

# Estudo de caso da aplicação de recursos de EaD na disciplina de Projeto de Moda II

## *Case Study: Application of Distance Education Resources in Fashion Design Course*

Nicele De David Branda  
Centro Universitário UniRitter  
[nicelebranda@gmail.com](mailto:nicelebranda@gmail.com)

Sidnei Renato da Silveira  
UFSM/Frederico Westphalen  
[sidneirenato.silveira@gmail.com](mailto:sidneirenato.silveira@gmail.com)

### RESUMO

O presente artigo apresenta a aplicação de recursos de Educação a Distância na disciplina de Projeto de Moda II, do curso de Design de Moda do UniRitter, por meio da reorganização do programa da disciplina, realizando-a na modalidade semipresencial. A proposta da mudança de modalidade visa adequar as demandas de mercado e proporcionar novas ferramentas ao aluno para a construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Projeto de Moda. Educação a Distância. Desenvolvimento de Coleção de Moda.

### ABSTRACT

*This paper refers to the viability of applying Distance Learning (DL) in Fashion Design course, belonging to the Bachelor of Design from UniRitter. Currently the referred course is offered only in presential modality, and the proposal of changing it to a DL modality aims at preparing students for the market demands and providing them with new tools for their knowledge construction process.*

**Keywords:** Fashion Design. Distance Learning. Development of Fashion Collection.

### INTRODUÇÃO

A proposta do trabalho aqui apresentada surge a partir do desejo de incorporar as novas tecnologias da informação e da comunicação nas atividades desenvolvidas em sala de aula. Parte-se do pressuposto de que seja necessário criar oportunidades de aprendizagem que rompam os limites da sala de aula presencial. A atividade do professor não será substituída pela tecnologia, ao contrário, aumentará o campo de atuação do educador para além da sala de aula tradicional.

Neste contexto, o presente trabalho apresenta atividades que foram

desenvolvidas por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) *Moodle* (MOODLE, 2012), utilizado pelo Centro Universitário Ritter dos Reis (UniRitter), tendo sido inserido na disciplina de Projeto II do curso de Design de Moda. Esta disciplina aborda as questões ligadas ao desenvolvimento de coleções de produtos do vestuário. Atualmente a disciplina é ofertada na modalidade presencial. Com a inserção de atividades no AVA, a disciplina passou a ser, nesse momento semipresencial, isto é, mesclando atividades que foram executadas a distância pelos alunos e atividades presenciais realizadas no Atelier. Por meio do AVA os alunos desenvolveram a construção do conhecimento, através da apresentação de atividades com acompanhamento e intervenção da professora da disciplina.

O método utilizado para analisar a implementação da proposta foi o Estudo de Caso e o desenvolvimento da pesquisa envolveu o planejamento e a aplicação de recursos de Educação a Distância (EaD) via Internet na disciplina de Projeto II do curso de Design de Moda, bem como a investigação dos efeitos provocados pelo uso do Moodle pelos alunos durante o desenvolvimento da proposta para a disciplina na modalidade semipresencial. A escolha da referida disciplina deve-se ao fato de que os alunos já cursaram duas disciplinas de projeto e a inserção de novas ferramentas visa propor outras formas de interação, bem como a definição de estratégias de ensino que possam ser aplicadas por meio do AVA *Moodle* (ALVES & BRITO, 2005).

A educação tem sofrido muitos impactos com as mudanças trazidas pela introdução das tecnologias da informação e da comunicação em sala de aula. A relação tradicional entre professor/aluno onde, o primeiro é visto como detentor do conhecimento enquanto o segundo, receptor tem sofrido transformações. Um reflexo disso, é o numero de cursos em EaD que surgiu nos últimos anos (BRASIL, 2012).

Devido a esses fatores, o momento é propicio para ofertar cursos que utilizam recursos de EaD, sejam eles completamente a distância ou empregando parte da carga horária para que os alunos aprendam e desenvolvam atividades, utilizando a tecnologia.

Em função desses fatores, a proposta fundamentou-se na utilização dos recursos de EaD para a disciplina de Projeto de Moda II, ou seja, no auxílio do desenvolvimento de coleção de moda. A utilização dos recursos de EaD na

disciplina visa ampliar os espaços da sala de aula tradicional, criando oportunidades de desenvolver e expandir os conhecimentos dos alunos. Essa aplicação tem o intuito de complementar a disciplina, visto que, na sua maioria, os alunos são nativos digitais e a pesquisa possui a finalidade de, por meio do estudo de caso, verificar a usabilidade da modalidade semipresencial na disciplina de Projeto de Moda II para averiguar se é viável a utilização de tal modalidade em disciplinas que possuem abrangência teórica e prática no desenvolvimento de produtos de moda.

## **METODOLOGIA DE PESQUISA**

O método de pesquisa utilizado neste trabalho envolveu duas etapas principais. A primeira etapa correspondeu ao estudo, definição e implementação dos materiais didáticos que foram empregados para a realização de atividades a distância na disciplina de Projeto de Moda II.

Inicialmente realizou-se uma análise, visando identificar as necessidades de aprendizagem, definição dos objetivos e levantamento das restrições envolvidas. No caso da disciplina de Projeto de Moda II, foram seguidas as informações que constam no Projeto Pedagógico de Curso (PPC) do curso de Design de Moda. Foi realizado, também, um levantamento bibliográfico acerca dos conteúdos a serem desenvolvidos na disciplina e a sua implementação através do AVA *Moodle* bem como foi realizado o acompanhamento das atividades realizadas pelos alunos por meio do AVA.

A segunda etapa envolveu a realização de um Estudo de Caso. A decisão de utilizar o método de estudo de caso na dissertação de mestrado se deve a dois pontos fundamentais para a execução do trabalho. Segundo Yin (2010, p.39), “o Estudo de Caso é uma investigação empírica que: investiga um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes”. O enfoque de eventos contemporâneos envolve a oferta da disciplina na modalidade semipresencial, utilizando em torno de 40% por cento da carga horária da mesma para a realização de atividades. A não exigência de controle dos eventos comportamentais se configura, visto que a aplicação da proposta se deu em uma turma onde os pesquisadores não atuam

como docentes. As atividades foram disponibilizadas no AVA, sendo acompanhadas pelo(a) professor(a) da disciplina e o ambiente se manteve aberto para a observação dos pesquisadores na qualidade de tutores. A coleta de evidências, nesse caso, se deu sob a forma de observação participante, visto que, além da inserção de conteúdos via *Moodle*, os pesquisadores participaram de diversos encontros presenciais com a turma, bem como atividades desenvolvidas dentro do atelier.

Segundo Yin,

[...] a observação participante é uma modalidade especial de observação na qual você não é apenas um observador passivo. Em vez disso, você pode assumir uma variedade de funções dentro de um estudo de caso e pode, de fato, participar dos eventos que estão sendo estudados. (YIN, 2001 p.116).

A proposta de introduzir a modalidade semipresencial se dá no momento em que os alunos já conhecem o andamento das disciplinas de projeto e têm a possibilidade de ir além, visto que muitos, ainda nas disciplinas anteriores, sugerem o uso de ferramentas *on line* para otimizar os processos de ensino e de aprendizagem.

Com o intuito de identificar aspectos referentes à utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem durante a disciplina de Projeto de Moda II aplicou-se dois questionários aos alunos da turma, um antes do estudo de caso e um ao final da disciplina. O método utilizado para esta coleta dos dados utilizou como fonte as informações fornecidas por escrito, baseadas na utilização de questionários com questões abertas e fechadas, aplicados aos alunos da disciplina de Projeto de Moda II do UniRitter. A aplicação foi presencial e acompanhada pelos pesquisadores. A seguir, são apresentados os questionários. O primeiro foi aplicado na segunda semana de aula e o segundo na última aula.

O primeiro questionário foi composto pelas seguintes perguntas:

- 1- Você já tinha realizado algum curso ou disciplina utilizando metodologia semipresencial?
- 2- Você acredita que é possível aplicar ferramentas virtuais de aprendizagem em disciplinas do curso de Design?
- 3- Você já tinha conhecimento sobre o Ambiente Virtual de

Aprendizagem Moodle antes de iniciar essa disciplina?

4- Na sua opinião, quais são as principais potencialidades da aplicação de atividades semipresenciais (EaD) no curso de Design?

5- Na sua opinião, quais são as principais limitações da aplicação de atividades semipresenciais (EaD) no curso de Design?

O segundo questionário foi composto por 4 questões, apresentadas a seguir:

1- Em uma escala de 1 a 5 (sendo 5 a melhor nota), de que forma você avalia a aplicação de recursos EaD na disciplina de Projeto II.

( ) 1                      ( ) 2                      ( ) 3                      ( ) 4                      ( ) 5

JUSTIFIQUE SUA RESPOSTA

2- Sugira alternativa de atividades e/ou ferramentas que possam ser aplicadas para apoiar os processos de ensino e de aprendizagem de Design na modalidade semipresencial.

3- Na sua opinião, quais são as principais potencialidades de aplicação de atividades semipresenciais (EaD) no curso de Design?

4- Na sua opinião, quais são as principais limitações da aplicação das atividades semipresenciais (EaD) no curso de Design?

### **APLICAÇÃO DA PROPOSTA**

A disciplina semipresencial proposta foi implantada no segundo semestre de 2012. Na primeira semana de aula, os alunos foram conduzidos ao laboratório de informática, onde uma representante do NEaD (Núcleo de Educação a Distância) juntamente com os pesquisadores (tutores), acompanhadas pela professora da disciplina, ministraram um treinamento para a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem, o *Moodle*. Após a organização das atividades e sua inserção no AVA, os alunos tiveram acesso às mesmas. O acompanhamento ocorreu semanalmente para a coleta dos dados. A análise dos resultados se deu durante o desenvolvimento da disciplina e os dados para as considerações finais, após o término da mesma.

Os materiais didáticos foram construídos a partir da bibliografia básica e complementar da disciplina, bem como outros títulos disponíveis na biblioteca do UniRitter. A cada aula utilizando o AVA, os alunos foram instruídos da atividade a ser realizada e receberam um texto complementar sobre o

conteúdo. Foram inseridos exemplos, previamente montados, apresentando algumas etapas, com macetes<sup>1</sup> para o aluno utilizar na organização das suas atividades. A proposta foi acompanhada a título de tutoria pelos pesquisadores e a professora da disciplina deram o aval sobre o que foi proposto.

O processo de acompanhamento para posterior análise de dados deu-se semanalmente no AVA, bem como presencialmente, onde os alunos foram acompanhados e assessorados pela pesquisadora. Primeiramente, utilizaram o fórum para a apresentação e compartilhamento das ideias iniciais.

### **Primeiro questionário**

O primeiro questionário foi aplicado na segunda semana de aula, pois os alunos já tinham conhecimento tanto do ambiente virtual, quanto da proposta de metodologia semipresencial para a disciplina de Projeto de Moda II, cientes que se tratava de um trabalho de pesquisa, acompanhado pelos pesquisadores (tutores). O primeiro questionário foi respondido por 10 alunos integrantes da turma, pois alguns estavam ausentes no dia da aplicação e outros não quiseram preencher.

A primeira questão tinha o objetivo de saber se o aluno já havia realizado algum curso ou disciplina utilizando a metodologia semipresencial. Sete alunos responderam que sim (70%) e três responderam que não (30%), como pode ser observado na tabela 1.

Com relação à segunda questão, “Você acredita que é possível aplicar ferramentas virtuais de aprendizagem em disciplinas do curso de Design”, 80% dos alunos respondeu afirmativamente e 20% negativamente.

A questão 3 perguntava aos alunos se os mesmos já tinham conhecimento sobre o AVA Moodle antes de iniciar a disciplina de Projeto de Moda II. Os resultados apontaram que 70% já tinham conhecimento e que 30% ainda desconhecia o Moodle.

Assim verificou-se que a maioria dos alunos tinha conhecimento sobre o Moodle, o que facilitou o desenvolvimento do estudo de caso.

A questão quatro tinha o intuito de saber se os alunos identificavam potencialidades na aplicação de atividades semipresenciais: Na sua opinião, quais são as principais potencialidades da aplicação de atividades

---

<sup>1</sup>Termo informal, utilizado para definir; recurso inteligente, ou resumo de parte importante do conteúdo.

semipresenciais (EaD) no curso de Design?

Como já observado nas questões anteriores, até a segunda semana de aula os alunos utilizavam o *Moodle* em disciplinas presenciais, como apoio na divulgação de tarefas e entrega de trabalhos. Os alunos 1, 2, 3, 4, 5 e 8 citaram como potencialidade a entrega de trabalhos. Também o cronograma e organização de atividades foi citado pelos alunos 4 e 5. Além da entrega de tarefas, a aluna 2 falou da economia de papel e tinta, visto que não existiriam entregas físicas. Os alunos 6, 7 e 10 citaram como potencialidades a comunicação, rapidez, facilidade e acessibilidade. O aluno 10 ainda complementa, falando em compartilhar experiências com os colegas.

A pergunta cinco questionou os alunos sobre as limitações da aplicação de atividades semipresenciais no curso de Design: Na sua opinião, quais são as principais limitações da aplicação de atividades semipresenciais (EaD) no curso de Design?

Nessa questão, três pontos foram abordados repetidamente. Dúvidas em relação à aprendizagem, bem como o aproveitamento da disciplina por parte dos alunos, foram citadas pelos alunos 1, 2, 4, 6 e 10. Um ponto também discutido foi o fato de ser uma disciplina ministrada dentro do atelier e, se essas atividades semipresenciais poderiam afetar o desenvolvimento das atividades práticas, como citaram os alunos 3 e 5. Uma resposta que apareceu duas vezes e causou surpresa foi a dos alunos 8 e 9 que sugeriram como limitação não conhecer os colegas pessoalmente.

Cabe salientar que, até esse momento o sistema não era utilizado da forma semipresencial, com o uso das ferramentas para estimular os processos de ensino e aprendizagem. Ressalta-se que, ao aplicar o questionário, as folhas foram entregues impressas para os alunos presentes em sala de aula e, em momento algum os pesquisadores entraram em detalhes ou explicaram as questões para não induzir respostas. O baixo número de respostas, 55%, se deu porque, alguns alunos não estavam presentes e, outros, não tiveram interesse em participar.

Durante os três meses seguintes à aplicação do questionário, os alunos desenvolveram atividades, ora presenciais em atelier com a presença da professora da disciplina e outras a distância utilizando o Moodle. Essas atividades seguiram a proposta do cronograma e do plano de ensino conforme

apresentado anteriormente. As atividades a distância foram realizadas em período de aula nos laboratórios de informática da faculdade e em período extraclasse pelos alunos.

## Segundo questionário

Na última semana de aula, outro questionário foi aplicado para a verificação das impressões acerca das atividades desenvolvidas. Este com quatro questões, onde duas eram inéditas e duas se repetiam para a comparação de dados. O segundo questionário teve maior aderência e foi respondido por 17 alunos.

A primeira questão era para os alunos avaliarem a aplicação dos recursos EaD na disciplina de Projeto de Moda II e os resultados podem ser visualizados na tabela 1.

1 - Em uma escala de 1 a 5 (sendo 5 a melhor nota), de que forma você avalia a aplicação de recursos EaD na disciplina de Projeto de Moda II?					
Nota	1	2	3	4	5
Quantidade de alunos	1	2	5	7	2

**Tabela 1 – Resultados da Questão 1 – segundo questionário**

Fonte: Elaborado pelos autores, 2012

A questão dois do segundo questionário solicitou que os alunos sugerissem alternativas de atividades ou ferramentas que pudessem ser aplicadas nos processos de ensino e aprendizagem na modalidade semipresencial: Sugira alternativa de atividades e/ou ferramentas que possam ser aplicadas para apoiar os processos de ensino e de aprendizagem de Design na modalidade semipresencial.

O que chama atenção nessa questão, foi o alto índice de abstenção em relação às respostas. Ao mesmo tempo que apontam limitações, não indicam alternativas e nem sugestões de melhora. Os alunos 6,7,8,10,11,13, 16 e 17 não responderam. O aluno 1 sugeriu o uso de jogos interativos. Já a aluna 2, respondeu que gostaria de ter mais ferramentas na área de design, bem como o aluno 14 salientou que o design é uma área criativa. O portfólio foi citado

pelos alunos 4, 5 e 15, que mencionaram a utilização de recursos mais interativos e disponíveis ao público, como portfólios *on line*, como Behance, Issue e também vídeos *on line*, bem como ferramentas adaptadas à área de design. As atividades não foram citadas por nenhum aluno, o ponto mais ressaltado foi justamente a adaptação dos recursos para serem utilizados por alunos do design.

As duas questões seguintes já haviam disso aplicadas no início da disciplina e foram repetidas no segundo questionário, para que pudesse ser realizada uma análise comparativa: Na sua opinião, quais são as principais potencialidades da aplicação de atividades semipresenciais (EaD) no curso de Design?

Os dados coletados permitiram verificar que foi apontado como potencialidade, o fato de poder trabalhar em casa, citado pelos alunos 5, 8, 11, 13 e 15. Pode-se entender, que os alunos não precisam estar fisicamente na instituição, o que facilita o acesso. Facilidade de uso, informação, conhecimento e praticidade são palavras que não tinham aparecido na aplicação anterior da mesma questão e foram citadas pelos alunos 7, 14, 16 e 17. Assim como na primeira aplicação da questão acerca das possibilidades, a entrega de trabalhos foi citada pelos alunos 3, 4, 10 e 18. Comunicação e interação entre professores e alunos e interação entre colegas foram citadas pelos alunos 3 e 6.

A última pergunta do questionário 2, referia-se às limitações. Na sua opinião, quais são as principais limitações da aplicação de atividades semipresenciais (EaD) no curso de Design?

Acerca das limitações, algo bastante pontuado é a falta de contato com o professor nas atividades de EaD. Entende-se como falta, nesse momento, a presença física para sanar dúvidas imediatas. Pode-se fazer uma relação com a educação tradicional, onde professor/aluno tem papéis bem definidos, o primeiro de trazer o conhecimento e o segundo de recebê-lo. No total 5 alunos pontuaram esse aspecto, os alunos de número 5, 8, 13, 15 e 18. O aluno 1 pontuou sobre ter que acessar frequentemente, assim como o aluno 4 que gostaria de receber avisos a cada postagem. Mais uma vez foi citado, agora pelo aluno 3, a dificuldade de avaliação de atividades específicas da área do design. Os alunos 6, 7, 12 e 17 não opinaram nessa questão. Já os alunos 2,

11 e 16 não veem limitações, não apontaram dificuldades e, o aluno 2 salientou positivamente o uso de tecnologia.

## **DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

As duas disciplinas projetuais anteriores do currículo do curso de Design de Moda do UniRitter, Introdução ao Projeto de Moda e Projeto de Moda I utilizavam o Moodle como repositório de material complementar, para a entrega de tarefas e utilização do e-mail. Pode-se verificar, com o acompanhamento no sistema que, nas primeiras duas semanas poucos alunos fizeram uso do mesmo, o que causou receio nos pesquisadores.

Com o andamento da disciplina e os encontros presenciais, os alunos começaram a explorar as ferramentas. As ferramentas assíncronas, isso é, que não dependem de comunicação em tempo real foram as mais utilizadas. Muitos alunos compartilharam, por meio de fórum, recursos que estão à disposição na Internet para que os colegas pudessem acessar e fazer *download*, bem como materiais de sua autoria.

O portfólio foi a ferramenta do *Moodle* mais utilizada, por 100% dos estudantes. De forma bastante acessível, os alunos foram fazendo as postagens conforme o andamento das atividades e, percebeu-se que cada um adaptou seu uso conforme as necessidades e também habilidades em utilizar determinados programas. Como exemplo dessa forma de utilização, podemos citar a organização por pastas, e pela postagem de arquivos com extensões diversas que organizaram o portfólio em tópicos e não em pastas. Alguns faziam *uploads* de arquivos no formato PDF (*Portable Document Format*) estes, contemplando as atividades realizadas até então. Dessa forma, a cada novo conteúdo inserido, o arquivo antigo era substituído pelo atualizado que continha as novas atividades.

Um dos questionamentos, percebidos nos encontros presenciais, foi o fato do portfólio do *Moodle* ficar restrito ao grupo e, foi acordado com a professora que, a apresentação final seria através de Portfólio *on line*. Dessa forma os materiais que os alunos produziram, foram disponibilizados na Internet.

Outro ponto bastante relevante, observado durante os encontros presenciais e também apontado no questionário, é o papel do professor e do

aluno. Tradicionalmente, isto é, arraigado em nossa cultura, o professor como o detentor do conhecimento e o aluno o receptor. Na utilização do EaD, esses papéis nem sempre são claros, visto que, o professor deve instigar os alunos a produzir e estes, muitas vezes acostumados em receber informações e sanar dúvidas de maneira imediata, veem com desagrado essa modalidade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com o objetivo de criar oportunidades de aprendizagem que permitam a construção do conhecimento no desenvolvimento de coleção de moda, ampliando os espaços da sala de aula tradicional, realizou-se um estudo de caso com os alunos da disciplina de Projeto de Moda II do Centro Universitário UniRitter a fim de proporcionar novas ferramentas aos processos de ensino e de aprendizagem. Com o início da inserção dos materiais no *Moodle*, os alunos começaram a realizar as atividades. Os pesquisadores acompanharam diversas aulas presenciais no atelier, onde pode verificar a percepção dos alunos acerca das atividades propostas no AVA.

Como resultado do estudo de caso, pôde-se perceber que um dos principais pontos questionados pelos alunos foram os recursos existentes no sistema. Muitos acharam inadequados para disciplinas de design, pois se distanciavam das ferramentas que estão acostumados a utilizar. Verificou-se, por meio da observação participante e também da aplicação dos questionários, que a interatividade dos recursos não está de acordo com as necessidades das disciplinas que envolvem o processo criativo. Alguns alunos, no decorrer do semestre comentavam como a interface do AVA era inadequada para as atividades que deviam realizar. Outros relataram que o AVA não dispunha de ferramentas específicas para a realização de esboços, e, um ponto mencionado foi a forma “engessada” do portfólio. Como comentário, em diversos momentos, a adequação para a área do design de, uma ferramenta próxima ao *sketchbook* manual, onde pudessem trabalhar, via sistema em atividades experimentais que fazem parte do processo criativo. Ainda, por utilizarem o *sketchbook* manual como material de aula, muitos entendiam as postagens no AVA como sendo atividades repetitivas. Apesar desses pontos falhos mencionados, como ponto bastante positivo citado pelos alunos e observado pela pesquisadora, foi que, em inúmeros momentos houve diversas

trocas de materiais entre os alunos, que complementavam as atividades que os colegas estavam desenvolvendo.

A ferramenta mais utilizada pelos alunos foi o portfólio, onde cada um postava seus resultados de acordo com o andamento das atividades e, utilizando programas adequados a sua proposta e habilidades em relação aos *softwares*. O fórum também foi bastante utilizado pelos professores e alunos, confirmando a ideia que através do AVA há troca de informações e compartilhamento de conteúdo entre os alunos.

Através dos questionários, pode-se perceber que, os alunos, mesmo tendo sido orientados na aula de capacitação do uso do Moodle, ainda confundem disciplinas na modalidade semipresencial com disciplinas que utilizam o AVA como apoio. Isso foi observado nas respostas do questionário. Outra questão relevante a ser citada foi que, na resposta de vários alunos, a falta de contato com o professor é uma das limitações da modalidade semipresencial. Porém, acredita-se ser uma visão equivocada visto que, além das postagens, das participações nos fóruns, da troca de e-mails, mais da metade da disciplina foi presencial.

Através da observação participante dos pesquisadores e da resposta dos alunos nos questionários foi possível identificar como contribuição de pesquisa, que é possível aplicar recursos de EaD em disciplinas do design. Porém, faz-se necessária uma adaptação de ferramentas e recursos já existentes e/ou criação dos mesmos para cursos de design, visto que muitos trabalhos que envolvem criatividade ficam “engessados” com o que o *Moodle* disponibiliza. Sendo assim, a partir dessas percepções, atenta-se para o desenvolvimento de sistemas que contemplem áreas mais subjetivas e criativas, características dos alunos de design de moda.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn; BRITO, Mário. **O ambiente Moodle como apoio ao ensino presencial**. 2005. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/085tcc3.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **Educação superior a distância**. 2012. Disponível

em:<[http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=879&id=13105&option=com\\_content&view=article](http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=879&id=13105&option=com_content&view=article)>. Acesso em: 27 abr. 2012.

MOODLE. **Institucional**. 2012. Disponível em: <<http://www.moodle.org.br/>>. Acesso em: 27 abr. 2012.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.