

SALA DE AULA INTERATIVA: UM PROJETO PRÁTICO COM O USO DO QR CODE E PADLET.

Nilson Antônio Guzzo Junior ¹
Danielle de Almeida Moreira Candelária Martins ²
Stephen Bigler ³
Regina Celia Pereira de Moraes ⁴

RESUMO

O presente artigo traz a correlação das necessidades da escola do século XXI, em uma abordagem pedagógica apoiada em uma linguagem que gira em torno da interação, colaboração e uso das tecnologias e mídias digitais. Adequadas às necessidades dos novos tempos educacionais os pesquisadores realizaram um estudo do site e aplicativo padlet como forma de possibilitar a construção do conhecimento como ambiente interativo digital, avaliando as possibilidades da construção do saber pela colaboração e cooperação, apresentando um modelo de projeto prático, vivido e aprovado junto aos jovens do Fundamental II, Ensino Médio e Faculdade, em diversas disciplinas que os autores lecionam. Foram aplicadas atividade e avaliação utilizando o Padlet e do QR Code como ferramentas em várias e distintas idades. Finalizado o processo, pode-se verificar uma maior interação e participação dos alunos que avaliaram como positiva a proposta aplicada.

Palavra Chave Ambiente Colaborativo, Educação, Ensino, Interação, Tecnologia.

1. INTRODUÇÃO

A aprendizagem colaborativa é algo recente nas discussões educacionais pautadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Com o surgimento das TIDC's (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) e com o avanço da Internet, a aprendizagem colaborativa e cooperativa com uso de ferramentas digitais vem ganhando espaço no fazer pedagógico da Escola do Século XXI, aparecendo como um dos elementos indispensáveis à formação do indivíduo.

“Compreender, utilizar e CRIAR tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (Competência Geral 5 – BNCC, 2017)

¹ Mestrando do Curso de Novas Tecnologias Digitais na Educação da Universidade Carioca - RJ, juniorguzzo@yahoo.com.br;

² Mestrando do Curso de Novas Tecnologias Digitais na Educação da Universidade Carioca - RJ, professora.daniellealmeida@gmail.com

³ Mestrando do Curso de Novas Tecnologias Digitais na Educação da Universidade Carioca - RJ, professorsb@hotmail.com;

⁴ Phd em Ciência da Informação pelo IBICT- Instituto Brasileiro de Informação e Tecnologia (Brasil) – RJ / Phd em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC – RJ; E-mail: regmoraes@globo.com/rmoraes@unicarioca.edu.br

Como a escola atual ainda se apoia, em grande parte, em um modelo atrasado de educação do século XIX, em um mundo onde prevalece o indivíduo que não se sente representado, é preciso pensar em novos modelos que falem a linguagem do século XXI, dos novos pátios e da nova escola, onde a palavra de ordem é cooperação para uma interdependência.

O objetivo deste presente artigo se dá na busca de ferramentas e processos didáticos baseados em TDIC's na promoção de processos de ensino aprendizagem que permitam o desenvolvimento do protagonismo e da aprendizagem colaborativa nos estudantes, como afirma TENZI:

“Nossos alunos estão imersos num contexto digital. Inseridos em uma sociedade digitalizada na qual as TDIC estão presentes na organização e no funcionamento da vida cotidiana, indagamos sobre seu uso no processo de ensino e aprendizagem: Como (re)pensar a prática pedagógica diante das especificidades dos nativos digitais”?
(TENZI, 2017)

Por isso ao discorrer sobre a nova era em que se mergulha a educação desse século, o presente trabalho deseja relatar a utilização do aplicativo *Padlet*, que oferece um ambiente onde se reúnem muitas formas e possibilidades para que esse novo ensino, a aplicação de atividades e avaliações interativas com uso de *QR CODE* (*Quick Response code* – código de resposta rápida) aconteçam.

Espera-se que com esta pesquisa possa desencadear um debate mais profundo sobre a utilização da aprendizagem cooperativa e colaborativa na educação dos novos tempos como uma proposta que se contextualiza com a linguagem dos alunos de hoje, onde mediação do educador e o diálogo e interação entre os alunos seja uma nova forma de construção do saber e do conhecimento.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa se caracteriza por uma pesquisa ação, onde o público alvo correspondeu a estudantes universitários da Faculdade Salesiana Maria Auxiliadora - Macaé/RJ, 89 no total, matriculados na disciplina O Homem e o Fenômeno Religioso, 2º período de 2018; contando com um dos pesquisadores, Nilson Antônio Guzzo Junior, docente da disciplina.

Como pesquisadores e público alvo integram as ações, em necessidades e resultados, onde pesquisadores docentes buscam respostas para anseios diretos às suas realidades e

estudantes são agentes de seu processo de aprendizagem a configuração da metodologia está diretamente relacionada à pesquisa ação, como afirma THIOLENT:

Define-se a pesquisa-ação como sendo: “um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.” (THIOLENT, 2000)

Para aplicar a sequência de atividades, os pesquisadores contaram com o recurso de dispositivos móveis portáteis dos próprios estudantes, tendo os mesmos previamente instalados os aplicativos Padlet e Qrcode Reader, disponíveis para Android e IOS. Discorreram então, diversas etapas, listadas em sua ordem de execução nos parágrafos a seguir,

Primeira etapa se deu no dia 29 de maio de 2018, o professor Nilson Antônio Guzzo Junior que já possui habilidade com o aplicativo Padlet, construiu um painel de debates sobre os Direitos Humanos e seus 70 anos de existência como uma cartilha orientadora as nações signatárias da Organização das Nações Unidas (ONU).

Esse painel pode ser acessado pelo link <https://padlet.com/juniorguzzo/3tpdq0fhg9qh>, disponibilizado em sala de aula pelo professor; que adicionou posteriormente, como colaboradores, os demais integrantes desse artigo para que pudessem analisar com ele se a ferramenta possui as características de um ambiente colaborativo e cooperativo segundo o livro Cooperação e aprendizagem on-line.

No plano de aula proposto, teve-se como objetivo, de forma colaborativa e cooperativa, proporcionar ao aluno uma discussão da problemática dos direitos humanos na perspectiva contemporânea, através dos movimentos sociais e os documentos que consolidaram uma doutrina dos direitos humanos, com a abrangência que poderíamos qualificar como universal.

O conjunto de ações pedagógicas utilizadas tiveram como propósito preparar os alunos para uma sociedade pluralista, em constante processo de transformação, logo, proporcionar uma ação educativa preocupada com o desenvolvimento de competências humanísticas. Para tal, as atividades propostas deveriam favorecer a didática do aprender a aprender, a reflexão, a construção e reconstrução do conhecimento, além de proporcionar a autonomia do estudante.

Além das aulas expositivas dialogadas foi proposta a exposição oral e virtual com participação direta dos alunos de forma colaborativa e cooperativa pelo aplicativo Padlet, discussões de textos, provocando debates. O aluno pode compreender as noções de liberdade e igualdade contidas na Declaração dos Direitos Humanos e refletir se os direitos apontados no documento são efetivamente respeitados nas sociedades atuais, a partir da análise de situações

do cotidiano. Além disso, pode identificar o papel dos movimentos sociais na defesa dos direitos prescritos na Declaração Universal dos Direitos Humanos.

Quadro 1 - Descrição da atividade proposta no Padlet, sem vínculo de nota.

Discussão e a postagem de ideias sobre os Direitos Humanos no Padlet, sendo dividido as seguintes etapas:
I .Organize os alunos em torno do ambiente colaborativo Padlet para analisar sua participação, colaboração, contribuição sobre o tema em questão. II . O grupo irá propor reflexões para instigar a participação dos alunos e pouco a pouco vão deixando o ambiente como colaboradores e observar se o ambiente responde às necessidades apresentadas na análise sugerida pelo professor da Disciplina do Mestrado. III. Os alunos devem participar em todos os posts e responder as questões sugeridas pelo professor. IV. Em aula, fazer uma roda de conversa socializando os posts feitos pelos alunos.
Habilidade e Competências:
I. Conhecer o sistema nacional de proteção aos direitos humanos; II. Desenvolver uma análise crítica sobre o sistema nacional de proteção aos direitos humanos; III. Identificar os antecedentes históricos de proteção aos direitos humanos; IV. Entender a evolução filosófica dos direitos humanos; V. Analisar de forma crítica a importância dos Direitos Humanos para a construção da democracia do país. Fonte: Elaborado pelo Professor Nilson Antônio Guzzo. Junior

Detalhamento da etapa: O Padlet foi apresentado para a turma de O Homem e o Fenômeno Religioso, da Faculdade Salesiana Maria Auxiliadora - Macaé/RJ. Em total de 89 alunos matriculados na disciplina, tivemos 11 colaboradores e a atividade proposta não teve vinculação de nota e obtivemos os seguintes dados: Foram 18 posts publicados entre eles, links de reportagens, textos imagens e vídeos, 138 comentários feitos nos posts, 53 reações (Curtidas), 28 contribuidores, conforme pode-se constatar abaixo.

Segundo o Livro Cooperação e aprendizagem on-line (2003), para um ambiente ser de cooperação é preciso que haja um conjunto de relações entre comportamentos e consequências e ele se torna colaborativo na junção de elementos educacionais, cooperativos e computacionais.

Na segunda etapa, realizaram-se aulas e avaliações diferenciadas onde os alunos participassem da construção do conhecimento juntamente com seus companheiros, utilizando do QR CODE, tecnologia que permitiu um trabalho cooperativo e colaborativo, ao criar uma competição sadia entre os participantes, aumentando seu nível de interesse e motivação para a participação nas atividades e resolução das tarefas.

Os pesquisadores previamente construíram e espalharam por toda a escola QR CODES para serem encontrados pelos grupos de alunos. Cada QR CODE possuía um desafio envolvendo questões dos conceitos discutidos.

Formaram-se equipes/Famílias de aproximadamente 5 estudantes, que tiveram que sair da base (sala de aula) em busca dos QR, anotando os desafios encontrados para possível resolução, uma atividade no estilo caça ao tesouro.

Após espalhados os QR CODES pela escola, foram liberados os grupos para a caça aos desafios. A cada resposta obtida eles tiveram que mostrar o resultado ao professor, e então era oferecida outra pista para onde estava o próximo QR CODE. À medida que os grupos acabavam as tarefas entregavam a folha para computar suas respostas, sem nenhum feedback de que estavam certos ou errados.

Após contabilizar a quantidade de acertos e erros dos grupos, foi divulgado a classificação e fora feita a correção para que não tivessem mais dúvidas, trabalhando assim Competências e Habilidades variadas em cada equipe ou família, justo como que cita Perrenoud (2002), onde *“a meta principal da escola não é o ensino de conteúdos disciplinares, mas o desenvolvimento das competências pessoais”*.

Detalhamento da etapa: O trabalho buscou não só a aprendizagem Matemática, mas da Biologia, da Filosofia, Sociologia e Ensino Religioso, também buscou o bom relacionamento entre os alunos, a aceitação de opiniões divergentes, e a busca por um resultado comum entre eles.

Foram construídos e espalhados por toda a escola QR CODES para serem encontrados pelos grupos de alunos. Cada QR CODE possuía um desafio envolvendo questões das matérias afins.

Os alunos saíram de uma base (sala de aula) em busca dos QR, anotando os desafios encontrados para possível resolução, foi um caça ao tesouro. O simples encontro dos QR e fazer a leitura não garante a vitória do grupo, mas sim resolver corretamente os desafios e em menor tempo. A cada questão respondida uma nova pista era oferecida para eles encontrarem o próximo QR CODE.

Para os que tinham internet foi solicitado que baixassem pelo Playstore, o aplicativo superleve (1,5mb): QR CODE READER. O mesmo procedimento foi solicitado para os que não possuíam internet, porém foi feito o roteamento da internet do celular dos professores.

Para isso, formaram-se equipes/Famílias de aproximadamente 5 alunos, que foram escolhidos de acordo com a afinidade dos próprios alunos e com a obrigatoriedade de um aluno ter um celular carregado com ou sem internet.

Após espalhados os QRs pela escola foram liberados os grupos para a caça aos desafios. Os alunos mostraram total empenho em buscar os desafios, “suando a camisa” para procurar e capturar os códigos. À medida que os grupos capturavam os desafios, corriam até a base para tentar resolver. Foi um momento de treinamento do psicológico, pois os alunos foram tirados do conforto físico para realizar as atividades, logo tinham que mediar seu cansaço físico com os conflitos de resolução dentro dos grupos.

A cada resposta obtida eles mostravam o resultado ao professor, e então era oferecida outra pista para onde estava o próximo QR CODE. À medida que os grupos acabavam as tarefas vinham até o professor para computar suas respostas. Sem o feedback ainda de que estavam certos ou errados. Isso gerou um conflito interessante: entregar rápido e correr o risco de errar questões, ou demorar um pouco mais na análise e ter certeza das respostas.

Após contabilizar a quantidade de acertos e erros dos grupos, foi divulgado a classificação e feita a correção para que não tivessem mais dúvidas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Educar nos tempos atuais deve se pautar em valores atuais, de um cotidiano coletivo e real, considerando desde as pequenas histórias, na tensão da desconfiança ao humor, da superficialidade à desconfiança. Para Enrique Gervilla (1993), “*educar na pós-modernidade é educar no relativismo do ser, no esteticismo ou individualismo hedonista e narcisista*”. Elian Alabi Lucci (1979) continua a falar sobre essa nova forma de educar dizendo:

“[...] que para acompanhar este novo processo de desenvolvimento do mundo onde os serviços e a criatividade dão o tom, o capital físico [...] perde lugar hoje para o capital humano, representado pelo conjunto de capacitações que as pessoas adquirem através da educação [...]”. (LUCCI, 1979)

A teoria do Capital Humano que foi desenvolvida na década de 60 de forma resumida diz que o progresso de um país é alavancado pelo investimento em pessoas. Elian Alabi Lucci (1979) segue dizendo que:

“Essa nova sociedade que está se formando, e que tem por base o capital humano ou intelectual, é chamada de Sociedade do Conhecimento. Nessa sociedade onde as ideias, portanto, passam a ter grande importância, estão surgindo em várias partes do mundo os Think Thanks, que nada mais são do que grupos ou centros de pensamento para a discussão de ideias. Esses centros têm por objetivo a construção de um mundo, de uma sociedade mais saudável do ponto de vista econômico e social, que possa desfrutar de uma melhor qualidade de vida”. (LUCCI, 1979)

De acordo com o exposto por Lucci surge a ideia principal do papel da educação nesse processo é o de fazer os alunos pensarem. De acordo com LUCCI surge a ideia de dinamizar a sala de aula com projetos educacionais motivadores e diferentes, voltado para uso de novas tecnologias. As tecnologias digitais em rede hoje, se fazem cada vez mais presente no dia a dia de qualquer discente, seja para realização de trabalhos escolares, entretenimento ou até mesmo compras, sendo inegável a necessidade de o docente buscar meios para que em sua prática de sala de aula, o uso de tais tecnologias se faça presente, de forma a contribuir no processo de aprendizagem.

“Pensar é aprender a ser livre responsável e honrado. Pensar é esforço e inconformismo, para com o mundo e para consigo mesmo. Pensar é duvidar e criticar, não de forma altaneira ou presunçosa, senão por desejo do bem comum. Pensar é ter o tempo de poder fazê-lo. Pensar não é repetir ou reproduzir. Pensar é ativar o que de nobre há no ser humano, porque pensar é também sentir e intuir. A frase de Descartes não é de todo certa: não se trata de "penso, logo existo", mas penso, logo vivo. Viver é encontrar seu próprio caminho e evitar permanentemente a tentação do fácil. O fácil é não pensar⁵. A escola precisa se transformar, portanto, num Think Thank. O mais importante deles. Uma grande central de ideias”. (LUCCI, 1979)

A propagação das tecnologias da informação e comunicação colaborou também para que os momentos de aprendizagem transcendessem o espaço físico da sala de aula, alcançando o ciberespaço, modificando assim as formas como a aprendizagem ocorre, colocando o discente no centro do processo de ensino aprendizagem. Neste sentido, pensar estratégias de ensino aprendizagem que levem os discentes a interagirem e colaborarem entre si, a fim de ampliar o seu conhecimento a partir do que este já traz em sua bagagem cognitiva e social, é de fundamental importância, pois a imersão deste no ciberespaço pode possibilitar maior comunicação e interação com o outro estimulando assim a aprendizagem tanto no aspecto cognitivo como sócio emocional.

⁵ Extraído de El café de los filósofos muertos, Nora K. e Vittorio Hösle. Anaya. Madrid, 1998, p. 9.

Para falar de um ambiente de ensino e aprendizagem pautado em uma pedagogia de projetos, se faz necessário criar uma atmosfera que se possa trabalhar na colaboração e na cooperação entre as diversas relações possíveis em uma sala de aula e escola.

Paulo Freire (2013) relata que tradicionalmente, o ensino formal tem acontecido de forma linear e sistematizada, pois o professor deposita o conteúdo, em uma relação com paradigma do bancário. Nesse modelo, não há ajustes na educação e o aluno se posiciona de forma acrítica e passiva. Essa educação ela em nada contribui na relação educador e educando.

Por esse motivo, na era do computador e das revoluções digitais, é preciso pensar em um novo modelo organizacional de educação. Segundo Levy (1999), novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo da informática.

Para Castells, (2003) o computador, a internet e todas as possibilidades surgidas a partir da TIC constitui uma nova forma de organização da sociedade e, sobretudo, da relação com o saber. E para que esse modelo possa dar certo, mais do que nunca é preciso aprendermos a cooperar e a colaborar. Para atingir metas comuns na cooperação é preciso aprender a agir junto, de forma ordenada e coordenada. É preciso ter prazer no cooperar, porque através dele podemos repartir atividades e obter benefícios mútuos segundo Argyle (1991).

A colaboração nos permite o exercício da liderança, do protagonismo, da troca, da partilha. Com isso as relações de poder no âmbito escolar mudam, pois, o professor já não é mais um depositário e sim um mediador dos processos de ensino aprendizagem.

Para Woodbine apud Santos (2000), esta abordagem de aprendizagem deve apoiar-se em responsabilidade individual pela informação reunida pelo esforço do grupo; na interdependência positiva, de forma que os estudantes sintam que ninguém terá sucesso, a não ser que todos o tenham; na melhor forma de entender um dado material, tendo que explicá-lo a outros membros de um grupo; no desenvolvimento de habilidades interpessoais, que serão necessárias em outras situações na vida do sujeito; no desenvolvimento da habilidade para analisar a dinâmica de um grupo e trabalhar com problemas; na forma comprovada de aumentar as atividades e envolvimento dos estudantes; e um enfoque interessante e divertido.

Barros apud Santos (2000) ainda resume para nós a prática e o entendimento em seis elementos importantes no campo de aprendizagem cooperativa dizendo que a aprendizagem é um processo inerentemente individual, não coletivo, que é influenciado por uma variedade de fatores externos, incluindo as interações em grupo e interpessoais. Ainda narra que as interações em grupo e interpessoais envolvem o uso da linguagem (um processo social) na reorganização e na modificação dos entendimentos e das estruturas de conhecimento individuais, e, portanto, a aprendizagem é simultaneamente um fenômeno privado e social.

Continua o autor citado acima a dizer que, para aprender colaborativamente, implica na troca entre pares, na interação entre iguais e no intercâmbio de papéis, de forma que diferentes membros de um grupo ou comunidade podem assumir diferentes papéis (aprendiz, professor, pesquisador de informação, facilitador) em momentos diferentes, dependendo das necessidades e que a colaboração envolve sinergia e assume que, de alguma maneira, "o todo é maior do que a soma das partes individuais", de modo que aprender colaborativamente pode produzir ganhos superiores à aprendizagem solitária.

Ainda dentro da discussão dessa Aprendizagem Interativa, que a cooperação e a colaboração podem nos premiar com seus dizeres, Morris e Hayes apud Santos (2000) onde:

“a aprendizagem cooperativa traz benefícios para os alunos, pois eles precisam aprender a interagir com os outros membros do grupo, a exercitar a tomada de decisão e desenvolver habilidades de trabalho em grupo, tornando-se mais confiantes em expor publicamente seus pontos de vista. Este enfoque de aprendizagem pode promover o surgimento de resultados educacionais, que não são considerados estritamente acadêmicos, como o aumento da competência de se trabalhar em grupo. Ela é geralmente mais efetiva em domínios onde as pessoas estão engajadas na aquisição de habilidades, categorização, planejamento conjunto e tarefas que requerem construção de memória coletiva”. (KUMAR, 1996)

O desenvolvimento das competências gerais e das habilidades de cada componente curricular poderá vislumbrar a apropriação e uso dos conhecimentos prévios dos educandos, considerando seus saberes e fazeres no processo de construção de conceitos científicos. Nas palavras de Nóvoa (1996, p. 17): “a inovação só tem sentido se passar por dentro de cada um, se for objeto de reflexão e de apropriação pessoal”.

Assim, o processo de inovação provoca mudanças na estrutura e na lógica dos conhecimentos disciplinares. A incorporação do trabalho cooperativo no planejamento de ensino caracteriza-se como um desafio para a educação e, sobretudo, provoca a busca coletiva por novas orientações pedagógicas para o que se pretende ensinar. Acreditamos que com criatividade poderemos desenvolver novas metodologias, criando perspectivas inovadoras no campo educacional e principalmente na ação docente no espaço escolar.

Nesse sentido, a discussão sobre a Base Nacional Comum Curricular deve ser colocada diante do contexto histórico em que vivemos. A contemporaneidade tem sido marcada por uma ressignificação da temporalidade e da espacialidade das ações humanas por meio de novas formas de perceber, pensar e viver o tempo e o espaço. Bauman (1999, p. 85) afirma que estamos todos em movimento e que “no mundo em que vivemos, a distância não parece

importar muito. O espaço deixou de ser um obstáculo - basta uma fração de segundos para conquistá-lo”.

Acredita-se que a leitura do texto da BNCC promove a oportunidade de aprofundar o debate sobre o poder da cultura midiática e digital. Considerar o princípio da colaboração como um referencial teórico e metodológico na formação continuada dos docentes que estão atuando na educação básica. Assim, essa diretriz passará a ser fundamental na construção de um Projeto Político Pedagógico em sintonia com o saber tradicional presente na comunidade local, valorizando o seu espaço vivido.

Cabe ao docente, investigar de forma colaborativa, com seus educandos a realidade numa escala local e global, promovendo uma articulação entre o saber popular e o saber científico, incluindo nas suas estratégias pedagógicas o uso das novas tecnologias digitais. O uso de imagens e narrativas e tantas linguagens da mídia provocam, desde a educação infantil, uma nova perspectiva do olhar da criança diante do mundo e segue fazendo isso durante toda vida. Estamos vivendo uma situação que não pode ser ignorada, já que os sujeitos estão crescendo no contexto de uma sociedade de consumo que impõe uma forte ordem discursiva baseada na propaganda e num ensino fragmentado que não responde aos principais problemas civilizatórios da geopolítica atual.

A proposta de construção de uma Base Nacional Comum Curricular possibilita uma reflexão sobre o novo papel do docente no mundo da técnica da ciência e da informação. Sabemos que os docentes já não são os mensageiros das verdades, muito pelo contrário, estamos diante da construção de significados provisórios sobre o mundo.

Neste contexto de mudanças, sabemos que essas Competências Gerais integram o capítulo introdutório da Base Nacional Comum Curricular e foram definidas a partir dos direitos éticos, estéticos e políticos assegurados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e dos conhecimentos, habilidades, atitudes e valores essenciais para a vida no século XXI.

Dessa forma, os autores deste artigo desejaram fazer uso do Padlet e do QR Code para analisar a capacidade de colaboração, cooperação e interatividade que essa ferramenta tecnológica digital pode proporcionar. Percebe-se na vivência das ferramentas propostas que toda a possibilidade e capacidade de Aprendizagem Colaborativa que ele contém dialoga, é prevista e incentivada nas Competências Gerais da BNCC.

Assim, o uso do Padlet e o QR Code na educação contribui nesse complexo jogo simbólico e discursivo que atinge os sujeitos, estando todos conectados nessa rede e em seus efeitos de disseminação de informações e de construção colaborativa do conhecimento. A possibilidade de incorporar ao processo de ensino e aprendizagem os filmes, reportagens, sites,

músicas, dentre tantos outros recursos digitais que fazem parte do cotidiano das crianças, jovens e adultos de todas os segmentos e modalidades é uma mudança paradigmática e, como revela Costa (2010, p.138), “ fazem a sua parte no imenso aparato técnico de comunicação e entretenimento, impregnado de discursos, práticas e táticas de convocar sujeitos”.

Na etapa 1 a maior dificuldade obtida foi convencer a participação de todos os alunos na plataforma e fazê-los perceber a importância da colaboração e interação. Aqueles que conseguiram realizar a atividade puderam dizer o quanto foi importante para eles o espaço virtual e o quanto os auxiliou para melhor estudarem para o debate em sala e posteriormente a prova.

Já na etapa 2 a dificuldade maior foi a aceitação e participação dos docentes, direção e coordenação pedagógica a proposta. Os alunos disseram que gostaram da metodologia e que gostaria de repetir mais vezes a proposta. Ainda informaram que conseguiram aprender de forma dinâmica e que não se sentiram cansados durante o processo. Os resultados obtidos após a avaliação foram todos os alunos com a média em 80% ou superior ao esperado.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos com a Etapa 1 após análise que o Padlet é um excelente espaço para o desenvolvimento de conhecimento, ensino e aprendizagem colaborativo e cooperativo. Permitindo que o aluno seja um protagonista de seu saber e o professor um mediador. O uso da aplicação também trouxe motivação para despertar interesse ao conteúdo abordado e permitiu ampliar o leque de visões dos estudantes a cerca do tema abordado, enriquecendo e muito as discussões necessárias ao desenvolvimento das atividades. Todavia, concluimos, também, que este aplicativo possui algumas limitações nos aspectos relativos à avaliação da colaboração.

Na Etapa 2, durante a autoavaliação, os alunos mostraram muito interesse em participar da atividade do QR Code, por ser algo que desperta o prazer da competição sadia e por envolver um aplicativo que traz uma dinâmica interativa e de fácil manuseio. O que trouxe uma praticidade assertiva para um momento tão importante que foi a etapa de verificação da aquisição e assentamento de conteúdos. Os grupos também mostraram muita união e comprometimento na resolução dos exercícios tentando alcançar a vitória. Outras turmas passaram a reivindicar a atividade e com outros professores, visto o sucesso que esta atividade fez, repercutindo além dos próprios alunos da turma participante.

Portanto a presente pesquisa relata o sucesso na aplicação de práticas pedagógicas que inserem no cotidiano escolar práticas colaborativas, com ferramentas tecnológicas que se adequam às necessidades reais do estudante do século XXI, fomentadas na BNCC.

REFERÊNCIAS

- ARGYLE, M. **Cooperation. The basis of sociability.** Londres: Routhledge, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.
- CAMPOS, Fernanda C. A; SANTORO, Flávia Maria; BORGES, Marcos R. S.; SANTOS, Neide. **Cooperação e aprendizagem on-line.** Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- COSTA, M. V. **Poder, discurso e política cultural: contribuições dos Estudos Culturais ao campo do currículo.** In: LOPES, A. C.; MACEDO, E. (Org.). **Currículo: debates contemporâneos.** São Paulo: Cortez, 2010.
- FREIRE, P; FREIRE. A.M.A. **Pedagogia dos sonhos possíveis.** Coleção Educação e mudança vol.1.9ª ed. Rio de Janeiro: Ed. UNESP, 2001 a.
- FREIRE, Paulo. **Educação e mudança.** Coleção Educação e mudança. vol.1.9ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** 64.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2013.
- GERVILLA, Enrique. **Postmodernidad y Educación. Valores y cultura de los jóvenes.** Madrid: Dykinson, 1993.
- LUCCI, Elian Alabi. **“A Era Pós-Industrial, a Sociedade do Conhecimento e a Educação para o Pensar”.** São Paulo: Saraiva, 1979.
- LUCCI, Elian Alabi. **TDHB Trabalho Dirigido de História do Brasil: 2 Grau.** São Paulo: Saraiva, 1979.
- NÓVOA, António, **Relação escola-sociedade: novas respostas para um velho problema.** 1996. Disponível em <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/24/3/EdSoc_Rel%C3%A7%C3%A3o_escola_sociedade.pdf> Acessado em 01/06/2018
- PERRENOUD, P., THURLER, M., MACEDO, L., MACHADO, N., & ALLESSANDRINI, C. **As competências para ensinar no século XXI. A formação dos professores e o desafio da avaliação.** Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.
- SANTOS, Neide. **Websaber: um ambiente para a aprendizagem cooperativa baseada na resolução de problemas.** Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Departamento de Ciência da Computação. 2000. Disponível em <<http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/2000/papers/019.htm>> Acessado no dia 01/03/2018.