



2020

CARTILHA DO DOCENTE *para Atividades Pedagógicas* **Não Presenciais**



EXPEDIENTE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Reitor

Ubaldo Cesar Balthazar

Vice-Reitora

Alacoque Lorenzini Erdmann

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Secretário

Luciano Patrício Souza de Castro

SECRETARIA DE APERFEIÇOAMENTO INSTITUCIONAL

Secretária

Liz Beatriz Sass

EQUIPE EDITORIAL

Organização e Edição

Luciano Patrício Souza de Castro

Conteúdo (Capítulos 1, 2, 3 e 4)

Denise Mesquita Corrêa

Delma Cristiane Morari

Joyce Regina Borges

Conteúdo (Capítulo 5)

NÚCLEO DE PESQUISA EM PROPRIEDADE INTELECTUAL – NUPPI

Organizadores

Liz Beatriz Sass

Lucas Moser Goulart

Lucas Silveira Duarte

Colaboradores

Conrado Miscow Machado

Gabriel Grezoski Bitencourt

Tobias Klen

Revisão de Textos

Fábio Bianchini Mattos

Projeto Gráfico e Diagramação

Sonia Trois

Assistente de Produção Editorial

Maria Carolina Beltran

CARTILHA DO DOCENTE

para Atividades Pedagógicas

Não Presenciais

Catálogo na fonte pela Biblioteca Universitária da
Universidade Federal de Santa Catarina

C327

Cartilha do docente para atividades pedagógicas não presenciais
[recurso eletrônico] / autores, Denise Mesquita Corrêa ... [et al.] ;
organização e edição, Luciano Patrício Souza de Castro. –
Florianópolis : SEAD/UFSC, 2020.
159 p. : il., gráf., tab.

E-book (PDF).

Disponível em: <<https://portal.sead.ufsc.br/recursos-tecnicos-para-aprendizagem-rtasead/>>

1. Ensino – Planejamento. 2. Ensino não presencial. 3. Ensino superior – Recursos de rede de computadores. I. Corrêa, Denise Mesquita. II. Castro, Luciano Patrício Souza de.

CDU 37.018.43

Elaborada pela bibliotecária Suélen Andrade – CRB-14/1666



BY NC ND

Todo o conteúdo da Cartilha do Docente para Atividades Pedagógicas Não Presenciais está licenciado sob a Licença Pública Creative Commons Atribuição–Não Comercial–Sem Derivações 4.0 Internacional. Esta licença só permite que outros façam download dos materiais aqui postados e os compartilhem desde que atribuam crédito ao autor, mas sem que possam alterá-los de nenhuma forma ou utilizá-los para fins comerciais.

Sumário

| | | | |
|--|-----------|---|-----------|
| APRESENTAÇÃO | 5 | 12) Atualize seu roteiro de atividades! | 39 |
| Apresentação | 6 | 13) Dê preferência para atividades colaborativas! | 40 |
| | | 14) Alterne sua seleção de atividades! | 41 |
| CAPÍTULO 1 – DO PRESENCIAL AO NÃO PRESENCIAL | 7 | 15) Escolha avaliações adequadas! | 42 |
| 1) Concepções pedagógicas | 9 | 16) Utilize instrumentos variados nos processos avaliativos! .. | 43 |
| 2) Arquitetura tecnológica | 14 | 17) Faça feedback construtivo! | 44 |
| 3) Postura do docente | 17 | 18) Dê feedback brevemente! | 45 |
| 4) ABC do Ensino Não Presencial | 20 | 19) Fique atento aos processos de comunicação! | 46 |
| | | 20) Selecione a linguagem adequada! | 47 |
| CAPÍTULO 2 – ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS | | 21) Garanta acessibilidade, se necessário! | 48 |
| NÃO PRESENCIAIS | 26 | 22) Aprimore sua aula com algumas dicas de vídeo e áudio! | 49 |
| 1) Planeje. Esta é a palavra-chave! | 28 | | |
| 2) Fique atento ao binômio tempo x atividade! | 29 | CAPÍTULO 3 – MELHORES RECURSOS TECNOLÓGICOS DE | |
| 3) Compatibilize o tempo e sua prática pedagógica! | 30 | APRENDIZAGEM | 50 |
| 4) Disponibilize um calendário e um roteiro de atividades! | 31 | 1) Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem | 52 |
| 5) Repense seu caminhar pedagógico! | 32 | 2) Principais serviços do GSuite for Education | 54 |
| 6) Faça atividades pedagógicas incorporando teoria e prática! .. | 33 | 3) Design | 67 |
| 7) Diversifique os recursos! | 34 | 4) Vídeos | 71 |
| 8) Seja criativo nas atividades pedagógicas com foco na teoria! .. | 35 | 5) Podcast | 74 |
| 9) Organize atividades pedagógicas com foco na prática! | 36 | 6) Game | 75 |
| 10) Faça uso de ferramentas diversas | 37 | 7) Ferramenta de gerenciamento de projetos | 76 |
| para propor atividades mais dinâmicas no Moodle! | 37 | 8) Redes sociais | 77 |
| 11) Faça atividades síncronas, assíncronas e híbridas! | 38 | 9) Dicas de bancos de imagem gratuitos | 81 |

CAPÍTULO 4 – MATRIZ INSTRUCIONAL 82

- 1) Planejamento pedagógico para o ensino não presencial..... 84
- 2) Estrutura da matriz instrucional 86
- 3) Exemplo de matriz instrucional 93
- 4) Sugestões de atividades 94

CAPÍTULO 5 – DIREITO AUTORAL E ENSINO NÃO

PRESENCIAL..... 98

- 1) O que é o Direito Autoral?100
- 2) Qual a importância do direito autoral no âmbito do ensino não presencial?102
- 3) O professor enquanto sujeito autor105
de obras intelectuais105
- 4) O professor enquanto usuário de obras intelectuais produzidas por terceiros..... 132
- 5) Perguntas frequentes148
- 6) Sites para consulta156

REFERÊNCIAS157



apresentação



Apresentação

Esta cartilha foi escrita para atender à necessidade de replanejar atividades acadêmicas presenciais e adaptá-las para ambientes não presenciais. Esta mudança envolve o uso de soluções e práticas totalmente remotas de ensino e de aprendizagem.

Sob o ponto de vista didático, esta reconfiguração não se enquadra no modelo da Educação a Distância: é uma alteração excepcional e temporária nos currículos, composta por atividades no Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem da UFSC, a plataforma Moodle, a fim de desenvolver habilidades e competências dos estudantes.

Nesse cenário, as tecnologias de comunicação e informação devem ser efetivamente utilizadas como recursos de aprendizagem, a critério dos docentes e dos colegiados dos departamentos, para que os estudantes tenham acesso a diversas informações e espaços de socialização, gerando saberes e conhecimentos científicos.

Bons estudos!



capítulo 1



**DO PRESENCIAL AO
NÃO PRESENCIAL**

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

Este capítulo auxiliará você, docente, nos primeiros passos para inserção da sua aula no contexto não presencial.

O processo de transposição do ensino presencial para o não presencial começa com quatro premissas básicas:

- as **concepções pedagógicas** subjacentes ao processo de ensino e de aprendizagem no âmbito da aula não presencial;
- a **arquitetura tecnológica**, ou seja, a familiarização do ambiente virtual no qual seu curso está inserido;
- a **postura do docente** no contexto da aula não presencial;
- o **ABC do ensino não presencial**, no qual serão repassados termos básicos sobre a aula não presencial.



1) **Concepções** *pedagógicas*

COMO SE CONSOLIDAM AS CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS NA AULA NÃO PRESENCIAL?

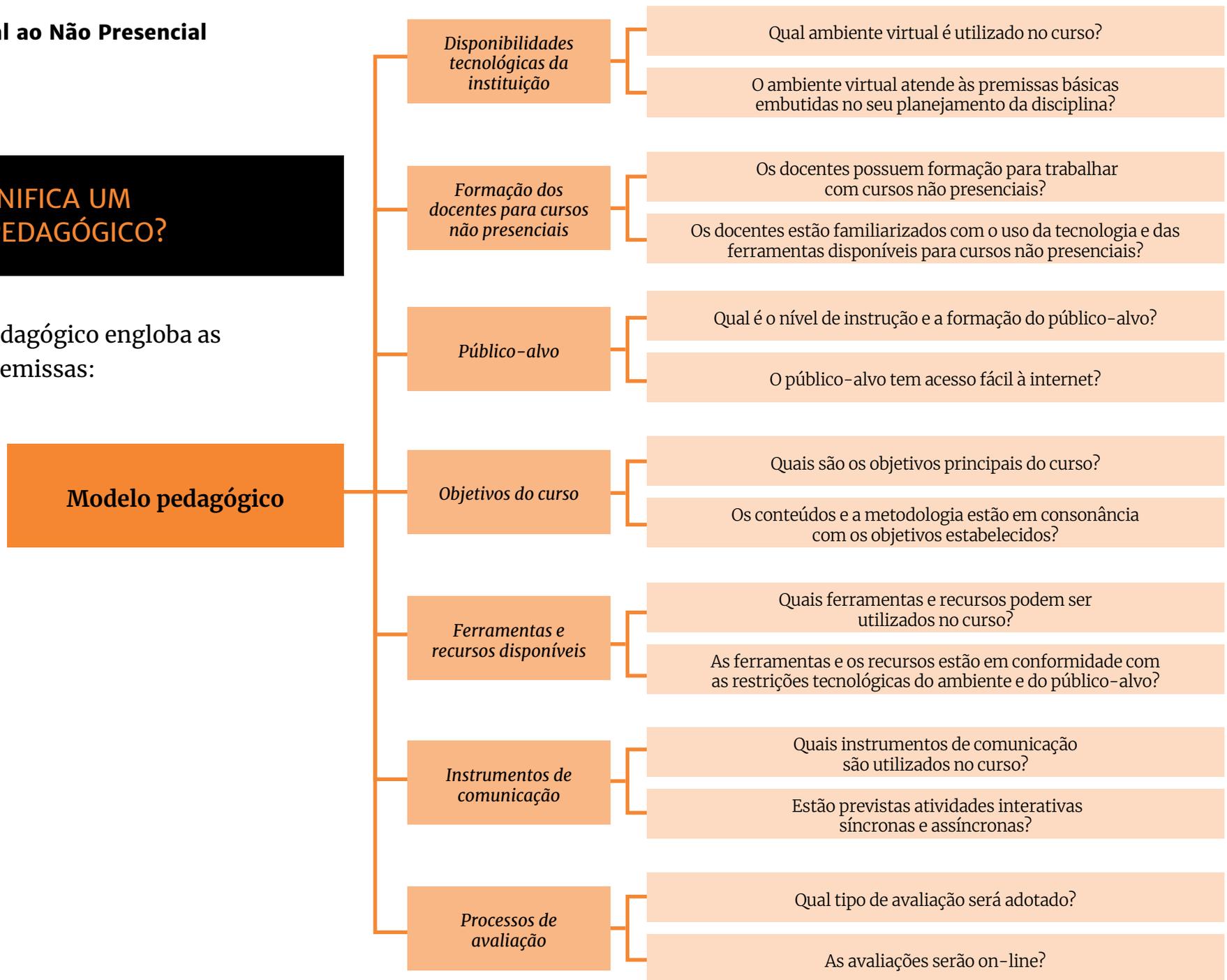
Simplificadamente, o modelo pedagógico engloba:

- o modo como o docente transporta o conteúdo de um curso presencial para a modalidade não presencial;
- o design do ambiente de aprendizagem;
- a linguagem utilizada nos processos de comunicação, que deve ser clara, objetiva e concisa, para o conhecimento chegar ao estudante de maneira adequada;
- os recursos e as ferramentas disponíveis para estimular múltiplas experiências sensoriais, sempre respeitando o ritmo de aprendizagem do estudante;
- os processos avaliativos, a partir das ferramentas e dos recursos disponíveis no ambiente virtual;
- o modo de feedback, considerando as premissas embutidas na questão espacial e temporal, pois você não está próximo do estudante e tampouco na mesma perspectiva temporal.



O QUE SIGNIFICA UM MODELO PEDAGÓGICO?

O modelo pedagógico engloba as seguintes premissas:



QUAIS SÃO OS MODELOS PEDAGÓGICOS MAIS UTILIZADOS NA AULA NÃO PRESENCIAL?



Metodologias ativas

- o estudante tem papel mais ativo no processo de ensino e de aprendizagem e se torna a figura central;
- valoriza-se o conhecimento prévio do estudante;
- a sala de aula é um espaço de cocriação onde os estudantes aprendem por meio de desafios concretizados via jogos interativos, resolução de problemas, situações de aprendizagem;
- o foco se concentra nos processos de interação entre os integrantes do curso, estudantes e docente, para estimular a criatividade e a reflexão;
- o docente incorpora o papel de mediador.

Sala de aula invertida

- o estudante tem acesso ao conteúdo por meio da sala virtual antes do encontro síncrono e pode colaborar com mais eficácia no desenvolver da aula;
- a postura do estudante é mais ativa;
- a preparação do estudante antes do encontro com o docente otimiza o tempo;
- o estudante aprende melhor em função de seguir seu próprio ritmo;
- o docente incorpora o papel de mediador.



Aprendizagem baseada em projetos

- os estudantes se envolvem com tarefas que possuem alguma ligação com sua vida externa à sala;
- os projetos estão alicerçados em etapas como: pergunta motivadora, desafio, reflexão, feedback e autoavaliação, bem como discussão em pares e em grupos;
- aprendizagem concretizada via projetos desenvolvidos em uma disciplina, com conteúdo significativo e protagonismo do estudante.

Aprendizagem baseada em jogos - gamificação

- o termo “gamificação” se refere à prática de adicionar elementos de jogos em situações que não são jogos, geralmente potencializados com recompensas;
- aprendizagem consolidada por jogos educativos e estratégias motivadoras;
- incentiva a solução de problemas via simulações.

Aprendizagem por narrativas (*storytelling*)

- o *storytelling* se baseia em uma história bem apresentada, envolvente e que estimula ao mesmo tempo as emoções e a imaginação;
- são indicadas para aquelas situações de aprendizagem cuja sequência de conteúdo pode ser transmitida por intermédio de textos escritos;
- devem ser compostas por textos claros, coerentes e coesos.

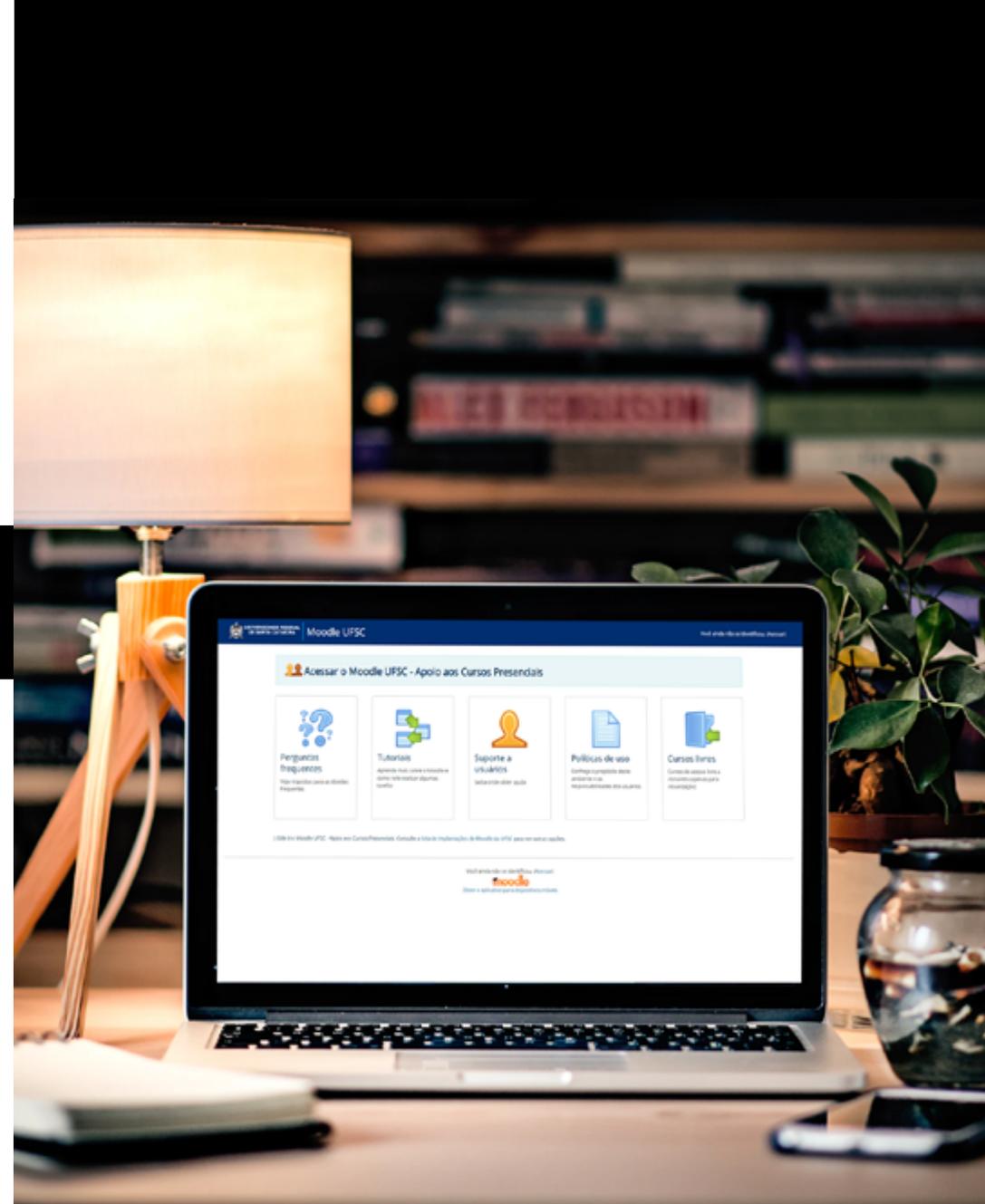


2) Arquitetura tecnológica

O QUE A ARQUITETURA TECNOLÓGICA INCLUI?

A arquitetura tecnológica de um curso na modalidade a distância engloba:

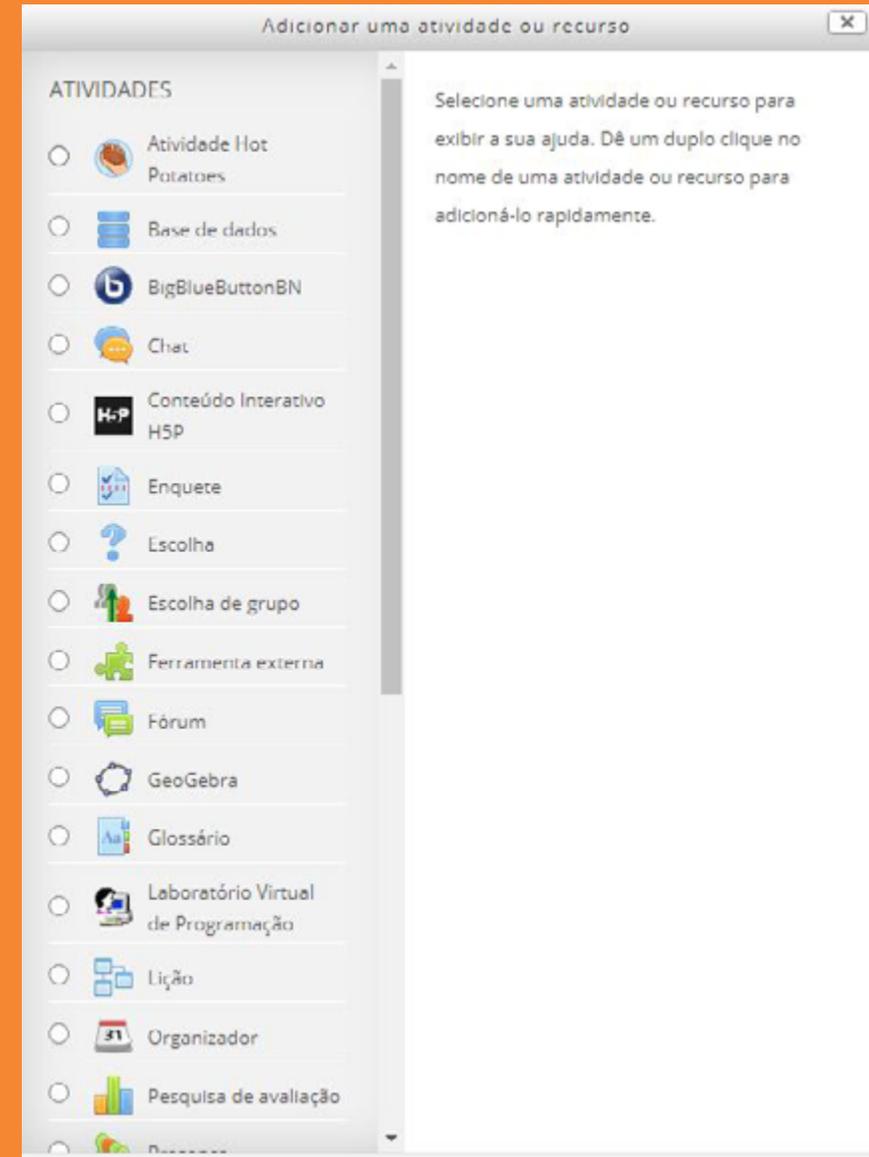
- **Elementos computacionais:** devem ser compatíveis com a demanda do curso quanto à disponibilização das ferramentas para os processos de interação no ambiente virtual e no modelo pedagógico utilizado.
- Na UFSC, a plataforma utilizada é o **Moodle**, criado pelo australiano Martin Dougiamas. O nome é acrônimo de *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, que significa **Ambiente Modular de Aprendizagem Dinâmica Orientada a Objetos**.



COMO SE CONFIGURA O MOODLE?

O Moodle possui ferramentas que podem ser divididas em dois tipos:

1. **Recursos:** têm a função de fornecer base para o conteúdo que o estudante irá receber – Arquivo, Livro, Rótulos, Pasta, entre outras.
2. **Atividades:** são ferramentas destinadas à avaliação e à comunicação – Chat, Fórum, Glossário, Questionário, Tarefa, Wiki, entre outras.



Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

COMO FUNCIONAM OS PROCESSOS DE COMUNICAÇÃO NO MOODLE?

Os processos de comunicação são divididos em dois tipos: síncronos e assíncronos.

Processos interativos **síncronos**:

- acontecem com horário agendado via transmissão on-line;
- permitem interatividade entre os participantes em tempo real, instantaneamente, tais como aqueles que ocorrem nas webconferências e nos chats;
- permitem tanto o contato com várias pessoas ao mesmo tempo quanto a comunicação mais pessoal;
- podem ficar gravados para visualização posterior, tornando-se, então, assíncronos.



Processos interativos **assíncronos**:

- incluem as comunicações nas quais o envio das mensagens e as respostas acontecem em tempos diferentes, como nos fóruns e nos e-mails;
- podem ser acessados e respondidos em qualquer momento, pois ficam registrados em um banco de dados;
- permitem a transferência de arquivos;
- permitem tanto o contato com várias pessoas ao mesmo tempo quanto a comunicação mais pessoal.

3) Postura do *docente*

COMO ME PREPARAR PARA O TRABALHO NÃO PRESENCIAL?

Nesse contexto, você, docente, deve refletir qual é a melhor maneira de apresentar o seu conteúdo considerando:

- as premissas tecnológicas do ambiente virtual;
- as variáveis de tempo e espaço advindas da transposição para o ambiente virtual;
- o seu domínio das ferramentas tecnológicas;
- os objetivos da sua disciplina;
- o público-alvo.



QUAL A MELHOR POSTURA DO DOCENTE PARA O TRABALHO NÃO PRESENCIAL?

No contexto virtual, o docente precisa:

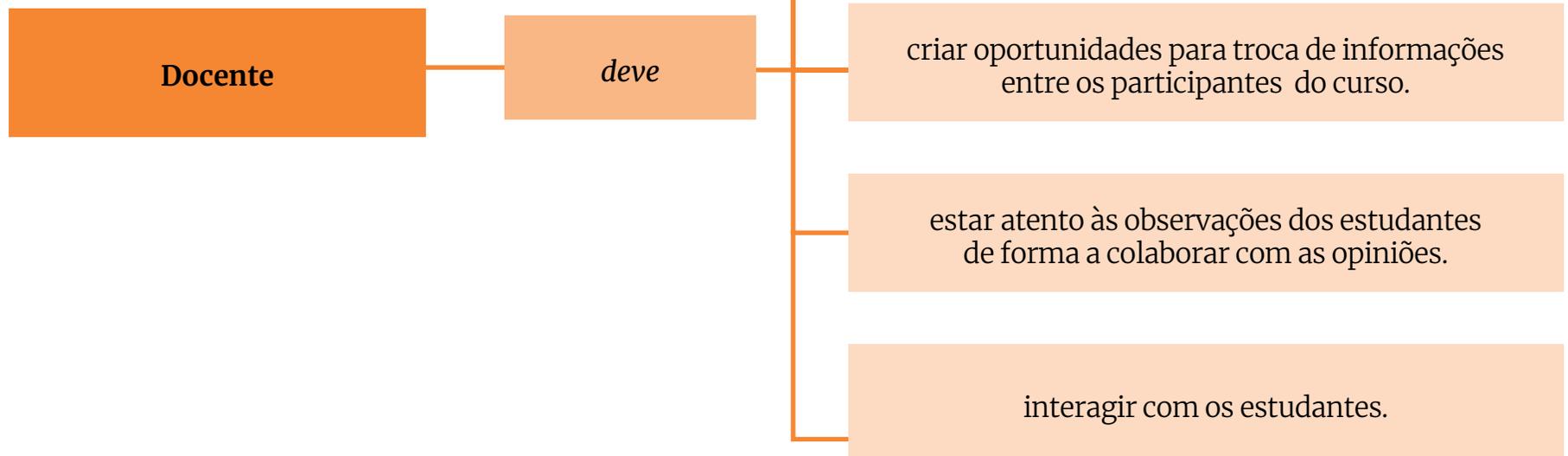
- incorporar uma postura mais proativa, conforme preconiza a aula não presencial, para estimular múltiplas experiências ao estudante;
- resgatar o estudante e inseri-lo numa posição mais ativa e crítica, com perfil de interatividade mais construtivista;

- promover a construção de conhecimento por meio da aprendizagem colaborativa no qual o estudante é sujeito ativo no processo de aprendizagem;
- potencializar tanto o processo comunicativo quanto a troca de experiências entre os integrantes do curso na modalidade não presencial;
- assumir uma postura com perfil de mediador no processo educacional de forma a lidar com uma variedade de situações didático-pedagógicas e gerenciar possíveis conflitos.



**QUAIS HABILIDADES O DOCENTE
PRECISA DESENVOLVER PARA O
TRABALHO NÃO PRESENCIAL?**

A prática pedagógica do docente é a chave para motivar o estudante a acessar as salas virtuais. Nesse sentido, o docente enfrenta um grande desafio que inclui não somente engajar o estudante, mas acima de tudo garantir a sua aprendizagem.



4) **ABC do Ensino** *Não Presencial*

ASSÍNCRONO

Modo de estudo em que as atividades podem ser realizadas pelo estudante a qualquer momento, seguindo seu ritmo individual de estudos.

AVA

Sigla dos termos Ambiente Virtual de Aprendizagem (também conhecido como AVEA - Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem).

APRENDIZAGEM HÍBRIDA (*BLENDED LEARNING*)

Aprendizagem híbrida que integra o aprendizado presencial com o digital e pode ocorrer em ambiente virtual ou em sala de aula presencial.

CHAT

Sala de bate-papo virtual que possibilita o diálogo em tempo real entre os participantes do curso.

CREATIVE COMMONS

Entidade sem fins lucrativos criada para promover mais flexibilidade na utilização de obras protegidas por direitos autorais. A ideia é possibilitar que um autor ou detentor de direitos possa permitir o uso mais amplo de suas obras por terceiros, sem que estes infrinjam as leis de proteção à propriedade intelectual.

DESIGN INSTRUCIONAL

É um conjunto de técnicas, métodos e recursos que aprimoram o processo de aprendizagem, criando, implementando e analisando soluções diversas.

EaD

Pode significar Ensino a Distância ou Educação a Distância e se refere à forma de estudo realizada com o docente e o estudante em locais distintos.

E-LEARNING

E-learning é uma modalidade de ensino a distância com aprendizagem por meio de mídia eletrônica.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

ENSINO NÃO PRESENCIAL

Refere-se a uma adaptação necessária e emergencial na qual os docentes, a partir de espaços aleatórios à sala de aula, estão reorganizando o ensino para manter o ano letivo em andamento. As aulas e atividades, que antes eram realizadas presencialmente, agora são enviadas através de ambientes virtuais e meios digitais.

FAQ

Do inglês *Frequently Asked Questions*, que significa “perguntas feitas frequentemente”, hiperdocumento que armazena respostas para questões relativas a algum processo ou tópico.

FEEDBACK

Comunicação entre o docente/sistema e o estudante. O objetivo é dar retorno sobre sua atuação, seja descrevendo ou discutindo seu desempenho em determinada situação ou atividade, como nas atividades avaliativas.

FÓRUM

Ferramenta assíncrona utilizada pelas plataformas de ensino para: 1) debater sobre um tema específico; 2) esclarecer dúvidas.

GAMIFICAÇÃO

Estratégia de interação que oferece incentivos aos estudantes EaD estimulando o engajamento de maneira lúdica.

HIPERTEXTO

Texto com ligações para outros documentos realizadas por palavras/imagens destacadas e cujo objetivo é realizar remissões que possibilitam acessos virtuais a materiais correlacionados.

HTML

Do inglês *HyperText Markup Language*, ou linguagem de marcação de hipertexto, se refere a uma linguagem usada para criar páginas web por meio de marcadores (tags) e atributos, os quais definem como o conteúdo é apresentado em um navegador.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

INTERFACE

Conjunto de meios planejadamente dispostos, sejam eles físicos ou lógicos, com vista a fazer a adaptação entre dois sistemas que não poderiam se conectar diretamente.

LISTA DE DISCUSSÃO

Ferramenta assíncrona para compartilhamento de informações via formato eletrônico em uma comunidade colaborativa virtual.

LOGIN

Do inglês *Log + In*, significa conectar-se a um sistema computacional.

MÍDIAS

Meios de comunicação em formatos diversos como: rádio, televisão, jornais, revistas, internet.

MONITOR

Pessoa que acompanha, avalia e apoia o progresso do estudante. Auxilia também na orientação e na realização de trabalhos junto aos estudantes.

MOOCS

Do inglês *Massive Open Online Course*, são cursos on-line gratuitos e em grande escala.

MOODLE

Do inglês *Modular Object-Oriented Dynamic Learning*, é um software livre de apoio à aprendizagem executado num ambiente virtual.

NETIQUETA

Conjunto de regras de etiqueta para uso socialmente responsável da internet e se refere às boas maneiras e normas gerais de bom senso que proporcionam o uso da internet de forma mais amigável, eficiente e agradável.

OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Definidos como uma entidade, digital ou não digital, que pode ser usada e reutilizada ou referenciada durante um processo de suporte tecnológico ao ensino e aprendizagem.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM

Ambiente virtual que permite que os usuários façam login para ter acesso aos cursos, conteúdos e ferramentas de comunicação, viabilizando o *e-learning*.

PLUG-IN

Programa de computador para adicionar funções a outros programas e prover alguma função particular ou muito específica.

PODCAST

Podcast é um arquivo digital de áudio, cujo conteúdo pode ser variado, normalmente com o propósito de transmitir informações.

POP-UP

Pequena janela que aparece sem ser clicada, em geral chamando a atenção do internauta para algum assunto ou propaganda.

PROJETO GRÁFICO

Planejamento das características gráfico-visuais de uma peça gráfica.

PROTOCOLO

Procedimentos estabelecidos por meio de regras que permitem troca de dados entre sistemas ligados em rede.

QUIZ

Questionário para avaliar os conhecimentos sobre determinado assunto.

REALIDADE AUMENTADA (R.A.)

Ambiente virtual que simula situações reais, elaborado com a combinação de imagens capturadas por uma câmera e informações digitais, geradas por computador.

REPOSITÓRIO

Site que contém recursos digitais úteis para a aprendizagem formal ou não formal, com mídias como textos, imagens estáticas (mapas, gráficos, desenhos ou fotografias) ou animadas (vídeos e filmes), arquivos de som e objetos de aprendizagem.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

SÍNCRONO

Modo de interação em que a atividade é realizada com hora marcada, devendo ser realizada somente naquele horário específico, geralmente com acompanhamento do docente/tutor.

STORYBOARD

Documento semelhante a um roteiro, que apresenta visualmente uma proposta de organização do curso.

STREAMING

Tecnologia de transmissão de dados de áudio e vídeo de maneira instantânea, por meio de uma rede, como a internet, sem a necessidade de download de arquivos.

TAG

Significa etiqueta ou rótulo e se refere a um conjunto de caracteres que identificam os elementos e os comandos HTML.

TICs

Sigla para Tecnologias da Informação e Comunicação, se refere ao conjunto de recursos tecnológicos que

permite a busca de informação e a interação entre pessoas, por meio digital.

TRILHAS DE APRENDIZAGEM

Conjunto integrado e sistemático de ações que recorrem a múltiplas formas de aprendizagem, com o objetivo de produzir o conhecimento necessário ao desenvolvimento de competências. Engloba conteúdo teórico, habilidades e atitudes.

TUTOR

Docente que ensina a distância, desempenhando diversas tarefas como: postar conteúdos, esclarecer dúvidas e corrigir atividades.

UPLOAD

Ato de enviar dados do usuário para o servidor na internet.

USABILIDADE

Facilidade e a adaptabilidade com a qual um produto pode ser utilizado na realização das tarefas para as quais foi projetado.

Do Presencial ao Não Presencial

Capítulo 1

WEBCONFERÊNCIA

Tecnologia que permite o contato visual e sonoro entre o docente e os estudantes, potencializando virtualmente o encontram entre ambos.

WEBCAM

Câmera digital ligada a um PC (*Personal Computer*, ou seja, computador pessoal) que proporciona a captação de imagens e pode transmitir em tempo real na rede.

WEB DESIGNER

Profissional que tem como função a criação e a confecção de páginas para uso na internet (websites) e cuida do desempenho, da usabilidade e do acesso facilitados a essas páginas, bem como de seus desenhos e animações.

WEBMAIL

Serviço de e-mail em que o acesso se dá através de um browser (software de navegação na Internet) de um PC.

WIKIS

Ferramenta colaborativa que permite acesso a conteúdo e edição atualizada de textos e imagens e que visa enriquecer a aprendizagem ao tomar a produção de textos de forma contínua, construindo espaços de construção coletiva de conhecimento.

ZIP

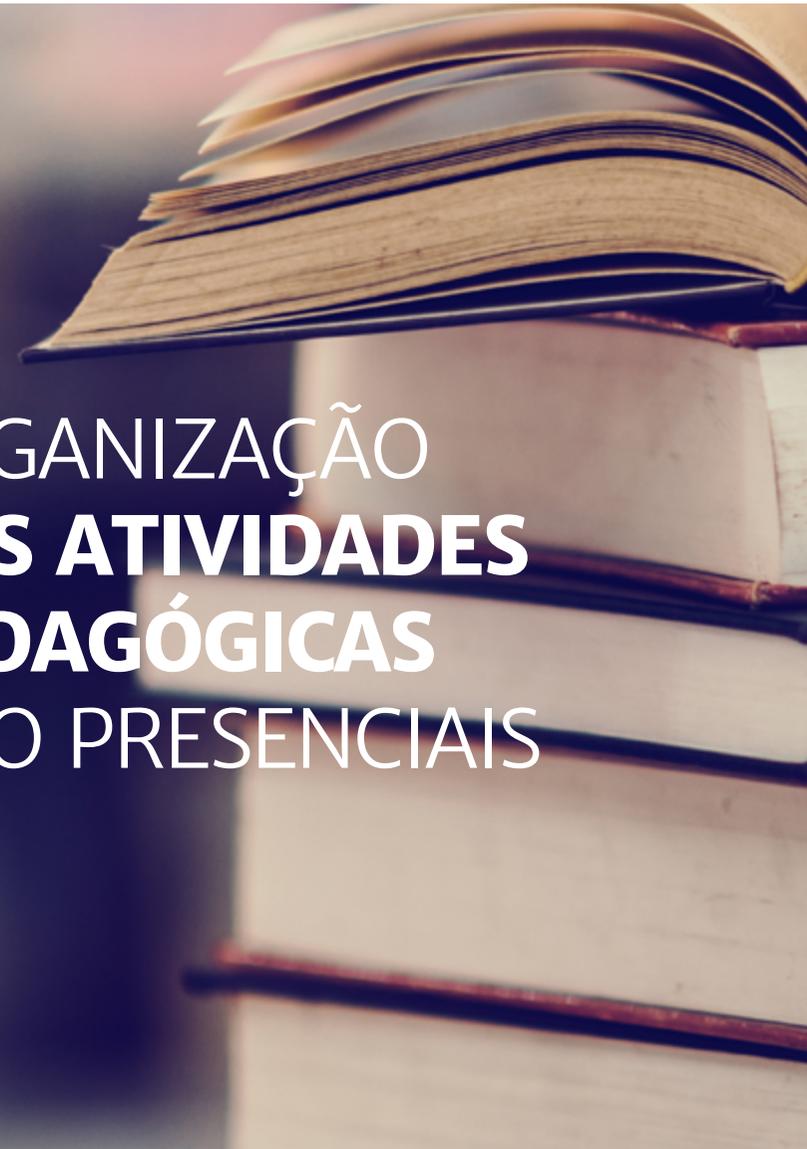
Formato usado para comprimir dados e cujo objetivo é reduzir o tamanho de um arquivo ou agrupar vários arquivos em um só para facilitar o envio.

ZIPAR

Processo de compactação de arquivos.



capítulo 2



**ORGANIZAÇÃO
DAS ATIVIDADES
PEDAGÓGICAS
NÃO PRESENCIAIS**

Organização das Atividades Pedagógicas Não Presenciais

Capítulo 2

O primeiro passo na transposição das atividades do ensino presencial para o virtual é ter ciência de que você não vai replicar na sua aula as atividades com a mesma concepção e prática pedagógica do contexto presencial. Lembre-se de que no ensino não presencial você e seu estudante estão em espaços diferentes e, frequentemente, em tempos diversos. Portanto, sob o ponto de vista didático, prepare-se para enfrentar novos desafios, mas o primeiro deles está destacado a seguir:

TRANSPOR UMA AULA PARA O MÓDULO NÃO PRESENCIAL É MUITO MAIS DO QUE TRANSFERIR O CONTEÚDO; É REVER SUA PRÁTICA PEDAGÓGICA, SUA MANEIRA DE ENSINAR!



1) Planeje.

Esta é a palavra-chave!

Na modalidade não presencial, o planejamento é o momento mais delicado, pois é quando se traça a metodologia mais adequada ao conteúdo e aos recursos que serão utilizados. Deve-se detalhar todas as etapas do processo de ensino e de aprendizagem para desenvolver competências específicas, sempre pensando no seu público-alvo e nas disponibilidades tecnológicas. Algumas perguntas norteadoras são:

- Quem é meu público-alvo?
- Quais ferramentas tenho disponíveis/compatíveis no ambiente virtual?
- Como posso despertar o interesse dos estudantes?
- O que espero dos estudantes ao final da disciplina?

PROGRAME-SE COM ANTECEDÊNCIA! NÃO SE FAZ UM CURSO NÃO PRESENCIAL DA NOITE PARA O DIA, POIS ELE EXIGE MUITO MAIS PLANEJAMENTO DO QUE UM CURSO PRESENCIAL!

2) Fique atento ao binômio *tempo x atividade!*



MUITO TEMPO GASTO NA FRENTE DE UMA TELA TENDE A TORNAR A ATIVIDADE MONÓTONA E O MOMENTO IMPRODUTIVO. FAÇA RECORTES NAS TAREFAS MUITO LONGAS!

** Informações mais detalhadas sobre este assunto podem ser encontradas no capítulo 4, sobre Matriz Instrucional.*

O tempo das atividades síncronas e assíncronas nas disciplinas remotas é bastante diferente das disciplinas presenciais. Uma possível sugestão para esse binômio* é a seguinte: se o docente tem 4 horas de aulas presenciais durante a semana, recomenda-se propor atividades cujo tempo total seja no máximo 2 horas, respeitando, desta forma, o ritmo individual do estudante, sobretudo no ensino não presencial. Portanto:

- para os encontros síncronos, (mantendo o mesmo dia/horário da aula presencial), você não deve ultrapassar 1h30min;
- para videoaulas gravadas, você não deve ultrapassar 15min;
- caso seja realmente necessário fazer algo mais longo, o docente deve subdividir a aula em partes, complementando o tempo faltante com atividades e recursos, tais como exercícios, leitura, vídeos, videoaulas gravadas, Fóruns, Wikis, Glossário, etc.
- uma sugestão para a organização de uma disciplina remota é a distribuição das atividades em 70% de forma assíncrona e 30% de forma síncrona.

3) **Compatibilize o tempo** *e sua prática pedagógica!*

Lembre-se de que você está trabalhando remotamente; portanto, ao propor as atividades:

- nos encontros virtuais síncronos, não reproduza a prática pedagógica presencial, nem em relação ao tempo nem em relação à forma de repasse. Ninguém consegue ficar na frente do computador por muito tempo, sobretudo se for uma aula expositiva;
- diversifique ao propor as atividades nos encontros síncronos e reserve este momento para torná-lo um espaço de discussão com debates e diálogos e também para sanar dúvidas e ressaltar pontos mais importantes. Não utilize este momento para aulas expositivas, pois elas tendem a ser monótonas e fatigantes, tanto para o docente quanto para o estudante. Vídeos e áudios devem ser mostrados antes da aula para posterior discussão no encontro síncrono.



**SEJA CRIATIVO! UTILIZE METODOLOGIAS
DIVERSIFICADAS E ESTIMULE OS
PROCESSOS INTERATIVOS ENTRE OS
PARTICIPANTES DO GRUPO!**

4) **Disponibilize um calendário** *e um roteiro de atividades!*

Para que tanto o docente quanto o estudante possam se organizar quanto às tarefas e à dinâmica dos trabalhos síncronos e assíncronos, faz-se necessário:

- ter um calendário bem definido no início das aulas, com datas de avaliações, tarefas, dinâmica de postagens, etc.;
- dividir o conteúdo da sua disciplina em tópicos, por semanas, lembrando que um tópico pode levar mais de uma semana para ser abordado, dependendo do grau de dificuldade e do assunto a ser explorado;



- propor um roteiro, preferencialmente semanal, com as tarefas a serem cumpridas e disponibilizadas no Moodle. Por exemplo, do dia XX ao dia YY ou da semana XX à semana YY. Explícite em detalhes o conteúdo a ser estudado naquele período. Este roteiro deve ser apresentado no início das aulas e cumprido rigorosamente. Desta forma, tanto o docente quanto os estudantes podem manter um ritmo de trabalho e estudo organizado.

NÃO ALTERE SEU CALENDÁRIO OU ROTEIROS SEM COMUNICAR AMPLAMENTE AOS ESTUDANTES, POIS O PROCESSO DE COMUNICAÇÃO ON-LINE É BEM MAIS LENTO QUE O PROCESSO UTILIZADO EM AULAS PRESENCIAIS.

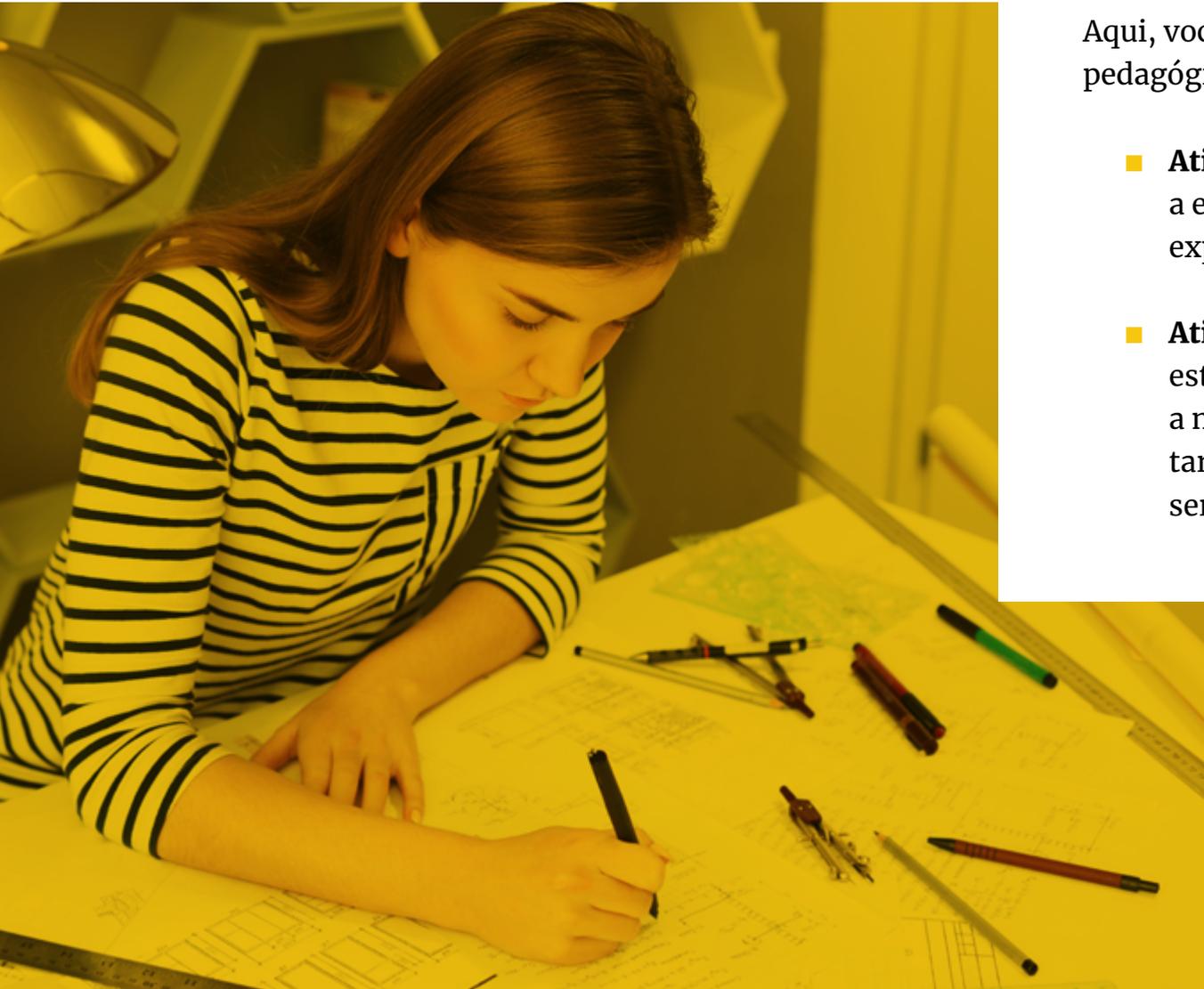
5) **Repense seu** *caminhar pedagógico!*

No ensino não presencial, você deve:

- repensar a quantidade de conteúdo repassado, pois o processo de leitura e compreensão escrita demanda um tempo maior que o de uma aula presencial assim como os processos de comunicação assíncronos (pondera sobre o tempo de envio da mensagem, na recepção do estudante e no retorno aos questionamentos);
- reorganizar a maneira de repassar os conteúdos, pois você está distante dos estudantes e algumas informações precisam ser melhor detalhadas, tais como enunciados minuciosamente explicativos nas questões, conteúdo subdividido em partes para melhor compreensão do estudante;
- trocar quantidade por qualidade. Selecione o que é mais pertinente no seu conteúdo e explore outras habilidades dos estudantes que podem ser realizadas fora do contexto presencial, tais como gravações de vídeos e áudios para desenvolver a compreensão textual, a resolução de problemas, etc.

O RITMO DE TRABALHO ON-LINE É BEM MAIS VAGAROSO SE COMPARADO AO ENSINO PRESENCIAL; ATENTE PARA NÃO REPASSAR CONTEÚDO EM DEMASIA!

6) **Faça atividades pedagógicas** *incorporando teoria e prática!*



Aqui, você deve pensar em dois tipos de atividades pedagógicas:

- **Atividades com viés teórico**, nas quais você faz a exposição dos conteúdos, repassa conceitos, explora ideias e relata o “como fazer”.
- **Atividades práticas**, momento em que os estudantes devem vivenciar o conteúdo, “colocar a mão na massa”, e cujo foco é a realização de tarefas práticas nas quais o conhecimento teórico serve como base do processo de aprendizagem.

IMPORTANTE TER UM PERCENTUAL EQUILIBRADO DE AMBOS: TEORIA E PRÁTICA, SEMPRE SOB O VIÉS DA MODALIDADE NÃO PRESENCIAL.

7) **Diversifique** *os recursos!*

Quando propuser um conteúdo, utilize recursos diversificados para potencializá-lo, destacar os pontos mais relevantes e evocar uma postura mais proativa do estudante. Observe um exemplo com o tema “Tecnologia na educação”:

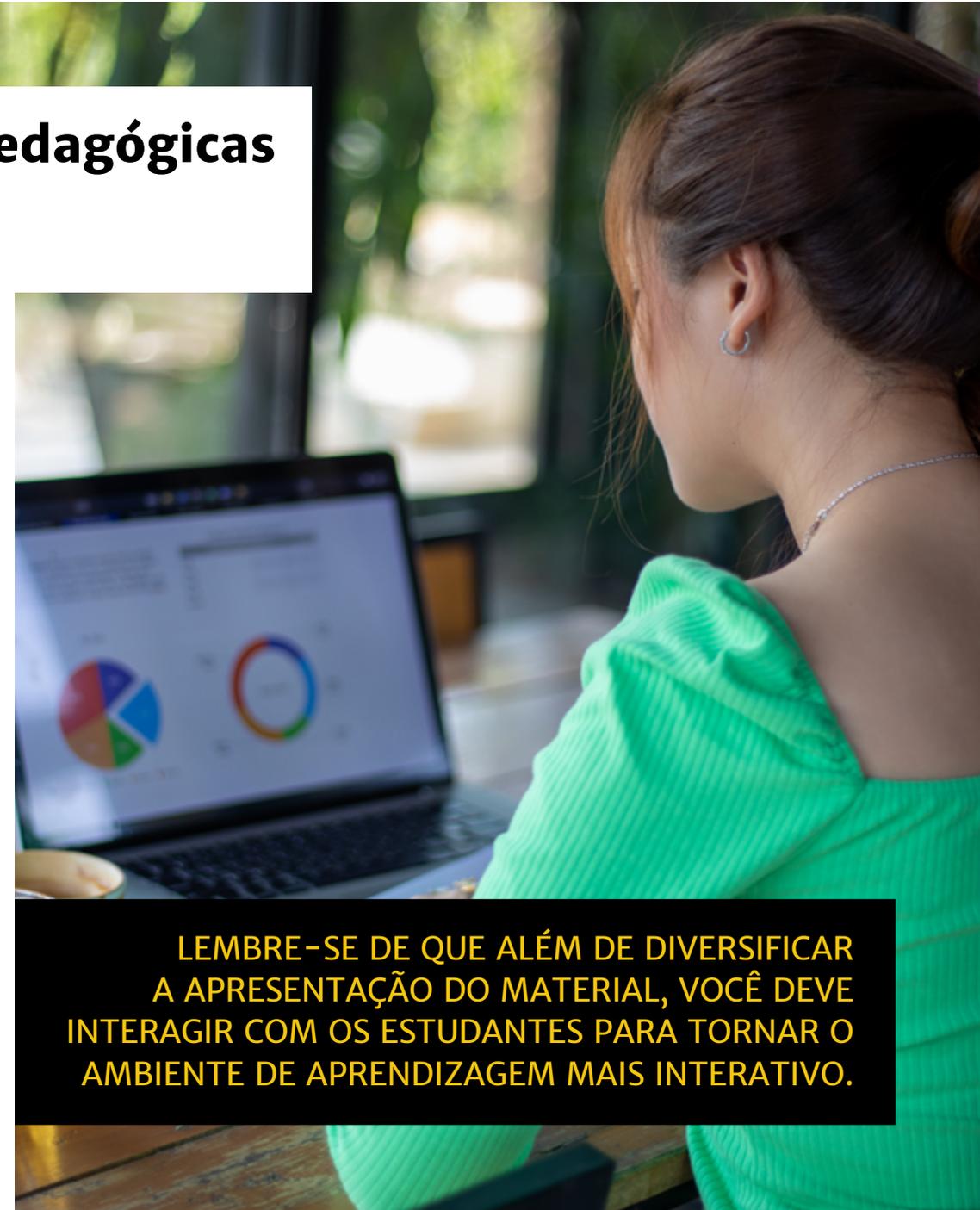
REPENSE O ENSINO, INOVE NAS PROPOSTAS PEDAGÓGICAS E ESTIMULE MÚLTIPLAS EXPERIÊNCIAS NO CENÁRIO EDUCATIVO!



8) Seja criativo nas atividades pedagógicas com foco na teoria!

Nas atividades cujo foco é na **teoria**, você deve diversificar a forma como repassa o conteúdo, utilizando não somente postagens de textos, mas transformando-os em atividades mais interativas com recursos multimídia, como slides, vídeos, videoaulas gravadas, podcasts, de maneira que o estudante não se canse do longo processo de leitura textual via tela do computador e perca o interesse pela aula. Às vezes, uma simples transformação na formatação de textos pode fazer uma grande diferença no resultado final, sobretudo se forem documentos muito longos. Destaque as informações mais relevantes via elementos visuais, tais como:

- hiperlinks;
- diagramas / tabelas / quadros;
- mapas conceituais;
- imagens, etc.



LEMBRE-SE DE QUE ALÉM DE DIVERSIFICAR A APRESENTAÇÃO DO MATERIAL, VOCÊ DEVE INTERAGIR COM OS ESTUDANTES PARA TORNAR O AMBIENTE DE APRENDIZAGEM MAIS INTERATIVO.

9) **Organize atividades pedagógicas** *com foco na prática!*

Quanto às **atividades práticas**, você deve selecionar tarefas que se configurem como um desafio e que possam ser realizadas individualmente ou colaborativamente, tais como:

- gravações de vídeos e podcasts;
- utilização de aplicativos e jogos educativos;
- uso de animações e avatares;
- confecção de portfólios e estudos de casos.

UMA AULA INTERATIVA NÃO INCLUI SOMENTE A INSERÇÃO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS; ELA CONSISTE SOBRETUDO NA PARTICIPAÇÃO E NO ENGAJAMENTO DOS ESTUDANTES.



10) **Faça uso de ferramentas diversas** *para propor atividades mais dinâmicas no Moodle!*

Veja as possibilidades que o Moodle oferece:

| Atividade | Descrição |
|----------------------------|---|
| Chat | Ferramenta de comunicação síncrona cujo objetivo é interagir e esclarecer dúvidas em tempo real. |
| Fórum | Ferramenta de comunicação assíncrona cujo objetivo é interagir, compartilhar conhecimentos e esclarecer dúvidas. |
| Glossário | Ferramenta para edição de termos e respectivas definições com possibilidade de criação de links para que os itens constantes desta ferramenta sejam identificados no material disponibilizado on-line. |
| Questionário (Quiz) | Ferramenta que permite ao docente a criação de questões de vários formatos os quais incluem múltipla escolha, verdadeiro ou falso, relacionar colunas. Podem ser configurados como atividade de autoavaliação e corrigidos automaticamente pelo sistema. |
| Tarefa | Ferramenta que permite aos estudantes submeterem arquivos em vários formatos, sendo visualizada apenas pelo docente. As tarefas podem incluir o envio de arquivo, de texto on-line ou off-line. |
| Wiki | Ferramenta interativa de construção assíncrona cujo objetivo é a construção de páginas web as quais podem ser criadas individualmente ou colaborativamente. Ela potencializa o trabalho colaborativo e permite ser editada por vários participantes ao mesmo tempo. |

11) Faça atividades síncronas, assíncronas e híbridas!



Para que o estudante se motive a participar ativamente da sua aula virtual, você deve preparar atividades síncronas, assíncronas ou híbridas, tais como:

- **Síncronas:** chat; webconferência.
- **Assíncronas:** fórum, e-mail, questionário, glossário, tarefa, wiki, blog, mensagem do Moodle, etc.
- **Híbrida/Mista:** webconferência que utiliza chat, fórum, e-mail, etc.

AS ATIVIDADES SÍNCRONAS DEVEM SER UTILIZADAS PARA A INTERAÇÃO, PROMOVENDO O DEBATE, O ESCLARECIMENTO DE DÚVIDAS ENTRE OUTROS OBJETIVOS. NAS ATIVIDADES ASSÍNCRONAS, OS RECURSOS UTILIZADOS DEVEM SER VARIADOS (TEXTOS, VÍDEOS, VÍDEOAULAS, IMAGENS, PODCASTS, ETC.).

12) **Atualize seu roteiro** *de atividades!*

Na seleção dos recursos, tenha em mente o objetivo da atividade, o tempo disponível do estudante e as disponibilidades tecnológicas para realizar as tarefas. Veja algumas dicas:

- Nos recursos multimídia – simuladores, animações, games, avatares, vídeos – faça uma pesquisa para saber se os estudantes efetivamente possuem a habilidade e a tecnologia adequadas para usá-los.
- No uso de textos – utilize fontes tipográficas que facilitem o processo de leitura na tela, destaque com clareza títulos e subtítulos e não utilize textos justificados. Se o texto for longo, divida-o em várias telas, pois pesquisas mostram que a maioria dos estudantes não utiliza a barra de rolagem para chegar até o fim.



**SÃO AS ESCOLHAS ADEQUADAS DO DOCENTE,
CONFORME O PERFIL DOS ESTUDANTES,
QUE PODEM COLABORAR NO APRENDIZADO,
SOBRETUDO NO CONTEXTO NÃO PRESENCIAL.**

13) **Dê preferência para** *atividades colaborativas!*

Para cada atividade que propuser no ambiente virtual, você precisa dar feedback para os estudantes, e isso leva muito mais tempo do que em uma aula presencial. Dependendo do tipo de atividade e recurso utilizados, você terá que fazer download do arquivo, fazer a correção e postar o feedback. Isso consome um bom tempo. Portanto, privilegie atividades colaborativas, preferencialmente em recursos tecnológicos que não necessitem fazer download de arquivos (ferramentas como fóruns, glossários, wikis, etc.). Assim, ao dar feedback para os estudantes, você pode fazer algo mais geral, destacando as características do grupo e alguns detalhes individuais.

NAS ATIVIDADES VIRTUAIS, O DOCENTE DEVE ATUAR COMO MEDIADOR, GUIANDO AS DISCUSSÕES PARA OS PONTOS MAIS RELEVANTES.



14) **Alterne sua seleção** *de atividades!*

Para motivar os estudantes a participar das atividades, uma sugestão é variar os tipos de atividades, tais como:

- hipertexto
- glossário
- questionário
- wiki
- fórum
- múltipla escolha
- clique e arraste
- quebra cabeça
- caça-palavra
- relacionar colunas
- preencher lacunas
- ordenar elementos
- gravar vídeos e áudios
- fazer animações
- utilizar simuladores e avatares
- fazer chat e webconferências
- propor jogos interativos



O TRABALHO ON-LINE PODE SE TRANSFORMAR EM ALGO MONÓTONO. CABE AO DOCENTE TRANSFORMAR ESSE MOMENTO EM ALGO MAIS INTERATIVO E DINÂMICO.

15) Escolha avaliações adequadas!

Na escolha das avaliações, tenha em mente seus objetivos primários. Relembre algumas modalidades:

- **Avaliação Diagnóstica:** objetiva diagnosticar as necessidades dos estudantes e verificar o nível de conhecimento, para orientar e definir um modo pessoal de aprendizagem. É aplicada no início das aulas.
- **Avaliação Formativa:** engloba o uso de variados tipos de avaliações e práticas pedagógicas inovadoras, pois ela precisa atender a uma diversidade de estudantes. É aplicada no dia a dia do estudante.
- **Avaliação Somativa:** tem a função de mensurar a quantidade de conhecimento acumulada ao longo



do ciclo de aprendizagem; para ser aprovado, o estudante necessita obter um mínimo considerado como padrão para aprovação. É aplicada no final do ciclo. A avaliação da frequência do estudante pode ser contabilizada pela sua participação em atividades previstas no plano de ensino e na matriz instrucional.

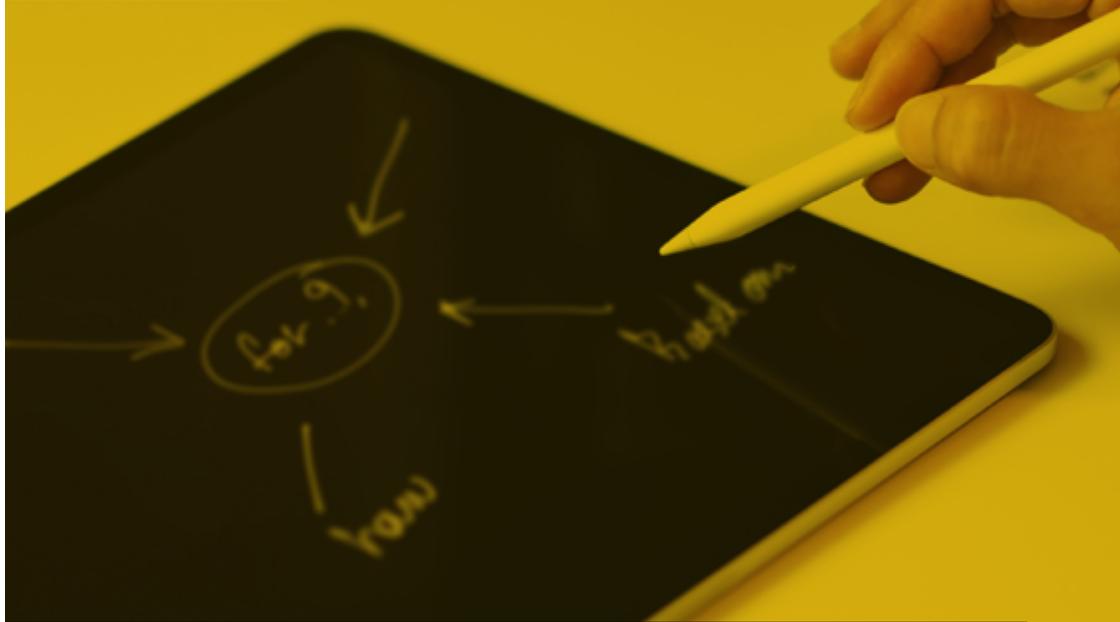
- **Autoavaliação:** realizada tanto pelo docente quanto pelos estudantes para refletir e avaliar o seu próprio desempenho, pontos fortes e de melhoria. É aplicada durante ou no final do ciclo.

PREFERENCIALMENTE, FAÇA VÁRIAS AVALIAÇÕES AO LONGO DO PROCESSO PARA QUE O ESTUDANTE TENHA CIÊNCIA DO QUE APRENDEU ATÉ AQUELE MOMENTO E DO QUE AINDA PRECISA DESENVOLVER NO SEU CAMINHAR.

16) **Utilize instrumentos variados** *nos processos avaliativos!*

Considerando as várias ferramentas e os recursos disponíveis on-line, aproveite para fazer avaliações variadas, que computem diversas competências e habilidades dos estudantes. Um vídeo ou um podcast pode ser muito mais eficiente do que uma atividade em word para posterior postagem, se levarmos em conta o momento atual no qual as mídias estão embutidas em nossa rotina. Veja algumas sugestões:

- debate em fórum
- diário de bordo
- gravação de vídeo ou áudio
- jogo interativo
- mapa mental
- simulação
- portfólio
- animação
- estudo de caso



IMPORTANTE DESTACAR QUE A AVALIAÇÃO PODE TER DIFERENTES FORMATAÇÕES E SUA META É AJUSTAR POSSÍVEIS INCONSISTÊNCIAS, TANTO DA PARTE DO DOCENTE QUANTO DO ESTUDANTE, NO SEU CAMINHAR PEDAGÓGICO.

17) **Faça feedback** *construtivo!*

Como você não está fisicamente presente no retorno das atividades, faça feedback detalhado e construtivo, indicando os pontos positivos e aqueles a serem melhorados. Isto estimula os estudantes a aprimorar os pontos fracos. Como sugestão, faça modelos de feedback e ajuste-os, conforme perfil dos estudantes e desempenho nas atividades, pois o feedback escrito pode levar um bom tempo em grupos com número grande de estudantes.

Outra sugestão é fazer um feedback oral, por meio de gravação, mas este pode consumir um bom tempo, dependendo de sua habilidade com a tecnologia.

AO DAR O RETORNO AO ESTUDANTE, SEJA CLARO E PRECISO NAS SUAS COLOCAÇÕES, SOBRETUDO CONSIDERANDO QUE O ESTUDANTE DEVE RECEBER O FEEDBACK REMOTAMENTE E SOZINHO.

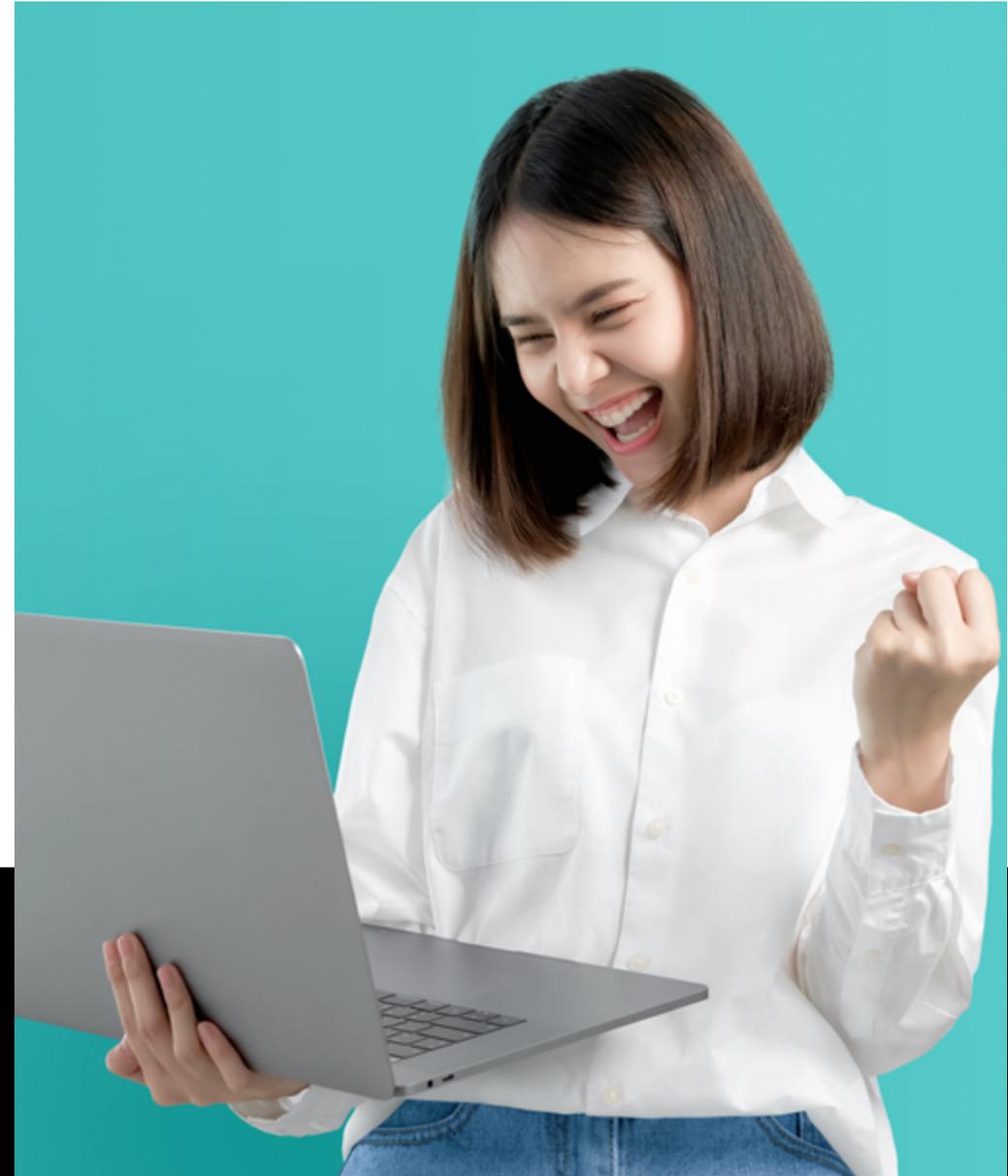


18) **Dê feedback** *brevemente!*

Os feedbacks nas aulas remotas, mais do que nos encontros presenciais, devem ser dados logo, tanto quanto possível. Em função dos estudantes estarem distantes, a sua comunicação é necessária para que eles se sintam acolhidos e criem vínculo mais próximo com o docente. Esses feedbacks devem ser realizados da seguinte forma:

- feedbacks das atividades – prazo máximo de uma semana;
- retorno às dúvidas – prazo máximo de até 48 horas.

NÃO DEMORE MUITO PARA DAR RETORNO AOS ESTUDANTES; NO ENTANTO, SE FOR NECESSÁRIO UM TEMPO MAIOR PARA DAR FEEDBACK, COMUNIQUE-OS PARA EVITAR QUE FIQUEM ANSIOSOS.



19) Fique atento aos processos de comunicação!



Em função da distância espacial e, frequentemente temporal, os processos de comunicação se tornam bastante relevantes, pois é através deles que você interage com o estudante e dialoga, proporcionando motivação, troca de experiência e aprendizagem interativa. É essencial manter constante diálogo com o estudante, seja via mensagens, chats, webconferências ou qualquer outro meio de interação, para que ele se sinta acolhido e encorajado a se manifestar. A frequência do envio das mensagens é primordial para o estudante se sentir compelido a acessar o ambiente virtual. Portanto, faça-o com frequência.

TENHA EMPATIA E CRIE UM AMBIENTE DE COLABORAÇÃO E AFETIVIDADE NO AMBIENTE VIRTUAL, POIS AQUI O PROCESSO DE COMUNICAÇÃO PODE MINIMIZAR SUA AUSÊNCIA FÍSICA.

20) **Selecione a** *linguagem adequada!*

Tenha cuidado ao se manifestar no ambiente virtual, seja por postagem de mensagens escritas ou orais, pois dependendo da escolha das palavras e da maneira como você transmite essa mensagem, via recursos visuais ou auditivos, por exemplo, você pode, inadvertidamente, incorporar um tom que não seja aquele pretendido. Selecione cuidadosamente as palavras para minimizar possíveis inconsistências na decodificação da sua mensagem. Pense no objetivo da mensagem, nos destinatários e no canal de comunicação mais adequado.

EVITE RUÍDOS NA COMUNICAÇÃO E ELABORE MENSAGENS DIRETAS COM LINGUAGEM CLARA E PRECISA!



21) **Garanta acessibilidade,** *se necessário!*



Acessibilidade significa proporcionar às pessoas com qualquer deficiência o acesso aos espaços de aprendizagem de maneira adequada, conforme suas necessidades individuais, para que o aprendizado seja efetivado. No estudo não presencial, isso inclui disponibilizar conteúdo com design acessível de modo a acomodar o maior número possível de habilidades e estilos de aprendizagem (visual, auditiva ou tátil).

Ao detectar alguma necessidade de acessibilidade entre seus estudantes, entre em contato com a Coordenadoria de Acessibilidade Educacional (CAE), setor vinculado à Secretaria de Ações Afirmativas e Diversidades (SAAD) da Universidade Federal de Santa Catarina. Para outras informações, clique aqui: <https://cae.ufsc.br/o-que-e-a-cae/>

A ACESSIBILIDADE É UM DIREITO DE TODOS OS ESTUDANTES E, PORTANTO, DEVE SER ASSEGURADA MEDIANTE A IGUALDADE DE OPORTUNIDADES E ELIMINAÇÃO DE BARREIRAS.

22) **Aprimore sua aula** *com algumas dicas de vídeo e áudio!*

Clique no link ou na foto que segue e assista ao vídeo intitulado: “Dicas para gravação de vídeo e podcast – UFABC”.



LINK: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=MDPY4CV1Lo8](https://www.youtube.com/watch?v=MDPY4CV1Lo8)



capítulo 3



**MELHORES RECURSOS
TECNOLÓGICOS DE
APRENDIZAGEM**

Melhores Recursos Tecnológicos de Aprendizagem

Capítulo 3

Que tecnologias posso utilizar para acompanhar o desenvolvimento das atividades propostas nas aulas remotas? Neste capítulo, apresentamos rapidamente diversos softwares e plataformas que podem ser utilizados de diferentes maneiras para aprimorar a interação entre docentes e estudantes.



1) Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem

MOODLE

O Moodle é um software livre de gestão de aprendizagem que permite o gerenciamento de atividades, conteúdos e interações. Possibilita encontros síncronos e assíncronos, além de ser o Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem (AVEA) oficial da UFSC. Possui uma infinidade de recursos, entre eles: página de textos, chat, fórum, livro, tarefas, glossário, wiki, questionário, scorm.

Link do recurso: <https://moodle.ufsc.br/>

Suporte técnico: <https://setic.ufsc.br/>

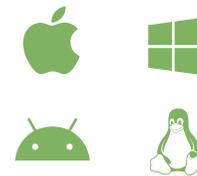
→ Abrir atendimento na SeTIC → Atendimento → Moodle



Aplicabilidade

- Ensino presencial
- Ensino a distância
- Ensino híbrido
- Aula remota

Sistemas Operacionais



H5P

O H5P é uma ferramenta responsiva e otimizada para dispositivos móveis totalmente gratuita e aberta que pode ser implementada na plataforma Moodle. Possibilita criar, compartilhar, reutilizar e modificar conteúdo. Essa tecnologia enriquece a construção das salas de aulas com recursos digitais interativos sem a necessidade de domínio de conhecimentos de programação, fornece uma variedade de tipos de conteúdo para diversas necessidades, motivando e desenvolvendo a autonomia.

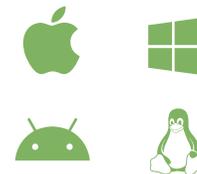
Link do recurso: <https://h5p.org/>



Aplicabilidade

- Atividades
- Avaliações
- Conteúdos interativos
- Apresentações

Sistemas Operacionais



2) Principais serviços do G Suite for Education

G SUITE

O G Suite pode ser acessado por meio do @ufsc.br. Ele é a porta de entrada para todos os serviços e recursos do G Suite for Education.

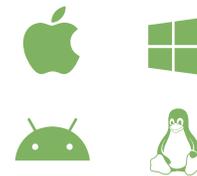
Link de suporte: <https://servicosti.sistemas.ufsc.br/publico/detalhes.xhtml?servico=360>



Aplicabilidade

- Serviço de e-mail
- Acesso a todos os serviços do Google na sua interface

Sistemas Operacionais



Melhores Recursos Tecnológicos de Aprendizagem

Capítulo 3



GOOGLE CLASSROOM

O Google Classroom é uma sala de aula virtual que permite o gerenciamento de atividades, feedback e compartilhamento de conteúdos, links, áudios, vídeos e muito mais. Ele permite integração com todas as ferramentas do GSuite for Education: Documentos, Slides, Planilhas, Formulários, Drive, Meet.

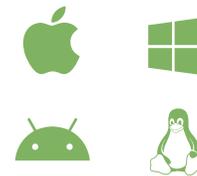
Link do recurso: <https://classroom.google.com/>

Link de suporte: <https://support.google.com/edu/classroom/?hl=pt#topic=6020277>

Aplicabilidade

- Ensino presencial
- Ensino a distância
- Ensino híbrido
- Aula remota

Sistemas Operacionais





GOOGLE MEET

Com o Google Meet é possível agendar webconferências a partir de um compromisso no Google Agenda. Adicionando arquivos no Google Agenda, os participantes podem acessar esse material (que pode ser um slide de aula) no momento da reunião. Além disso, é possível compartilhar tela e gravar a webconferência para disponibilizar a quem não puder participar em tempo real. Se você quiser apenas gravar a aula pelo Meet (para envio posterior aos estudantes), basta criar o evento na agenda, incluir os slides e fazer a gravação alternando a sua imagem, os slides e a captura de tela.

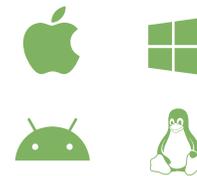
Link do recurso: <https://meet.google.com/>

Link de suporte: <https://support.google.com/a/users/answer/9282720?hl=pt-BR>

Aplicabilidade

- Webconferências
- Aulas
- Reuniões
- Orientações
- Webinar

Sistemas Operacionais



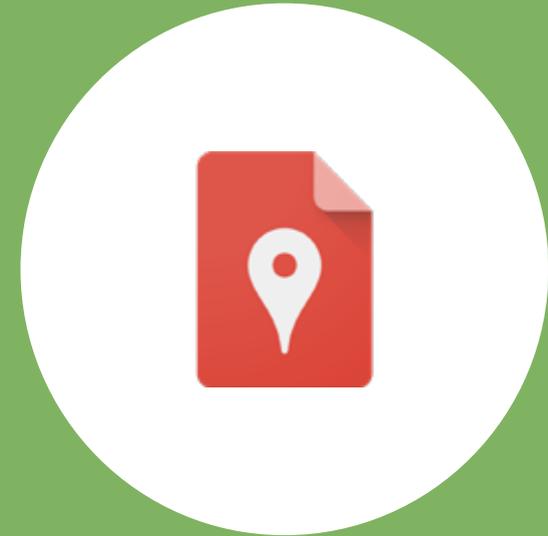
GOOGLE MY MAPS

Google My Maps é uma ferramenta para criação de mapas colaborativos. Crie facilmente mapas personalizados com os lugares que são importantes para você. É possível: desenhar (adicione pontos ou desenhe formas em qualquer lugar); pesquisar (encontre lugares e salve-os no seu mapa); importar (crie mapas com base em planilhas instantaneamente); personalizar (mostre seu estilo com ícones e cores).

Link do recurso: <https://www.google.com/maps/d/u/0/?hl=pt-BR>

Link de suporte: <https://www.google.com/intl/pt-BR/maps/about/mymaps/>

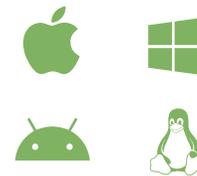
Tutorial: <https://youtu.be/EALHjP8I2qo>



Aplicabilidade

- Elaboração de mapas

Sistemas Operacionais



Melhores Recursos Tecnológicos de Aprendizagem

Capítulo 3

PODCAST EDUEDAI

Podcast EdueDai aborda os recursos do GSuite for Education e as possibilidades didáticas de cada ferramenta. Está disponível em diversas plataformas de Podcast.

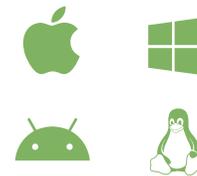
Link do recurso: <https://www.eduedai.com.br>



Aplicabilidade

- Áudio

Sistemas Operacionais





GOOGLE AGENDA

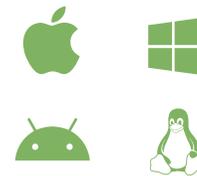
Google Agenda é um serviço de agenda e calendário on-line. Possui maneiras diferentes de visualizar a agenda. É possível alternar rapidamente entre as visualizações de mês, semana ou dia. Você pode unir todas as suas agendas, como eventos do Gmail, tarefas, metas, em um só lugar. Seus eventos são armazenados on-line para você não perder a hora.

Link do recurso: <https://www.google.com/intl/pt-BR/calendar/about/>

Aplicabilidade

- Agenda
- Calendários

Sistemas Operacionais



GOOGLE APRESENTAÇÕES

O Google Apresentações é um aplicativo de apresentação on-line. Com ele você pode montar as suas apresentações com uma variedade de temas, fontes, links, vídeos integrados, imagens, animações. É muito bom para realizar trabalhos em grupo, pois todos podem trabalhar juntos e simultaneamente de qualquer lugar. Essa ferramenta permite acessar, criar e editar as apresentações no seu tablete, smartphone, ou computador.

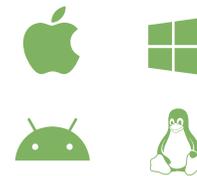
Link do recurso: <https://www.google.com/intl/pt-BR/slides/about/>



Aplicabilidade

- Apresentações

Sistemas Operacionais



GOOGLE DOCS

Documentos Google é um editor de textos on-line que possibilita criar e editar documentos ao mesmo tempo, colaborando em tempo real com outras pessoas. Possui ferramentas de edição e estilo para facilitar a formatação de textos, permitindo escolher entre várias fontes e formatações, além de poder adicionar links, imagens e desenhos.

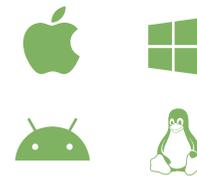
Link do recurso: <https://www.google.com/intl/pt-BR/docs/about/>



Aplicabilidade

- Editor de textos

Sistemas Operacionais



Melhores Recursos Tecnológicos de Aprendizagem

Capítulo 3

GOOGLE DRIVE

Google Drive é um serviço de armazenamento na nuvem. Armazene, acesse e compartilhe os seus arquivos ou da equipe em um espaço compartilhado seguro e fácil de usar. Você pode armazenar fotos, projetos, desenhos, gravações, vídeos, textos. Se você tiver uma conta Google, os 15 GB de armazenamento são gratuitos.

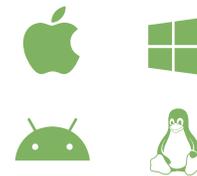
Link do recurso: https://www.google.com/intl/pt-BR_ALL/drive/



Aplicabilidade

- Disco virtual de armazenamento

Sistemas Operacionais





GOOGLE FORMULÁRIOS

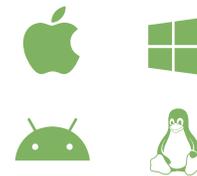
Com o Formulários Google, você pode coletar e organizar informações em pequena ou grande quantidade. Esse recurso é muito útil para realizar questionários, enquetes, coletar endereços de e-mail para enviar um boletim informativo dentre outros serviços. Permite coletar de forma organizada e automática as respostas das pesquisas no Formulários, com informações e gráficos em tempo real e possibilita visualizar tudo no Planilhas.

Link do recurso: <https://www.google.com/intl/pt-BR/forms/about/>

Aplicabilidade

- Enquetes
- Questionário
- Pesquisas
- Gráficos

Sistemas Operacionais





GOOGLE PLANILHAS

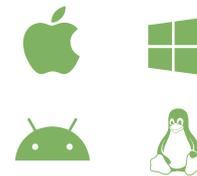
Planilhas Google é um recurso de planilhas on-line que permite criar e formatar planilhas e colaborar com outros usuários. As planilhas podem ser interativas, mostrar os dados com tabelas e gráficos coloridos. Possui fórmulas integradas, tabelas dinâmicas e opções de formatação condicional.

Link do recurso: <https://www.google.com/intl/pt-BR/sheets/about/>

Aplicabilidade

- Planilhas

Sistemas Operacionais



GOOGLE CURRENTS

O Google Currents antes era conhecido como Google+.
É um software para a comunicação corporativa interna cuja adesão tem sido cada vez maior por conta do trabalho remoto. É como um escritório virtual, onde todos os integrantes de uma equipe podem interagir a distância.

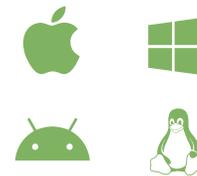
Link do recurso: <https://gsuite.google.com/products/currents/> (até o momento está disponível na forma beta)



Aplicabilidade

- Webconferências
- Aulas
- Reuniões
- Orientações
- Webinar

Sistemas Operacionais



OBSERVAÇÕES:

- Todos os recursos do Google são oferecidos gratuitamente.
- Os usuários podem trabalhar juntos e simultaneamente no mesmo tempo.
- Todas as alterações são salvas automaticamente em tempo real.
- O acesso off-line permite criar, ver e editar arquivos quando e onde quiser.



3) Design

CANVA

O Canva possui um recurso de arrastar e soltar, layouts que permitem criar designs e documentos para fazer download, compartilhar e imprimir apresentações, convites, infográficos, gráficos, cartazes, currículos, propostas de projetos, logotipos, dentre outros.

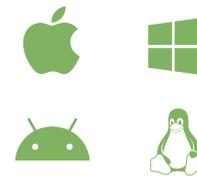
Link do recurso: https://www.canva.com/pt_br/



Aplicabilidade

- Panfletos
- Slides
- Esquemas
- Gráficos

Sistemas Operacionais



MINDMEISTER

Crie mapas mentais utilizando este recurso que pode ser acessado diretamente do Google Drive. Os mapas podem ser elaborados individualmente ou de forma colaborativa. E você também escolhe as opções de acesso e compartilhamento.

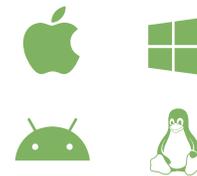
Link do recurso: <https://www.mindmeister.com/pt/>



Aplicabilidade

- Mapas mentais
- Esquemas

Sistemas Operacionais



PADLET

Padlet é um recurso digital gratuito utilizado para elaboração colaborativa de murais e painéis virtuais, que podem ser organizados em colunas temáticas. Sua lógica lembra a de um mural de post-its, com caixinhas que se moldam ao conteúdo postado.

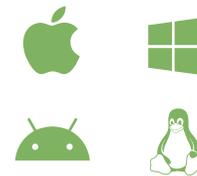
Link do recurso: <https://padlet.com/>



Aplicabilidade

- Murais
- Painéis

Sistemas Operacionais





VECTEEZY

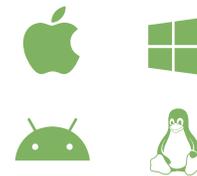
A Vecteezy é uma plataforma que oferece gráficos gratuitos, contribuídos por artistas de todo o mundo. Você pode encontrar todos os recursos necessários para seus projetos de design: ícones; planos de fundo; botões; ilustrações e mais! Para facilitar o uso dos seus recursos possui seu próprio editor, onde você pode modificar textos, cores e elementos antes de fazer o download.

Link do recurso: <https://pt.vecteezy.com/>

Aplicabilidade

- Recursos gráficos
- Ilustrações
- Gráficos

Sistemas Operacionais



4) Vídeos

YOUTUBE



Já pensou em ter seu próprio canal de videoaulas no YouTube? É possível fazer isso sem deixar o conteúdo disponível no sistema de busca do site. Você pode criar seu canal usando o e-mail institucional @ufsc.br, gravar suas aulas e disponibilizar para os estudantes por meio de um link não listado.

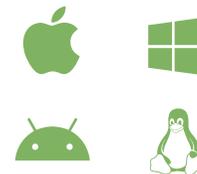
Link do recurso: <https://www.youtube.com/>

Link de suporte: <https://support.google.com/youtube/?hl=pt-BR#topic=9257498>

Aplicabilidade

- Webconferências
- Aulas
- Lives
- Webinar
- Vídeos

Sistemas Operacionais



LOOM

Loom é uma extensão para Google Chrome que permite gravar a tela do computador sem precisar instalar softwares adicionais. Com um clique, o plugin permite capturar só a tela, a tela e a webcam, ou apenas câmera do computador. É possível também obter a imagem do desktop inteiro ou de uma aba específica, escolhendo se deseja captar o áudio ou não. O programa é completo e oferece compatibilidade com câmeras e microfones externos, caso seja necessário obter imagem e som de maior qualidade.

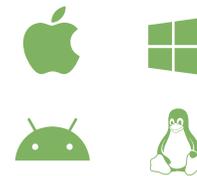
Link do recurso: <https://www.loom.com/>



Aplicabilidade

- Capturar tela
- Gravar som
- Vídeo

Sistemas Operacionais





POWTOON

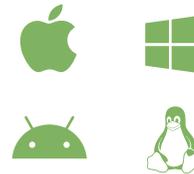
Você vai criar vídeos com o Powtoon, aplicativo gratuito on-line, de forma fácil em minutos. O Powtoon tem o objetivo de transformar sua ideia simples em uma apresentação criativa, que realmente prende a atenção da sua audiência e com uma qualidade excelente.

Link do recurso: <https://www.powtoon.com/>

Aplicabilidade

- Animação

Sistemas Operacionais



5) Podcast

ANCHOR

O Anchor é a maneira mais fácil de fazer um podcast. É o único aplicativo que permite gravar um podcast de alta qualidade e distribuir em diversas plataformas. É uma excelente opção para desenvolvimento de atividades.

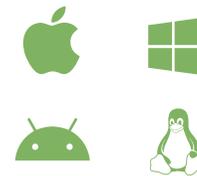
Link do recurso: <https://anchor.fm/dashboard>



Aplicabilidade

- Áudio

Sistemas Operacionais



6) Game

KAHOOT!

Kahoot! é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos. Os quizzes são excelentes formas de exercitar o aprendizado e no Kahoot fica bem mais divertido. No Kahoot é possível realizar o quiz em tempo real, presencialmente ou em uma videochamada, mas também dá para configurar o modo *challenge*, onde criamos o desafio e delimitamos o tempo em que ela fica disponível. Depois basta compartilhar o link com os estudantes e ir acompanhando. No período da pandemia, o Kahoot liberou seus recursos premium para os docentes, o que garante acesso aos recursos premium e melhor gestão dos estudantes.

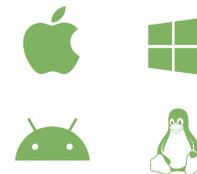
Link do recurso: <https://kahoot.com/>



Aplicabilidade

- Game
- Quiz

Sistemas Operacionais



7) Ferramenta de gerenciamento *de projetos*

TRELLO

O Trello é um sistema de gerenciamento de projetos e ações que permite criar quadros e cartões de atividades, vincular pessoas, fazer *checklist* de tarefas, organizar prazos, arquivos e dar celeridade às ações desenvolvidas. Além disso ele permite sincronização com o Google Agenda e Google Drive.

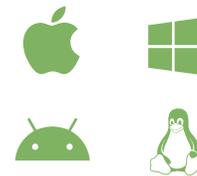
Link do recurso: www.trello.com



Aplicabilidade

- Game
- Quiz

Sistemas Operacionais



8) Redes *sociais*

WHATSAPP

O WhatsApp é um serviço de mensagens instantâneas que permite criação de grupos de trabalho e interação, listas de transmissão, compartilhamento de links, documentos e imagens. Além de usar no celular, é possível sincronizar com o navegador web. A criação de grupos é uma ótima estratégia para manter o engajamento dos estudantes, sugerir material de leitura, etc.

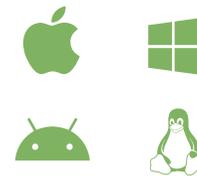
Link do recurso: <https://web.whatsapp.com/>



Aplicabilidade

- Videochamada
- Mensagens
- Compartilhamento imagens, links, docs

Sistemas Operacionais



SKYPE

O Skype permite comunicação pela Internet através de conexões de voz e vídeo e, por isso, é utilizado para chats e videochamadas. Agora não é necessário ter uma conta e nem é necessário baixar nada.

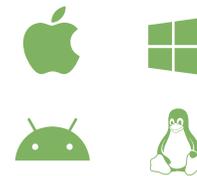
Link do recurso: <https://www.skype.com/pt-br/>



Aplicabilidade

- Chat
- Reunião
- Videochamada
- Webinar

Sistemas Operacionais





FACEBOOK

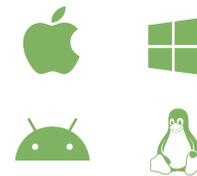
O Facebook é uma rede social online de compartilhamento de textos, documentos, imagens, áudios, vídeos e mensagens privadas, públicas e grupos entre seus usuários. É gratuito para o usuário e gera receita vindas de publicidade patrocinados no feed de notícias e grupos patrocinados.

Link do recurso: <https://pt-br.facebook.com/>

Aplicabilidade

- Rede social
- Imagens
- Lives
- Messenger
- Podcast

Sistemas Operacionais





INSTAGRAM

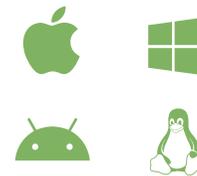
Instagram é uma rede social online de compartilhamento de imagens, vídeos e mensagens privadas e públicas entre seus usuários, que permite aplicar filtros digitais e compartilhá-los em outras redes sociais, como Facebook, Flickr, Twitter. É mais indicado para posts de imagens.

Link do recurso: <https://www.instagram.com/?hl=pt-br>

Aplicabilidade

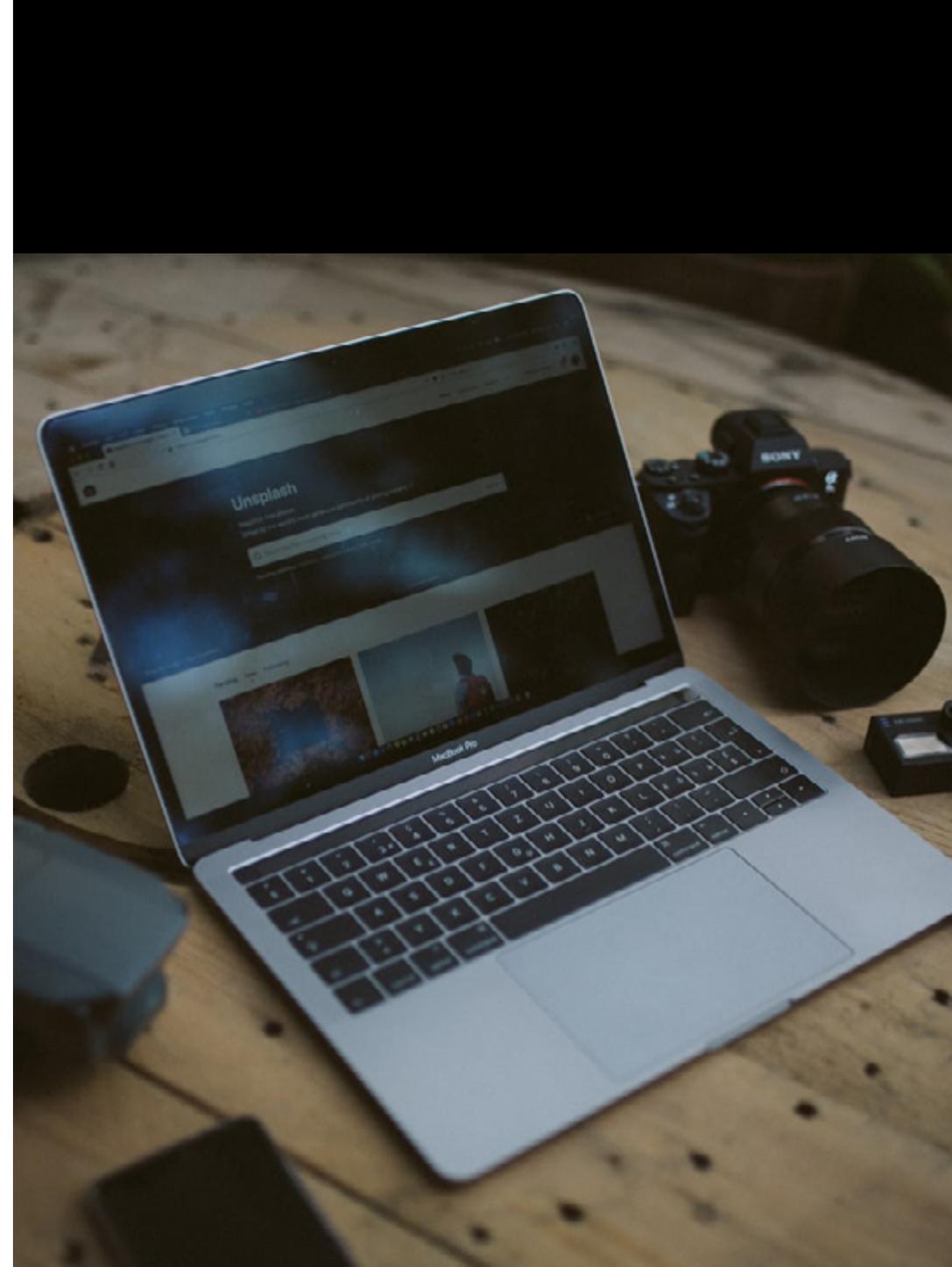
- Rede social
- Imagens
- Lives

Sistemas Operacionais



9) Dicas de bancos de imagem gratuitos

| Nome do banco | Link |
|-------------------|---|
| Shutterstock | https://www.shutterstock.com/ |
| Pixabay | https://pixabay.com/pt/ |
| Freepik | https://br.freepik.com/ |
| Shopify | https://pt.shopify.com/burst |
| Flickr | https://www.flickr.com/ |
| Unsplash | https://unsplash.com/ |
| Flaticon (ícones) | https://www.flaticon.com/ |
| Freeimages | https://pt.freeimages.com/ |





capítulo 4

MATRIZ INSTRUCIONAL



Matriz Instrucional

Capítulo 4

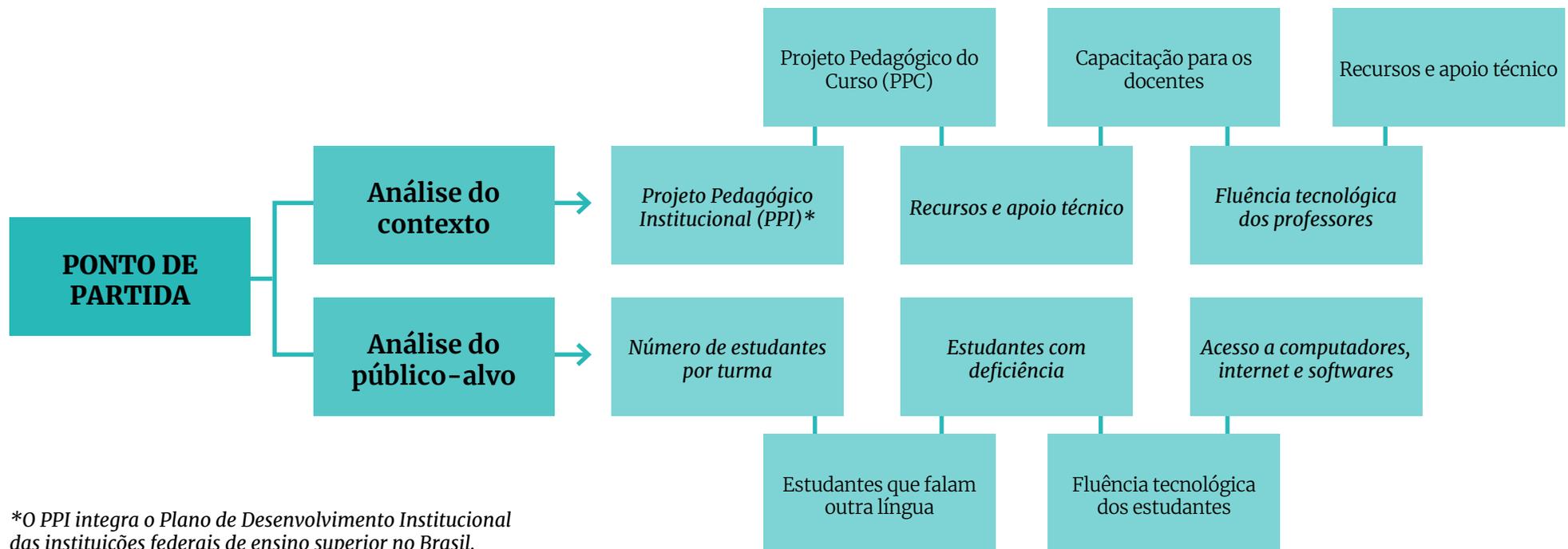
O planejamento pedagógico para o ensino é fundamental, pois por meio dele o docente demarca a intencionalidade da prática pedagógica e obtém um instrumento norteador do processo de ensino e aprendizagem, além de manifestar seu compromisso com o ato de ensinar e com a aprendizagem dos estudantes. Para o ensino não presencial ou para o ensino híbrido (com parte da carga horária presencial e parte não presencial), o planejamento é ainda mais importante! Para o planejamento é necessário definir **quais objetivos pretende-se alcançar, o que ensinar, como ensinar, quais recursos e estratégias utilizar, qual o tempo necessário para o alcance dos objetivos, o que e como verificar se os objetivos foram alcançados, considerando os sujeitos envolvidos neste processo e o contexto no qual ele ocorrerá.**



1) Planejamento pedagógico *para o ensino não presencial*

A elaboração do planejamento da disciplina deve começar com a análise do contexto na qual ela será ministrada e, fundamentalmente, do perfil do interlocutor, que no caso da UFSC são os estudantes de graduação.

A figura abaixo (ponto inicial do planejamento pedagógico para o ensino não presencial ou híbrido em uma IES) apresenta alguns fatores de grande importância a serem considerados.



*O PPI integra o Plano de Desenvolvimento Institucional das instituições federais de ensino superior no Brasil.

PLANO DE ENSINO

O Plano de Ensino é o documento por meio do qual o docente universitário registra de forma sistematizada o planejamento para as disciplinas que ministra, definindo a ementa, os objetivos a serem alcançados, o conteúdo programático abordado, a metodologia de ensino adotada e os critérios e meios de avaliação desse processo, além de outros importantes componentes didáticos. Na UFSC, a elaboração do plano de ensino das disciplinas deve seguir as diretrizes apontadas pela Resolução nº 03/CEPE/84 (UFSC, 1984). Esta resolução (UFSC, 1984, subcapítulo III, item 1 do anexo) define que:

O PLANO DE ENSINO “CONSISTE NA ESPECIFICAÇÃO DO PROGRAMA DE ENSINO DA DISCIPLINA, COM A FINALIDADE DE COMUNICAR AO DEPARTAMENTO E AOS ALUNOS A ORIENTAÇÃO A SER SEGUIDA PELO PROFESSOR OU PROFESSORES, NO DESENVOLVIMENTO DA DISCIPLINA E NA AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DOS ALUNOS”.



2) Estrutura da *matriz instrucional*

A matriz instrucional é um instrumento de planejamento por meio do qual se faz o detalhamento dos objetivos, recursos e ferramentas das atividades dinâmicas e complexas de aprendizado.

A matriz permite uma visualização geral e clara entre os diversos objetos envolvidos no desenvolvimento da aula, disciplina ou curso e garante a correta comunicação das tarefas e dos recursos requeridos em cada uma das etapas.

O planejamento sistematizado por meio de matriz instrucional deve iniciar com um cabeçalho para a identificação do curso, disciplina entre outros dados. No caso do planejamento para disciplinas de cursos de graduação da UFSC é necessário que este cabeçalho de identificação inclua os seguintes dados:

- Brasão da UFSC de acordo com o Manual de Identidade Visual da Instituição (UFSC, 2007);

EXEMPLO DE CABEÇALHO PARA MATRIZ INSTRUCIONAL



Exemplo de cabeçalho para matriz instrucional da UFSC. O formulário contém o brasão da UFSC, o nome do centro e departamento, e campos para código, nome da disciplina, natureza da disciplina (obrigatória ou optativa), nome e e-mail do professor, oferta no curso, carga horária e período.

| | | | |
|---|---------------------------------------|---|---|
|  Universidade Federal de Santa Catarina Centro de Comunicação e Expressão Departamento de Expressão Gráfica | | | |
| Código: XXX000 | Nome da disciplina: Cores da natureza | X | <input type="checkbox"/> obrigatória ou <input type="checkbox"/> optativa |
| Nome do professor: | | E-mail do professor: omalidoprofessor@ufsc.br | |
| Ofertada ao curso: Design | Carga horária semestral: 36 horas | Período: 2020.2 | |

- nome do Centro de Ensino e do Departamento;
- código e nome da disciplina; se é obrigatória ou optativa;
- nome e e-mail do professor;
- carga horária total da disciplina; e
- período letivo de realização.

Matriz Instrucional

Capítulo 4

Já a estruturação da matriz instrucional requer basicamente:

TÓPICO/TEMA E CARGA HORÁRIA:

Definição dos tópicos temas principais referentes aos conteúdos que serão abordados nas aulas, bem como a carga horária prevista para o estudo de cada tópico, considerando todas as atividades propostas aos estudantes, como leituras, vídeos, tarefas, participação em fórum e em webconferência etc.

CONTEÚDOS:

Descrição dos conteúdos relacionados aos tópicos/temas que contribuirão para que o estudante atinja os objetivos de aprendizagem.

| <i>Tópico/tema e carga horária</i> | <i>Conteúdos</i> | <i>Objetivos de aprendizagem</i> | <i>Recursos didáticos</i> | <i>Atividades e estratégias de interação</i> | <i>Avaliação e feedback</i> |
|---|--|----------------------------------|---------------------------|--|-----------------------------|
| 1. Conceitos Básicos relativos às cores | <ul style="list-style-type: none">• Círculos cromáticos• Harmonia das cores• A árvore de Munsell | | | | |
| 6 horas | | | | | |

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

Expressam as metas de aprendizagem a serem alcançadas no processo de ensino e aprendizagem, apontando o que os estudantes devem ter aprendido ao final do período da disciplina sobre os conteúdos previstos. De acordo com Tavares (2011) os objetivos devem definir com clareza o que se pretende com o processo de ensino e aprendizagem, porque eles antecipam resultados e processos esperados do trabalho conjunto do docente e dos estudantes.

É imprescindível definir os objetivos de aprendizagem com base no conteúdo programático como fundamento para a definição dos demais componentes didáticos. Os objetivos devem ser redigidos com clareza e iniciados com um verbo no infinitivo. Deve haver coerência entre os objetivos específicos e o objetivo geral, bem como entre os objetivos e os demais componentes do planejamento pedagógico.



“A PRÁTICA PEDAGÓGICA SE ORIENTA PARA ALCANÇAR DETERMINADOS OBJETIVOS, POR MEIO DE UMA AÇÃO INTENCIONAL E SISTEMÁTICA.”
(TAVARES, 2011)

Matriz Instrucional

Capítulo 4

Os objetivos de aprendizagem abrangem:

Objetivo geral

É o objetivo mais amplo do processo de ensino e aprendizagem e refere-se à meta de aprendizagem/de ensino a ser alcançada no final do curso ou disciplina. No caso da UFSC, o objetivo geral é definido no plano de ensino.

Objetivos específicos

São objetivos que se referem às metas de curto prazo para a aprendizagem dos conteúdos programáticos. Expressam as expectativas em relação à aprendizagem dos estudantes no decorrer da disciplina ou do curso para que alcancem o objetivo geral. Na matriz instrucional define-se os objetivos específicos de aprendizagem.

| <i>Tópico/tema e carga horária</i> | <i>Conteúdos</i> | <i>Objetivos de aprendizagem</i> | <i>Recursos didáticos</i> | <i>Atividades e estratégias de interação</i> | <i>Avaliação e feedback</i> |
|---|--|--|---------------------------|--|-----------------------------|
| 1. Conceitos Básicos relativos às cores | <ul style="list-style-type: none">• Círculos cromáticos• Harmonia das cores• A árvore de Munsell | Conhecer a fundamentação básica dos estudos e aplicação das cores. | | | |
| 6 horas | | | | | |

RECURSOS DIDÁTICOS:

São os recursos que serão utilizados para a apresentação dos conteúdos e se constituem em materiais de estudo disponibilizados aos estudantes por meio do ambiente virtual de aprendizagem (Plataforma Moodle). Por exemplo, textos em PDF, vídeos, podcasts etc. No capítulo 3, intitulado “Recursos Tecnológicos de Aprendizagem”, são apresentadas diversas opções de ferramentas para criação de recursos didáticos que podem ser usados no ensino não presencial.

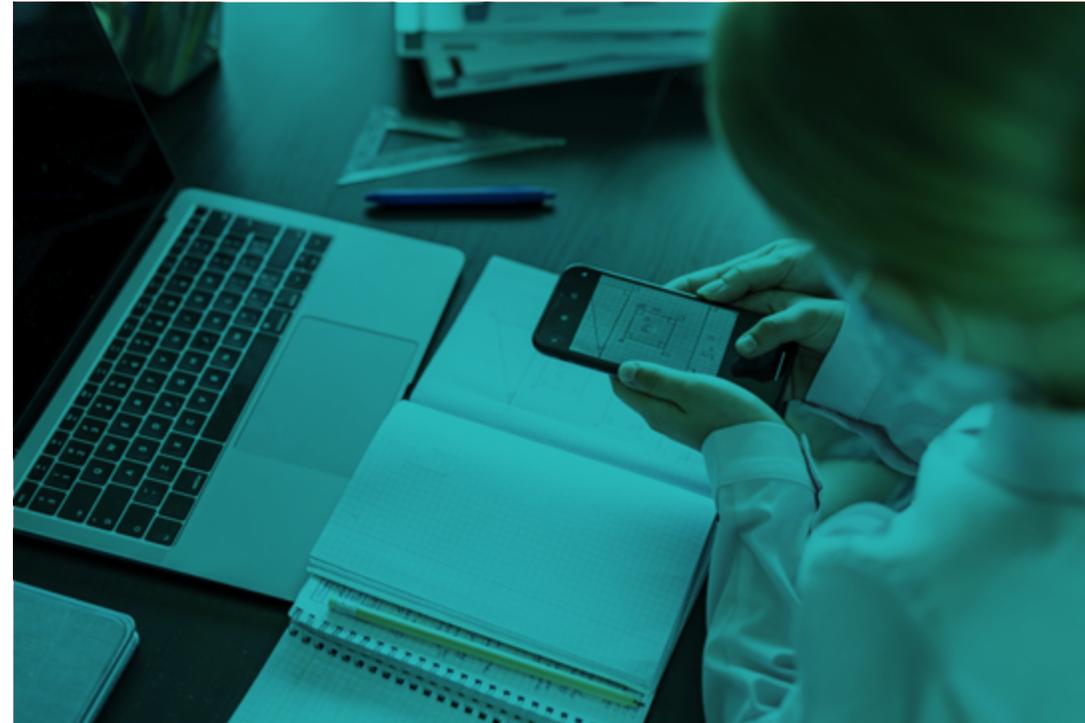
Os recursos didáticos incluídos no planejamento como materiais de estudo para os estudantes podem ser de autoria do docente, como também podem ser recursos educacionais abertos ou de autoria de terceiros, obtidos por meio de curadoria, ou seja, selecionados cuidadosamente pelo docente, considerando os objetivos educacionais definidos, os conteúdos a serem abordados e as necessidades de aprendizagem do público-alvo (os estudantes) como critérios para a seleção. No caso de recursos criados por terceiros, é indispensável identificar o autor considerando os direitos autorais, conforme explanado no capítulo 5.

| <i>Tópico/tema e carga horária</i> | <i>Conteúdos</i> | <i>Objetivos de aprendizagem</i> | <i>Recursos didáticos</i> | <i>Atividades e estratégias de interação</i> | <i>Avaliação e feedback</i> |
|---|--|--|--|--|-----------------------------|
| 1. Conceitos Básicos relativos às cores | <ul style="list-style-type: none">• Círculos cromáticos• Harmonia das cores• A árvore de Munsell | Conhecer a fundamentação básica dos estudos e aplicação das cores. | <ul style="list-style-type: none">• Texto em PDF.• Texto com orientações sobre elaboração de projeto.• Videoaula sobre harmonia das cores. | | |
| 6 horas | | | | | |

ATIVIDADES E ESTRATÉGIAS DE INTERAÇÃO:

As atividades a serem realizadas pelos estudantes para a promoção da aprendizagem ao longo da disciplina devem estar previstas no planejamento e disponibilizadas pelo docente no Moodle, juntamente com as estratégias e possibilidades de interação, por meio de diferentes recursos. Entre os recursos tecnológicos apresentados no capítulo 3 constam também ferramentas que propiciam a interação entre docentes e estudantes para o ensino não presencial.

Confira no final deste capítulo sugestões e exemplos para elaborar as atividades.



AVALIAÇÃO E FEEDBACK:

Os critérios e os meios de avaliação devem ser definidos com base, principalmente, na concepção pedagógica a qual o ensino está embasado e nos objetivos de aprendizagem previstos no planejamento. Os critérios de avaliação definidos de forma clara e coerente com os objetivos possibilitam ao docente verificar até que ponto o ensino

VALE A PENA REVER E CONSIDERAR AS DICAS DOS CAPÍTULOS 1, 2 E 3 PARA FAZER O PLANEJAMENTO DA SUA DISCIPLINA!

tem alcançado as metas previstas no planejamento e informam aos estudantes sobre as expectativas em relação ao processo de aprendizagem, além de explicitar as formas pelas quais os estudantes receberão feedback sobre os resultados alcançados em relação à aprendizagem.

| <i>Tópico/tema e carga horária</i> | <i>Conteúdos</i> | <i>Objetivos de aprendizagem</i> | <i>Recursos didáticos</i> | <i>Atividades e estratégias de interação</i> | <i>Avaliação e feedback</i> |
|---|--|---|--|--|--|
| 1. Conceitos Básicos relativos às cores | <ul style="list-style-type: none"> • Círculos cromáticos • Harmonia das cores • A árvore de Munsell | <p>Conhecer a fundamentação básica dos estudos e aplicação das cores.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Texto em PDF. • Texto com orientações sobre elaboração de projeto. • Videoaula sobre harmonia das cores. | <ul style="list-style-type: none"> • Ler os textos • Assistir à videoaula • Participar do Fórum de apresentação • Responder Quiz | <ul style="list-style-type: none"> • Participação no Fórum de apresentação • Avaliação das respostas ao Quiz |
| 6 horas | | | | | |



3) Exemplo de matriz instrucional

Ao final, as informações referentes ao planejamento estarão sistematizadas em um quadro com a estrutura de matriz instrucional de uma disciplina com carga horária de 36h, como o apresentado na figura ao lado.

Disponibilizamos um quadro com a estrutura básica de matriz instrucional aqui para você preencher e começar a usar como ferramenta complementar ao planejamento de suas aulas.



BAIXE O QUADRO DE MATRIZ INSTRUCIONAL

| Código: XXX0000 | | Nome da disciplina: Cores da natureza | | X | obrigatória ou | optativa |
|--|--|--|--|---|--|----------|
| Nome do professor: | | | E-mail do professor: emaildoprofessor@ufsc.br | | | |
| Ofertada ao curso: Design | | | Carga horária semestral: 36 horas | | Período: 2020.2 | |
| Tópico/tema e carga horária | Conteúdos | Objetivos de aprendizagem | Recursos didáticos | Atividades e estratégias de interação | Avaliação e feedback | |
| 1. Conceitos Básicos relativos às cores 6 horas | - Círculos cromáticos - Harmonia das cores - A árvore de Munsell | Conhecer a fundamentação básica dos estudos e aplicação das cores. | - Texto em PDF - Texto com orientações sobre elaboração de projeto. - Videoaula sobre harmonia das cores | - Ler os textos - Assistir à videoaula - Participar do Fórum de apresentação - Responder Quiz | - Participação no Fórum de apresentação - Avaliação das respostas ao Quiz | |
| 2. Fontes de luz e suas cores. 8h 4 horas | - Teoria tricromática - Mistura aditiva e subtrativa - Dimensões das cores - Cor e iluminação | Compreender a teoria da cor e suas definições. | - Texto em PDF - Aula narrada sobre Dimensões das cores | - Ler texto - Assistir aula narrada - Participar da webconferência - Iniciar elaboração de projeto individual | - Participação na webconferência - Avaliação da produção escrita para início do projeto. | |
| 3. Cores na natureza – Camuflar, atrair ou afastar 6 horas | - A cor na vida moderna - Cor, cultura e criatividade - A cor na natureza - Psicologia da cor | Conhecer e compreender o contexto da cor. | - Texto em PDF - Podcast sobre a cor na vida moderna | - Ler texto - Ouvir podcast - Participar da discussão por Chat - Realizar Tarefa: estudo de caso | - Avaliação da participação na discussão por Chat e da Tarefa realizada. - Avaliação da produção escrita parcial do projeto | |
| 4. Cores por estação 6 horas | - Arte e alquimia - A previsão da cor - Pigmentos em outras mídias | Conhecer e compreender as tendências da cor. | - Palestra em vídeo sobre as tendências da cor - Texto em PDF | - Assistir vídeo - Ler texto - Realizar atividade Glossário - Continuar escrita do projeto | - Avaliação da atividade Glossário. - Avaliação da produção escrita parcial do projeto. | |
| 5. Cores geográficas 6 horas | - O essencial da composição - A cor na cidade - A cor na prática | Conhecer e compreender a personalização das cores em locais geográficos e tempo distintos. | - Texto em PDF - Webinar ao vivo (seminário on-line ao vivo) sobre a cor na cidade e na prática | - Ler o texto - Participar do webinar - Jogar o game "Universo das cores" - Continuar escrita do projeto | - Avaliação da participação no webinar e no game. - Avaliação da produção escrita parcial do projeto. | |
| 6. Cores do tempo – épocas históricas 8 horas | - O impressionismo - Os movimentos modernistas - O Pop-Art - A arte geométrica | Conhecer e compreender a cor no universo da arte. Aplicar cores em projetos. | - Texto em PDF - Visita virtual ao Museu do Louvre | - Ler texto - Realizar visita virtual - Finalizar escrita do projeto e criar apresentação para compartilhar na Plataforma Moodle. | - Avaliação do projeto final e da apresentação. - Participação na webconferência | |
| Atividades e estratégias de Interação/ Avaliação e feedback: | | | | | | |
| A interação entre professor e estudantes ocorrerá por meio do ambiente virtual de aprendizagem com o envio de mensagens, fóruns, entre outros, como também por meio de mensagem de e-mail. Além do fórum de apresentação no período do tópico 1, durante o estudo dos quatro primeiros tópicos, os estudantes também poderão participar do fórum de dúvidas, no qual tanto o professor pode responder quanto os demais estudantes. Estão previstas também duas webconferências (tópicos 2 e 6), uma discussão por chat no tópico 3 e um webinar ao vivo no tópico 5. Por meios destes, o professor e estudantes poderão interagir de forma síncrona e se comunicarem diretamente. O feedback sobre o processo de aprendizagem será efetuado por meio do ambiente virtual de aprendizagem e por mensagem de e-mail. | | | | | | |

4) Sugestões de atividades

Estas atividades podem ser teóricas e/ou práticas e os enunciados devem ser bem claros, como nos exemplos a seguir.

ATIVIDADE PEDAGÓGICA FOCADA NOS ASPECTOS TEÓRICOS (EXEMPLO 1)

Você propõe a leitura de um texto para seus estudantes com vistas a aprofundar a discussão sobre determinado assunto. Por exemplo, o texto “O papel das metodologias na transformação da Escola”, do prof. José Moran, da USP, disponível no link: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/Papel_metodologias_Moran.pdf.

Para tornar esse processo mais dinâmico e produtivo, você pode sugerir uma atividade colaborativa na qual cada estudante resalte uma ideia que mais chamou atenção, por meio da ferramenta Padlet, que se configura como um mural virtual (vide explicação mais detalhada no capítulo 3 deste material). Neste caso, as ideias não podem ser repetidas. Por isso, para cada nova inserção o estudante terá que verificar se as ideias que ele quer destacar já foram inseridas ou não. Nessa ferramenta, também é possível inserir figuras, diagramas, áudios, etc.

Pontos positivos

- atividade mais interativa;
- estudantes precisam efetivamente ler as postagens para evitar repetição;
- estudantes precisam cuidar com a produção textual já que seus textos ficam disponível para todos;
- ao final, o Padlet permite disponibilizar em PDF uma cópia das postagens para registro.

ATIVIDADE PEDAGÓGICA FOCADA NOS ASPECTOS TEÓRICOS (EXEMPLO 2)

Você deve realizar a leitura do texto “O papel das metodologias na transformação da Escola”, do prof. José Moran, da USP, disponível no Moodle, tópico XX, ou clicar em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/Papel_metodologias_Moran.pdf e deve salientar os pontos mais significativos.

Para compartilhar os pontos mais relevantes do texto, vamos fazer uma atividade colaborativa com a participação de todos. Ao selecionar a ideia que mais chamou atenção, deve inseri-la na atividade Fórum de discussão simples do Moodle, que se configura como um mural virtual no qual todos podem visualizar as inserções. Veja o passo a passo da atividade, na sequência.



Etapas da atividade

- **Etapa 1:** faça a leitura do texto e selecione uma ideia/frase, que mais chamou sua atenção;
- **Etapa 2:** acesse a atividade Fórum e insira sua ideia/frase;
- **Etapa 3:** antes de inserir sua contribuição, verifique se a sua ideia/frase já não foi postada por outro colega, pois ideias repetidas não devem ser computadas;
- **Etapa 4:** acesse a atividade Fórum continuamente para verificar a postagem dos colegas e posteriormente participar de um debate sobre os temas destacados.

ATIVIDADE PEDAGÓGICA FOCADA NOS ASPECTOS PRÁTICOS (EXEMPLO 1)

Você propõe uma atividade prática de gravação de vídeo com intuito de simular uma apresentação oral, utilizando a técnica de “Elevator pitch”, frequentemente associada a Startups e que se configura como uma apresentação rápida de uma ideia, um produto ou um negócio, com a intenção de “vender” a ideia para o público-alvo. O “Elevator pitch” tem uma duração muito curta, pois ele simula uma interação no tempo de subida ou descida do elevador; portanto, é uma forma rápida e eficaz de simplificar algo complexo e conquistar o público-alvo.

Para auxiliar na compreensão da técnica de “Elevator pitch”, são disponibilizados três vídeos e, na sequência, a atividade é apresentada passo a passo, devendo ser realizada na ferramenta Google Docs para compartilhamento com os colegas. Na sequência, a ideia é fazer uma avaliação colaborativa salientando os pontos positivos na ferramenta Fórum.



Pontos positivos

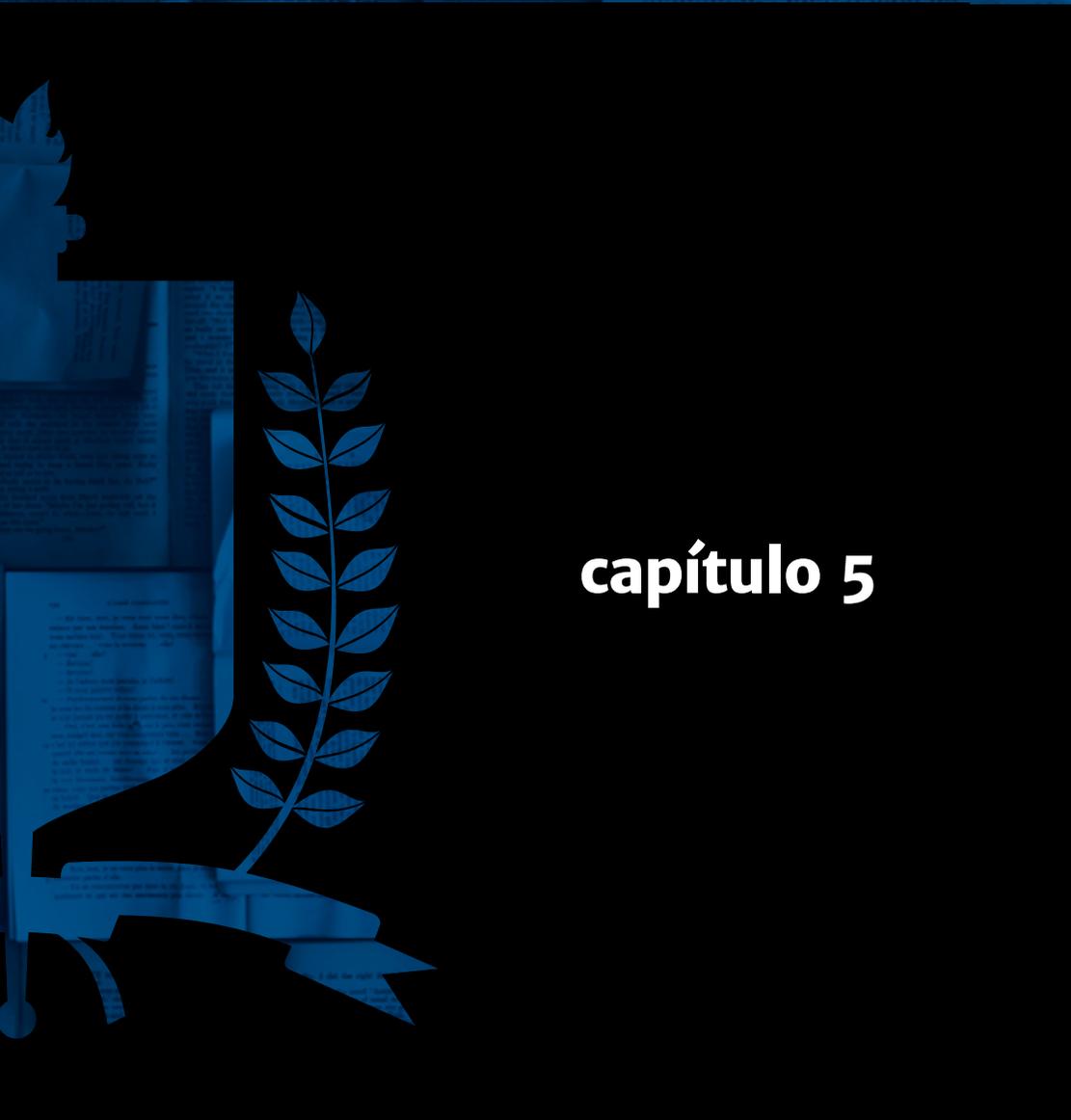
- atividade mais interativa;
- estudantes precisam efetivamente se preparar para fazer a atividade dentro das premissas da técnica de “Elevator pitch”;
- estudantes precisam cuidar com a gravação já que os vídeos são compartilhados com os colegas;
- ao final, o Google Docs permite disponibilizar em pdf uma cópia das postagens para registro;
- discussão e avaliação utilizando a ferramenta Fórum.

ATIVIDADE PEDAGÓGICA FOCADA NOS ASPECTOS PRÁTICOS (EXEMPLO 2)

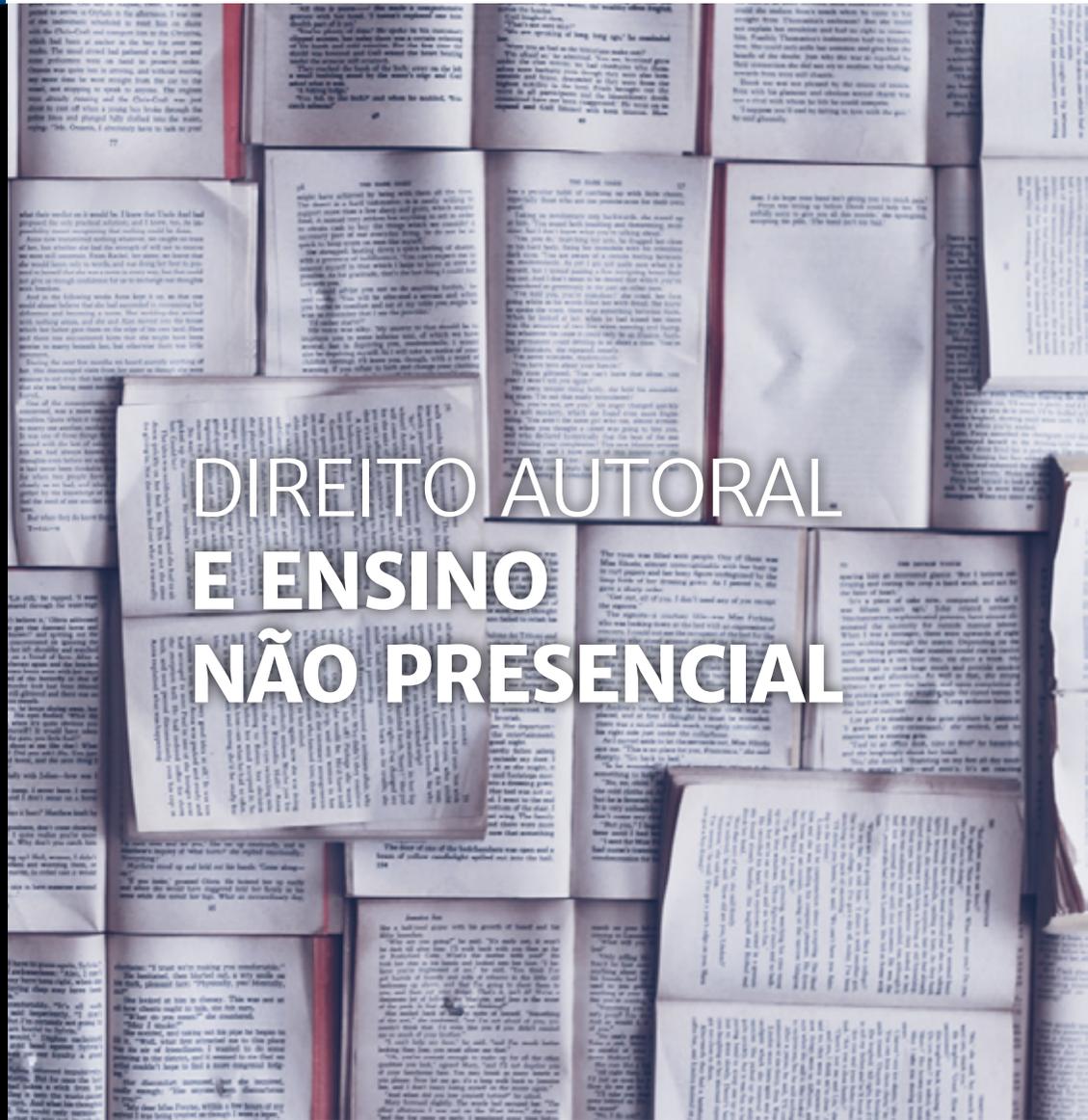
Situação de aprendizagem: você foi selecionado para participar de um processo seletivo com vistas a receber uma bolsa de estudos para atuar no exterior representando a UFSC no seu campo de pesquisa. O processo seletivo se constitui de uma breve apresentação em vídeo, utilizando a técnica de “Elevator pitch”, frequentemente associada a Startups e que se configura como uma apresentação rápida de uma ideia, um produto ou um negócio, com a intenção de “vender” a ideia para o público-alvo (neste caso, os componentes da banca que fará sua avaliação). O “Elevator pitch” tem uma duração muito curta, pois ela simula uma interação no tempo de subida ou descida do elevador; portanto, é uma forma rápida e eficaz de se simplificar algo complexo e conquistar o público-alvo. Quer verificar como isso se aplica na prática? Veja algumas simulações propostas pelo SEBRAE, na sequência:

- O que é pitch Elevator Pitch #1 – Clique aqui: <https://youtu.be/msjoyd74kbU>
- Elevator Pitch SEBRAE MG 2 – Clique aqui: https://www.youtube.com/watch?v=sQQc3Y8e4i8&feature=emb_rel_end
- Elevator Pitch SEBRAE MG 3 – Clique aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=JNHYBnqTmM>

Atividade: você deve descrever o seu projeto salientando: 1) o objetivo; 2) a teoria subjacente que dá base ao seu projeto; 3) as ferramentas necessárias para aplicação prática. Tempo disponível: **1 minuto**. Faça a gravação com qualquer dispositivo tecnológico (celular, câmera, etc.) e, posteriormente, faça o upload no Google Docs da nossa turma, pois a ideia é compartilhar esta tarefa para que todos possam acessá-la. Posteriormente, faremos uma avaliação colaborativa salientando os pontos positivos e pontos a melhorar na ferramenta Fórum.



capítulo 5



DIREITO AUTORAL E ENSINO NÃO PRESENCIAL

A Internet e o uso crescente das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) trouxeram uma infinidade de possibilidades para engajar os alunos no processo de ensino-aprendizagem não presencial e suprir eventuais atividades possíveis somente no âmbito presencial: desde instrumentos comunicacionais até conteúdos variados em termos de textos, livros, vídeos, músicas, que hoje circulam “livremente” pelo ambiente digital. Não obstante, nem tudo o que se encontra na Internet pode, de fato, ser utilizado ou disponibilizado em uma aula para o ensino remoto. Isso ocorre em razão da incidência do Direito Autoral sobre as obras intelectuais, as quais permanecem protegidas, mesmo que disponibilizadas no ambiente digital, salvo algumas exceções.

Deste modo, ciente das dúvidas existentes sobre este tema, o Núcleo de Pesquisa em Propriedade Intelectual (NUPPI), conjuntamente com a Secretaria de Educação a Distância (SEAD) e a Secretaria de Aperfeiçoamento Institucional (SEAI), todos vinculados à Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), elaboraram o presente material, que

tem por objetivo esclarecer aos professores o tema do Direito Autoral e suas possíveis implicações no âmbito do ensino não presencial. Busca-se, assim, colaborar com a atividade docente, levantando, de modo acessível, os esclarecimentos jurídicos necessários para que o processo de criação e disponibilização de conteúdos ocorra de forma segura e sem violação de direitos de terceiros ou outras práticas ilícitas ou indevidas.

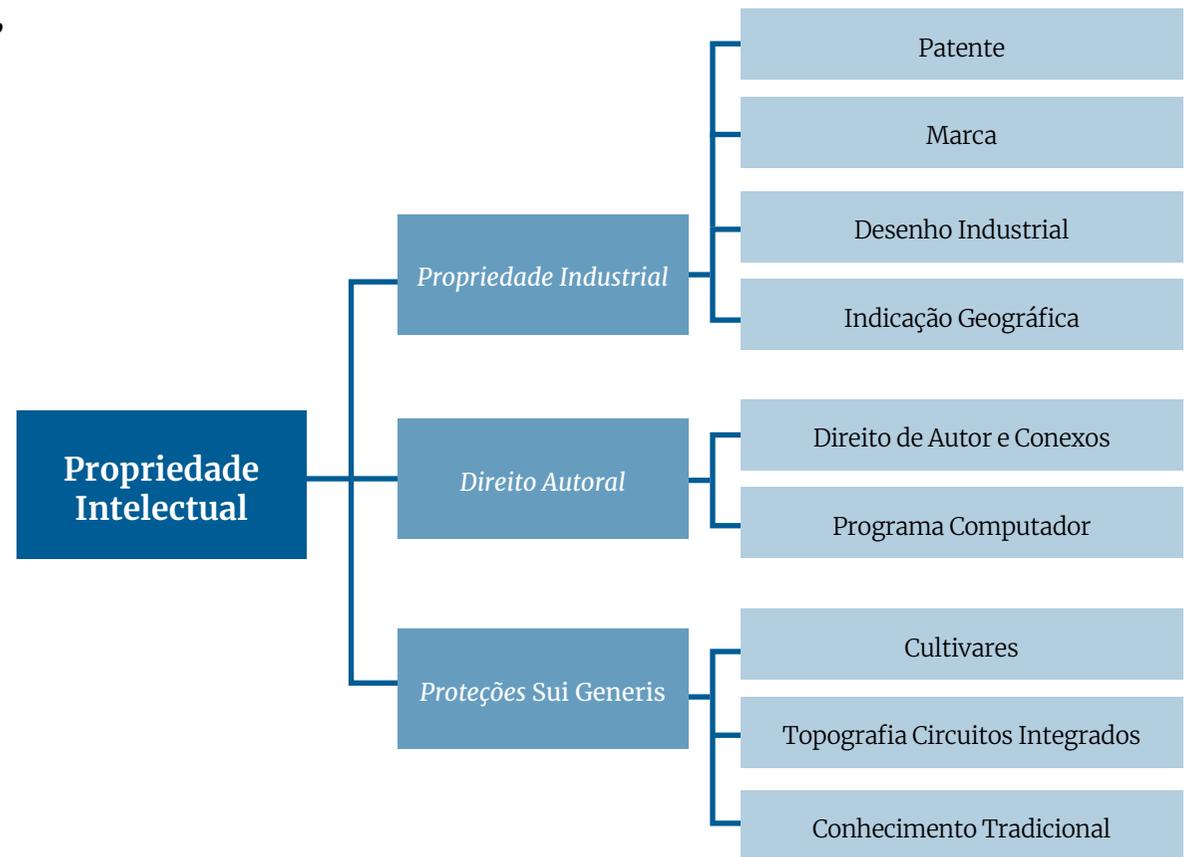
Salienta-se que este material não pretende ser completo ou abarcar toda a complexidade que cerca esta matéria no âmbito jurídico, mas sim ofertar uma fonte de referência básica e introdutória sobre a proteção de bens intelectuais pelo Direito Autoral, possibilitando que os professores sintam-se mais seguros no momento de planejar suas aulas no ambiente virtual.

Liz Beatriz Sass

*Secretária de Aperfeiçoamento Institucional – SEAI/UFSC
Líder do Núcleo de Pesquisa em Propriedade Intelectual –
NUPPI/UFSC*

1) O que é o *Direito Autoral?*

Antes de esclarecer o que é o Direito Autoral, é importante mencionar que este ramo jurídico se encontra vinculado ao campo da denominada Propriedade Intelectual. Assim, os chamados direitos de propriedade intelectual incidem sobre as criações do gênio humano, ou seja, sobre as obras que são resultado da atividade intelectual humana, podendo se manifestar em formas sensíveis, estéticas ou utilitárias. Portanto, a Propriedade Intelectual abrange um espectro de direitos bastante amplo, cada um com regramentos próprios e diferenciados, que podem ser sintetizados da seguinte forma:



Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

Como é possível observar na figura anterior, o Direito Autoral, objeto ao qual se dedica este material, constitui apenas uma parte do que é protegido pela Propriedade Intelectual. Desse modo, é importante ficar claro que as orientações e explicações expostas aqui podem não ser aplicáveis a situações que envolvam, por exemplo, o direito sobre invenções, marcas, desenho industrial, cultivares e topografias de circuitos integrados, os quais se submetem a regramentos próprios.

O Direito Autoral, nos termos da própria legislação, protege as criações do espírito humano, ou seja, as obras que derivam do ato criativo em sua forma artística, científica ou literária. Trata-se, portanto, da regulamentação dos direitos incidentes sobre essas obras, tendo por objetivo proteger os interesses do autor e os denominados direitos conexos. Nota-se, assim, que entre as obras sob tutela do direito autoral estão os textos resultantes da prática da pesquisa acadêmica de modo geral, como, por exemplo, artigos científicos e trabalhos acadêmicos.

No Brasil, o Direito Autoral encontra amparo na Lei nº 9.610/98 - Lei dos Direitos Autorais (LDA).



INVENÇÕES RESULTANTES DE PESQUISAS CIENTÍFICAS, COMO POR EXEMPLO, MEDICAMENTOS, VACINAS E MAQUINÁRIOS, TAMBÉM SÃO PROTEGIDAS POR DIREITO AUTORAIS? NÃO, AS OBRAS DE CARÁTER UTILITÁRIO, TAL COMO AS INVENÇÕES, SÃO PROTEGIDAS PELA PROPRIEDADE INDUSTRIAL, QUE POSSUI REGRAMENTO DISTINTO.

2) **Qual a importância do direito autoral** *no âmbito do ensino não presencial?*

O ensino não presencial ocorre no ciberespaço. Neste já não tão “novo” ambiente, o uso das TICs auxilia na promoção da colaboração e da interação entre professor e aluno, mesmo que a distância. Portanto, a tecnologia surge aqui como aliada do docente, tanto na construção do conteúdo pedagógico quanto no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem.

Hoje a circulação de livros, textos, vídeos ou músicas não depende mais de suporte material, como um CD, por exemplo. A tecnologia da informação tornou possível a desmaterialização das obras literárias, artísticas e científicas por meio do uso de programas de computador que as transforma em dígitos (código binário “0” e “1”).

TODAS AS MÚSICAS, IMAGENS E TEXTOS CONSTITUEM-SE CADA QUAL EM UM CONJUNTO DE INSTRUÇÕES BINÁRIAS, AS QUAIS SOMENTE PODEM SER PROCESSADAS E LEGÍVEIS POR MEIO DE UMA MÁQUINA, O COMPUTADOR. COM A INTERCONEXÃO DOS COMPUTADORES PELA INTERNET POSSIBILITOU-SE O SURGIMENTO DE INCONTÁVEIS FORMAS DE ARMAZENAMENTO E DE CIRCULAÇÃO DOS BENS INTELECTUAIS, NÃO MAIS LIGADOS AO MEIO FÍSICO, MAS EM UM MEIO VIRTUAL E IMATERIAL. (WACHOWICZ, 2015, P. 101)

O docente, por sua vez, ao elaborar seu plano de aula, irá buscar diferentes recursos didáticos e metodológicos. Assim, por exemplo, no âmbito do ensino remoto, o professor poderá:

- ministrar uma aula expositiva on-line, via utilização de plataformas ou redes sociais, de forma síncrona;
- gravar uma aula expositiva para ser disponibilizada de modo assíncrono;
- disponibilizar para os alunos arquivos de autoria do próprio professor (doc., pdf, power point, etc);
- disponibilizar arquivos contendo músicas, trechos de filmes, livros ou textos de terceiros;
- disponibilizar links para sites na web, onde o aluno possa acessar textos, vídeos, músicas, imagens e outras obras intelectuais;



- criar uma obra derivada a partir de algo encontrado na web, como, por exemplo, um vídeo;
- propor a elaboração de textos colaborativos entre os alunos, com a participação ou não do docente.

Em todas essas situações, o docente irá se deparar com obras intelectuais protegidas pelo Direito Autoral. Como se pode verificar, em determinados momentos, ele será o autor do material que está sendo disponibilizado; em outros, ele utilizará obras intelectuais produzidas por terceiros como recurso didático para a sua aula.



Assim, torna-se importante que o docente esteja ciente sobre como ocorre a proteção dos bens intelectuais de sua autoria, uma vez que no ambiente digital eles podem ser transmitidos, copiados, resumidos, permutados ou adulterados sem o seu efetivo controle. De outra parte, ele também precisa saber quando está ou não autorizado a utilizar obras intelectuais produzidas por terceiros para fins de produção do seu conteúdo no ensino não presencial, sob pena de violar direitos, com possíveis consequências na esfera jurídica.

Por isso, é fundamental que todo o docente tenha noções mínimas a respeito do Direito Autoral, o que vale não apenas para o ensino não presencial, mas para toda e qualquer atividade no âmbito acadêmico. Diante desse contexto, esse material irá explicar o Direito Autoral a partir dessa dupla perspectiva: a do professor enquanto autor e a do professor enquanto usuário de obras produzidas por terceiros, embora o conteúdo no seu todo seja intercambiável e válido para ambas as situações, fornecendo, dessa maneira, uma visão geral sobre o tema.

3) O professor enquanto sujeito autor de obras intelectuais

Quando o professor cria determinadas obras intelectuais, como saber se elas são protegidas pelo Direito Autoral? Por quanto tempo elas são protegidas? É preciso registrar a obra para que ela seja protegida?

A resposta a estas perguntas, bem como a compreensão geral quanto ao Direito Autoral, exige que se conheça minimamente os seus conceitos basilares.

LEMBRE-SE QUE O PROFESSOR É TANTO AUTOR, COMO TAMBÉM USUÁRIO DE OBRAS DE TERCEIROS. EMBORA SE FAÇA ESSA DIVISÃO POR FINALIDADE DIDÁTICA, O CONTEÚDO EXPOSTO EM CADA UM DESSES ITENS NESTE MATERIAL É INTERCAMBIÁVEL, POIS, OBVIAMENTE, SE VOCÊ É AUTOR, VOCÊ TAMBÉM IRÁ SE PREOCUPAR SOBRE COMO TERCEIROS IRÃO USAR A SUA OBRA, ASSIM COMO QUANDO VOCÊ É USUÁRIO, VOCÊ PRECISA TER NOÇÕES BÁSICAS SOBRE OS DIREITOS QUE O AUTOR TEM SOBRE A SUA OBRA.

QUEM É O AUTOR?

O art. 11 da LDA é categórico em afirmar que “o autor é pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica”. Portanto, a princípio, autor é apenas a pessoa física, pois é dele que emana o ato criativo.

Art. 11. Autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica.

Parágrafo único. A proteção concedida ao autor poderá aplicar-se às pessoas jurídicas nos casos previstos nesta Lei.

No entanto, a leitura do parágrafo único do referido artigo, pode gerar alguma dúvida. Afinal: pode uma pessoa jurídica, por exemplo, uma empresa ou uma universidade ser considerada autora?

Para entender essa questão, é preciso que se conheça a distinção entre autor e titular de direitos autorais.

QUEM PODE SER O TITULAR DE DIREITOS AUTORAIS?

Muitas vezes o autor (pessoa física) de uma obra intelectual transfere a titularidade dos seus direitos para um terceiro, que pode ser tanto uma pessoa física quanto uma pessoa jurídica. Isso pode ocorrer em razão de um contrato de trabalho ou da decisão do autor de ceder ou licenciar seus direitos (patrimoniais).

Desse modo, o autor continuará sendo a pessoa física, mas o titular, ou seja, a pessoa legitimada a exercer os direitos sobre a obra será ou uma pessoa jurídica ou uma outra pessoa física. Este é o sentido da previsão contida no parágrafo único do art. 11 da LDA, exposto no item anterior. Por conseguinte, a empresa ou a universidade podem, no caso de transferência de direitos de autor, ser titulares de direitos de autor.

É por isso que, ao escrever um livro, o seu autor poderá optar por fazer um contrato com uma editora, que será responsável pela publicação e a quem ele irá transferir a titularidade sobre obra, passando a editora a exercer os direitos econômicos sobre ela. Assim, o autor geralmente receberá uma remuneração pelo seu trabalho criativo, mas deixará com o titular as obrigações de autorizar os usos da obra, verificar os usos indevidos, publicar e divulgar a obra etc.



Essa distinção também é importante porque quando for necessário buscar autorização para o uso de uma obra científica, artística ou literária, pode ser que o responsável por conceder tal autorização não seja o autor, mas sim o titular dos direitos autorais sobre a obra, que pode ser uma editora, uma outra pessoa física (pode ser até um parente ou amigo), uma gravadora, etc.

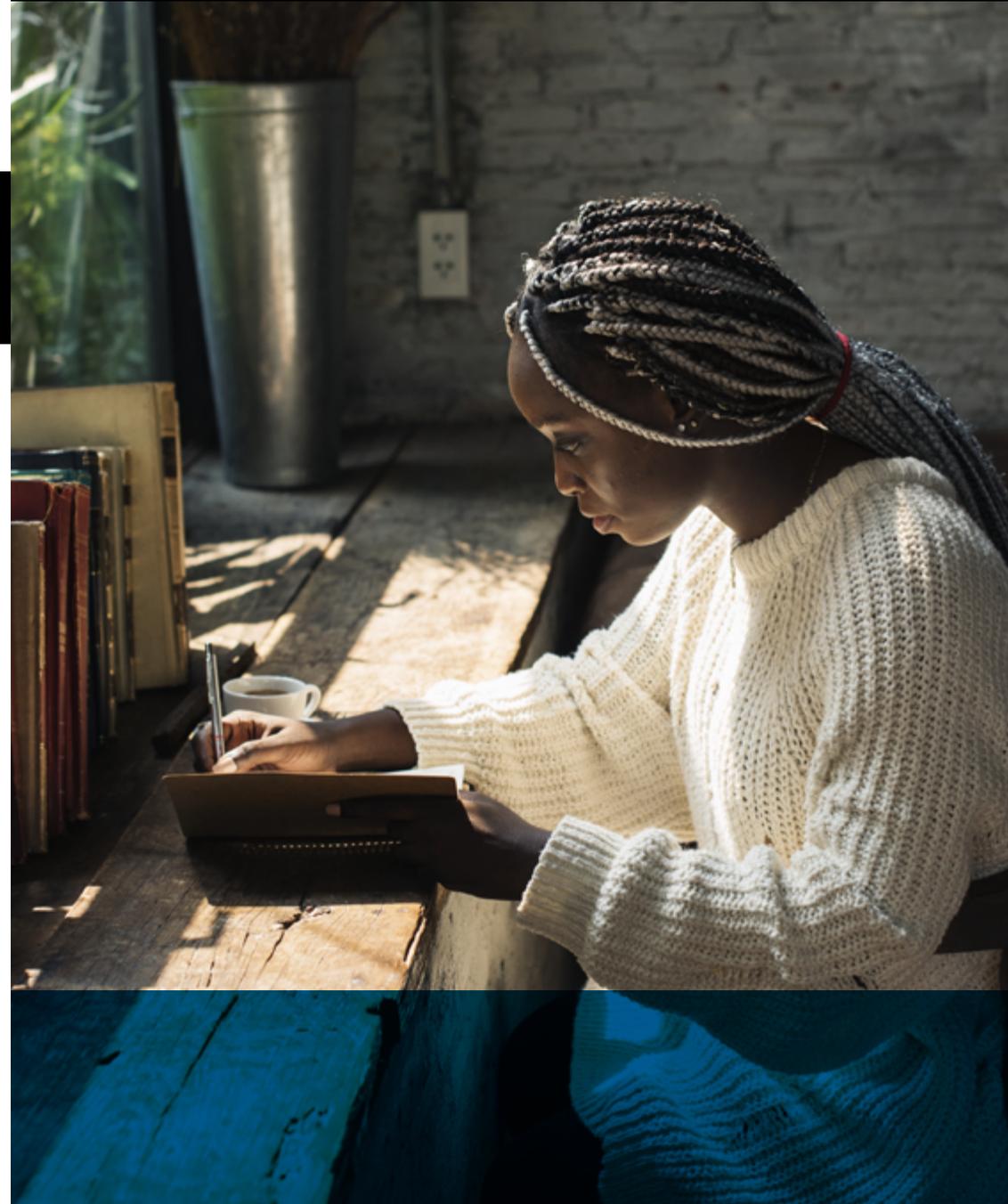
No contexto jurídico, utiliza-se a expressão “titular originário” para designar a situação em que o titular é o próprio autor, ou seja, neste caso a autoria e a titularidade são atributos concentrados em uma única pessoa. Já o termo “titular derivado” designa os casos em que o titular é uma pessoa diferente do autor da obra e que não teve qualquer participação no ato de sua criação.

PRECISO USAR MEU NOME NA IDENTIFICAÇÃO DA AUTORIA?

A identificação da autoria de uma obra intelectual poderá ser feita com a utilização do nome do criador ou até mesmo por pseudônimo, como especifica o art. 12 da LDA. Assim, o autor não precisa se identificar, obrigatoriamente, com o seu nome verdadeiro.

Art. 12. Para se identificar como autor, poderá o criador da obra literária, artística ou científica usar de seu nome civil, completo ou abreviado até por suas iniciais, de pseudônimo ou qualquer outro sinal convencional.

Por isso, é comum que no meio artístico autores sejam identificados por pseudônimos, o que não os impede de serem reconhecidos como autores de suas respectivas obras.



A OBRA PODE TER MAIS DE UM AUTOR?

Uma obra intelectual pode ser criada por um, dois ou muitos autores, o que é bastante comum. A própria legislação reconhece algumas dessas formas, tais como a co-autoria e as obras coletivas. No ambiente informacional, cada vez tem se falado mais, também, nas obras colaborativas.



Obra em Co-Autoria ou em Colaboração

Nos termos da LDA é aquela criada “[...] em comum, por dois ou mais autores” (art. 5º, VIII, a, LDA).

A obra em co-autoria pode ser cindível (ou divisível), ou seja, é possível individualizar a criação de cada co-autor, ou incidível (indivisível), ou seja, quando a intimidade das contribuições conduz a um resultado final onde não é possível individualizar cada contribuição. (BITTAR, 2000).

Como exemplo de obra em co-autoria cindível pode-se citar um livro com uma coletânea de artigos escritos por diferentes pesquisadores ou uma música cuja letra foi composta por um autor e musicada por outros(s) autor(es). Caso se tente separar as contribuições dos diferentes autores, será possível identificar com facilidade a contribuição de cada um deles.

Já a obra “A Morte do Almirante”, de autoria de Agatha Christie e outros 13 (treze) autores, todos membros do Detection Club, que é considerada uma das obras mais importantes do gênero policial, pode ser citada como um exemplo de obra incidível. O livro foi escrito em cadeia, sendo que cada autor escreveu um capítulo, tentando resolver os mistérios propostos pelo autor do capítulo anterior.

Mas, qual a implicação prática dessas classificações quanto à co-autoria? O exercício dos direitos autorais. Via de regra, os co-autores deverão exercer, de comum acordo, os seus direitos, a menos que tenham especificado modo diverso em contrato ou outra forma de convenção. Mas, quando a obra for incidível, nenhum dos co-autores poderá, sem o consentimento dos demais publicar ou autorizar a publicação, sob pena de responder por perdas e danos (art. 32, LDA). Por outro lado, sendo a obra divisível, o co-autor tem asseguradas todas as faculdades inerentes à sua criação como obra individual, porém não poderá fazer uso da obra de forma a acarretar prejuízo à exploração da obra comum (art. 15, §º 2º, LDA).

Destaca-se que não deve ser considerado co-autor aquele que auxilia o autor na produção da obra literária, artística ou científica, revendo-a, atualizando-a, bem como fiscalizando ou dirigindo sua edição ou apresentação por qualquer meio (art. 15, §º 1). Portanto, aquele que faz a atualização de um livro jurídico, por exemplo, tornando o seu conteúdo compatível com as novas legislações, não é considerado autor.

Art. 15. A co-autoria da obra é atribuída àqueles em cujo nome, pseudônimo ou sinal convencional for utilizada.

§ 1º Não se considera co-autor quem simplesmente auxiliou o autor na produção da obra literária, artística ou científica, revendo-a, atualizando-a, bem como fiscalizando ou dirigindo sua edição ou apresentação por qualquer meio.

§ 2º Ao co-autor, cuja contribuição possa ser utilizada separadamente, são asseguradas todas as faculdades inerentes à sua criação como obra individual, vedada, porém, a utilização que possa acarretar prejuízo à exploração da obra comum.



Obra Coletiva

É aquela “[...] criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma” (art.5º, VIII, h). A concepção de uma obra coletiva, se dá, portanto, por meio da organização de obras individuais. Não obstante, “dar um sentido” a esse conjunto exige um trabalho intelectual criativo, motivo pelo qual a LDA reconhece direitos à figura que realiza esta organização.

Um exemplo desta situação pode ser verificado quando o editor de um livro reúne obras de diversos autores para fins de uma publicação que deverá ter uma organicidade e logicidade pensada pelo próprio editor. Cada autor será detentor dos direitos sobre sua parte, mas a pessoa que idealizou o livro, que pensou nas obras que deveriam compô-lo, que as reuniu em uma sequência lógica e organizou toda a produção, originando, assim uma nova obra, é considerada a sua autora (SASS, LINKE, 2015).

No âmbito do ensino, a confecção de cursos no EaD geralmente exige a contribuição de diferentes profissionais, uma vez que a produção do material é resultado da interação de diversas pessoas (professores conteudistas, professores executores, tutores presenciais e a distância, entre outros), cada qual com o seu esforço intelectual para alcançar o resultado final. Na maior parte das vezes, estes profissionais estão submetidos a uma terceira pessoa (física ou jurídica), que tem a atribuição dos direitos autorais sobre o bem intelectual produzido. (WACHOWICZ, 2015).

Neste caso, os esforços dos elaboradores serão reunidos e remunerados pela pessoa a quem compete a organização da atividade. O contrato deverá, então, especificar a contribuição do participante, o prazo de entrega ou realização, a remuneração e as demais condições para sua execução (art. 17, § 3º, LDA). Ao organizador (pessoa física ou jurídica) caberão os direitos patrimoniais sobre o conjunto da obra (art. 17, § 1º, LDA).

Art. 17. É assegurada a proteção às participações individuais em obras coletivas.

§ 1º Qualquer dos participantes, no exercício de seus direitos morais, poderá proibir que se indique ou anuncie seu nome na obra coletiva, sem prejuízo do direito de haver a remuneração contratada.

§ 2º Cabe ao organizador a titularidade dos direitos patrimoniais sobre o conjunto da obra coletiva.

§ 3º O contrato com o organizador especificará a contribuição do participante, o prazo para entrega ou realização, a remuneração e demais condições para sua execução.

Obras Colaborativas

São obras que decorrem do uso massivo da Internet e das novas tecnologias, que permitem que as pessoas possam, cada vez mais, criar em colaboração, co-criar e recriar obras já existentes, numa lógica totalmente distinta da ideia de individualidade presente no Direito Autoral. Nesse novo contexto, pessoas comuns têm encontrado a possibilidade de se tornarem produtoras de conteúdo, de modo colaborativo. Segundo PARANAGUÁ e BRANCO (2009, p. 45-46):



O CONCEITO NÃO É NOVO. NO ENTANTO, O PRINCÍPIO AGORA É SOBRETUDO UMA EMANAÇÃO DO AVESDO DO CONCEITO DE AUTOR: O DIREITO DO AUTOR FICA EM SEGUNDO PLANO, E MUITOS PARTICIPAM DE OBRAS COLABORATIVAS 'PORQUE CONSIDERAM ESTA ATIVIDADE DIVERTIDA, OUTROS O FAZEM PORQUE ACREDITAM ESTAR RETRIBUINDO CONHECIMENTO À SOCIEDADE, E OUTROS AINDA PORQUE PASSAM A SE SENTIR PARTE DE UMA INICIATIVA GLOBAL, QUE PODE BENEFICIAR DIRETAMENTE CENTENAS DE MILHARES DE PESSOAS, SE NÃO A HUMANIDADE COMO UM TODO'.

Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

Um exemplo bastante conhecido de obra colaborativa é a **Wikipedia**, uma enciclopédia *on line* onde qualquer usuário da internet pode criar e alterar os verbetes, de maneira a torná-los mais precisos ou completos.

Um outro exemplo, um pouco mais complexo, envolve o projeto conhecido como **Pixel Art**. A Rede Social Reddit, em seu Reddit Place, ofereceu à comunidade usuária de Internet uma tela gigante em branco, na qual cada pessoa que acessasse o site poderia inserir um pixel, num lapso temporal que poderia variar de cinco a vinte minutos, durante o período de 72h50. Um pixel é a menor unidade de composição de imagem que se pode ter, ou seja, é o menor ponto que forma uma imagem digital.

No início da experiência, a colocação dos pixels foi feita de maneira aleatória, sem delimitação de qualquer desenho específico. Entretanto, o caos primário foi sendo substituído por uma relativa organização da comunidade: desenhos foram feitos, desfeitos, refeitos. Nesse contexto, cada pixel tornou-se volátil e o resultado conjunto efêmero. Havia o esforço de construção e de destruição comum de todos que participaram desta dinâmica, pois após todos os espaços serem preenchidos, a colocação de um novo pixel exigia a



Neste link você pode assistir um vídeo que mostra a evolução do projeto ao longo do período determinado:
<https://www.youtube.com/watch?v=XnRCZK3KjUY>.

extirpação do que ali estava. Ao final, estima-se que foram feitas mais de 16 milhões de edições, por aproximadamente 1 milhão de diferentes usuários (SASS, LINKE, 2015).

Em ambos os exemplos citados, a criação não encontra uma solução adequada no âmbito do Direito Autoral, posto que seus conceitos tradicionais não foram pensados para essa nova conjuntura, de modo que não há uma resposta satisfatória quanto à autoria nesse caso.

O QUE SÃO DIREITOS CONEXOS?

Direitos conexos são os direitos inerentes aos artistas intérpretes ou executantes, como, por exemplo, atores, cantores e músicos executantes, bem como aos produtores de fonogramas e aos organismos de radiodifusão. Tais direitos incidem sobre os casos em que os seus titulares transformam uma determinada obra criada por um autor, dando-lhe características pessoais, por meio da interpretação, representação ou execução, fazendo, assim, com que a obra seja levada ao conhecimento do público.

Embora esses direitos tenham relação com o direito de autor, eles tem regramento próprio e se destinam a sujeitos diferentes do autor da obra original. Os sujeitos detentores de direitos conexos possuem exclusividade apenas quanto à sua interpretação, o que não afeta o reconhecimento do direito do autor sobre a sua obra.



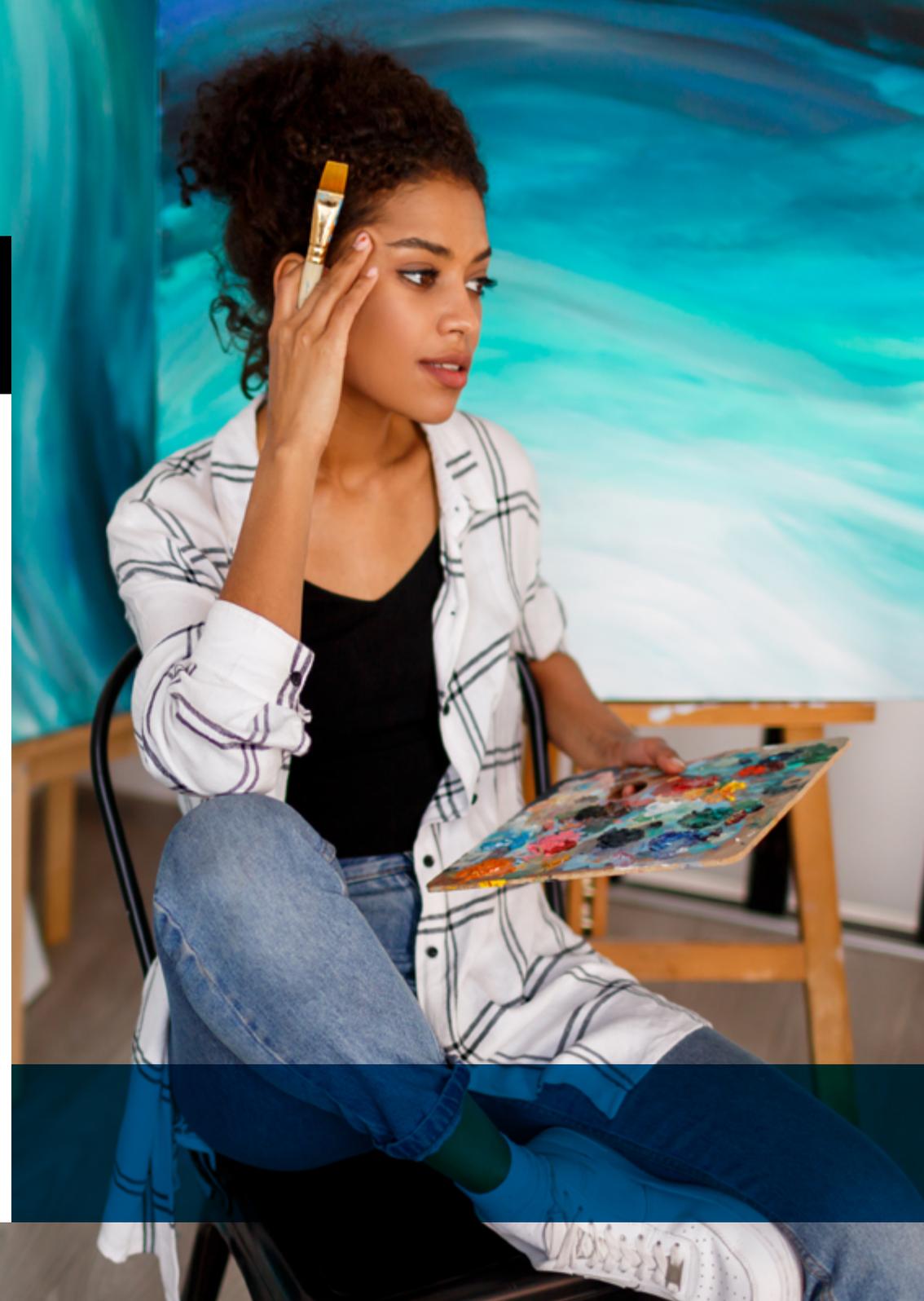
Assim, por exemplo, a música “O segundo Sol” ficou bastante conhecida pela interpretação de Cássia Eller, mas a composição é de Nando Reis. Cássia Eller é a intérprete, detém direitos conexos, Nando Reis é o compositor, detém direito de autor.

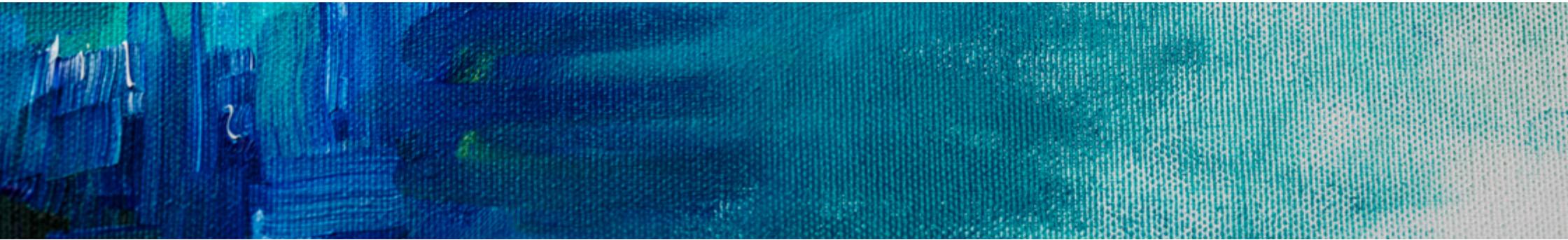
Quando há cobrança de direitos autorais por execução pública de obra musical em uma casa noturna ou em uma rádio, por exemplo, os valores recolhidos irão remunerar não apenas o(s) autor(es) de uma determinada canção, mas também todos os que detém direitos conexos, ou seja, a depender do caso: intérprete, músicos executantes, produtor fonográfico.

QUAIS OBRAS SÃO PROTEGIDAS PELO DIREITO AUTORAL?

O Direito Autoral protege as obras resultantes do trabalho intelectual de uma pessoa, que se exteriorizam de algum modo, podendo ser num substrato material ou imaterial. A criatividade é um requisito importante, pois a obra deve ser resultado de um esforço intelectual. Além disso, a lei exige que a obra apresente originalidade, ou seja, deve ser integrada de componentes que a individualizem de obras preexistentes. A originalidade não exige novidade absoluta da obra, mas ela deve deter elemento capaz de diferenciá-la das demais. Portanto, deve se revestir de traços ou caracteres próprios. Porém, isso não significa que para a sua proteção seja avaliado o valor ou o mérito (artístico, literário ou científico) da obra.

O art. 7º da LDA lista um grande número de obras passíveis de proteção. Essa enumeração é apenas exemplificativa, o que significa dizer que obras que não estão previstas na legislação poderão ser protegidas, desde que resultantes de atividade criativa e dotadas de originalidade.





Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

I – os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;

II – as conferências, alocuções, sermões e outras obras da mesma natureza;

III – as obras dramáticas e dramático-musicais;

IV – as obras coreográficas e pantomímicas, cuja execução cênica se fixe por escrito ou por outra qualquer forma;

V – as composições musicais, tenham ou não letra;

VI – as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;

VII – as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia;

VIII – as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;

IX – as ilustrações, cartas geográficas e outras obras da mesma natureza;

X – os projetos, esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo, cenografia e ciência;

XI – as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;

XII – os programas de computador;

XIII – as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários, bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual.

Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

É possível perceber que, com frequência, o docente produzirá obras passíveis de proteção pelo Direito Autoral, como, por exemplo, ao produzir artigos e livros acadêmicos, ao proferir conferências e palestras, ao fazer traduções, ao atuar como conteudista no EaD, etc.

OS PROGRAMAS DE COMPUTADOR TAMBÉM SÃO PROTEGIDOS PELO DIREITO AUTORAL, SENDO QUE SEU REGIME PROTEÇÃO SEGUE A MESMA LÓGICA DO CONFERIDO ÀS OBRAS LITERÁRIAS. CONTUDO, CONSIDERANDO AS PECULIARIDADES DOS PROGRAMAS DE COMPUTADOR, ESTE É TUTELADO POR LEI ESPECÍFICA – A LEI Nº 9.609/98.



O QUE NÃO É PROTEGIDO PELO DIREITO AUTORAL?

O art. 8º da LDA prevê expressamente que certas criações **NÃO são protegidas pelo direito autoral:**

Art. 8º Não são objeto de proteção como direitos autorais de que trata esta Lei:

- I – as idéias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos como tais;*
- II – os esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios;*
- III – os formulários em branco para serem preenchidos por qualquer tipo de informação, científica ou não, e suas instruções;*

- IV – os textos de tratados ou convenções, leis, decretos, regulamentos, decisões judiciais e demais atos oficiais;*
- V – as informações de uso comum tais como calendários, agendas, cadastros ou legendas;*
- VI – os nomes e títulos isolados;*
- VII – o aproveitamento industrial ou comercial das idéias contidas nas obras.*



Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

A leitura do artigo permite evidenciar que nem todo produto do intelecto humano pode ser protegido pelo Direito Autoral. Algo importante de se notar é que não são protegidas as ideias. Uma vez que a proteção recai sobre as expressões e fixações dos produtos autorais, não há proteção para a ideia geradora da obra, mas somente para o resultado expresso a partir desta ideia. É por isso que é possível que vários autores se utilizem de um mesmo gênero literário e sua estilística, ou até mesmo de um mesmo argumento, sem qualquer violação de direitos autorais. É por esta razão, também, que existem filmes com temas semelhantes, realizados, inclusive próximos uns dos outros.

Além disso, por óbvio, a lei não prevê a proteção da simples idealização de uma obra, pois, como já referido, é preciso que a obra seja exteriorizada. Um poema pode ser escrito em um pedaço de papel qualquer e estará protegido desde o momento em que foi redigido. Porém, o que é apenas pensado ou imaginado, não.



Ressalta-se, ainda, que, quando se escreve um artigo ou livro científico, o que é protegido pelo Direito Autoral é a forma de expressão, ou seja, o texto em si, o qual deverá ser dotado de originalidade. Porém, se o artigo ou livro expuser a fórmula de um medicamento, dando todos os elementos necessários para a sua produção, isto não está protegido no âmbito do Direito Autoral. Neste caso, antes da publicação do artigo ou livro científico é necessário solicitar a proteção da referida invenção por meio do direito de patente, que detém, como já mencionado, regime diferente do Direito Autoral.

QUAIS OS DIREITOS DECORRENTES DE UMA OBRA PROTEGIDA?

No regime jurídico brasileiro, os direitos autorais são compostos de duas parcelas distintas: os direitos morais e os direitos patrimoniais.

Direitos Morais

“[...] são os vínculos perenes que unem o criador à sua obra, para a realização da defesa de sua personalidade” (BITTAR, 2000, p. 47), ou seja, dizem respeito ao vínculo pessoal do autor com a sua obra. Por serem de natureza pessoal, esses direitos são inalienáveis, irrenunciáveis, imprescritíveis e impenhoráveis. Por conseguinte, tais direitos não são negociáveis e eventuais contratos que os envolvam serão destituídos de qualquer eficácia. O art. 24 da LDA enumera os direitos morais de autor.

Art. 24. São direitos morais do autor:

- I – o de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra;*
- II – o de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra;*
- III – o de conservar a obra inédita;*
- IV – o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-lo, como autor, em sua reputação ou honra;*
- V – o de modificar a obra, antes ou depois de utilizada;*



VI – o de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem;

VII – o de ter acesso a exemplar único e raro da obra, quando se encontre legitimamente em poder de outrem, para o fim de, por meio de processo fotográfico ou assemelhado, ou audiovisual, preservar sua memória, de forma que cause o menor inconveniente possível a seu detentor, que, em todo caso, será indenizado de qualquer dano ou prejuízo que lhe seja causado.

Dos direitos morais mencionados no art. 24 da LDA, salienta-se o direito ao reconhecimento da paternidade da obra, bem como o direito de ter o seu nome indicado por ocasião da utilização. Estes direitos que podem ser sintetizados na indicação de autoria acompanharão a obra em toda a sua existência e é por isso que mesmo as obras que já se encontram em domínio público devem fazer referência ao seu respectivo autor. “Onde a obra aparece, o autor tem direito de aparecer juntamente com ela” (HAMMES, 2002, p. 73).

Direitos Patrimoniais

Direitos Patrimoniais de autor “[...] são aqueles referentes à utilização econômica da obra, por todos os processos técnicos possíveis” (BITTAR, 2000, p. 49). Portanto, aqui se trata de prerrogativas de cunho pecuniário que também nascem com a criação da obra e que se manifestam em concreto por meio da sua comunicação ao público, podendo ser exercidos tanto pelo próprio autor quanto por aqueles por ele autorizados.

Diferentemente dos direitos morais, os direitos patrimoniais são transmissíveis e a sua duração no tempo é limitada. Desse modo, são negociáveis, uma vez que é por meio deles que o autor pode buscar extrair proveito econômico de suas obras. No âmbito dos direitos patrimoniais encontram-se direitos como os de reprodução, de edição, de exposição, de representação ou execução pública, de radiodifusão, de distribuição, de adaptação, de tradução etc.

Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:

- I – a reprodução parcial ou integral;*
- II – a edição;*
- III – a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações;*
- IV – a tradução para qualquer idioma;*
- V – a inclusão em fonograma ou produção audiovisual;*
- VI – a distribuição, quando não intrínseca ao contrato firmado pelo autor com terceiros para uso ou exploração da obra;*
- VII – a distribuição para oferta de obras ou produções mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, e nos casos em que o acesso às obras ou produções se faça por qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário;*
- VIII – a utilização, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante:*

- a) *representação, recitação ou declamação;*
- b) *execução musical;*
- c) *emprego de alto-falante ou de sistemas análogos;*
- d) *radiodifusão sonora ou televisiva;*
- e) *captação de transmissão de radiodifusão em locais de freqüência coletiva;*
- f) *sonorização ambiental;*
- g) *a exibição audiovisual, cinematográfica ou por processo assemelhado;*
- h) *emprego de satélites artificiais;*
- i) *emprego de sistemas óticos, fios telefônicos ou não, cabos de qualquer tipo e meios de comunicação similares que venham a ser adotados;*
- j) *exposição de obras de artes plásticas e figurativas;*
- IX – a inclusão em base de dados, o armazenamento em computador, a microfilmagem e as demais formas de arquivamento do gênero;*
- X – quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.*

Assim sendo, ao autor ou ao titular dos direitos patrimoniais cabe dar **autorização prévia e expressa** para que terceiros venham a utilizar a obra, de forma gratuita ou onerosa, salvo os casos excepcionados pela própria legislação, que serão apresentados no item que trata das limitações ao direito de autor. A lista apresentada pelo art. 29 da LDA oferece uma lista exemplificativa de atos cuja execução depende desta autorização prévia e expressa.

A autorização prévia e expressa do autor ou de seus sucessores para o uso de obras protegidas constitui princípio geral no Direito Autoral.

Nota-se, dessa forma, que para que uma obra do autor Paulo Coelho seja traduzida para o mandarim, será necessária a autorização prévia e expressa do titular dos direitos de autor. O mesmo ocorre em caso de adaptação da obra para o cinema.

Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

A OBRA PRECISA SER REGISTRADA PARA TER PROTEÇÃO?

Uma dúvida comum é se, para ser protegida pelo direito autoral, a obra deve ser registrada. De fato, para o autor, é importante saber se deverá adotar alguma providência para ter o seu direito reconhecido, possibilitando-lhe, inclusive, adotar medidas legais contra quem reproduz a sua obra sem a sua autorização.

Como já referido anteriormente, a proteção da obra nasce com a sua exteriorização, não sendo necessário qualquer registro ou outra formalidade para a sua tutela. Portanto, para a proteção da obra o registro **NÃO É OBRIGATÓRIO**.

Capítulo III

Do Registro das Obras Intelectuais

Art. 18. A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro.



Contudo, a lei brasileira diz que é facultado ao autor registrar sua(s) obra(s) no(s) órgão(s) público(s) definidos em lei. Esse registro constitui uma medida de cautela e segurança jurídica, servindo, principalmente para facilitar a prova da autoria (embora possa ser contestada por prova em contrário).

Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

O registro de uma obra literária, artística ou científica pode ser feito, dependendo de sua natureza, nos seguintes órgãos:

- obras literárias e letras de músicas: Biblioteca Nacional (www.bn.br);
- partituras musicais: Escola de Música (www.musica.ufrj.br);
- obras artísticas, como esculturas, fotografias e pinturas: Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (www.eba.ufrj.br);
- plantas e/ou projetos de arquitetura ou engenharia: Conselhos de Engenharia, Arquitetura e Agronomia (www.confea.org.br);
- programas de computador: Instituto Nacional da Propriedade Industrial para os programas de computador (www.inpi.gov.br).



POR QUANTO TEMPO UMA OBRA INTELECTUAL É PROTEGIDA PELO DIREITO AUTORAL?

Como regra geral, os direitos patrimoniais do autor perduram por **70 (setenta) anos, contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento**. Portanto, tais direitos acompanham o autor durante toda a sua vida e por mais 70 (setenta) anos após a sua morte (contados a partir de 1º de janeiro do ano posterior ao falecimento). Essa regra é válida inclusive para obras póstumas. Após a morte do autor, os direitos patrimoniais serão exercidos por seus sucessores.

Art. 41. Os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil.

A lei apresenta exceções ao prazo definido no art. 41, tais como:

- quando a obra literária, artística ou científica for realizada em **coautoria indivisível**, o prazo de 70 (setenta) anos será contado a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da morte do último coautor sobrevivente (art. 42, LDA);
- as **obras audiovisuais e fotográficas** terão o prazo de 70 (setenta) anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de sua divulgação (art. 44 LDA);
- os **direitos conexos** terão o prazo de 70 (setenta) anos de proteção contado a partir de 1º de janeiro do ano subsequente à fixação para os fonogramas, à transmissão, para as emissões de empresas de radiodifusão; e à execução e representação pública para os demais (art. 96);
- as **obras anônimas e pseudônimas** terão o prazo de 70 (setenta) anos de proteção contado a partir de 1º de janeiro do ano subsequente à primeira publicação (art. 43, LDA).

O QUE ACONTECE DEPOIS QUE ENCERRA O PERÍODO DE PROTEÇÃO DOS DIREITOS PATRIMONIAIS DA OBRA?

Decorrido o prazo de proteção da obra qualquer pessoa pode explorá-la, inclusive economicamente, sem que seja necessário solicitar a autorização do autor ou de seus sucessores. Isso significa que a obra se encontra em domínio público.

O domínio público é composto pelo acervo de obras conhecidas que já não estão mais submetidas a proteção patrimonial dos direitos autorais exclusivos de alguma pessoa ou empresa, por decorrência do fim do prazo de proteção. Além dessa hipótese, também pertencem ao domínio público as obras de autores falecidos que não tenham deixado sucessores e as obras de autores desconhecidos, ressalvada a proteção legal dada aos conhecimentos étnicos e tradicionais (art. 45).



CUIDADO! É POSSÍVEL QUE EXISTA SOBREPOSIÇÃO DE DIREITOS! UM EXEMPLO FACILITARÁ A COMPREENSÃO. VOCÊ PRETENDE UTILIZAR UMA GRAVAÇÃO DE UM CONCERTO DE WOLFGANG AMADEUS MOZART, QUE FALECEU EM 1791. A OBRA DO COMPOSITOR (O CONCERTO), OBVIAMENTE, ESTÁ EM DOMÍNIO PÚBLICO. PORÉM, A DEPENDER DO ANO EM QUE FOI REALIZADA A GRAVAÇÃO, PODE SER QUE AINDA SUBSISTAM DIREITOS CONEXOS DOS MÚSICOS EXECUTANTES E DO PRODUTOR FOTOGRÁFICO. PORTANTO, É POSSÍVEL QUE A OBRA (GRAVAÇÃO DA COMPOSIÇÃO DE MOZART) NÃO ESTEJA EM DOMÍNIO PÚBLICO.

Além da previsão legal, também existe o denominado domínio público voluntário. BRANCO (2011, p.234) explica que se um autor, por um motivo qualquer, seja porque entende que é inútil proteger sua obra, pois ela carece de importância econômica, ou porque prefere vê-la difundida para auferir lucros por meio de outras modalidades de negócio, ou, ainda, deseja que sua obra seja simplesmente copiada pelos usuários da internet, não basta apenas não coibir a reprodução. É necessário que o autor consinta expressamente com a reprodução da obra. Isso é feito por meio de licenças públicas gerais (voluntárias) mediante as quais o autor informa em que circunstâncias terceiros podem ter acesso e fazer uso de suas obras. As mais conhecidas são as chamadas licenças Creative Commons, que serão detalhadas mais adiante.

No Brasil existe, desde 2004 o “Portal Domínio Público”, o qual funciona como repositório online de obras já em domínio público ou que tenham a sua divulgação devidamente autorizada. O site pode ser acessado e utilizado de forma livre e gratuita, através do endereço <http://www.dominiopublico.gov.br/>. Existem outras plataformas conhecidas como a do Projeto Gutenberg (https://www.gutenberg.org/wiki/PT_Principal) e muitos acervos de imagens de livre utilização, como o como o unplash (<https://unsplash.com/>).

No âmbito da União Europeia foi desenvolvida uma calculadora de domínio público (<http://outofcopyright.eu/>). Infelizmente ainda não há algo similar no Brasil.

COMO SE FAZ A TRANSFERÊNCIA DOS DIREITOS PATRIMONIAIS SOBRE UMA OBRA?

Existem duas formas de transferência de direito de autor: a cessão e a licença. São documentos jurídicos que devem ser feitos por escrito, especificando, entre outros elementos: quais são os direitos patrimoniais envolvidos; qual o limite territorial (nacional, internacional); se é a título gratuito ou oneroso; e o prazo.

De forma muito resumida, a diferença entre os dois institutos está na concessão ou não da exclusividade para exploração da obra.

Cessão

Corresponde a uma transferência exclusiva de direitos patrimoniais de autor a um terceiro (pessoa física ou jurídica). Pode ser global, ou seja, diz respeito a todos os direitos relativos à determinada obra, ou parcial, que abrange apenas um ou alguns direitos, como, por exemplo, a tradução e a adaptação de uma obra. Como já explicado anteriormente, aquele para o qual se faz a transferência dos direitos autorais passa a ser o titular da obra e, na prática, significa que o autor não poderá transferir esse(s) direito(s) a outras pessoas.

Licença

Corresponde a uma autorização de uso, sobre a qual não existe a obrigatoriedade da exclusividade. Assim, permanece aberta para o autor a possibilidade de licenciar a obra para outros sujeitos. Desse modo, se um cartunista autoriza o uso de sua charge para a elaboração de um material didático mediante uma licença, a depender dos termos fixados, ele também poderá licenciar a mesma obra para um jornal ou para quem mais quiser.

A cessão e a licença podem ser gratuitas ou onerosas, cabendo ao autor decidir se irá transferir os seus direitos sem qualquer tipo de cobrança, ou se irá cobrar pelo uso da sua obra, em termos que devem ser fixados pelas partes interessadas no respectivo instrumento.



4) O professor enquanto usuário *de obras intelectuais produzidas por terceiros*

Assim como o docente cria materiais didáticos, publica suas pesquisas e realiza outras atividades em que ele será autor, ele também, muitas vezes, precisa valer-se de materiais preexistentes produzidos por terceiros para planejar suas aulas e dispor de recursos didáticos e pedagógicos aptos a engajarem e permitirem o aprofundamento dos estudos pelos alunos. Desse modo, é comum o uso de imagens, vídeos, músicas, artigos científicos, livros etc.

Como foi explicado anteriormente, todas essas obras são protegidas por direitos autorais e, portanto, geralmente, exigem **autorização prévia e expressa** do autor ou do titular para que possam ser utilizadas.

Lembre-se! O fato de uma obra estar na Internet não significa que esteja em domínio público. Os direitos autorais permanecem vigentes sobre ela e, portanto, salvo exceções, o seu uso exige autorização prévia e expressa do autor ou do titular dos direitos autorais. Portanto, não é possível inserir um livro de terceiro em site sem a autorização do titular dos direitos sobre a obra. A mesma regra é válida para o caso de se utilizar textos publicados em sites, blogs, fotologs etc.

Essa é a regra: as mais diversas formas de utilização de obras por terceiros exigem a autorização prévia e expressa do autor. Caso a obra intelectual seja utilizada sem prévia autorização do autor, o responsável pelo uso desautorizado (seja pessoa física ou jurídica) estará violando normas de direito autoral, podendo ser submetido às penalidades previstas em lei.

SE A OBRA NECESSITAR DE AUTORIZAÇÃO, COMO DEVO PROCEDER?

Neste caso, antes de fazer uso da obra será necessário localizar o autor, ou quem o represente, ou o titular dos direitos autorais, e solicitar a sua autorização, preferencialmente por escrito e em documento que especifique de forma clara se o uso autorizado é gratuito ou oneroso (neste caso, em que condições, valores etc), se tem limitação temporal e a finalidade para a qual é concedida.

Em algumas situações, é possível obter essa autorização de modo mais informal, como, por exemplo, por e-mail, por uma conversa presencial ou pelo telefone. Porém, essas situações são difíceis de se provar, caso futuramente ocorra algum problema ou uma disputa judicial. Assim, aconselha-se que seja coletada uma prova escrita, que pode ser um documento assinado, como referido acima (ex: termo de autorização, contrato de licença) ou um e-mail, ou qualquer outra forma de mensagem que permita identificar o titular da obra e a autorização concedida.



EM QUE SITUAÇÕES É POSSÍVEL FAZER USO DE UMA OBRA SEM SOLICITAR PRÉVIA E EXPRESSA AUTORIZAÇÃO?

Não há dúvidas de que as obras protegidas pelo direito autoral são importantes para o pleno direito de acesso à cultura, à informação e ao ensino. No intuito de compatibilizar os direitos individuais de autores, titulares e possuidores de direitos conexos, com os interesses de acesso dos usuários de obras intelectuais, a legislação prevê algumas **limitações ao direito autoral**, os quais estão previstos nos arts. 46, 47 e 48 da LDA.

Deste modo, nos casos especificados na lei, não é necessário solicitar prévia e expressa autorização ao autor ou titular da obra.

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

I – a reprodução:

a) na imprensa diária ou periódica, de notícia ou de artigo informativo, publicado em diários ou periódicos, com a menção do nome do autor, se

assinados, e da publicação de onde foram transcritos;
b) em diários ou periódicos, de discursos pronunciados em reuniões públicas de qualquer natureza;

c) de retratos, ou de outra forma de representação da imagem, feitos sob encomenda, quando realizada pelo proprietário do objeto encomendado, não havendo a oposição da pessoa neles representada ou de seus herdeiros;
d) de obras literárias, artísticas ou científicas, para uso exclusivo de deficientes visuais, sempre que a reprodução, sem fins comerciais, seja feita mediante o sistema Braille ou outro procedimento em qualquer suporte para esses destinatários;

II – a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;

III – a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;

IV – o apanhado de lições em estabelecimentos de

ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou;

V – a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas, fonogramas e transmissão de rádio e televisão em estabelecimentos comerciais, exclusivamente para demonstração à clientela, desde que esses estabelecimentos comercializem os suportes ou equipamentos que permitam a sua utilização;

VI – a representação teatral e a execução musical, quando realizadas no recesso familiar ou, para fins exclusivamente didáticos, nos estabelecimentos de ensino, não havendo em qualquer caso intuito de lucro;

VII – a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas para produzir prova judiciária ou administrativa;

VIII – a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.

A Lei também dispõe que são livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito.

Art. 47. São livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito.

As obras situadas permanentemente em logradouros públicos podem ser representadas livremente, por meio de pinturas, desenhos, fotografias e procedimentos audiovisuais.

Art. 48. As obras situadas permanentemente em logradouros públicos podem ser representadas livremente, por meio de pinturas, desenhos, fotografias e procedimentos audiovisuais.



Entre essas várias limitações previstas na LDA, algumas tem maior aplicação para o âmbito acadêmico e o ensino não presencial. Destaca-se, então, a previsão quanto ao **direito de citação** (art. 46, III LDA). Algo tão comum em trabalhos acadêmicos, as citações, na verdade, são limitações aos direitos do autor. Esta previsão legal acaba por ser relevante porque confere segurança jurídica àqueles que fazem o uso correto e adequado deste direito. A utilização de trechos de obras de um autor em um trabalho acadêmico, sem a devida indicação de ser uma citação, e sem menção à autoria, caracteriza o plágio.

Outro aspecto importante é a possibilidade de **reprodução de obras intelectuais para o sistema Braille** ou qualquer outro procedimento em qualquer suporte para que os deficientes visuais possam ter acesso às obras (art. 46, I,d, LDA). Recordar-se que, em 2015, o Brasil ratificou o Tratado de Marraqueche, da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), um documento internacional que tem por objetivo facilitar o acesso de bens culturais por pessoas com deficiência visual ou dificuldades de manuseio do material impresso, por meio do estabelecimento de limitações e exceções aos direitos autorais, de modo a permitir o uso de bens intelectuais para produção e disponibilização de obras em formatos acessíveis, como o Braille, audiolivro, entre outros, sem a necessidade de autorização ou remuneração do titular dos direitos autorais dessas obras.

Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

Como o conteúdo das aulas nos estabelecimentos de ensino tem proteção autoral, a lei também prevê a possibilidade de que os alunos façam **apanhado das lições**, sendo vedada, no entanto, a sua publicação, integral ou parcial, sem autorização expressa do docente que as ministrou (inciso IV).

No que diz respeito à utilização de **obras intelectuais para fins didáticos**, a lei autoriza apenas a representação teatral e a execução musical, desde que não haja intuito de lucro (inciso VI), o que se considera bastante restritivo. Afinal, por esta previsão legal não estaria autorizado, por exemplo, o uso de obra audiovisual e até mesmo de obra literária. Não obstante, há posicionamento tanto entre os estudiosos do Direito Autoral quanto nos Tribunais brasileiros no sentido de que o uso das obras intelectuais com finalidade didática nos estabelecimentos de ensino configura um uso justo, motivo pela qual os demais tipos não previstos na lei também estariam abarcados nessa limitação.

De fato, o Superior Tribunal de Justiça (STJ), no julgamento do Recurso Especial nº 964.404/ES, reconheceu que o rol descrito nos arts. 46, 47 e 48 LDA não é exaustivo. Isso significa que outras hipóteses podem ser enquadradas no regime de limitações e exceções, em observância à função social do direito de autor e à necessidade de harmonização do seu conteúdo com outros direitos, como o direito à educação, à cultura e à liberdade de expressão.



Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

Ressalta-se, portanto, que a matéria das limitações aos direitos autorais é bastante ampla e subjetiva, ficando a sua interpretação, na maior parte das vezes, a cargo dos tribunais, que deverão decidir os conflitos eventualmente existentes. Desse modo, os usuários de obras intelectuais deparam-se com uma situação de insegurança jurídica.

Outro ponto do art. 46 que gera muita discussão e insegurança é a previsão da possibilidade de reprodução apenas de **pequenos trechos** da obra, em um só exemplar, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro. Este inciso do art. 46 (II) já originou infindáveis debates no contexto jurídico e acadêmico, principalmente em razão da prática usual nas universidades de cópia reprográfica dos textos utilizados em aulas. São históricas as ações contra donos de estabelecimentos de cópias em universidades. Hoje, o avanço da tecnologia faz com que seja possível disponibilizar os arquivos contendo obras inteiras para que o aluno faça download em sua casa. Essas práticas podem ensejar a violação de direitos autorais, uma vez que a norma autoriza apenas a reprodução de pequeno trecho.



Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

MAS AFINAL, O QUE PODE SER CONSIDERADO “PEQUENO TRECHO” DE UMA OBRA?

A legislação brasileira não estabelece o que é considerado um pequeno trecho, então a dúvida é muito pertinente. Algumas instituições de ensino criaram regramentos internos limitando a possibilidade de cópia das obras nas lojas de reprografia com base em percentuais que consideraram adequados (geralmente entre 10% e 20%). Porém, não há segurança jurídica quanto a essa matéria, uma vez que não há qualquer dispositivo na lei com tal previsão. Por conseguinte, é importante ter cuidado redobrado no momento de disponibilizar cópias de obras intelectuais (textos, livros, vídeos etc) para os estudantes.



Se esta regra pode parecer um pouco exagerada no contexto da sociedade informacional, é importante dizer que, de fato, a legislação brasileira já foi considerada uma das mais restritivas do mundo no que diz respeito à possibilidade de acesso dos usuários às obras intelectuais. Uma leitura atenta da LDA permite verificar, por exemplo, que não há autorização para a reprodução de obras raras ou de obras esgotadas, o que prejudica de modo injustificado o direito de acesso às obras intelectuais.

Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

Não obstante, embora de acordo com a lei só se mostre possível a reprodução de “pequeno trecho”, há um outro dispositivo no art. 46 que pode auxiliar a resolver essa questão com um pouco menos de insegurança. Trata-se da possibilidade de reprodução de pequenos trechos de obras preexistentes em obras novas. Para tal situação poderá ser utilizada a cláusula geral apresentada no inciso VIII, segundo a qual deverão ser observados os seguintes critérios:

- o pequeno trecho deve ter caráter meramente acessório à produção de uma nova obra, ou seja, a reprodução em si não pode ser o objetivo principal da obra nova;
- o pequeno trecho utilizado não pode impactar a exploração normal da obra de origem, prejudicando o seu uso comercial e contrariando o seu aproveitamento normal, fazendo, por exemplo, com que o público consumidor venha a perder o interesse na aquisição da obra utilizada; e
- o pequeno trecho não pode prejudicar, injustificadamente, os interesses legítimos do seu autor.



O QUE SÃO AS LICENÇAS CREATIVE COMMONS?

Quando um professor pretende utilizar obra preexistentes criadas por terceiros por meio de arquivos disponibilizados na web ele precisa estar ciente de que a utilização, o download, a publicação ou a cópia da obra exige a obtenção prévia e expressa da autorização do autor ou do titular de direitos, salvo os casos previstos nas limitações ao direito de autor. Porém, nem sempre é fácil (e barato) obter essa autorização. Em muitas situações esse processo pode ser bastante demorado.

Por outro lado, muitos autores não se importam que suas obras sejam utilizadas livremente, não se preocupando com o exercício dos direitos autorais. Mas, como já explicado, basta a obra ser exteriorizada para gozar de proteção pelo direito autoral. Quando o usuário acessa determinadas obras, ele deve partir do princípio de que aquela obra está protegida, a menos que o seu autor especifique de alguma forma que abre mão desses direitos.

Quando você é autor de uma obra intelectual, você também pode licenciá-la utilizando uma licença Creative Commons. Acessando o site do Creative Commons (<https://creativecommons.org/choose/?lang=pt>) você irá responder algumas perguntas e o sistema irá lhe informar qual o tipo de licença mais adequado para o seu objetivo. Lembre-se que formas mais abertas de licenciamento permitem uma disseminação mais ampla do conhecimento e da informação. Além disso, todas elas exigem que seja atribuído o devido crédito ao autor pela criação original.



Direito Autoral e Ensino Não Presencial

Capítulo 5

Foi tentando resolver esse problema que Lawrence Lessig criou as licenças Creative Commons, as quais têm por objetivo permitir que, ao invés de autorizar cada pessoa individualmente a utilizar a sua obra, o autor possa se utilizar de licenças públicas padronizadas, que estabelecem previamente quais direitos o autor concede ao usuário. Dessa forma, busca-se simplificar os atos de acessar, compartilhar, modificar e distribuir obras intelectuais na Internet (BRANCO, 2013). Substitui-se, assim, a lógica de “todos os direitos reservados” © por “alguns direitos reservados” (CC).

Atualmente, todas as licenças Creative Commons são aplicáveis em todo o mundo e duram o mesmo prazo que o direito de autor e/ou os direitos conexos aplicáveis.

Para criar uma licença Creative Commons, o autor deverá responder algumas perguntas simples, escolhendo o que mais lhe convém (Para gerar uma licença acesse: <https://creativecommons.org/choose/?lang=pt>).



TIPOS DE LICENÇAS CREATIVE COMMONS¹



BY

Licença CC BY (Atribuição)

Permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível entre todas disponíveis.



BY



ND

Licença CC BY-ND (Atribuição - Sem Derivações)

Permite a redistribuição, comercial e não comercial, desde que o trabalho seja distribuído inalterado e no seu todo, com crédito atribuído a você.



BY



NC

Licença CC BY-NC (Atribuição - Não Comercial)

Permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e, embora os novos trabalhos tenham que lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não precisam licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.



BY



NC



SA

Licença CC BY-NC-SA (Atribuição Não Comercial Compartilha Igual)

Permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a você o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

¹ Conteúdo retirado do endereço eletrônico: <https://br.creativecommons.org/licencas/>. Acesso em julho de 2020.



Licença CC BY-NC-ND (Atribuição - Sem Derivações - Sem Derivados)

Permite que outros façam download dos seus trabalhos e os compartilhem desde que atribuam crédito a você, mas sem que possam alterá-los de nenhuma forma ou utilizá-los para fins comerciais. É a licença mais restritiva de todas as licenças disponíveis, sendo conhecida como conhecida como “licença de mero compartilhamento”.



Licença CCO (Domínio Público)

Indica que o titular da obra concede todos os direitos, ou seja, coloca a obra em domínio público, permitindo que qualquer um faça qualquer uso da obra que desejar. Recordar-se, porém, que isso não retira os direitos morais de autor, pelo menos no ordenamento jurídico brasileiro.

MAIS INFORMAÇÕES PODEM SER OBTIDAS NO ENDEREÇO ELETRÔNICO:
[HTTPS://BR.CREATIVECOMMONS.ORG/](https://br.creativecommons.org/).
O CREATIVE COMMONS TAMBÉM OFERECE UM REPOSITÓRIO ATRAVÉS DO QUAL É POSSÍVEL LOCALIZAR OBRAS DISPONIBILIZADAS PELAS LICENÇAS CC.

COMO SABER SE POSSO OU NÃO UTILIZAR UMA OBRA INTELECTUAL NA MINHA AULA?

Quando for produzir o conteúdo de uma aula e constatar a necessidade de utilização de obra intelectual preexistente produzida por terceiro, é importante seguir os seguintes passos:

- Verificar se a obra está entre aquelas protegidas pelo direito autoral;
- Caso a obra esteja protegida pelo direito autoral, examinar se o prazo de proteção da obra não está esgotado e se, portanto, ela não está em domínio público.
- Averiguar se o uso a ser conferido à obra intelectual não está entre os usos livres (limitações) previstos na legislação.
- Examinar se a obra foi disponibilizada por meio de alguma licença voluntária, como, por exemplo, uma licença Creative Commons, e se o uso pretendido é compatível com a respectiva licença, ou se foi disponibilizada em repositório de acesso aberto.
- Se a hipótese não se enquadrar em nenhuma das situações acima, recomenda-se solicitar prévia e expressa autorização do autor ou titular dos direitos autorais.



Você sabe o que são Recursos Educacionais Abertos (REA)?

São materiais de ensino, aprendizado e pesquisa, fixados em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público ou são licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam acessados, utilizados, adaptados e redistribuídos por terceiros (UNESCO, 2011). A FIOCRUZ, por exemplo, tem um repositório institucional de acesso aberto, denominado ARCA (<https://www.arca.fiocruz.br/>).

O Ministério da Educação e Cultura - MEC, por sua vez, criou uma plataforma denominada MEC-RED (<https://plataformaintegrada.mec.gov.br/>), a qual reúne e disponibiliza de forma centralizada os Recursos Educacionais Digitais de diversos portais do Brasil. Foi desenvolvida numa parceria coletiva entre a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), a Universidade Federal do Paraná (UFPR) e professoras(es) da Educação Básica de todo o Brasil. Na MEC-RED é possível encontrar diversos REA, disponibilizados sob licença Creative Commons do tipo CC BY-SA.



QUAIS AS CONSEQUÊNCIAS JURÍDICAS DA VIOLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS?

A LDA prevê sanções por violação de direitos autorais nas esferas cível e criminal.

Na esfera cível, o autor ou titular de direitos autorais poderá ingressar com ação indenizatória por danos morais e/ou patrimoniais, decorrentes do uso indevido da obra protegida. Tal medida poderá ser acompanhada de pedido de suspensão de divulgação da obra, de apreensão de exemplares da obra, entre outros.

Na esfera penal, a violação de direito autoral é tipificada como crime no art. 184 do Código Penal, sendo previstas, a depender das especificidades do crime cometido, penas restritivas de liberdade e/ou multa.

As violações mais comuns de direitos autorais são: a contrafação e o plágio.

- **Contrafação:** ocorre quando há a reprodução não autorizada da obra, porém, o contrafator não pretende ser reconhecido como autor da obra. Ocorre, por exemplo, quando alguém faz cópias não autorizadas de um software.
- **Plágio:** ocorre quando alguém se apropria e se intitula autor de uma obra que não é de sua autoria, violando, dessa forma, os direitos morais de autor. O plágio pode ser total, quando, por exemplo, um sujeito copia a integralidade de um trabalho acadêmico e o apresenta como seu; ou parcial, quando, por exemplo, alguém utiliza partes de um trabalho acadêmico, apresentando o trecho como seu e sem fazer a devida citação.

O plágio no âmbito acadêmico também pode acarretar a abertura de processo administrativo para cassação do diploma, principalmente, nos casos em que a apresentação do trabalho (dissertação ou tese) é pré-requisito para a obtenção do título.

5) Perguntas frequentes

Existe diferença entre direito autoral e direito de imagem?

Embora seja comum a confusão entre esses dois temas, direito autoral e direito de imagem não detêm o mesmo objeto e são regidos por normas distintas. O direito de imagem é decorrente do direito de personalidade, sendo seu regramento previsto no Código Civil. Em síntese, trata-se de poder conferido a todo indivíduo de controlar o uso da sua própria imagem. Via de regra, o uso da imagem de uma pessoa exige a sua autorização, podendo gerar direito à indenização, e lhe dá a possibilidade de remuneração pelo uso. A lei prevê algumas exceções a essa regra, como as pessoas notoriamente conhecidas ou que exercem uma função pública. Não obstante, o uso comercial da imagem

de qualquer pessoa, tal como em propaganda ou inserção em produtos diversos colocados à venda, é proibido, salvo quando há autorização expressa da pessoa.

O direito autoral, por seu turno, protege a obra intelectual, fazendo incidir sobre ela os direitos morais e patrimoniais do autor. Desse modo, é comum que aqui também ocorra uma sobreposição de direitos. Por exemplo, a fotografia que retrate um grupo de pessoas faz incidir sobre a obra o direito de autor do fotógrafo e o direito de imagem das pessoas nela retratadas. Neste caso, para se fazer uso da fotografia, será necessário tanto a autorização do autor (fotógrafo), quanto das pessoas nela retratadas.

É por isso que quando um evento é gravado e se pretende fazer uso deste material para divulgação, é necessário coletar a autorização do uso de imagem dos palestrantes, por exemplo, e, também, para o uso do conteúdo das respectivas palestras (direito de autor). A mesma regra vale para o caso de se gravar uma entrevista para disponibilizar numa aula no ensino não presencial. Ademais, o próprio professor quando grava uma aula, tem o seu direito de imagem envolvido.

É possível utilizar e disponibilizar notícias divulgadas em jornais ou revistas? É necessária a autorização ou basta citar a fonte?

A atividade jornalística é protegida pelo direito autoral. Por conseguinte, em regra, a utilização de seu conteúdo depende de prévia e expressa autorização do titular dos direitos autorais. Todavia, considera-se que quando a reprodução da notícia ou artigo detiver caráter informativo, é possível utilizá-la, desde que haja menção ao nome do autor, se for assinado, e à publicação de onde foi transcrito. Como este tema costuma, no entanto, ser delicado, sugere-se disponibilizar o link, acompanhado dos dados da publicação, para que os alunos sejam direcionados ao endereço eletrônico onde está disponível a notícia ou a reportagem.

As imagens utilizadas na elaboração de apresentações, como, por exemplo, em um powerpoint, o qual é empregado em videoaulas, precisam observar as regras do direito autoral? É preciso mencionar a autoria?

Imagens, como fotografias, desenhos ou charges são protegidas por direito autoral, e, portanto, seu uso, geralmente, depende de prévia e expressa autorização do autor ou titular dos direitos. Lembre-se que os materiais disponíveis na internet não estão, necessariamente, em domínio público.

Assim, sugere-se que estes materiais sejam buscados em acervos de imagens de livre utilização ou repositórios abertos. Também é possível optar por materiais que estejam em domínio público ou licenciados por uma licença Creative Commons ou similar que autorize o uso pretendido.

Não esqueça que, mesmo nesses casos, é necessário indicar a autoria, incluindo a informação junto à foto ou imagem. Não havendo informação sobre o autor no repositório em que foi buscada a imagem, sugere-se inserir o link do endereço eletrônico de onde foi retirada.

É necessário colocar algum termo ou expressão nos materiais utilizados no ensino remoto que advirtam que o conteúdo é protegido por Direitos Autorais?

Não. A obra intelectual é protegida desde a sua exteriorização, não sendo obrigatório o registro ou qualquer formalidade. Tampouco exige-se que a informação sobre a incidência de direitos autorais conste do suporte sobre o qual é exteriorizada.

Contudo, caso se queira reforçar a tutela do direito autoral é possível inserir esta informação: “Conteúdo protegido por direito autoral, nos termos da Lei nº 9.610/98”.

De outra parte, se você quer informar que permite alguns usos da sua obra, como por exemplo, para criação de obras derivadas ou até mesmo o uso comercial, é possível optar por uma das licenças Creative Commons ou outra similar. É simples gerar a licença e inserí-la no seu material.

Quais as recomendações para a utilização de vídeos de terceiros disponíveis do Youtube na aula do ensino remoto?

Mesmo que um vídeo seja disponibilizado numa plataforma como o Youtube, há incidência de direitos autorais sobre os vídeos e, portanto, via de regra, é necessário solicitar prévia e expressa autorização para o seu uso. Lembre-se que os materiais disponíveis na internet não estão, necessariamente, em domínio público.

O YouTube é um site que apenas hospeda materiais audiovisuais, ou seja, é um mero depositário, portanto, os vídeos nele disponibilizados permanecem protegidos por direitos autorais. Caso se queira utilizar um vídeo produzido por um terceiro, é preciso verificar se o material não está em domínio público ou licenciado por uma licença Creative Commons ou similar que autorize o uso pretendido. Caso contrário, será necessária a prévia e expressa autorização.

Além dessas recomendações, deve-se ficar atento ao fato de que, como a publicação e/ou disponibilização de vídeos no Youtube é “livre”, nem sempre o detentor dos direitos autorais é aquele que disponibilizou o conteúdo via licenças públicas (CC). Por isso, recomenda-se que os vídeos sejam buscados em contas confiáveis, como, por exemplo, de usuários oficiais ou governamentais, tais como Ministérios e Secretarias de governo, Universidades públicas ou privadas, Fundações, Autarquias, etc, ou de instituições publicamente reconhecidas, tais como redes de TV, associações com notório reconhecimento em sua área de atuação etc.

Por que recebi uma notificação de direitos autorais por um vídeo que criei e disponibilizei no Youtube?

Ao mesmo em que são protegidos por direitos autorais, os vídeos disponibilizados no Youtube não podem violar direitos autorais de terceiros. A plataforma preza pela produção de conteúdos originais e autênticos. Você recebe um aviso de direitos autorais quando o seu vídeo é removido porque o detentor de direitos autorais enviou à plataforma uma solicitação oficial válida. Neste caso, você utilizou a obra de terceiro, o qual comunicou formalmente à plataforma que você não tem permissão para postar o conteúdo dele no site. Neste caso, o Youtube é obrigado a remover envio do seu vídeo. Um exemplo comum ocorre quando músicos gravam vídeos tocando covers.

Na primeira vez que você receber um aviso de direito autoral o Youtube pedirá que você participe da Escola de Copyright, para que possa aprender sobre os direitos autorais e como eles são aplicados no YouTube. Além disso, se a sua transmissão ao vivo for removida devido a uma violação de direito autoral, o seu acesso a esse recurso ficará restrito por 90 dias.

Se você receber três avisos de direitos autorais: a) a sua conta e os canais associados a ela poderão ser encerrados; b) todos os vídeos enviados na sua conta serão removidos; c) você não poderá criar canais novos.

O próprio Youtube disponibiliza um grande número de informações sobre as suas regras de direitos autorais, que pode ser consultadas no link: https://support.google.com/youtube/answer/2814000?p=c_strike_basics&hl=pt-BR.

Posso adaptar obras intelectuais criadas por terceiros disponíveis na internet para uso em minha aula de ensino remoto?

A princípio, não é possível adaptar obras intelectuais de terceiros disponibilizadas na internet para a sua aula de ensino remoto. A adaptação é um tipo de exploração econômica da obra (direito patrimonial de autor). O uso, neste caso, depende de prévia e expressa autorização do autor ou titular dos direitos autorais. Lembre-se que os materiais disponíveis na internet não estão, necessariamente, em domínio público.

Assim, sugere-se que estes materiais sejam buscados em acervos de livre utilização. Também é possível optar por materiais que estejam em domínio público ou licenciados por uma licença Creative Commons ou similar que autorize o uso pretendido, que, neste caso, deve autorizar o uso para criação de obras derivadas (Creative Commons - CC-BY2). Não esqueça que, mesmo nessas situações, é necessário indicar a autoria da obra sobre a qual se criou. Não havendo informação sobre o autor no repositório em que foi buscada a obra intelectual, sugere-se inserir o link do endereço eletrônico de onde foi retirada.

Posso reproduzir notícias retiradas de redes sociais, tal como o Facebook, em minha aula de ensino remoto?

Vale aqui a mesma resposta dada à pergunta nº 2. Contudo, neste caso é necessária a ressalva quanto à verificação da veracidade das notícias, uma vez que há muita desinformação (fake news) nas redes sociais. Lembra-se que, atualmente, estão em discussão no Congresso Nacional o PL 2927/2020 (Câmara) e o PLS 2630/2020, que têm por objetivo instituir a Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet com ferramentas de combate a desinformação.

Deve-se ressaltar que o próprio Facebook tem buscado combater a disseminação de notícias falsas e incentivar a checagem de informações e fontes. A rede social também tem um guia, composto de dez dicas, para ajudar o usuário a identificar uma notícia falsa na rede social. No Brasil, este guia foi elaborado em parceria com a Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo (ABRAJI), o Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro (ITS RIO), o Instituto para o Desenvolvimento do Jornalismo (PROJOR) e a Universidade Mackenzie. Um resumo é apresentado a seguir:

- Desconfie das manchetes: notícias falsas costumam apresentar manchetes apelativas. Quanto mais chocantes forem as afirmações, mais desconfie de sua veracidade.
- Preste atenção no link: um link impostor ou semelhante a de outro site pode ser indicativo de notícias falsas. Muitos sites de notícias falsas imitam veículos de imprensa autênticos fazendo pequenas mudanças na URL. Vá até o site para verificar e comparar a URL com a de veículos de imprensa estabelecidos.
- Investigue a fonte: é preciso verificar se a reportagem foi escrita por uma fonte confiável e de boa reputação.
- Observe a formatação: muitos sites de notícias apresentam erros de português, de formatação, letras em caixa alta e uso exagerado de pontuação.
- Preste atenção nas imagens: notícias falsas frequentemente contêm imagens ou vídeos manipulados.

- Confira as datas: notícias falsas podem apresentar datas que não fazem sentido ou que tenham sido alteradas.
- Cheque as evidências: verifique se há falta de evidências sobre os fatos ou se há menção a especialistas desconhecidos, pois isso pode ser uma indicação de notícias falsas.
- Verifique outras reportagens: duvide se você receber uma notícia bombástica que não é confirmada por outros sites de notícia.
- Certifique-se de que não se trata de uma brincadeira: averigue se a fonte é conhecida por paródias e se os detalhes e o tom da história sugerem que a notícia pode se tratar apenas de uma brincadeira.
- Algumas histórias são intencionalmente falsas: Pense de forma crítica sobre as histórias que você lê e compartilhe apenas as notícias que você sabe que são verossímeis.

(Vide: <https://itsrio.org/pt/publicacoes/nota-tecnica-its-pls-contr-fake-news/>. Acesso em junho de 2020)

Posso disponibilizar uma obra intelectual inteira (um livro ou um vídeo) na minha aula?

A princípio, não é recomendável disponibilizar uma obra intelectual inteira (inserir um arquivo pdf de um livro inteiro no moodle), uma vez que não há segurança jurídica quanto à interpretação da limitação que prevê a possibilidade de uso didático. A partir de uma visão estritamente legal, o uso, neste caso, depende de prévia e expressa autorização do autor ou do titular dos direitos autorais.

Assim, sugere-se buscar, preferencialmente, em acervos de livre utilização os materiais didáticos preexistentes que eventualmente venham a ser utilizados. Também é possível optar por materiais em domínio público ou licenciados por uma licença Creative Commons ou similar que autorize o uso pretendido.

Não esqueça que, mesmo nessas situações, é necessário indicar a autoria da obra. Não havendo informação sobre o autor no repositório em que foi buscada a obra intelectual, sugere-se inserir o link do endereço eletrônico de onde foi retirada.

É possível utilizar fotos e filmagens produzidas pelo próprio professor da disciplina?

Sim, você pode utilizar livremente as fotos ou filmagens de sua autoria, desde que não você não tenha transferido com exclusividade os direitos patrimoniais para outra pessoa (física ou jurídica). De qualquer forma, é recomendável que você mencione a sua autoria.

Caso as imagens retratem pessoas (inclusive os alunos), é importante que haja autorização de uso de imagem e voz de todas as pessoas envolvidas na produção do material.

As regras sobre direitos autorais também devem ser observadas caso se pretenda utilizar obras estrangeiras?

Sim. O Brasil é signatário da Convenção de Berna, um instrumento internacional que tutela direitos autorais e dispõe que todos os países participantes devem tratar as obras estrangeiras dos demais países signatários da

mesma forma como trata as nacionais. Há, sim, incidência das regras de direito autorais. Portanto, não se pode utilizar o pretexto de que a obra é estrangeira para não respeitar os direitos autorais.

Nesses casos, a única diferença de tratamento ocorre em relação ao tempo de proteção. O art. 7(8) da Convenção de Berna estipula que o prazo de proteção de uma obra estrangeira em um país signatário não poderá exceder a duração fixada no país de origem da obra, sendo que o prazo mínimo de proteção estipulado pela Convenção para os países é de 50 (cinquenta) anos. Porém, os países podem optar por proteger por um período maior, como é o caso do Brasil, que protege por um prazo de 70 (setenta) anos. Caso em um determinado país se proteja a obra por 50 (cinquenta) anos e ela venha a ser utilizada no Brasil, aqui ela será protegida pelo mesmo prazo que seria em seu país de origem e não pelo prazo vigente no Brasil.

6) Sites para *consulta*

Associação Brasileira de Propriedade Intelectual – www.abpi.org.br

Biblioteca Nacional – www.bn.br

Creative Commons BR – <https://br.creativecommons.org/>

Communia International Association – <https://www.communia-association.org/members/>

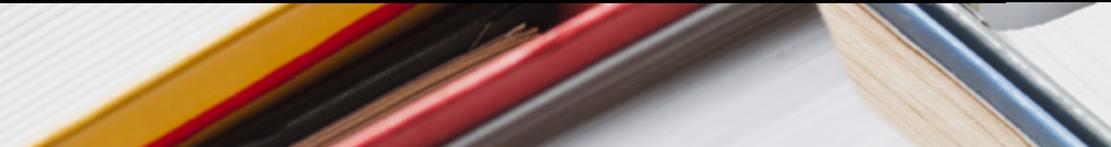
Copyright user – <https://www.copyrightuser.org>

Domínio Público BR – <http://www.dominiopublico.gov.br/>

Escritório Central de Arrecadação de Direitos Autorais – <https://www3.ecad.org.br/>

Instituto Nacional de Propriedade Industrial – www.inpi.gov.br

Organização Mundial da Propriedade Intelectual – www.wipo.int



Referências

BEHAR, P. A. **Modelos pedagógicos em educação a distância**. Disponível em: https://www.larpsi.com.br/media/mconnect_uploadfiles/c/a/cap_0154.pdf. Acesso em: 27 jun. 2020.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de Autor**. 3ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.

BRANCO, Sérgio. **O domínio público no direito autoral brasileiro**
– Uma Obra em Domínio Público –. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2011.

_____. BRITTO, Walter. **O que é Creative Commons?**
novos modelos de direito autoral em um mundo mais criativo. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2013. (Coleção FGV de bolso. Direito & Sociedade)

BRASIL. **Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/leis/L9610.htm> Acesso em: 01 de julho de 2020.

FEY A. F. **Dificuldades na transposição do ensino presencial para o ensino on-line**. Disponível em: <http://www.uces.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/370/883>. Acesso em: 20 jun. 2020.

FILATRO, A.; PICONEZ, S.C.B. **Design Instrucional Contextualizado**. 2004. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/pdf/049-TC-B2.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2020.

HAMMES, Bruno Jorge. **O direito de propriedade intelectual**. 3ed. São Leopoldo: Editora UNISINOS, 2002.

KENSKI, V. M. “Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente”. In: *Revista Brasileira de Educação*. Mai/Jun/Jul/Ago, 1998, n.º 8.

PARANAGUÁ, Pedro. BRANCO, Sérgio. **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro, FGV, 2009.

RODRIGUES, A.; CAETANO. T. C. **Organização básica de disciplinas remotas**. Centro de Educação - Universidade Federal de Itajubá - UNIFEI. 2020. 14 slides.

Referências

SASS, Liz B. LINKE, Sarah. A (des)construção do conceito de autoria na contemporaneidade: quem é o autor na perspectiva das novas formas de produção cultural? *In*: WACHOWICZ, Marcos; RIBEIRO, Marcia Carla Pereira Ribeiro. STAUT JR, Sérgio; COSTA, José Augusto Fontoura. **Anais do XI Congresso de Direito de Autor e Interesse Público**. Curitiba: GEDAI, 2017.

Tavares, Rosilene Horta. **Didática geral**. Belo Horizonte : Editora UFMG, 2011.

UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION - UNESCO. **Guidelines for Open Educational Resources (OER) in Higher Education**. Paris/Vancouver: UNESCO/Commonwealth of Learning, 2011/2015.

WACHOWICZ, Marcos. Direito autoral, recursos educacionais e licenciamentos criativos: acesso à cultura, ao conhecimento e à educação. **Em Aberto**, Brasília, v. 28, n. 94, p. 96-108, jul./dez. 2015.

Universidade Federal de Santa Catarina. Gabinete do Reitor. Resolução nº 003/CEPE/84, de 5 de abril de 1984. Diretrizes para o Planejamento de Ensino das Disciplinas de Graduação. Florianópolis: UFSC, 1984. Disponível em: <<http://notes.ufsc.br/aplic/RESOCONS.NSF/eab68f213e7101c80325638c005e9041/0b6c26bcbb43778f032565f5007335b8?OpenDocument&Highlight=2,003/cepe>>. Acesso em: 28 jun. 2020.

_____. Gabinete do Reitor. Agência de Comunicação. **Manual de Identidade Visual**. Florianópolis: UFSC, 2007. Disponível em: <https://identidade.ufsc.br/files/2010/10/manual_brasao_ufsc_web.pdf>. Acesso em: 28 ju. 2020.

ZANOTTO, M. A. C. **Docência em EaD: Planejamento Pedagógico de Disciplinas**. São Carlos: Portal de Cursos Abertos da Universidade Federal de São Carlos - PoCA-UFSCar, 2020.

