


APRENDIZAGEM POR MEIO DE PLATAFORMAS: CONCEPÇÃO DOS PROFESSORES SOBRE O USO DE APLICATIVOS PEDAGÓGICOS

LEARNING BY MEANS OF PLATFORMS: HOW TEACHERS VIEW THE USE OF PEDAGOGICAL APPLICATIONS

Cleonice José de Souza 

Universidade Norte do Paraná, UNOPAR
Curitiba, PR, Brasil
cleo_souza30@hotmail.com

Luciane Guimarães Batistella Bianchini 

Universidade Norte do Paraná, UNOPAR
Curitiba, PR, Brasil
luannbi@hotmail.com

Resumo. Aplicativos disponíveis em plataformas de aprendizagem, quando integrados ao processo de ensino, podem promover proposições potencializadoras da aprendizagem como também gerar embates e desafios. Então, como a integração dos aplicativos tem sido considerada pelos professores? Esta pesquisa de caráter qualitativo analisou aplicativos de uma plataforma utilizada por uma escola particular e verificou como 10 professores os concebiam após integrá-los ao processo de ensino. Para coleta dos dados utilizou-se questionário com quatro questões abertas e análise da plataforma. Os professores foram favoráveis aos aplicativos enquanto apoio ao processo de ensino, pois são atrativos e flexíveis aos conteúdos e especificidades das turmas. Ainda reconhecem que sua efetiva aplicabilidade demanda formação contínua afinal os recursos, por si só, não atendem a um processo complexo como o de ensinar e aprender.

Palavras chave: ensino; aprendizagem; aplicativos; concepção; professores.

Abstract. Applications available in learning platforms, when they are integrated into the teaching process, may help further propositions which foster learning as well as bring up confrontations and challenges. Thus, how has the integration of applications been viewed by teachers? This qualitative research analyzed applications of a platform used by a private school and checked how 10 teachers viewed them after integrating them into the teaching-learning process. To collect the pertinent data one used a questionnaire with four open questions and the analysis of the platform at issue, which presents innovating applications and is flexible enough to be adapted to the contents and specificities of students' groups. Teachers were in favor of the applications viewed as support for the teaching-learning process, but pointed out the need of a more specific background. One managed to conclude that the resources by themselves only do not meet the needs of a complex process such as the challenge of teaching and learning.

Keywords: teaching; learning; applications; view; teachers.

INTRODUÇÃO

APRENDER COM AS NOVAS TECNOLOGIAS

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) desempenham papel importante na forma das pessoas se comunicarem, aprenderem e viverem. No caso da escola tem sido tema de debates, uma vez que sua integração a esse contexto tem ampliado, como parte das ferramentas disponíveis para utilização de material didático e pedagógico. Cabe então iniciar este trabalho esclarecendo: O que são TIC?

Segundo Correia e Santos (2013), a denominação Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) refere-se aos procedimentos, métodos e equipamentos usados para organizar a informação e transferi-la aos interessados e a terminologia Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC) foi adotada a fim de diferenciá-las das tecnologias em geral. O presente trabalho utiliza o termo NTIC, pois se pretende abordar o uso de aplicativos atuais disponíveis em escolas.

Por meio das NTIC, a comunicação pode se tornar mais rápida ao disseminar as informações que podem chegar por intermédio de textos, imagens estáticas, vídeos ou sons.

O desafio na gestão das NTIC na escola é possibilitar que se tornem um recurso que atenda aos interesses dos estudantes e da comunidade escolar como um todo. Em algumas circunstâncias, o impasse está em saber de que modo esses recursos podem ser utilizados como uma proposta que contribua de forma eficaz para o processo que implica o ensinar e aprender.

Moran (2015), um dos pesquisadores do tema “tecnologias na escola”, considera que uma característica relevante da sociedade atual é a aprendizagem contínua em diversos grupos e redes físicas e digitais, por meio dos dispositivos móveis tais como *tablets*, *notebook*, celulares ou *smartphones*. Essas formas de colaboração podem oportunizar uma aprendizagem acelerada para o indivíduo, para o grupo e para a sociedade, em virtude da capacidade de articulação, interligações e desenvolvimento nos diversos campos. A leitura, a discussão e o compartilhamento de um conhecimento geram aprendizagens e produtos de forma

rápida, barata e inovadora, como uma dinâmica de aprendizagem personalizada e colaborativa capaz de proporcionar o desenvolvimento do potencial individual e grupal.

Entretanto, se por um lado existem aspectos positivos quanto ao uso dos suportes virtuais da informação, como fomentadores da construção do conhecimento pelo indivíduo que os utiliza, por outro lado o autor destaca que o uso dessas ferramentas não determina o êxito da aprendizagem. No caso do conhecimento gerado na escola, não pode ser considerado como único para a aprendizagem nos dias atuais, pois o conhecimento hoje transcende os seus portões. Nesse sentido, há que se levar em consideração a informação virtualizada, disponível à humanidade, organizá-la, debatê-la e transformá-la em conhecimento apropriado ao grupo de aprendizes.

Pesquisas (MORAN, 2006, 2015; MASETTO 2006, KENSKI, 2007; SERRES, 2013) também têm apresentado resultados que revelam o crescente avanço das NTIC e concluem que o acesso à informação torna-se cada vez mais disponível aos estudantes. O que antes só poderia ser pesquisado em uma biblioteca, por meio de livros, revistas e jornais, hoje é facilmente encontrado nas redes sociais de informação, basta ter um aparelho com acesso à internet e saber o que se pretende pesquisar que a informação já está disponível em grande quantidade.

Tal facilidade no acesso ao conhecimento pelo estudante pode gerar dificuldades em selecionar a informação adequada. Sendo assim, o professor torna-se orientador da pesquisa e organizador dessa informação, a fim de que a mesma possa transformar-se em conhecimento a ser construído pelo estudante.

O filósofo francês Michel Serres (2013) faz uma analogia evidenciando que as mudanças decorrentes do uso das NTIC podem ser comparadas às da revolução da escrita e da imprensa. Em seu livro *Polegarzinha*, o autor descreve uma nova geração que tem acesso à informação por meio dos polegares, que está conectada em rede, mas sem sair do lugar, “por celular tem acesso a todas as pessoas, por GPS a todos os lugares, pela internet a todo saber” (SERRES, 2013, p. 19).

Serres (2013) ressalta que esses estudantes jovens de hoje são diferentes de seus antecessores, por viverem em um ambiente diverso, e mesmo diante de tanta diversidade não conhecem a origem das coisas, mas sabem de momentos históricos importantes sem, no entanto, tê-los vivenciado. Essa geração traz à escola o novo e demanda uma nova pedagogia: a da virtualidade, por isso propõe mudanças de paradigmas educacionais enfatizando que antes de ensinar o que quer que seja a alguém, é preciso, no mínimo, conhecer esse alguém. Desta forma, se faz necessário compreender o que esses jovens “polegarzinhos”, formados nos ambientes virtuais e com acesso rápido à informação, esperam encontrar na escola. Serres destaca que há relação entre a pedagogia com a evolução tecnológica e a escola não pode ficar alheia a essa evolução.

Sendo assim, as escolas têm como demanda atual promover a integração das NTIC, conduzindo o processo de mudança da prática do professor, na medida em que serão os atores na orientação do aluno pela busca da informação em fontes de diversos tipos, capacitando-o até mesmo para o uso adequado das ferramentas disponibilizadas (MERCADO, 2009).

Sobre esse aspecto Kenski (2007) acrescenta que o processo que perpassa o uso das tecnologias na escola coloca os educadores diante de desafios sobre como utilizar os aparelhos e aplicativos disponíveis para viabilizar da melhor forma a aprendizagem dos alunos. Para a referida autora, saber como usar os equipamentos tecnológicos é apenas um dos desafios que esse processo pode trazer.

Diante do exposto, cabe questionar: Se as novas tecnologias são recursos que estão disponíveis para o professor como material pedagógico a seu favor, por que muitos hesitam em dispô-las ao aluno? E, ainda: Como a integração dos aplicativos tem sido considerada pelos professores?

Na atualidade, há escolas com experiências exitosas no tocante à integração das NTIC no processo de ensino e aprendizagem, incluindo propostas de ensino em plataformas de aprendizagem, à qual o aluno terá acesso para aprender de modo mais próximo à realidade virtual dessa geração.

PLATAFORMAS DE APRENDIZAGEM ENQUANTO APOIO PEDAGÓGICO AO PROFESSOR

Muitas escolas têm integrado em suas propostas de ensino programas educacionais que utilizam recursos tecnológicos (*tablets*, lousa digital, etc.) e plataformas de aprendizagem (com ferramentas e aplicativos) para auxiliar o professor no planejamento e nas atividades em sala de aula.

Pesquisas como as de Moran (2015), Maio (2011), Silva (2003), Moraes (2002) e Souza e Bianchini (2016) têm apontado que as plataformas de aprendizagem são um valioso recurso, na medida em que integram o espaço e o tempo dos alunos com o conhecimento e pelas possibilidades de experiências que promovem nesses ambientes ao mesmo tempo reais e virtuais.

Para Maio (2011) o maior desafio com relação à integração de plataformas de aprendizagem nas escolas de ensino básico tem sido não somente a disponibilização e a utilização de recursos digitais, mas também a elaboração de atividades de produção, comunicação e colaboração, nas quais seja possível incluir mudanças qualitativas nas práticas educativas e não apenas realizar uma transmissão do conhecimento fazendo uso das tecnologias disponíveis. Para que essa integração seja factível, há a implicação de uma visão holística do cenário educacional que combine alguns elementos, tais como: o que é necessidade e interesse dos alunos; os conteúdos que fazem parte do currículo e seus objetivos; os métodos de avaliação; os recursos tecnológicos que a escola disponibiliza e a habilidade que o professor tem em utilizá-los. O referido autor conclui destacando que uma integração de sucesso seria um ambiente em que os recursos educativos fossem usados de forma eficiente como apoiadores da aprendizagem.

Moran (2015), ao refletir sobre o perfil das plataformas *on-line*, destaca que muito mais do que a própria plataforma, ou seja, o ambiente de aprendizado, suas possibilidades e interfaces, a postura do sujeito que participa diante do uso desta tecnologia é que muda significativamente o processo de aprendizagem, exigindo do aluno uma adaptação e desenvoltura perante a nova situação. Neste contexto, o professor poderá aprender a trabalhar com várias ferramentas em um só ambiente, garantindo aos participantes do processo educacional: criatividade, participação em grupo, individual e coletiva.

Vázquez-Cano e Calvo-Gutiérrez (2015) analisaram as plataformas considerando os aplicativos por elas disponibilizados. Para os autores, estes são pequenos programas de computador que podem ser baixados e instalados em dispositivos móveis (*iPad*, *tablets*, *smartphones*, etc.) permitindo a execução de tarefas diversificadas. Uma vez inseridos no aparelho, não precisam de conexão com a rede de internet para serem utilizados, podendo ser gratuitos ou pagos. Os aplicativos apresentam funcionalidades diversas, tais como: jogar, gerenciar projetos, aprender línguas, enviar fotos, criar calendários, preparar listas, entre outras.

O presente trabalho visa analisar alguns dos aplicativos disponibilizados em uma plataforma de aprendizagem X¹ e a concepção dos professores sobre sua integração ao processo de ensino e aprendizagem de seus alunos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa caracteriza-se como qualitativa, na modalidade descritiva e exploratória. Segundo Gerhardt e Silveira (2009), a preocupação da pesquisa qualitativa não está em apresentar valores numéricos, mas em promover a investigação e a compreensão de um grupo social, organização, entre outros. Esta abordagem procura explicar o porquê das coisas e o que precisa ser feito, se preocupa em explicar fatos da realidade que não podem ser quantificados, centralizando-se na compreensão da dinâmica das relações sociais.

Os participantes da pesquisa compreenderam dez professoras de uma escola particular que atende desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, na cidade de Londrina, estado do Paraná. Esta escola foi escolhida por ter apresentado experiências de sucesso no uso de aplicativos em plataformas de aprendizagem. Nesse contexto educacional, os alunos têm substituído, cada vez mais, cadernos pelo uso do *ipad*, realizando avaliações, pesquisas, jogos e outras atividades, de modo interativo e inovador por meio das NTIC.

Todos os procedimentos éticos relacionados a pesquisa com seres humanos foram realizados, resultando em aprovação do Comitê de Ética mediante parecer nº 1.579.193.

Para a coleta de dados, a pesquisa foi dividida em duas etapas. Na primeira etapa, foram analisados uma das plataformas de aprendizagem e alguns aplicativos utilizados por meio do portal da instituição X. Na segunda etapa, realizou-se entrevista semiestruturada, contendo quatro questões, às professoras perguntando sobre: a frequência do uso da internet; a finalidade do acesso à internet; a percepção que tem sobre os aplicativos disponíveis na plataforma e quais os mais utilizados com seus alunos.

A análise foi organizada nas categorias de acordo com os sentidos mais enfatizados pelas professoras.

APLICATIVOS DA PLATAFORMA X

Ao analisar a plataforma X, verificou-se que se trata de um ambiente virtual que possui ferramentas de aprendizagem variadas, tais como: áudio, links, vídeos (de atividades e pesquisas), tutoriais, textos

¹ Por questões éticas de preservação da identidade da instituição e da plataforma analisada, será utilizada a letra X ao se fazer referência tanto à Instituição escolar em questão quanto à plataforma de aprendizagem analisada nesta pesquisa.

informativos, TV, livros digitais, biblioteca e diversos aplicativos pedagógicos. Todos – professoras e alunos – possuem um dispositivo móvel (*iPad*) que faz parte do material didático e é por meio dessa ferramenta que o aluno tem acesso aos aplicativos e materiais digitais disponíveis. Entre os aplicativos disponíveis, destacam-se *WebQuest*, *EVAL Teacher* e *EVAL Student* e *TEDEd*, pois, no período da pesquisa, foram alvo da formação que estava ocorrendo naquele momento às professoras.

Sobre a *WebQuest*, de acordo com o site² do Ministério da Educação (MEC), a proposta implica numa atividade investigativa apresentada aos alunos por meio de desafios. Os desafios poderão ser realizados por meio de pesquisas na internet (normalmente a mais utilizada) e outras fontes, tais como livros, vídeos e mesmo pessoas a entrevistar. Na proposição do desafio o professor pode trabalhar com todos os conteúdos, pois a questão principal é construir uma situação problema para o aluno resolver de modo individualizado ou em grupo.

O uso da *Webquest* no processo de ensino e aprendizagem tem sido considerado por pesquisadores (ADELL, 2004; ROCHA, 2007; DODGE, 2008) como proposta de incentivo à aprendizagem do aluno. O caráter desafiador convoca o aluno a continuar construindo conhecimento, mesmo quando não consegue acertar algo ou tem dificuldade.

Em pesquisa, Dias (2015) verificou que os sentimentos presentes em propostas realizadas com a *Webquest* na escola demonstraram constância no interesse do aluno, até quando ele não acertava um desafio proposto. Sentimentos como o desânimo em realizar uma atividade, muitas vezes considerada como dificuldade pelo aluno, é substituída pela atividade de processos cognitivos como a autorregulação e a criatividade contínua. O que o aluno deseja é resolver a questão ou tentar o sucesso na resolução de um novo desafio. O autor ainda verificou que muitos alunos que normalmente se isolam dos colegas, durante as atividades em sala de aula, na realização de um desafio da *Webquest*, buscavam novas formas de interação tanto com o conhecimento como nas relações interpessoais. O caráter colaborativo ampliou e a cooperação passou a caracterizar aquele grupo.

Na escola analisada, nesta pesquisa, as professoras iniciaram a integração da *Webquest* pela proposta apresentada na plataforma X, mas gradativamente passaram a incluir procedimentos e regras (como trabalhar em grupo) para a realização do desafio, de modo a construírem algumas *Webquest* próprias da escola. O caráter colaborativo e de cooperação definiram sua proposta.

Outro aplicativo presente na plataforma disponibilizado aos alunos é o *EVAL Teacher* e *EVAL Student*. Trata-se de um aplicativo que permite ao professor criar questões e enviar para o *iPad* do aluno, é indicado para realizar exercícios, listas de questões e principalmente avaliações, sendo que o resultado destas atividades aparece na tela de projeção assim que o aluno as finaliza; além disso, esse resultado pode ser mostrado aos alunos por porcentagem de erros e acertos do grupo ou individual.

No aplicativo TEDEd, algumas aulas já vem semiestruturadas e podem ser customizadas pelo professor, sendo adicionadas perguntas, exercícios e conteúdo extra a qualquer um dos vídeos educativos que se encontram disponíveis. Tal ferramenta pode ser usada para o aprofundamento do que já foi trabalhado em sala, e ainda alunos e professores podem tecer comentários ou fazer outras intervenções abaixo do vídeo, tais como questionamentos ou hiperlinks que conectem esta atividade a outras ou, até mesmo, a textos que aprofundem o conteúdo do vídeo. E este trabalho também pode ser compartilhado em redes sociais ou google drive, permitindo que o aluno o reveja sempre que desejar.

Em um estudo sobre ferramentas cognitivas Carvalho e Ramos (2015) destacam que a finalidade do uso das tecnologias na educação é tê-las como aliadas no processo de ensino e aprendizagem. E para que essa parceria aconteça de forma satisfatória, é preciso que se busque as ferramentas adequadas a fim de que o seu uso favoreça ao aluno na construção de significados em suas aprendizagens. Sendo assim, a ferramenta *TED-Ed* é considerada, pelo autores, como uma das ferramentas cognitivas que mais auxiliam neste contexto pedagógico. Esse recurso pode ser disponibilizado para o aluno mesmo antes da aula permitindo, dessa forma, a absorção dos conceitos básicos que serão abordados. O tempo que é ganho na aula por meio do uso dessa ferramenta permite ao professor propor investigações, debates, intervenções e até promover um acompanhamento mais individualizado aos alunos que solicitarem para tirar dúvidas.

² <<http://webeduc.mec.gov.br>>.

Um outro aplicativo que merece atenção na plataforma X é a agenda, que possibilita a organização das atividades pelos professores com eventos, prazos para trabalhos e datas de prova. Esta agenda pode ser disponibilizada para que alunos e pais a visualizem, facilitando a comunicação entre o professor e a família do aluno.

Os trabalhos de pesquisa e outras atividades avaliativas que são solicitadas pelos professores podem ser postados em um portfólio, para que o professor faça as orientações e envie a devolutiva ao aluno por meio da mesma pasta. Após finalizado, o trabalho fica guardado nesta pasta para consulta do professor e de cada aluno individualmente.

O portfólio pode ser usado como uma valiosa ferramenta de avaliação que se centraliza no papel do aluno como protagonista do seu processo de aprendizagem, pois, por meio da autoavaliação, ele demonstra como compreende a sua própria aprendizagem e é isso que o professor avalia (DE BONA, 2010).

Existem ainda outros aplicativos na plataforma X, tais como: jogos pedagógicos, sequência didática, varal de letras, calculadora, entre outros. Pesquisas de Tarouco et al. (2004) demonstraram que os jogos pedagógicos podem ser elementos que incentivam o aluno a querer aprender, por se tratar de uma atividade prazerosa que faz parte do interesse e da vida da criança e do adolescente. Estes podem ser instrumentos efetivos de instrução, pois são capazes de divertir, motivar, facilitar o aprendizado e ainda permitir que aquilo que foi aprendido seja guardado pelo jogador, de modo que este exercite suas funções intelectuais. Os jogos proporcionam, ainda, a construção e a compreensão de regras, e a possibilidade se evidenciar, na pessoa que joga, a originalidade, a criatividade e a autonomia.

O aplicativo Sequência Didática apresenta atividades que constam no material didático impresso, como questões para assinalar, completar, nominar, estabelecer relações, entre outras; no entanto, o diferencial está na animação que o aplicativo traz por meio de figuras, vídeos e movimento das palavras.

O Varal de Letras, por sua vez, contém cartas parecidas com baralhos. Essas cartas contêm as letras do alfabeto e permitem ao aluno formar palavras, frases, auxiliando, assim, na produção de textos e propiciando, dessa forma, a familiaridade da criança com as letras de forma divertida. Esse aplicativo foi desenvolvido para ser utilizado no processo de alfabetização.

O aplicativo Calculadora apresenta as funções de uma calculadora física, no entanto, é bem mais completa e facilita o acesso que pode ser feito a qualquer momento sem o problema de o aluno ter se esquecido do objeto. A Calculadora digital possui diversos recursos, tais como: orientação retrato e paisagem; cálculos gerais (adição, subtração, multiplicação, divisão e raiz quadrada); funções de memória padrão (adição de memória, subtração de memória, recuperação de memória, limpeza de memória); opção de separadores de milhares; possibilidade de calcular grandes números; botões grandes e fáceis de pressionar; botões copiar/colar; efeito sonoro de clique de tecla.

Pode-se concluir, até aqui, que as plataformas de aprendizagem e seus aplicativos, além de inovadores, possibilitaram articular afetividade e processos cognitivos ao ambiente escolar. Por outro lado, devem sempre contar com a criatividade dos professores ao utilizá-los, pois muitas vezes, em diferentes contextos, os grupos de alunos possuem perfis distintos e, sendo assim, o mesmo aplicativo pode apresentar diferentes formas de proposições e resultados.

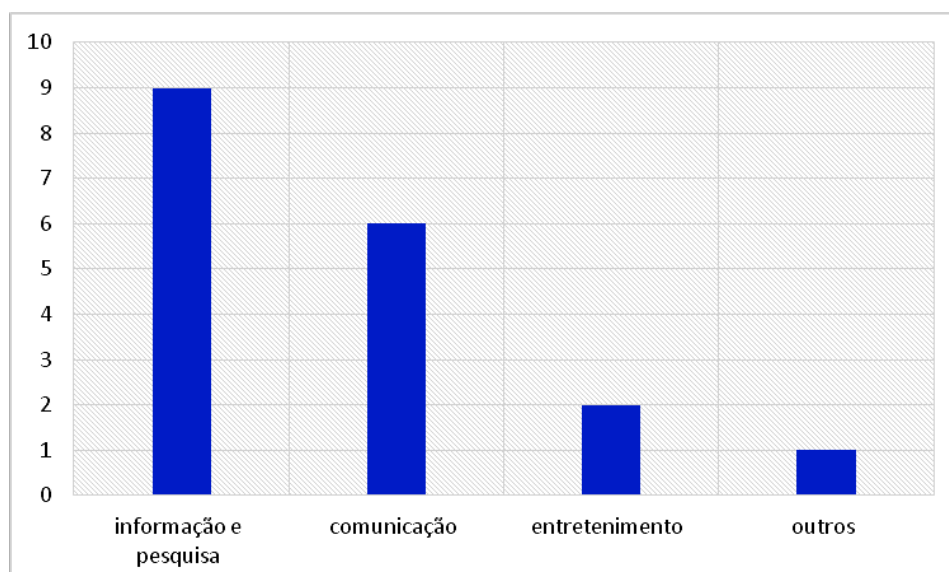
Os aplicativos disponibilizados na plataforma não tinham caráter estático, podendo ser adaptados pelas professoras. Nesse sentido, cabe a elas conhecer o aplicativo, saber utilizá-lo e, muitas vezes, adequá-lo ao grupo quando necessário.

PERCEPÇÕES SOBRE OS APLICATIVOS DA PLATAFORMA X

A entrevista com as professoras iniciou-se com a pergunta sobre a frequência com que utilizam a internet. Considera-se importante saber se professoras de uma escola com perfil de uso constante das NTIC também integraram esses recursos ao seu cotidiano.

Assim, no tocante à questão inicial, 100% das professoras responderam que acessam todos os dias a internet e que a finalidade principal é a realização de pesquisas, além de acessarem como comunicação e entretenimento.

Gráfico 1. O uso da internet no cotidiano das professoras



Fonte: Elaborado pelo Autor.

O fato de predominar o acesso com a finalidade de pesquisa pode estar atrelado à realidade da rotina dessas professoras. Percebeu-se, nesta instituição, que elas realizam seus planejamentos e preparam suas aulas em casa ou, até mesmo, pelo interesse de ampliação do conhecimento. Santo, Castelano e Almeida (2012) colaboram com a ideia de que a pesquisa tem sido um forte convocador do professor com relação ao acesso à internet.

Outra questão apresentada às professoras foi saber se os aplicativos disponíveis na plataforma X contribuem ou não para melhorar o processo de ensino e aprendizagem. De modo geral, as professoras concebem o uso dos aplicativos disponíveis na plataforma X como articulados a aspectos afetivos e cognitivos.

Sobre aspectos cognitivos destacaram como facilitadores da aprendizagem, que ampliam o conhecimento e promovem a autonomia do aluno. Em seus aspectos afetivo-motivacionais consideraram os aplicativos enquanto dinamizadores, agradáveis e atrativos do processo de ensino e aprendizagem.

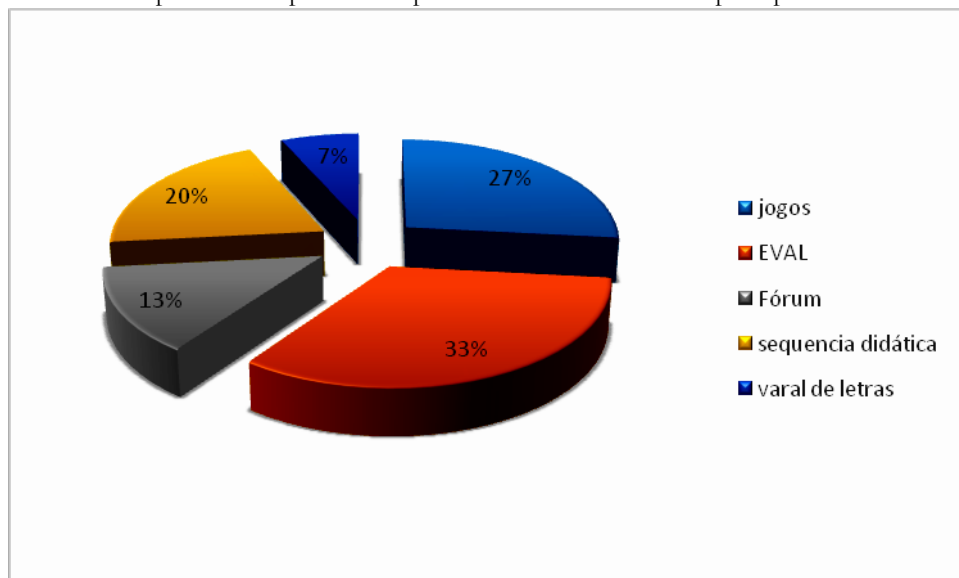
Sobre a dinamicidade dos aplicativos, P4 relaciona tal perspectiva à possibilidade em criar fóruns e diz: “A possibilidade de criar fóruns é um recurso que a plataforma oferece e que torna o processo de aprendizagem mais dinâmico, ela traz também áudios, vídeos, imagens”.

Para Almeida (2003), os fóruns são considerados ferramentas facilitadoras da comunicação do professor para com seus alunos e dos alunos entre si, tendo o mediador o papel de fomentar a discussão. Essa ferramenta auxilia os participantes na exposição e no confronto de ideias, fortalecendo a autonomia de pensamento.

A autonomia e o aspecto facilitador foram atribuídos por P10, quando relata “[...] facilita o trabalho por meio dos aspectos visual e auditivo, ao invés de ficar somente na leitura da apostila, favorece que o próprio aluno busque seu aprendizado”.

Além do fórum, entre os aplicativos que estão presentes na plataforma e que são mais utilizados pelas professoras estão o *EVVAL*, os Jogos, a Sequência Didática e o Varal de Letras.

Gráfico 2. Aplicativos disponíveis na plataforma X mais utilizados pelas professoras



Fonte: Elaborado pelo Autor.

O *EVAL* – utilizado por (33%) das professoras – é um aplicativo que permite avaliar o entendimento de um determinado conteúdo por meio de questões objetivas que podem vir acompanhadas por textos ou figuras. O resultado do desempenho do aluno ou da sala como um todo é dado pelo aplicativo no mesmo instante em que a atividade é encerrada. A escolha desse aplicativo pelas professoras é justificada pela rapidez com que é apresentado o resultado das avaliações. Uma delas enfatiza que, com isso, “o aluno já consegue ter o *feedback* na hora” e, com base nesta constatação do que foi ou não aprendido, é possível fazer a retomada dos conteúdos para que estes sejam debatidos e entendidos com novas proposições. Ou seja, o aplicativo *EVAL* permite que o professor proponha novas ações também de modo rápido.

Os Jogos pedagógicos foram citados 27% das vezes, sendo estes relacionados às disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, de acordo com as professoras, os jogos auxiliam no entendimento do conteúdo e favorecem o processo de alfabetização por serem mais dinâmicos.

Com 20% das preferências, foram citadas as Sequências Didáticas. De acordo com as professoras, essas são atividades relacionadas ao material impresso do aluno, com o diferencial de serem atividades interativas e conterem animações que não são possíveis no material impresso.

Os Fóruns foram citados em 13% das vezes como a ferramenta mais utilizada, segundo as professoras que o utilizam, o Fórum é importante “[...] para ter uma forma de prolongamento da comunicação e da troca, além da escolar, e como uma maneira de favorecer a autonomia”.

O Varal de Letras foi citado em 7% das falas das professoras e o motivo dessa preferência é porque o aplicativo auxilia no processo de alfabetização, especialmente para as crianças do primeiro e segundo ano. Este aplicativo incentiva a formação de palavras, frases e promove, também, de forma indireta, a construção de textos.

Por meio dos resultados apresentados, pode-se perceber que a plataforma X oferece recursos diversos que, de fato, podem favorecer um processo mais dinâmico no que se refere a ensinar e aprender. Percebe-se, também, que as professoras reconhecem que tais aplicativos são recursos que podem propiciar uma aula mais dinâmica, interativa e participativa.

Um aspecto que vale destacar está na autonomia que esses recursos podem oferecer ao aluno em seu processo de aprendizagem e que em alguns momentos foi citado ou demonstrado, por meio dos relatos das professoras; revelando que pode haver um entendimento sobre estes conceitos, ou que este pode ser um procedimento usual das entrevistadas. Sobre essa concepção de aprendizagem autônoma, Kenski (2007) reflete que, de pouco adianta o professor ter disponível as ferramentas digitais para trabalhar em sala de aula, se não houver mudança em sua maneira de ensinar, se suas aulas ainda forem centralizadas na exposição oral ou apenas transmissão do conteúdo presente no livro didático.

Para a autora, é um grande engano pensar que a transformação do ensino pode acontecer apenas por se fazer uso desses recursos, pois o espaço educacional digital é bem diferente do convencional e para integrá-lo à ação docente se faz necessária “[...] uma transformação estrutural em sua metodologia de ensino,

na sua percepção do que é ensinar e aprender e nas formas de utilização de textos ou mesmo de um livro didático no contexto das novas tecnologias” (KENSKI, 2007, p. 132).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração de aplicativos no processo de ensino e aprendizagem tem se tornado cada vez mais presente em escolas com o perfil inovador. Assim, conhecer como seus professores concebem tal integração foi o objetivo deste estudo.

Valendo-se desta realidade, foi possível perceber que os professores, em sua maioria, consideram importantes tais recursos, pois se trata de uma forma dinâmica de trabalhar os conteúdos que fazem parte do currículo.

Além disso, destacaram que os aplicativos Webquest, TedEd, EVAL, Jogos e Varal de Letras são recursos facilitadores para a compreensão dos alunos e ampliadores do conhecimento sobre o que se pretende aprender.

O Fórum também foi destacado e concebido como um recurso que torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e contextualizado e desperta o interesse do aluno pela autonomia que lhes possibilita.

Embora atraentes e dinâmicos, as professoras consideram que os recursos sozinhos não suprem as exigências de um processo complexo como o de ensinar e aprender. Há que se considerar a articulação entre prática pedagógica, formação e como os professores e alunos interpretam tudo isso.

Nesse sentido, é preciso que os professores conheçam perfeitamente o material disponível e, mais ainda, dominem completamente o conteúdo a ser ministrado, para que possam identificar quais aplicativos são adequados para cada tipo de conteúdo, possibilitando, assim, que o uso não se torne sem significado, ou seja, usar somente por estar disponível ou até para agradar o aluno e manter a disciplina durante as aulas.

Cabe ressaltar que esta pesquisa não teve a finalidade de exaurir o assunto, por se tratar de um tema que se modifica a cada dia; em virtude da evolução tecnológica de informação e comunicação, diariamente são desenvolvidos e lançados novos formatos de plataformas de Aprendizagem Virtual. Sugere-se, ainda, outros estudos que identifiquem quais avanços o uso de aplicativos pedagógicos trouxe para a aprendizagem dos discentes.

REFERÊNCIAS

- ADELL, J. Internet en el aula: las *WebQuest*. **EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa**, n. 17, mar. 2004. Disponível em: <<http://www.cibereduca.com/Webquest/jordi-adell.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2015.
- ALMEIDA, M. E. B. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educação e pesquisa**, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 327-340, 2003.
- CARVALHO, R. J. O.; RAMOS, M. A. da S. Flipped Classroom: Centrar a aprendizagem no aluno recorrendo a ferramentas cognitivas. In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TIC NA EDUCAÇÃO, IX., 2015, Braga, Portugal. **Atas...** Braga, Portugal: Universidade do Minho, 2015. p. 369-381.
- CORREIA, R. L.; SANTOS, J. G. dos. A Importância da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) na Educação a Distância (EAD) do Ensino Superior (IES). **Revista Aprendizagem em EAD**, Taguatinga, DF, v. 2, n. 1, nov. 2013. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/raead/article/view/4399/2899>>. Acesso em: 13 jan. 2016.
- DE BONA, A. S. D. **Portfólio de Matemática**: um instrumento de análise do processo de aprendizagem. 2010. Dissertação (Mestrado em Ensino de Matemática) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.
- DIAS, A. **Afetividade e a construção de conhecimento na virtualidade**: sentimentos de alunos do ensino médio na resolução de desafios da *webquest*. 2015. 95 f. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Línguas e suas Tecnologias) – Universidade Norte do Paraná, Londrina, 2015. Disponível em: <<https://s3.amazonaws.com/pgsskroton-dissertacoes/79c9aad43d9ff9783b8d916921dc755.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2016.
- DODGE, B. Webquests: a technique for internet: based learning. **The Distance Educator**, San Diego, v. 1, n. 2, p. 10-13, 2008.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: UFRGS, 2009.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Papyrus, 2007.

- MAIO, V. M. G. **Plataformas de gestão de aprendizagem e inovação educativa: contextos e práticas de colaboração**. 2011. Tese (Doutorado em Educação) – Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2011.
- MASETTO, M. T. Mediação Pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e mediação Pedagógica**. Campinas: Papirus, 2006. p. 68-133.
- MERCADO, L. P. L. Integração das mídias nos espaços de aprendizagem. **Em Aberto**, Brasília, v. 22, n. 79, p. 17-44, 2009.
- MORAES, M. C. (Org.). **Educação a distância: fundamentos e práticas**. São Paulo: Unicamp/NIED, 2002.
- MORAN, J. M. Contribuições para uma pedagogia da educação on-line. In: SILVA, M. (Org.). **Educação on-line: teorias, práticas, legislação e formação corporativa**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2006. p. 41-52.
- MORAN, J. M. **Tablets e ultrabooks na educação**. Disponível em: <<http://moran10.blogspot.com.br/2013/01/tecnologias-moveis-na-educacao.html>>. Acesso em: 13 jul. 2015.
- ROCHA, C. C. **Aprendizagem e construção do conhecimento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2007.
- SANTO, J. A. do E.; CASTELANO, K. L.; ALMEIDA, J. M. de. Uso de Tecnologias na prática docente: um estudo de caso no contexto de uma escola pública do interior do Rio de Janeiro. In: CONGRESSO INTERNACIONAL TIC E EDUCAÇÃO, II., 2012, Lisboa. **Anais...** Lisboa: Instituto de Educação da Universidade de Lisboa, 2012. p. 1023-1031. Disponível em: <<http://ticeduca.ie.ul.pt/atas/pdf/atas.pdf>>. Acesso em: 11 out. 2016.
- SERRES, M. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.
- SILVA, A. Processos de ensino-aprendizagem na era digital. **O Professor**, Portugal, n. 93, maio-ago. 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/silva-adelina-processos-ensino-aprendizagem.pdf>>. Acesso em: 26 set. 2016.
- SILVA, M. Criar e professorar um curso on-line: relato de experiência. In: _____. (Org.). **Educação on-line: teorias, práticas, legislação e formação corporativa**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2003. p. 51-57.
- SOUZA, C. J. de; BIANCHINI, L. G. B. Plataformas para aprendizagem em sala de aula: sentidos e sentimentos construídos pelos professores. In: CONGRESSO INTERNACIONAL SCHOENSTATT DE EDUCAÇÃO, 1., 2016, Londrina. **Anais...** Londrina: Unopar Editora, 2016. Disponível em: <<http://www.congressoeduschoenstatt.com.br/edicao-atual-2016/27/ensino-e-suas-tecnologias.html>>. Acesso em: 10 out. 2016.
- TAROUCO, L. M. R. et al. Jogos educacionais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 2, n. 1 p. 1-7, 2004. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13719>>. Acesso em: 10 set. 2016.
- VÁZQUEZ-CANO, E.; CALVO-GUTIÉRREZ, E. Adolescentes y cibermedios: Una didáctica basada en aplicaciones periodísticas para smartphones. **Estudios pedagógicos (Valdivia)**, v. 41, n. 2, p. 255-270, 2015.