

**Ana Silvia Sartori Barraviera Seabra Ferreira  
Denise de Cássia Moreira Zornoff**

**SOLUÇÕES WEB QUE  
PODEM INOVAR SUAS  
ATIVIDADES EM SALA  
DE AULA**

**NEAD.TIS**

**SOLUÇÕES WEB QUE PODEM  
INOVAR SUAS ATIVIDADES  
EM SALA DE AULA**

**NEAD.TIS**

## Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

**Reitor:** Prof Titular Júlio Cezar Durigan

**Vice-Reitor:** Prof Titular Marilza Vieira Cunha Rudge

**Chefe de Gabinete:** Prof Titular Roberval Daiton Vieira

### Pró-Reitorias:

**PROGRAD:** Prof Titular Laurence Duarte Colvara

**PROPG:** Prof Titular Eduardo Kokubum

**PROPE:** Prof Titular Maria José Soares Mendes Giannini

**PROEX;** Prof Titular Mariângela Spotti Lopes Fujita

**PRAD:** Prof Titular Carlos Antonio Gamero

## Faculdade de Medicina de Botucatu

**Diretor:** Prof Adjunto Pasqual Barretti

**Vice-Diretora:** Prof Adjunto Maria Cristina Pereira Lima

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA SEÇÃO TÉC. AQUIS. TRATAMENTO DA INFORM.  
DIVISÃO DE BIBLIOTECA E DOCUMENTAÇÃO - CAMPUS DE BOTUCATU - UNESP  
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: *ROSEMEIRE APARECIDA VICENTE*

Top 15 soluções da web que podem inovar suas atividades em sala de aula / Autores Ana Silvia Sartori Barraviera Seabra Ferreira, Denise de Cássia Moreira Zornoff. - Botucatu : NEAD.TIS, 2015  
26 p.

1. Recursos eletrônicos de informação. 2. Educação. 3. Material didático. 4. Software de aplicação. 5. Jogos para computador. 6. Núcleo de Educação a Distância e Tecnologias da Informação em Saúde. I. Título. II. Ferreira, Silvia Sartori Barraviera Seabra. III. Zornoff, Denise de Cássia Moreira.

CDD 371.3

Prefixo Editorial: 65318

Número ISBN: 978-85-65318-13-6

Título: Top 15 soluções web que podem inovar suas atividades em sala de aula

Tipo de Suporte: E-book

# AUTORES

## \* Ana Silvia Sartori Barraviera Seabra Ferreira



Graduada em Publicidade e Propaganda pela Universidade do Sagrado Coração (2002), com Especialização em Gestão da Educação a Distância pela UFJF

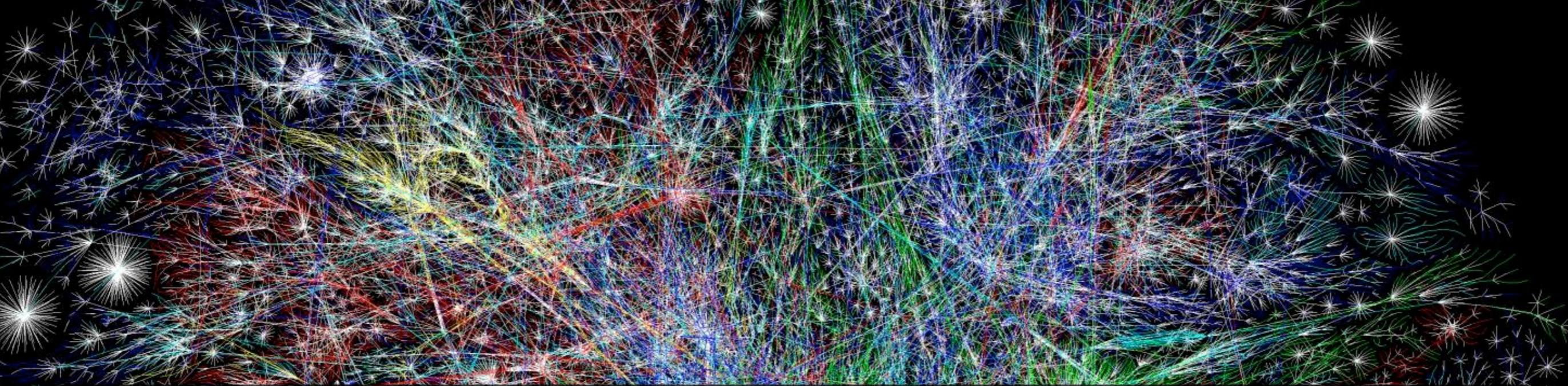
(2004), Mestrado em Saúde pela FMUSP (2005), Doutorado em Biologia Geral e Aplicada (2009), Pós-Doutorado em Fisiopatologia da Clínica Médica (2013) e Especialização pelo Coursera - University of California - Irvine, no “Virtual Teacher Program” (2015). Tem experiência nas áreas de Telemedicina, Telessaúde, Tele-educação, Educação em saúde, Educação a distância e desenvolvimento de ambientes virtuais de ensino. É vice-coordenadora do Núcleo de Educação a Distância e Tecnologias da Informação em Saúde - NEAD.TIS da Faculdade de Medicina de Botucatu - UNESP.

## \* Denise de Cássia Moreira Zornoff



Graduada em Medicina pela Universidade Federal do Paraná (1988) com residência em Doenças Tropicais e Doutorado em Fisiopatologia de Clínica Médica

pela Faculdade de Medicina da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Especialização em Tecnologias da Informação em Saúde pela Universidade Federal de São Paulo. Certificação Profissional em Tecnologias de Informação e Comunicação em Saúde (cpTICS). Coordenadora do Núcleo de Educação a Distância e Tecnologias da Informação em Saúde da FMB UNESP e dos Laboratórios Acadêmicos de Informática. Diretora do Departamento de Gestão de Atividades Acadêmicas da Autarquia Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina de Botucatu - UNESP.



***“Criatividade é inventar, experimentar,  
crescer, correr riscos, quebrar regras,  
cometer erros e se divertir”*** *Mary Lou Cook*



# APRESENTAÇÃO

A busca por soluções para o apoio às atividades de ensino faz parte da rotina dos educadores em todo mundo.

Com a redução dos custos dos equipamentos eletrônicos pessoais, ampliação no acesso à Internet e o constante surgimento de novos aplicativos, amplia-se o interesse por ferramentas eletrônicas que possam incrementar as atividades didáticas.

Nessa publicação, apresentamos uma coleção de recursos que mereceram destaque nas atividades de treinamento conferidas pela equipe técnica do NEAD.TIS - FMB UNESP e colaboradores no ano de 2015.

A escolha foi baseada em alternativas gratuitas, criativas, com acesso fácil, baixa complexidade de uso e que apresentassem grande potencial para incorporação natural às atividades dos professores de diversas especialidades.

Nossa publicação não tem a intenção de esgotar as incontáveis alternativas que surgem diariamente e nem de abordar detalhes técnicos de cada um dos recursos apontados, mas sim de apresentar um conjunto básico de ferramentas inovadoras e flexíveis, que podem ser exploradas em diferentes projetos e cenários de formação acadêmica e profissional.

Esperamos que todos apreciem o potencial de cada recurso e que compartilhem suas experiências entre a comunidade acadêmica.





**FERRAMENTAS  
COLABORATIVAS**

# GOOGLE DOCUMENTOS

Representante dos produtos Google para casa e escritório, de acesso online por meio do navegador de Internet.

Esta ferramenta é uma excelente solução para desenvolvimento de trabalhos colaborativos, pois permite criar documentos que podem ser compartilhados com um ou mais colaboradores, os quais podem receber permissão de leitura, comentário ou edição dos textos disponíveis.

Para usar o pacote de produtos Google e ter permissão de editar um documento compartilhado é necessário ter uma conta Google, mas a visualização e inserção de comentários podem ser feitos por qualquer colaborador autorizado ou qualquer pessoas que tiver acesso ao link deste documento compartilhado.

Seus recursos de edição são similares aos dos editores de textos comuns, como Microsoft Word, além de habilidades adicionais, como histórico de edições, onde é possível visualizar as alterações desenvolvidas, bem como recuperar as versões anteriores.

**Destaques:** Uso intuitivo e simples, salva automaticamente suas alterações e recupera versões anteriores, permite compartilhamento em diferentes graus (desde a visualização até a edição completa). Possui app para celular.

**Limitações:** Precisa estar conectado à Internet.

**Na escola:** Crie documentos compartilhados com seus colegas de trabalho e acompanhe cada contribuição em tempo real ou pelo histórico de edições. Crie tarefas individuais ou para edição colaborativa entre seus alunos. No modo “comentários”, cada contribuição aparecerá de modo personalizado, favorecendo a identificação de todos os participantes.

**Acesso:** <http://docs.google.com>



# SLIDES

O Google Slides é outro aplicativo online do pacote Google que se configura em uma excelente solução para desenvolvimento de apresentações privadas ou compartilhadas, com possibilidade de edição compartilhada em tempo real.

Assim como o Google Documentos, a criação e edição de arquivos exige possuir uma conta Google, e os materiais gerados podem ser visualizados, comentados ou editados por colaboradores autorizados pelo autor.

Suas características e modo de usar são similares aos geradores de apresentação usuais, como o Microsoft PowerPoint.

Permite criar e apresentar documento online ou salvar os arquivos gerados em pptx, pdf ou como imagem ou vetor (jpg, png, svj).

**Destaques:** Facilidade em inserção de vídeos e imagens por url, uso de snapshot, e integração com outros recursos Google. Possui app para celular.

**Limitações:** Possui menor número de templates, menos recursos para edição e exige conexão com a Internet para apresentação e edição.

**Na escola:** Leve suas apresentações com você e permita-se aquele “último retoque” onde quer que esteja. Estimule a criação de apresentações, gráficos ou imagens de forma colaborativa entre seus alunos.

**Acesso:** <https://docs.google.com/presentation/>



# YOUTUBE

Recurso muito conhecido por possuir uma enorme coleção de vídeos públicos, mas que também se destaca como repositório de criações próprias ou institucionais.

Como nos seus antecessores, para ter acesso ao editor do youtube é necessário ter uma conta Google.

Esta ferramenta permite carregar vídeos pessoais criados por diversos métodos e também possui recursos básicos de edição.

Cada arquivo pode ser configurado como “*público*”, visualizado por todos na rede, “*privado*”, com acesso restrito ao administrador da conta, ou “*não listado*”, disponíveis apenas a quem tem o link do vídeo, mas não localizados na busca tradicional.

Sua comunidade cresce a cada dia e seu potencial nas atividades de ensino são ilimitadas.

**Destaques:** Nele é possível escolher trilhas sonoras gratuitas disponibilizadas pelo próprio youtube e também inserir legendas em diversas línguas e CC. Possui app para celular.

**Limitações:** Ao explorar vídeos de terceiros, esteja atento aos direitos autorais, que nem sempre estão explícitos nos arquivos publicados.

**Na escola:** Aventure-se na criação de seus próprios vídeos e na colocação de seus alunos como protagonistas na elaboração de roteiros ou de materiais completos. No próprio youtube é possível encontrar orientações e recomendações para criação de novos conteúdos.

**[Acesso: http://www.youtube.com](http://www.youtube.com)**



# BLOGGER

Ferramenta Google para criação de Blogs gratuitamente. Podemos definir o Blog como um diário online. Neles podem ser publicados diversos conteúdos, como textos, imagens, músicas ou vídeos.

Para ter acesso ao Blogger o usuário também necessita de uma conta no Google e cada conta dá direito à criação de até cem blogs.

Esta ferramenta permite a escolha de diferentes templates, sendo que os seguidores dos blogs podem inserir comentários em todas as postagens.

O Blogger possui uma interface bastante amigável, possibilitando a visualização da estatística de seus seguidores, além de um histórico de todas as visualizações da página.

**Destaques:** Fácil e intuitivo. Possui diferentes templates que podem dar grande destaque a seu Blog.

**Limitações:** Necessita Internet para atualização e visualização.

**Na escola:** Estimule seus alunos a criarem seus próprios Blogs ou crie ambientes inovadores para comunicação ou para preparação ou reforço das atividades realizadas em sala de aula.

**[Acesso: http://www.blogger.com](http://www.blogger.com)**



# PADLET

Aplicativo gratuito que funciona como uma tela online colaborativa onde qualquer pessoa pode publicar imagens, vídeos, documentos e textos.

Nele é possível criar notas pessoais, listas de tarefas, murais de debates, cartões ilustrados, coleções diversas, entre outros.

O Padlet pode ser compartilhado e editado por vários colaboradores, de forma simples e em tempo real, criando um ambiente que ficará disponível apenas a quem você permitir visualização e edição de dados.

**Destaques:** Produção e edição intuitiva. Possui app para celular.

**Limitações:** Não permite execução automática de arquivo de áudio. Exige acesso à Internet.

**Na escola:** Crie uma grande tela colaborativa para interagir com seus colegas e alunos. Estimule-os a encontrar temas que ganharão vida e promoverão ricos debates através da produção colaborativa.

**[Acesso: http://padlet.com](http://padlet.com)**





# COURSERA

Ao contrário das ferramentas já apresentadas, este recurso não se trata de um software ou aplicativo para criação de materiais didáticos, mas, por seus conteúdos valiosos, não podíamos deixar de citá-lo.

O Coursera é uma empresa de tecnologia educacional, com sede em Mountain View, Estados Unidos, que possui uma enorme coleção cursos online, gratuitos, de diversas áreas do conhecimento, criados por renomadas instituições de ensino, como Johns Hopkins, University of Michigan, Manchester, Duke University, entre outras.

O grau de participação nas atividades e avaliações será uma decisão de cada participante, podendo variar de uma simples visualização de conteúdos até o comprometimento em realizar tarefas e provas, obtendo o direito a obtenção de uma declaração de finalização do curso.

Alguns cursos são oferecidos de forma independente, enquanto outros são organizados em formato seriado, podendo, inclusive, receber o reconhecimento de um curso de especialização.

Declarações de conclusão são emitidas gratuitamente. Já o certificado de especialização só é emitido mediante pagamento de taxa e é necessária a autenticação do cursista na realização das tarefas e provas.

**Destques:** O Coursera oferece MOOCs (Massive Online Open Course) que são excelentes alternativas de educação continuada online. Nunca foi tão fácil espiar de perto como ótimos professores de todo mundo organizam suas disciplinas, aulas e tarefas. Possui app para celular.

**Limitações:** Caso tenha interesse em participar como aluno, organize sua agenda e esteja atento à auto-disciplina, pois os cursos são oferecidos em períodos limitados e os prazos de tarefas e provas são rigorosos.

**Na escola:** O Coursera não impõe limite de acesso aos seus diversos cursos e alguns autores permitem cópia e reutilização de seus conteúdos. Assim, navegue sem medo neste mundo digital de ótimos conteúdos. Inspire-se, forme redes de contatos internacionais e estimule também os seus alunos a conhecer esta plataforma e compartilhar suas descobertas.

**Acesso:** <http://www.coursera.org>





**COMUNICAÇÃO  
REMOTA**

# SKYPE

O que há cerca de 10 anos começou com um simples programa de comunicação por voz, passou a ser um exemplo de sucesso nos negócios digitais, pois sua negociação, inicialmente com o e-bay e depois com a gigante Microsoft, foi na casa dos bilhões.

Atualmente o Skype é reconhecido como um excelente aplicativo de colaboração e comunicação gratuito, permitindo chamadas por voz e vídeo com o mundo todo.

Ele permite o compartilhamento de tela, troca de mensagens no estilo chat, envio de arquivos e até a possibilidade de chamadas com vídeo para grupos (recomendação de até 5 conexões simultâneas).

**Destaques:** Aplicativo disponibilizado de forma gratuita na internet. Fácil de utilizar. É um dos sistemas de comunicação remota mais difundidos na atualidade. Possui app para celular.

**Limitações:** Para conferências com vídeo é necessário ter boa conexão de internet. Não possui recurso nativo para a gravação das conferências.

**Na escola:** Sua ubiquidade em equipamentos desktops e móveis o tornam uma ótima alternativa para conferências entre colegas de trabalho e alunos. Nosso grupo já assessorou diversas reuniões acadêmicas em diversos formatos, incluindo exames de qualificação e defesas de teses internacionais.

**[Acesso: http://www.skype.com](http://www.skype.com)**



# HANGOUTS

O Hangout é uma solução Google para chamadas de voz e vídeo e envio de mensagens instantâneas.

É rápido, fácil de utilizar e gratuito. Para ter acesso, basta ter uma conta Google.

É compatível tanto com a plataforma Android quanto com a IOS, além de desktop.

Nele é possível interagir, em tempo real, com até dez participantes com compartilhamento de tela e até com 150 pessoas via chat.

Ao final da atividade, é possível publicar suas gravações em seu canal no YouTube.

**Destaques:** Solução gratuita para vídeo chamadas na web.

**Limitações:** Exige boa conexão com a internet.

**Na escola:** Promova tarefas que envolvam a criação de videoconferências, estimulando a criatividade e o debate entre seus alunos.

**[Acesso: http://www.google.com.br/hangouts](http://www.google.com.br/hangouts)**





**PERGUNTAS E  
RESPOSTAS  
ONLINE**

# LIME SURVEY

O Lime Survey é um software livre, gratuito e Open Source para desenvolvimento de questionários online.

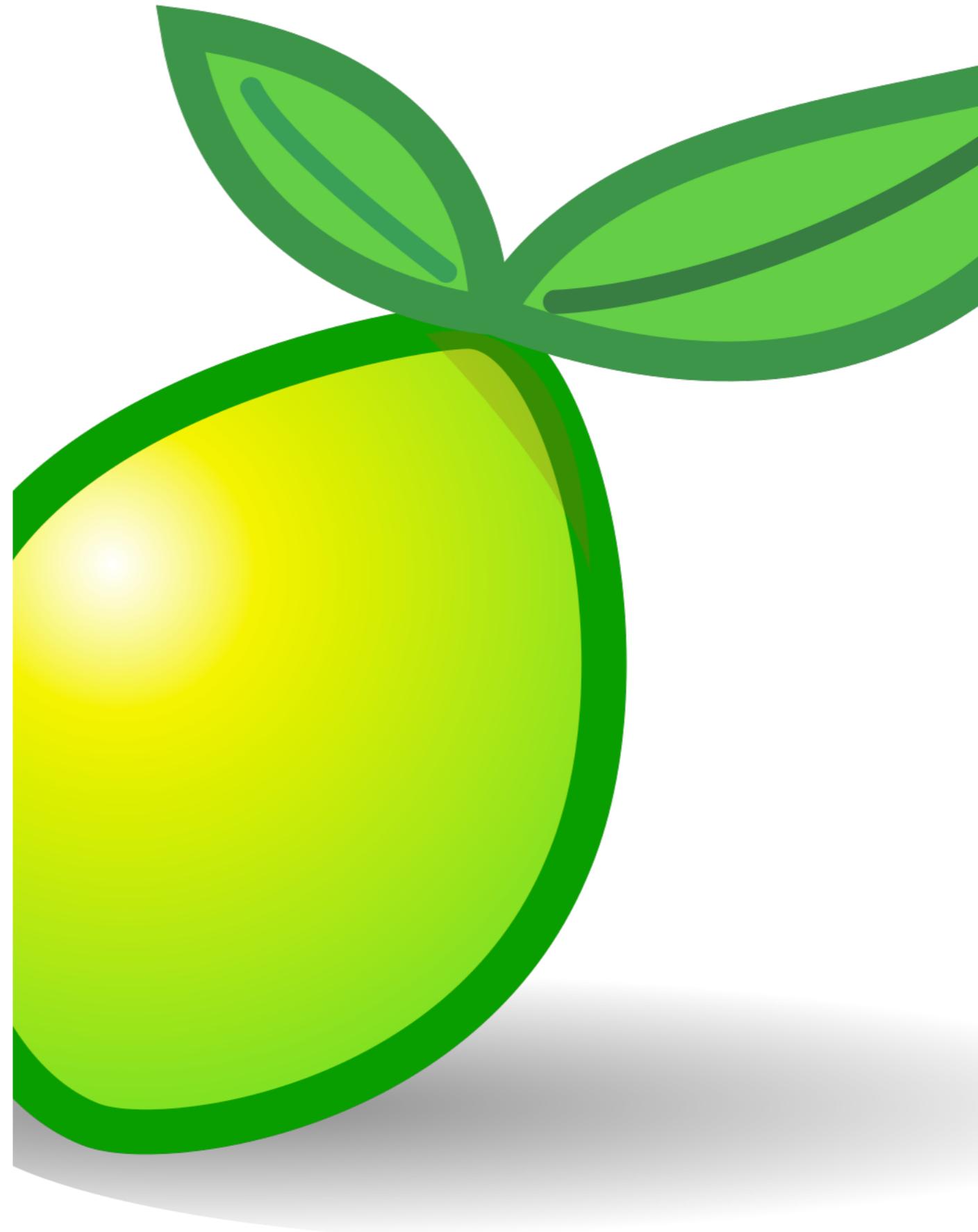
Uma vez instalado e configurado, ele permite a criação de ferramentas para diversos tipos de coleta de dados, como formulários, pesquisas de satisfação, testes psicológicos, entre outros. Ele também exporta os dados adquiridos em diferentes formatos, para posterior análise.

**Destaques:** Oferece controle e segurança sobre as ferramentas criadas e sobre os dados capturados. Fácil de utilizar, livre e gratuito.

**Limitações:** Exige conhecimento técnico para instalação e configuração. Necessita conexão com a Internet para acesso às ferramentas criadas.

**Na escola:** Crie formulários online para feedbacks, pesquisas científicas e interrogatórios diversos. Seu formato Open Source permite que o professor ou seus alunos explorem seu código fonte, personalizem seus recursos e criem plugins adicionais.

**Acesso:** <https://www.limesurvey.org/>



# KAHOOT

O Kahoot é um software gratuito, online, para uso em sala de aula como jogo ou votador eletrônico. É lúdico, divertido e pode gerar competição entre os alunos. Muito bom para ser utilizado como pré e pós-teste.

Permite três formatos:

*Quiz:* Perguntas e respostas com a possibilidade de inserção de imagens e vídeos.

*Discussion:* Cria apenas uma questão para debate (sem resposta correta).

*Survey:* Enquetes (sem resposta correta) que podem conter imagem e/ou vídeo.

**Destaques:** Leve, divertido, muito fácil e rápido de montar. Possui app para celular.

**Limitações:** Perguntas e respostas devem ser curtas (até 95 caracteres para perguntas e 60 para as respostas). Exige boa conexão de Internet. Não é indicado para avaliações formais.

**Na escola:** É difícil encontrar alguém que não se divirta ao usar o Kahoot em sala de aula, incluindo professores e alunos. Visite já o site e conheça as produções de milhares de usuários entusiasmados com o poder deste jogo inspirador.

**Acesso para montagem do jogo: <http://getkahoot.com>**

**Acesso para jogar: <http://kahoot.it>**





# OBJETOS EDUCACIONAIS

# POWTOON

O Powtoon é uma ferramenta para criação de apresentações ou animações no formato de “cartoon”.

Para utiliza-lo é necessário criar uma conta e escolher o tipo de plano (pago ou gratuito).

As animações “cartoonizadas” podem ser criadas a partir de diversos elementos e personagens disponíveis, ou que podem ser carregados a partir de seu computador.

Na conta gratuita, a exportação é automática para o youtube, enquanto na versão premium existem opções de salvamento dos arquivos para seu computador

**Destaques:** Seu uso é muito simples e intuitivo, e os resultados são surpreendentes.

**Limitações:** Na conta gratuita, as apresentações ficam disponíveis online para todos os internautas e não é possível remover a logomarca.

**Na sala de aula:** Desafie seus alunos a criar apresentações inovadoras usando esta ferramenta. Você ficará extasiado com o potencial de estímulo à criatividade oferecido pelo Powtoon.

**[Acesso: http://www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)**



# TOONDOO

Se você é fã de histórias em quadrinhos e curte organizar seus conteúdos didáticos neste formato, o ToonDoo é ferramenta certa para seu arsenal.

Disponível na Internet nas versões gratuita e paga, este aplicativo permite criar publicações de forma rápida e simples, usando diversos layouts, diferentes personagens e cenários.

As produções podem variar de simples tirinhas até histórias complexas.

A ferramenta também permite a criação e customização de novos personagens.

**Destaques:** Lúdico, criativo, fácil de editar.

**Desvantagens:** Necessidade de upload para conta paga para exportação em alta qualidade.

**Na escola:** Se você é um ótimo contador de histórias, mas desenhar não é seu forte, permita-se explorar sua criatividade no ToonDoo. Alunos o surpreenderão ao assumir a autoria de tarefas elaboradas por meio deste recurso.

**Acesso:** <http://www.toondoo.com>



# IBOOKS AUTHOR

O Ibooks author é um aplicativo gratuito, disponível na Apple Store, que produz livros eletrônicos.

A produção de arquivos é restrita a equipamentos da Apple (MacBook ou Imac) e a visualização dos recursos interativos da produção final também é restrita a computadores, tablets e celulares da mesma marca (MacBook, Imac, Iphone e Ipad).

No entanto, há o formato de exportação para pdf, que o torna compatível com os PCs.

Há aplicativos gratuitos que podem ser utilizados em conjunto com ele, como o “Templates for iBooks Author Free”, “Toolbox for iBooks Author” e “3D illustrator for iBooks Author”.

É possível, também, utilizar aplicativos complementares pagos, que possuem ainda mais ferramentas e templates disponíveis.

A produção virtual aceita textos, vídeos, áudio e imagens de alta qualidade.

Após sua finalização, o arquivo com recursos interativos pode ser publicado no iBook, biblioteca da Apple Store e tornar-se disponível a 52 países.

Caso tenha interesse em comercializar sua obra, clique em “publicar”, dentro do aplicativo e abra uma conta no iTunes Connect, sem custo.

O formato em pdf, sem interatividade, pode ser compartilhado ou disponibilizado em qualquer endereço web.

**Destques:** Grande variedade de templates, com distinção à beleza dos layouts disponíveis. Diagramação fácil e intuitiva.

**Limitações:** Aplicativo incompatível com equipamentos baseados no sistema operacional Android.

**Na escola:** transforme suas monografias e textos originais em materiais interativos de grande impacto. Inove, surpreenda, destaque-se.

**Acesso:** <http://www.apple.com/br/ibooks-author>



# MYUDUTU

O Myudutu é uma ferramenta gratuita que permite construir e testar diferentes recursos e atividades que compõe um curso completo, de forma gratuita e simples.

Ele permite configurar o curso em sua totalidade, incluindo temas, telas estáticas e interativas, textos, mídias, e diferentes formatos de avaliações.

Ao final, o curso poderá ser disponibilizado pela própria plataforma, com custo, ou poderá ser gratuitamente extraído no formato de “empacotamento” SCORM. O formato SCORM é o padrão recomendado para agregar diferentes materiais e atividades educacionais e permitir sua transferência para outros ambientes gerenciadores de curso (ex. Moodle), sem perda das configurações originais.

**Destaques:** Fácil de utilizar, gratuito. Permite importação de arquivos PowerPoint e conversão em arquivos HTML ou Flash. Permite publicação no Facebook.

**Limitações:** Recursos mais avançados exigem o upgrade da conta para versão paga.

**Na escola:** Seja autor, na íntegra, de todos os componentes de seu curso on-line sem a necessidade de suporte especializado de alto custo.

**Acesso:** <http://www.udutu.com>



# FÁBRICA DE APLICATIVOS

Criada em 2011, a Fábrica de Aplicativos é uma plataforma online para criação de apps. Sua tecnologia permite a qualquer pessoa criar e compartilhar aplicativos para celular.

Seu desenvolvimento é fácil, rápido e intuitivo, e sua conta gratuita permite download em celulares Apple e Android.

Há a possibilidade também de publicação no Google Play ou App Store, mediante pagamento.

**Destaques:** Cria aplicativos de forma fácil e rápida, sem necessidade de possuir habilidades de programação.

**Limitações:** Necessidade de pagamento para publicação no Google Play e App Store.

**Na escola:** Insira seu conteúdo didático no celular de seus alunos. Com este aplicativo você pode concentrar comunidades do facebook, canais do youtube, bibliografias, etc, em um só lugar. Crie, inove, faça a diferença em sala de aula!

**Acesso em:** <http://www.fabricadeaplicativos.com.br>



# EQUIPE NEAD.TIS 2015

**\* Ana Silvia S B S Ferreira**

Vice-Coordenadora

VOIP: 38801928 Email: [anasilviab@gmail.com](mailto:anasilviab@gmail.com)

**\* Denise de Cássia Moreira Zornoff**

Coordenadora

VOIP : 38801167 Email: [virtual@fmb.unesp.br](mailto:virtual@fmb.unesp.br)

**\* Fábio Arlindo Silva**

Assistente de Suporte Acadêmico III

VOIP: 38801932 Email: [fabioarlindo@fmb.unesp.br](mailto:fabioarlindo@fmb.unesp.br)

**\* Renato Antunes Ribeiro**

Analista Técnico

VOIP: 38801921 Email: [rribeiro@fmb.unesp.br](mailto:rribeiro@fmb.unesp.br)

**\* Rosane Aparecida A dos Santos**

Assistente Administrativo II

VOIP: 38801028 Email: [rosane@fmb.unesp.br](mailto:rosane@fmb.unesp.br)

**\* Sandra Aparecida A Silva**

Administrador

VOIP: 38801918 Email: [ssilva@fmb.unesp.br](mailto:ssilva@fmb.unesp.br)

**\* Bruna Mariotto Tavares Oliveira**

Aprimoranda de 2o ano

VOIP:38801919 Email: [btavares@fmb.unesp.br](mailto:btavares@fmb.unesp.br)

**\* Giuliana Reis Cardoso**

Aprimoranda de 1o ano

VOIP: 38801924 Email: [gcardoso@fmb.unesp.br](mailto:gcardoso@fmb.unesp.br)

**Núcleo de Educação a Distância e Tecnologias da Informação em Saúde - NEAD.TIS**

**Faculdade de Medicina da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”**

Seção Técnica de Apoio ao Ensino, Pesquisa e Extensão - STAEPE

Av. Professor Montenegro - Distrito de Rubião Júnior, s/n

Cep:18618-970 - Botucatu - SP

[Solicitação de serviço](#) e reserva de salas

Visite [nosso site](#), curta nossa página no [face](#) e baixe nosso [app](#)



Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-65318-13-6



9 788565 318136