panorâmica e o zoom nas imagens individuais no layout.

Figura 22: Exemplo de uso da Colagem.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Colagem**.

23. ADIVINHE A RESPOSTA (*GUESS THE ANSWER*)[3]

Este recurso que o autor faça o upload de uma imagem e sua descrição e criando questões com respostas baseadas na imagem apresentada.

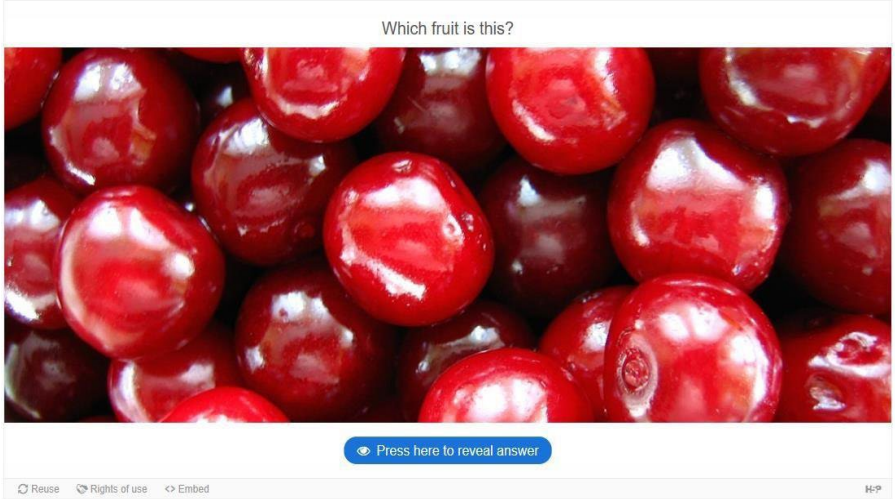


Figura 23: exemplo do uso do Adivinhe a Resposta.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Adivinhe a Resposta**.

24. TESTE DE PERSONALIDADE (*PERSONALITY QUIZ*)

Este recurso permite definir uma série de perguntas com alternativas, nas quais cada alternativa é comparada a uma ou mais personalidades. No final do questionário, o aluno verá com qual personalidade combina melhor de acordo com as respostas dadas.

Figuras 24.1, 24.2 e 24.3: Exemplo de uso do Teste de Personalidade.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Teste de Personalidade**.

25. DITADO (*DICTATION*)[4]

Este recurso permite criar um ditado com feedback instantâneo. É possível submeter áudios para que o aluno escreva o que está ouvindo e avalie sua capacidade de discernimento do que está sendo falado. O resultado da avaliação pode ser entregue para o Moodle para compor a nota de um curso.

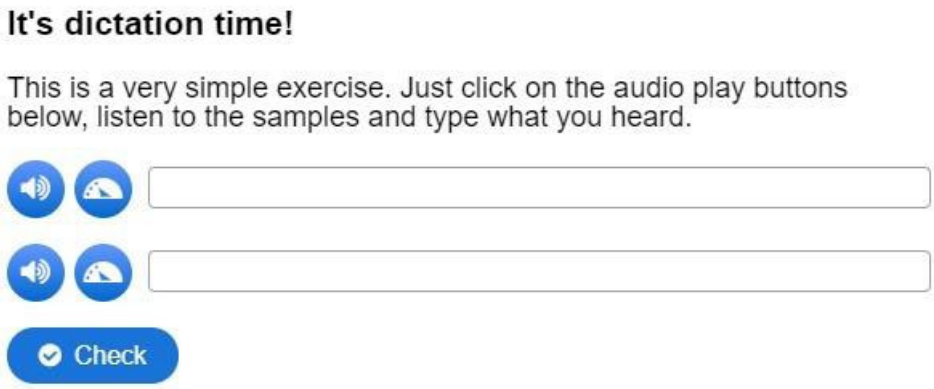
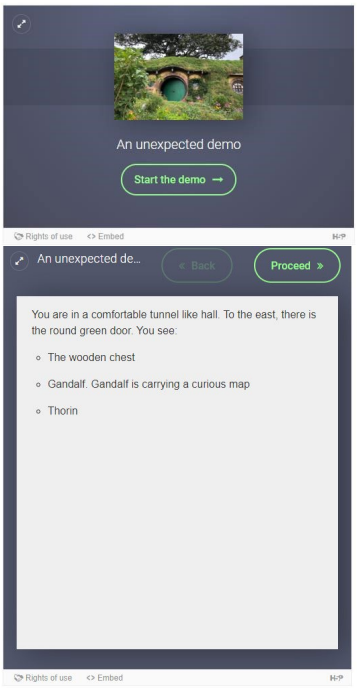


Figura 25: exemplo de uso do Ditado.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Ditado**.

26. CENÁRIO DE RAMIFICAÇÃO (*BRANCHING SCENARIO*)

Este recurso permite aos usuários criar dilemas e cenários de aprendizado adaptáveis. Também permite criar caminhos baseados em decisões. O recurso pode ser utilizado para criar materiais de aprendizagem que se ramificam em diferentes caminhos baseados nas respostas do aluno. O conteúdo pode incluir os seguintes recursos interativos do H5P: Apresentação de Slides (Course Presentation), Texto, Imagem, Pontos de Acesso de Imagens (Image Hotspots), Vídeos Interativos (Interactive Video) e Vídeo.



Figuras 26.1 e 26.2: exemplo de uso da Cenário de Ramificação.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Cenário de Ramificação**.

27. TOUR VIRTUAL 360º (*VIRTUAL TOUR 360*)

Este recurso permite a visualização de imagens em 360 graus com pontos de interatividade que abrem outros conteúdos de diversos formatos, como avaliações com questões objetivas.

Figura 27: Exemplo de uso do Tour Digital 360°.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Tour Digital 360º**.

28. BATE-PAPO NO *APPEAR.IN* (*APPEAR.IN FOR CHAT AND TALK*)

Este recurso do H5P que permite realizar videoconferências e criar salas de bate-papos para alunos e membros dos cursos. Permite adicionar uma sala de bate-papo por vídeo como um slide a uma apresentação do curso.

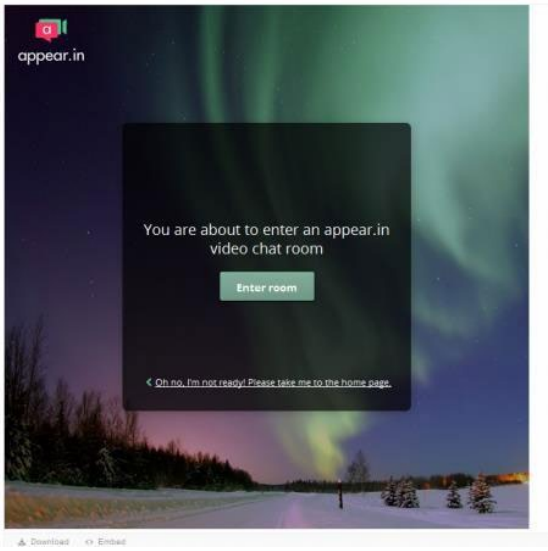


Figura 28: Exemplo de uso do Bate-papo no *appear.in*.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Bate-papo no *appear.in*.**.

29. FEED DE USUÁRIO DO TWITTER (*TWITTER USER FEED*)

Este recurso permite mostrar o feed da rede social Twitter de um determinado usuário.

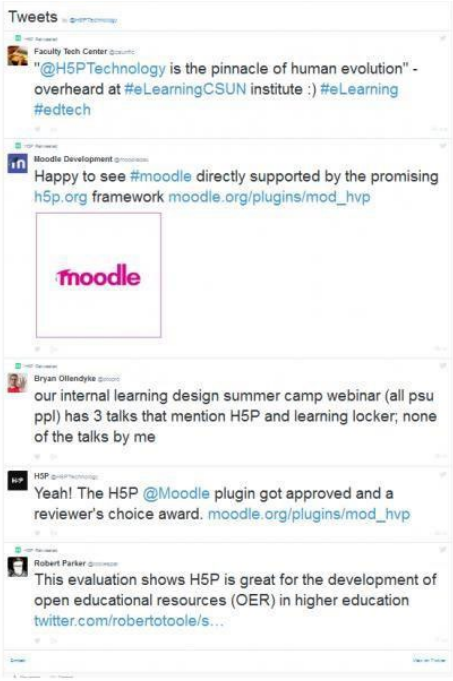


Figura 29: Exemplo de uso do Feed de Usuário do Twitter.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Feed de Usuário do Twitter**.

30. JOGO DA MEMÓRIA (*MEMORY GAME*)[5]

Este recurso permite aos autores adicionar suas próprias imagens e texto opcional a um jogo de memória. Para jogar, os usuários procuram pares de imagens, que exibirão uma mensagem de texto especificada assim que um par correspondente for encontrado.

Figura 30: Exemplo do uso do Jogo da Memória.

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Jogo da Memória**.

31. GRÁFICO (*CHART*)[6]

Este recurso permite que os usuários criem gráficos de pizza e de barras.

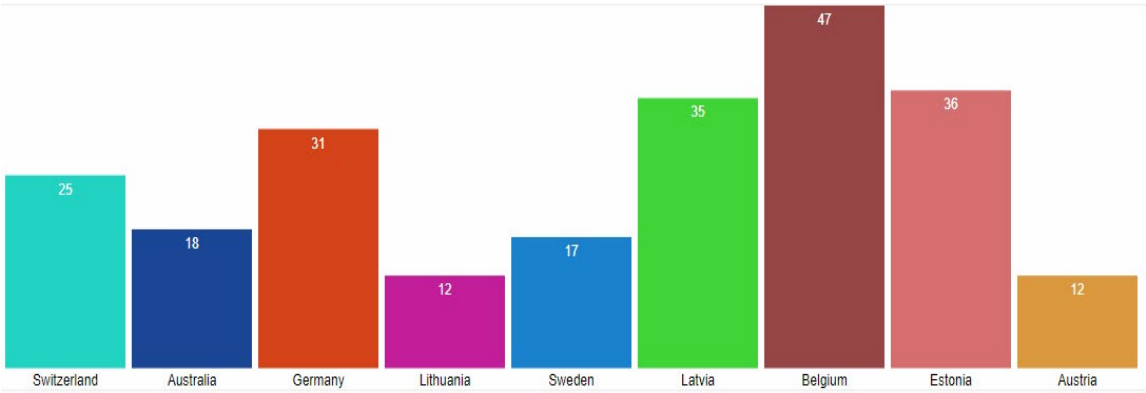


Figura 31: Exemplo de gráfico de barras criado com o Gráfico

Clique aqui para conhecer mais sobre o recurso **Gráfico**.

COMO PRODUZIR MATERIAIS DIDÁTICOS PARA SUA SALA DE AULA VIRTUAL USANDO O H5P

UFPR
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

PROGRAD
Pró-reitoria de Graduação e Educação Profissional

CIPEAD
Coordenadoria de Integração de Políticas de Educação a Distância

LABCIPEAD
Laboratório de Produção da Cipead