

# Como Inserir Vídeo na Sala Virtual

TUTORIAL PARA  
PROFESSORES



**Reitor**

Marcus Vinicius David

**Vice-Reitora**

Girlene Alves Da Silva

**CENTRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA | CEAD**

**Diretor**

José Paulo De Abraham Abdalla

**Coordenadora Geral**

Eliane Medeiros Borges

**Coordenador Administrativo e Financeiro**

Ismael Silveira Filho

**Coordenador de Articulação e Extensão em Ead**

Anderson Castanha

**Assessoria de Desenvolvimento Institucional**

Ricardo Rodrigues Silveira de Mendonça

**Setor Acadêmico**

Joseane Ribeiro Moreira

**Setor de Comunicação**

Priscila Soares Ferro

**Setor Pedagógico**

Fernanda Amaral

Joselaine Cordeiro Pereira

Olga Ennela Bastos Cardoso

Rita de Cássia Florentino

**Setor de Produção de Material Didático**

Anderson Marques Pinto

Liliane da Rocha Faria

**Setor Tecnológico**

Flávio Silvestre

Leandro Giovanetti

Rodrigo Marangon

**Web Design, UI e UX**

Danilo Oliveira

**Elaboração do Conteúdo**

Joselaine Cordeiro Pereira

Olga Ennela Bastos Cardoso

**Colaboração**

Fernanda Amaral

Rita de Cássia Florentino

**Diagramação**

Anderson Marques Pinto

**Projeto Gráfico**

Anderson Marques Pinto

Danilo Oliveira

Liliane da Rocha Faria

**Revisão**

Joseane Ribeiro Moreira

Flávio Silvestre

Leandro Giovanetti

UFJF-CEAD, 2020.



**Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgal  
4.0 Internacional**

**De acordo com os termos seguintes:**

**Atribuição** — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.

**NãoComercial** — Você não pode usar o material para fins comerciais.

**Compartilhalgal** — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.

**Sem restrições adicionais** — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

# Sumário

Apresentação .....	3
Professor, bem-vindo ao Centro de Educação a Distância da UFJF! .....	4
1ª ETAPA.....	6
2ª ETAPA.....	6
Como inserir um vídeo vinculado a uma imagem no tópico da disciplina?.....	6
Como selecionar e copiar o endereço de um vídeo para colocá-lo no tópico da sua disciplina? .....	8
3ª ETAPA.....	9
Como inserir um vídeo usando somente a URL no tópico da disciplina? .....	9
4ª ETAPA.....	10
5ª ETAPA.....	10
6ª ETAPA.....	12
Como inserir um vídeo, vinculando-o a uma palavra ou expressão chave no tópico da disciplina? .....	12
Quer saber mais? .....	14

# Apresentação

## Prezados docentes,

O Centro de Educação a Distância da Universidade Federal de Juiz de Fora – CEAD-UFJF – tem auxiliado coordenadores, professores e tutores no uso da plataforma Moodle, desenvolvendo orientações para a implementação das ferramentas e suas funcionalidades, bem como estimulando o exercício de práticas pedagógicas nos cursos de graduação e pós-graduação a distância ou presenciais.

Estamos em fase de elaboração de um conjunto de tutoriais que irão compor um guia para professores, com o objetivo de melhor auxiliar os interessados no uso de nosso Ambiente Virtual de Aprendizagem. O guia será organizado em três seções que apresentarão: as ferramentas para disponibilizar recursos e propor atividades aos estudantes, as ferramentas de configuração da sala virtual e exemplos de práticas para o ensino a distância.

O CEAD-UFJF está à disposição de todos para auxiliar na construção e desenvolvimento de suas disciplinas na plataforma de ensino a distância. Para tanto, conta com a equipe pedagógica, os técnicos e estúdio para gravação de recursos audiovisuais, a equipe de produção de material didático e técnicos de TI; todos trabalhando para melhor atender a comunidade universitária.

Equipe Pedagógica  
CEAD-UFJF, 2020.

## Professor, bem-vindo ao Centro de Educação a Distância da UFJF!

Apresentamos a você um conjunto de tutoriais para o uso do ambiente virtual de aprendizagem adotado em nossa Universidade. Este é o **Tutorial para Professores** em que apresentamos o passo-a-passo **para inserir vídeo na sala virtual**.



**Ah! Se preferir, você poderá assistir a outros vídeos tutoriais na página do CEAD.**

Assistir

É comum organizar um Ambiente Virtual de Aprendizagem fazendo o uso de recursos que já estão disponíveis na internet como repositórios, bibliotecas, imagens, base de dados, vídeos, dentre outros. Qualquer recurso disponível na internet possui um endereço digital – um url. Portanto, para disponibilizar um vídeo, por exemplo, na plataforma Moodle, é fundamental ter este endereço em mãos.

Especificamente para inserir um vídeo na sala de aula virtual, além do url, é importante saber que existem três possibilidades para que ele seja apresentado:

- [1] – vinculado a uma **imagem** estática do vídeo;
- [2] – vinculado a uma **palavra**;
- [3] – vinculado ao próprio **URL**.

O *URL* é a mesma coisa que link; refere-se ao endereço de um recurso disponível na internet.

Veja, na figura 01, as três possíveis formas em que um vídeo pode ser apresentado no tópico da sua sala de aula.

Figura 01 – Tipos de apresentação de vídeo no tópico da sala de aula virtual da plataforma Moodle.



The screenshot shows a Moodle topic page titled "Gamificação". At the top right, there is an "Editar" button. The main content area features a video player with a play button. The video thumbnail has the text "Diferenças entre jogos, jogos séri..." and "GAMIFICATION X JOGOS SÉRIOS". A man's face is visible on the right side of the video frame. Below the video player, there is a paragraph of text defining gamification and its use in education. At the bottom, there is a list of resources, including "Gamificação como estratégia de engajamento" and "Diferenças entre jogos, jogos sérios e gamification".

[1] →

[2] →

[3] →

Diferenças entre jogos, jogos séri... Assistir m... Compartilh...

## GAMIFICATION X JOGOS SÉRIOS

A **gamificação** é o uso das técnicas de jogos em outros contextos. Ou seja, é conhecer e utilizar as características que os jogos têm de nos envolver, encorajar, engajar e aprender para que seja utilizada a fim de aprimorar, por exemplo, nossa aprendizagem e motivar a realizar tarefas. A gamificação vem sendo muito usada em treinamentos e como forma de incentivar equipes a realizar tarefas no mundo corporativo. Em sala de aula, ela também tem sido cada vez mais frequente, servindo para engajar o estudante, promover competições e envolver o usuário em histórias.

Os espaços de aprendizagem são agentes de mudanças que favorecem processos de aprendizagem que podem e devem acompanhar os avanços tecnológicos propiciando cada vez mais o protagonismo e o compartilhamento do conhecimento como forma de aprendizagem colaborativa, utilizando inovações flexíveis e adaptáveis às possibilidades de uso da plataforma Moodle para um ambiente gamificado.

Gamificação como estratégia de engajamento Editar

Diferenças entre jogos, jogos sérios e gamification Editar

## Como inserir um vídeo vinculado a uma imagem no tópico da disciplina?

**PASSO 1-** “ativar edição” de sua sala de aula, clicando no botão  localizado no canto superior direito do seu monitor.

Somente o professor ou outro usuário habilitado pela equipe do CEAD estarão aptos a proceder à edição na plataforma Moodle.



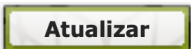

Lembre-se de desativar a edição ao final dos trabalhos na plataforma. Para tanto, proceda conforme a orientação abaixo.

- “desativar edição” de sua sala de aula, clicando no botão  que fica no canto superior direito do seu monitor (no mesmo local do botão “ativar”).

**PASSO 2-** Localizar o tópico em que deseja inserir o vídeo.

**PASSO 3-** Localizar o botão , à direita, no alinhamento do título do tópico. Selecione a opção “**Editar tópico**”.

**PASSO 4-** Abrir o editor de texto para proceder com as configurações, conforme indicado na figura 02.

- [1] Localizar e clicar no ícone  para expandir a barra das ferramentas do editor de texto;
- [2] clicar no ícone , uma caixa será aberta (Editor de código fonte HTML);
- [3] digitar ou colar o código-fonte html (código frame, com códigos de incorporação) no Editor de código fonte HTML;
- [4] clicar no botão ;
- [5] clicar no ícone “centralizar”  para deixar a imagem no meio da página;

**PASSO 5-** Localizar e clicar em  para finalizar o processo.

Nesta opção, a informação sobre o vídeo aparecerá no tópico da disciplina na forma de uma imagem estática. Ao clicar sobre a imagem, o participante terá acesso direto ao vídeo.

Figura 02 – Identificação do Editor de texto de um tópico em sua sala de aula.



The image shows a Moodle course editor interface. At the top, there is a search bar with the text "Gamificação" and a checked "Personalizado" checkbox. Below this is a rich text editor toolbar with various icons for text formatting (bold, italic, underline, strikethrough, subscript, superscript, bulleted list, numbered list, indent, outdent, link, unlink, unlink all, insert image, insert video, insert file) and font settings (font family, font size, source code, undo, redo, bold, italic, link, unlink, unlink all, insert link, insert unlink, insert image, insert video, insert file). Below the toolbar is a video player with the title "Diferenças entre jogos, jogos séri..." and a large text overlay "GAMIFICATIO X JOGOS SÉRI...". An HTML editor window is open over the video player, showing the source code for the video embed. The HTML code includes an `<iframe>` tag for the video and two paragraphs of text describing gamification. The HTML editor window has "Atualizar" and "Cancelar" buttons at the bottom. Five red callout boxes with numbers [1] through [5] point to specific elements: [1] points to the "Sumário" button, [2] points to the video player, [3] points to the HTML editor window, [4] points to the "Atualizar" button, and [5] points to the search bar.



## Como selecionar e copiar o endereço de um vídeo para colocá-lo no tópico da sua disciplina?


Para disponibilizar um vídeo que está no Youtube de modo que fique como apresentado na figura 01, você precisa inserir o código frame.

Veja na Tabela 01 as funções e as ações para copiar cada um destes endereços.

Tabela 01 – Distinção entre URL e Código-fonte html		
CAMINHOS	FUNÇÃO	AÇÕES NECESSÁRIAS
 <b>Copiar url</b>	Disponibilizar vídeo, imagem, página da web no tópico da disciplina, vinculado: <ul style="list-style-type: none"><li>• Disponibilizar utilizando uma palavra ou expressão;</li><li>• Utilizando próprio URL da web.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Abrir o site do Youtube;</li><li>• Clicar no vídeo selecionado;</li><li>• Clicar com o botão direito do mouse sobre o vídeo;</li><li>• Selecionar a opção “copiar URL do vídeo”.</li></ul>
 <b>Copiar código-fonte html</b>	Disponibilizar vídeo no tópico da disciplina.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Abrir o site do Youtube;</li><li>• Clicar no vídeo selecionado;</li><li>• Clicar com o botão direito do mouse sobre o vídeo;</li><li>• Selecionar a opção “copiar código de incorporação”.</li></ul>


Faça estes procedimentos quando já estiver com a plataforma Moodle aberta, pois poderá levar o URL ou o código de incorporação para a área de edição. Sugerimos, fortemente, que salve estes códigos no seu ementário/planejamento da disciplina, junto às referências bibliográficas, pois poderá utilizá-los em outros momentos ou mesmo disponibilizá-los aos alunos.


## Como inserir um vídeo usando somente a URL no tópico da disciplina?

**PASSO 1-** “**Ativar edição**” de sua sala de aula, clicando no botão  localizado no canto superior direito do seu monitor.

Somente o professor ou outro usuário habilitado pela equipe CEAD estarão aptos a proceder à edição na plataforma Moodle.

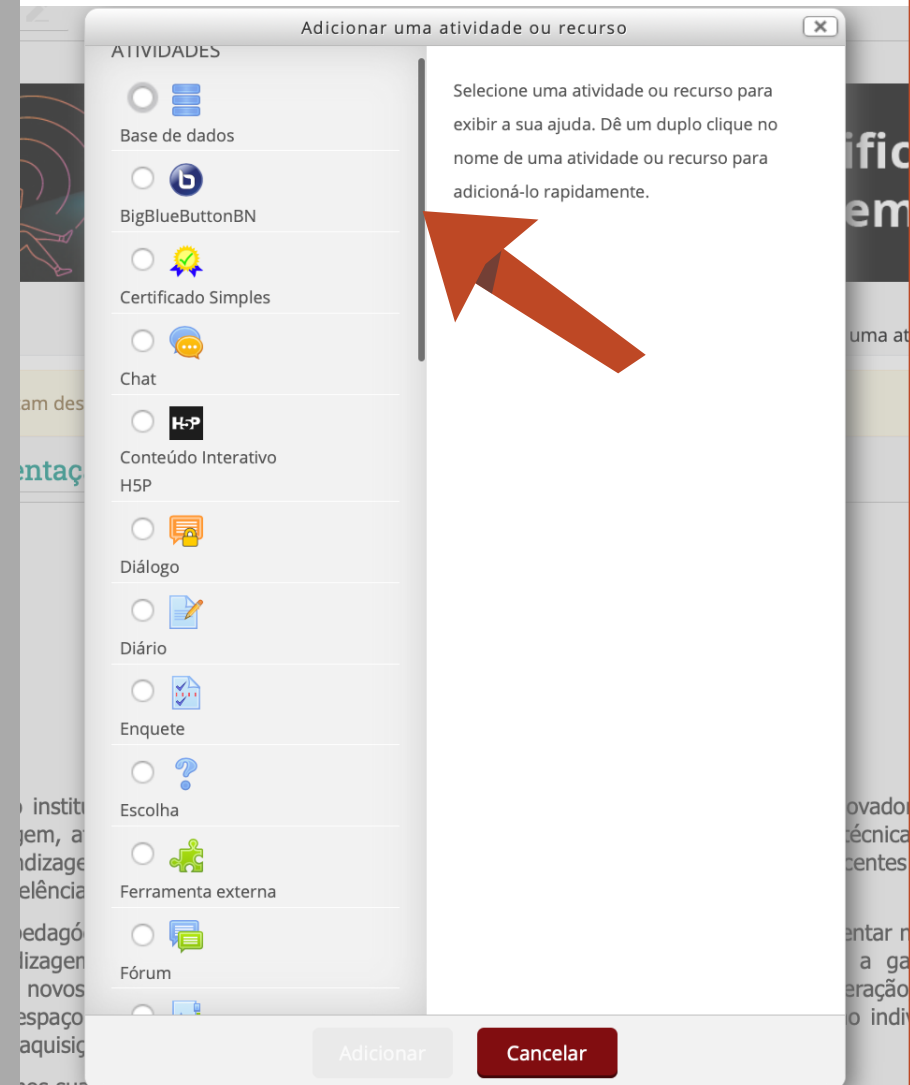
Lembre-se de desativar a edição ao final dos trabalhos na plataforma. Para tanto, proceda conforme a orientação abaixo.


- “**Desativar edição**” de sua sala de aula, clicando no botão  que fica no canto superior direito do seu monitor (no mesmo local do botão “ativar”).


**PASSO 2-** Localizar o botão  usado para inserir **recursos** de ensino ou fazer proposição de **atividade**. Este botão está localizado à direita, no final de cada seção – semana de estudo.


Sempre que você acessar o botão “**adicionar uma atividade ou recurso**”, uma pequena janela será aberta com o menu de ferramentas disponíveis. Nela, será necessário usar a barra de rolagem para descer até os recursos que desejar, conforme ilustra a figura 03.

Figura 03 – Identificação da barra de rolagem em “Adicionar uma atividade ou recurso”.



**PASSO 3-** Localizar e clicar no ícone  que se refere à inserção de um URL;

**PASSO 4-** Localizar e clicar no botão  conforme indica a figura 04.

Nesta opção, a informação sobre o vídeo será apresentada no tópico da disciplina apenas como um ícone  e um título que você definir, conforme indica a figura 05.

**PASSO 5-** Preencher os campos da janela “adicionando um novo url”:

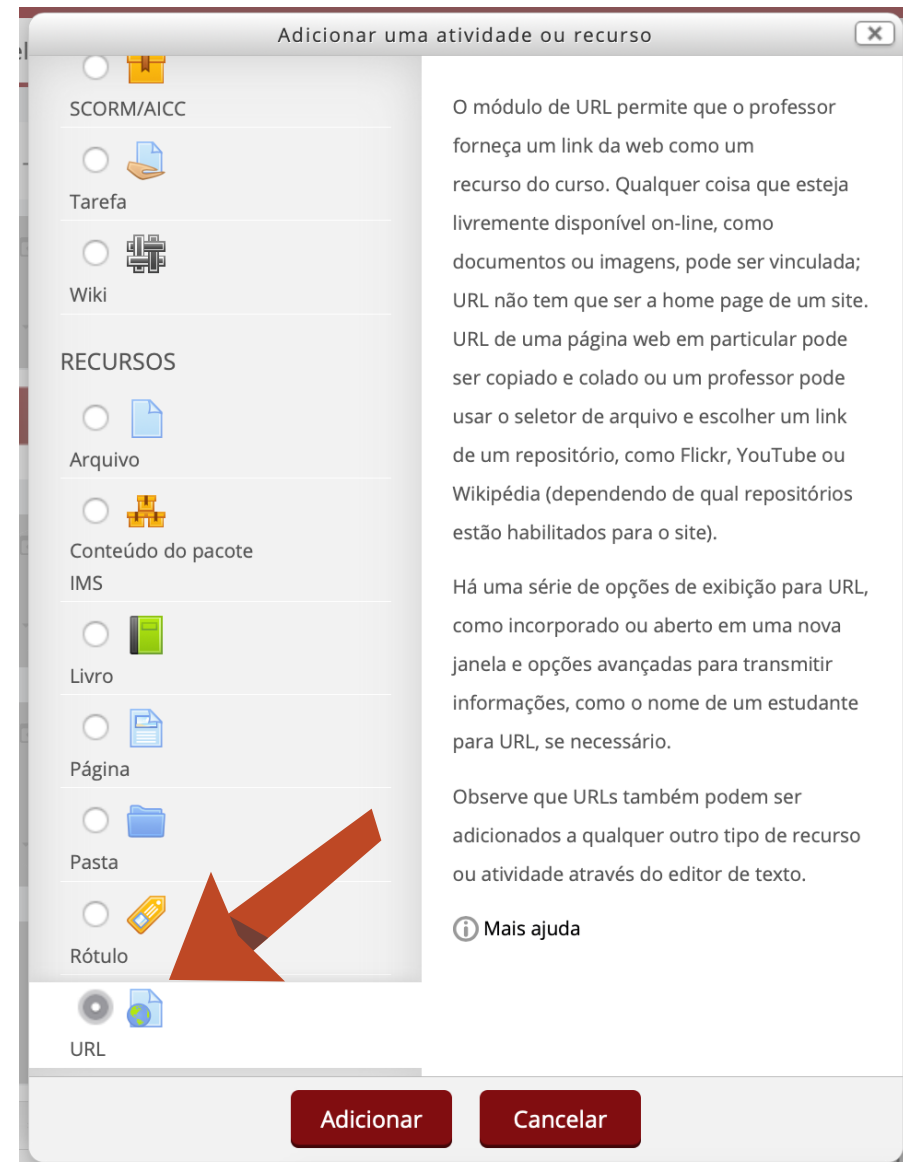
[1] digitar o nome do vídeo;

[2] digitar ou colocar o **URL externo** (endereço do vídeo);

[3] digitar, resumidamente, o texto descritivo para o vídeo (opcional);

Sempre que fizer a opção por um recurso ou atividade, uma breve descrição de suas finalidades será apresentada.

Figura 04 – identificação do recurso **URL** na janela “adicionar uma atividade ou recurso”.



**PASSO 6-** Localizar o campo “Aparência” e abrir as opções clicando no botão ▼:

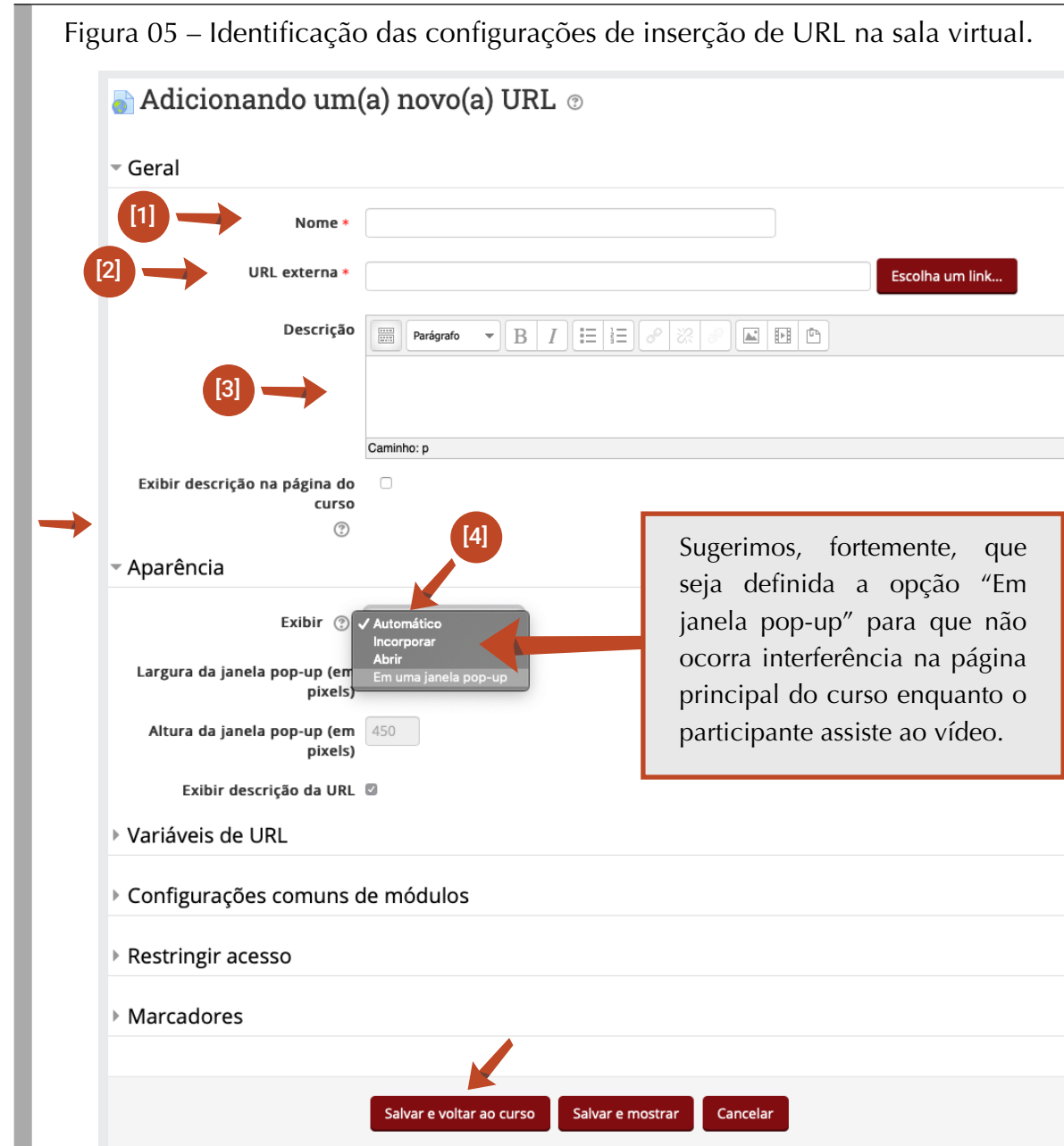
[4] Localizar e abrir o campo Exibir ⓘ para definir o tipo de exibição do vídeo para o participante, sendo:

- a) **Automático:** a melhor opção para exibição do vídeo será definida automaticamente;
- b) **Incorporar:** o vídeo será exibido na página, vinculado a um texto que o descreve;
- c) **Abrir:** apenas o vídeo é exibido na janela do navegador;
- d) **Em uma janela pop-up:** o vídeo será exibido em uma nova janela;


**PASSO 7-** Localizar e clicar em Salvar mudanças para finalizar o processo.

Obs.: Os demais campos não precisam ser alterados.

Figura 05 – Identificação das configurações de inserção de URL na sala virtual.




## Como inserir um vídeo, vinculando-o a uma palavra ou expressão chave no tópico da disciplina?

**PASSO 1- “ativar edição”** de sua sala de aula, clicando no botão  localizado no canto superior direito do seu monitor.


Somente o professor ou outro usuário habilitado pela equipe CEAD estarão aptos a proceder à edição na plataforma Moodle.


Lembre-se de desativar a edição ao final dos trabalhos na plataforma. Para tanto, proceda conforme a orientação abaixo.

- **“desativar edição”** de sua sala de aula, clicando no botão  que fica no canto superior direito do seu monitor (no mesmo local do botão “ativar”).


Nesta opção, o vídeo será apresentado no tópico da disciplina apenas como uma **palavra ou expressão** em destaque no corpo de um texto conforme indica a figura 06.


**PASSO 2-** Localizar o tópico em que deseja inserir o vídeo.

**PASSO 3-** Localizar o botão  à direita, no alinhamento do título do tópico. Selecione a opção **“Editar tópico”**.

[1] localizar e clicar no ícone  para expandir a barra das ferramentas de edição de texto;

[2] selecionar a palavra ou expressão que deseja vincular ao vídeo;

[3] modificar a cor da palavra para azul real, isso indica ser um link, use o ícone  localizado na barra de ferramentas de edição de texto. Caso a cor não seja alterada, automaticamente a palavra já estará com link, mas isso só será visível ao passar o mouse sobre a mesma.


[4] clicar no ícone ;

Uma pequena janela será aberta e nela deve-se:

[5] digitar ou colar o url;

[6] selecionar no campo “Alvo” a opção “abrir numa nova janela (blank)”;

[7] selecionar no campo “Classe”, a opção “img-responsive” - isso permite que a visualização seja possível em qualquer tipo de tela, sem perda de qualidade.

[8] clique no botão 


**PASSO 4-** Localizar e clicar em  para finalizar o processo.

Figura 06 – Identificação do Editor de texto de um tópico em sua sala de aula.

Nome da seção

Personalizado Gamificação [4]

Sumário ? [3]

[1] Parágrafo B I [Link icon]

[2] A **gamificação** é o uso das técnicas de jogos em... e utilizar as características que os jogos... aprender para que seja utilizada a fim de aprimor... motivar a realizar tarefas. A gamificação... como forma de incentivar equipes a reali... tarefa... aula, ela também tem sido cada vez mais frequer... promover competições e envolver o usuário em his... Os espaços de aprendizagem são agentes de m... aprendizagem que podem e devem acompanhar... cada vez mais o protagonismo e o compartilhar... aprendizagem colaborativa, utilizando inovações t... de uso da plataforma Moodle para um ambiente ga...

Tahoma 4 (14pt)

Inserir/editar link

Geral Popup Eventos Avançado

Propriedades gerais

URL do link [5]

Alvo: Abrir nesta janela/frame [6]

Título

Classe: -- N/A -- [7]

[8] Inserir Cancelar

Fonte: Plataforma Moodle, disponível em <https://ead.ufjf.br/course/view.php?id=1902>, acesso em 03 de julho de 2020.

## Quer saber mais?

Você também pode assistir a todos os tutoriais apresentados pela professora virtual, Alice; basta acessar o canal do CEAD-UFJF no YouTube. Veja o endereço: <http://www.cead.ufjf.br/sou-professor/#tabs-tutoriais-moodle>

Este tutorial foi produzido pela equipe pedagógica, em parceria com a equipe de Produção de Materiais Didáticos. Esperamos ter ajudado nesta etapa.

Caso necessite de auxílio para criar sua sala de aula virtual, entre em contato com a equipe pedagógica por meio do endereço [equipepedagogicacead@gmail.com](mailto:equipepedagogicacead@gmail.com) ou com o Suporte Técnico, no e-mail [suporte.cead@ufjf.edu.br](mailto:suporte.cead@ufjf.edu.br).

