

DOI: [10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.055](https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.055)

# AVALIAÇÃO MEDIADORA NO CONTEXTO ONLINE: UM BREVE ESTUDO SOBRE A EFICÁCIA DE RECURSOS DIGITAIS PARA APRENDIZAGEM

**Regina Maria Ferreira da Silva Lima**

Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Cedu) da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, [regina.silva@sibi.ufal.br](mailto:regina.silva@sibi.ufal.br);

**Giselma da Silva Gomes**

Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Cedu) da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, [giselmmainfinito@gmail.com](mailto:giselmmainfinito@gmail.com);

**Cleide Jane de Sá Araújo Costa**

Doutora em Educação pela *Université de Provence Aix-Marseille I*, 2002 e Doutora em Linguística pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, 2002, [cleidejanesa@gmail.com](mailto:cleidejanesa@gmail.com).

## RESUMO

O presente artigo visa discutir acerca da avaliação no processo de ensino-aprendizagem na perspectiva mediadora, no âmbito de atividades realizadas no contexto online, a partir do uso de diversos recursos digitais de suporte à aprendizagem discente. Entre os aplicativos digitais, podem ser citados o *Canva*, o *Genially*, a plataforma *Google Classroom*, o *Padlet*, o aplicativo *Google Sites*, por exemplo. O estudo parte da análise da docente e da observação de algumas estudantes de um curso de pós-graduação *stricto sensu* em educação, no âmbito do doutorado, em uma universidade federal do Nordeste, durante as aulas online síncronas e assíncronas realizadas no primeiro semestre do ano 2022, acerca da aplicação daqueles recursos digitais para a realização da avaliação da aprendizagem na perspectiva da mediação. A pesquisa tem como base os estudos de Hoffmann (2019),

DOI: [10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.055](https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.055)

AVALIAÇÃO MEDIADORA NO CONTEXTO ONLINE:  
UM BREVE ESTUDO SOBRE A EFICÁCIA DE RECURSOS DIGITAIS PARA APRENDIZAGEM

Luckesi (2011), Villas Boas (2022), Ausubel (2003), Vygotsky (1993) e apresenta a natureza exploratória, consistente em um relato de experiência. A pesquisa também é de cunho bibliográfico, com abordagem qualitativa; ademais, foi selecionado o método da pesquisa participante (GIL, 2008). Os resultados da pesquisa apontam para a possibilidade e a viabilidade de realização de uma avaliação mediadora a partir dos aplicativos digitais estudados, com base no relato realizado a partir da observação das pesquisadoras.

**Palavras-chave:** Avaliação da aprendizagem, Avaliação mediadora, Aulas online, Aplicativos educacionais digitais.

## INTRODUÇÃO

Este manuscrito tem como objetivo examinar, a partir de um relato de experiência, a percepção que os estudantes de uma turma de doutorado de um Programa de Pós-Graduação em Educação de uma universidade pública no Nordeste brasileiro têm acerca do uso de alguns aplicativos educacionais, enquanto recursos digitais para realização da avaliação da aprendizagem em uma perspectiva mediadora, de acordo com Hoffmann (2019), em contextos de educação online. Assim, o artigo visa discutir acerca da avaliação no processo de ensino-aprendizagem na perspectiva mediadora, no âmbito de atividades realizadas no contexto online, a partir do uso de diversos recursos digitais de suporte à aprendizagem discente. Entre os aplicativos digitais, podem ser citados o *Canva*, o *Genially*, a plataforma *Google Classroom*, o *Padlet*, o aplicativo *Google Sites*, por exemplo.

Buscar entender o processo de avaliação como uma ferramenta de averiguação e promoção dos alunos para um processo de aprendizagem significativa através de aplicativos tecnológicos é uma ação de grande relevância para o contexto acadêmico atual, visto que, especialmente a partir da pandemia da Covid-19, foi gerada uma demanda expressiva no sentido de uma nova construção de saberes, em que o aluno é o centro desse processo.

O estudo parte da análise da docente e da observação de algumas estudantes de um curso de pós-graduação *stricto sensu* em educação, no âmbito do doutorado, em uma universidade federal do Nordeste, durante as aulas online síncronas e assíncronas realizadas no primeiro semestre do ano 2022, acerca da aplicação daqueles recursos digitais para a realização da avaliação da aprendizagem na perspectiva da mediação.

A pesquisa tem como base os estudos de Hoffmann (2019), Luckesi (2011), Villas Boas (2022), Ausubel (2003), Vygotsky (1993) e outros teóricos da seara da avaliação da aprendizagem, no sentido de ser conduzida pelos educadores uma avaliação voltada para o efetivo aprendizado, assim como para uma aprendizagem significativa. A avaliação, nessa perspectiva, é denominada de avaliação mediadora, por Hoffmann (2019) e avaliação formativa, por Villas Boas (2022), assim como por outros autores. Esta espécie de

avaliação caracteriza-se de uma forma peculiar: avaliação com o acompanhamento gradativo e personalizado de cada estudante, com vistas à promoção efetiva do aprendizado.

A pesquisa foi levada a cabo no decorrer de aproximadamente 3 (três) meses, durante o percurso da disciplina realizada no programa de pós-graduação em educação da Universidade Federal de Alagoas (Ufal). Apresenta a natureza exploratória, consistente em um relato de experiência. A pesquisa também é de cunho bibliográfico, com abordagem qualitativa; ademais, foi selecionado o método da pesquisa participante (GIL, 2008). Os resultados da pesquisa apontam para a possibilidade e a viabilidade de realização de uma avaliação mediadora a partir dos aplicativos digitais estudados, com base no relato realizado a partir da observação das pesquisadoras.

## METODOLOGIA

O método de pesquisa selecionado para a escrita deste texto foi o método da pesquisa participante, caracterizado “pelo envolvimento dos pesquisadores e dos pesquisados no processo de pesquisa” (GIL, 2008, p. 31).

Para além disso, consistiu em um relato de experiência, o qual corresponde a uma produção textual com vistas à descrição de uma experiência vivenciada por seu autor, experiência esta que traga uma grande contribuição para o universo da academia, uma vez que abrange do ponto de vista teórico-prático vivências realizadas no âmbito de determinada área do conhecimento científico (PROJETO ACADÊMICO, 2022).

Além disso, optou-se por uma abordagem qualitativa de pesquisa, a qual, segundo Minayo (2002), procura interpretar os fenômenos sociais, preocupando-se com um nível de realidade social que não pode ser mensurado em termos quantitativos, mas que abrange valores, crenças, aspirações. A pesquisa também se apresenta como um estudo do tipo bibliográfico e *webliográfico*, uma vez que os conteúdos e as informações foram pesquisadas em livros, artigos e em sites e/ou revistas eletrônicas especializadas.

Como instrumentos para coleta dos dados que evidenciam a relevância do uso de aplicativos digitais para o processo de

ensino-aprendizagem, podem ser citados o Ambiente Virtual de Aprendizado Moodle, a sala de aula síncrona e online na plataforma Zoom e os próprios ambientes educacionais compostos pelos respectivos aplicativos educacionais.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Convém mencionar que nas aulas síncronas, no início da explanação da professora, era realizada a retomada das discussões previamente inserida nos fóruns do ambiente virtual e decorrentes das atividades propostas a cada seminário pelos estudantes da turma, a partir das orientações da professora da disciplina online "Avaliação da aprendizagem no contexto presencial e a distância fundamentada no uso das TIC".

No decorrer da disciplina, foram realizados 11 seminários pelos estudantes, sob a orientação da professora e cada um deles evidenciava o uso de um recurso digital específico, estando entre eles o *Canva*, o *Genially*, a plataforma *Google Classroom*, o *Padlet* e o aplicativo *Google Sites*. A atividade proposta em cada seminário, por um dos estudantes e direcionada à turma, tinha como objetivo geral fomentar a discussão sobre a temática da avaliação mediadora e, por via de consequência, analisar a viabilidade de sua aplicação por meio da construção de atividades diversificadas nos aplicativos educacionais.

Para a realização dos seminários, cada estudante enviava previamente, no grupo de Whatsapp da turma, dois textos de base, que deveriam ser lidos e que serviam de suporte à construção de um mapa mental ou conceitual sobre o conteúdo de cada seminário. A atividade final dos seminários foi dividida em duas etapas principais, quais sejam: utilização do recurso digital específico por meio de hiper mídias e linguagens diversificadas, como por exemplo, imagens, textos, vídeos, áudios ou *podcasts*, assim como a elaboração de um pequeno texto em que os estudantes comentassem sobre o conteúdo ministrado a cada seminário. Além da etapa inicial, a segunda parte das atividades consistia em publicar no fórum do seminário específico, inserido no Ambiente Virtual de Aprendizado da disciplina, o relato da experiência da utilização do

recurso digital para fins de realizar a avaliação mediadora, defendida por Hoffmann (2019).

Os estudantes relataram, em síntese, que não tiveram maiores dificuldades para realizar as atividades solicitadas e que as experiências foram satisfatórias, do ponto de vista da aprendizagem.

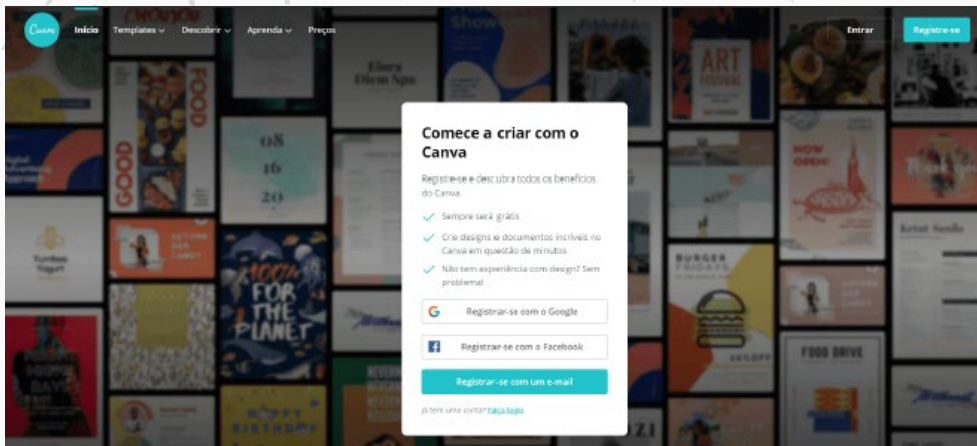
Além disso, 100% (cem por cento) dos participantes afirmou que os aplicativos digitais são aptos à efetivação da avaliação de aprendizagem na perspectiva mediadora, sempre a critério da postura docente, uma vez que cada recurso digital permite tanto ao professor orientador como aos estudantes a dialogia, a interação, o aprendizado colaborativo e a efetiva melhoria do processo de aprendizagem, a partir de *feedbacks* inseridos tanto nos espaços virtuais dos próprios aplicativos, assim como no ambiente virtual da turma, na plataforma Moodle, privilegiando o processo de ensino-aprendizagem e aproximando os sujeitos que dele participam, de forma dialógica e democrática.

Para possibilitar uma melhor compreensão do uso dos aplicativos digitais citados, segue uma breve explanação de cada um deles:

O aplicativo Canva pode ser compreendido como uma plataforma voltada para o design gráfico, “que possibilita a criação de projetos diversos com conteúdos de mídia variados. A partir do canva.com é possível inserir recursos de áudio, imagens, vídeos, tanto externos quanto do próprio Canva” (MARAIA, 2020 p. 3). Ademais, o acesso é gratuito pelo navegador e pelo aplicativo digital em dispositivos móveis, existindo algumas possibilidades de otimização do seu uso, por meio dos chamados *upgrades*, que consistem em versões pagas e aprimoradas, as quais possibilitam uma melhor ou mais rica experiência educativa.

Afirma Maraia (2020, p.3) que “O Canva permite criar apresentações interativas individuais ou em equipe de forma colaborativa, com a inclusão de arquivos de mídia diversos, criação de gifs, vídeos, slides, designers.” O próprio sítio eletrônico oficial da ferramenta explica algumas possibilidades e o uso básico deste recurso digital.

Figura 1 - Imagem da página inicial do site do aplicativo Canva.com



Fonte: Canva (2022)

O Canva, então, enquanto um recurso pedagógico, disponibiliza atividades ou opções voltadas à aprendizagem colaborativa, a partir do trabalho em grupos, sendo permitido ao professor mediar e acompanhar o progresso e a participação de cada membro, bem como tecer comentários no decorrer do desenvolvimento dos trabalhos.

Por fim, ainda sobre a plataforma Canva, informa Maraia (2020, p. 15) que

Em seus diversos aspectos técnicos, oferece a possibilidade de um trabalho que vai, no contexto educacional, além da criação de designer, mas pode aliar-se à ações de uma aprendizagem construtiva, de forma a oportunizar o trabalho colaborativo, com a mediação docente.

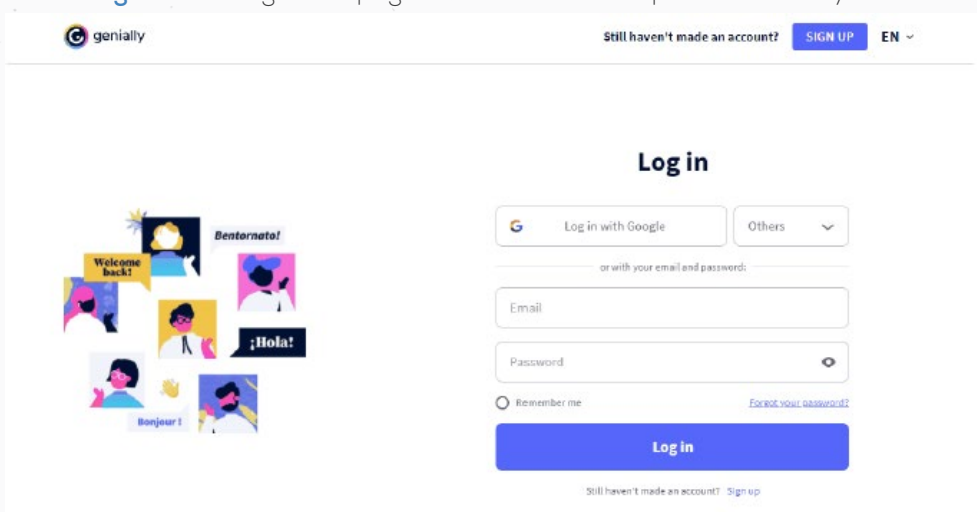
Por sua vez, acerca da plataforma *Genially*, pode-se mencionar que

é um recurso que permite criar mais que imagens estáticas, possibilita criar conteúdos interativos, podendo ser compartilhados em redes sociais. A plataforma é gratuita e oferece recursos como: infográficos, banners, apresentações de vídeo, animações interativas, guias, projetos de gamificação, entre outros. É

considerada uma plataforma simples para uso em diversas áreas. (RABELO, 2000, p.5).

Assim como a plataforma Canva.com, o aplicativo *Genially* apresenta sua versão mais simplificada, gratuita, além da versão paga, consistindo em um *upgrade*, com diferentes recursos acrescentados a cada nível de assinatura. Oferece interação e a incorporação de recursos disponíveis em outros ambientes online, como o *YouTube* e os vídeos extraídos do *Google Drive*, por exemplo.

Figura 2 - Imagem da página inicial do site do aplicativo Genially.com



Fonte: Genially (2022)

Sobre a plataforma *Google Classroom*, pode-se conceituar como "um aplicativo gratuito projetado pelo Google. O Google Sala de Aula ajuda professores e alunos a se comunicarem e pode ser usado para organizar e gerenciar tarefas (...) para colaboração". (COELHO, 2022, p. 1).



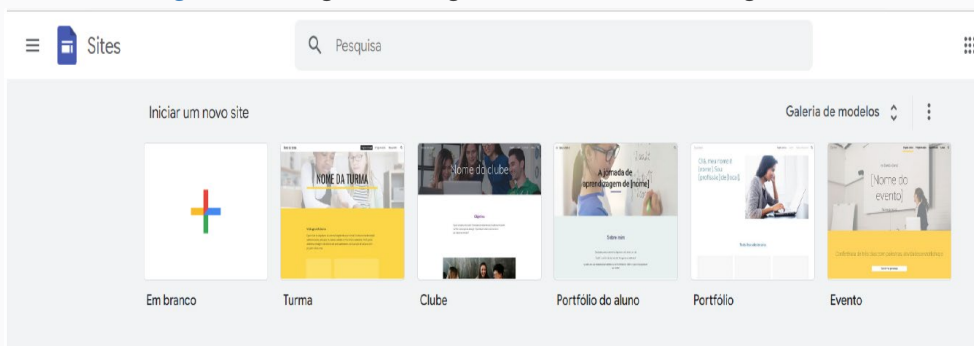
Figura 3 - Imagem da página inicial do site do Google Sala de Aula



Fonte: Google Classroom (2022)

No que diz respeito ao *Google Sites*, consiste em um espaço digital apropriado para a criação gratuita de sites que são hospedados no *Google Workspace* e que permitem a inserção de imagens, vídeos, outros recursos audiovisuais, a integração de links que remetem a outros sites, além de textos, infográficos, sendo possível compartilhar com outras pessoas e torná-lo público. Para fins educacionais, é largamente utilizado e apto ao uso colaborativo.

Figura 4 - Imagem da página inicial do site do Google Sites



Fonte: Google Sites (2022)

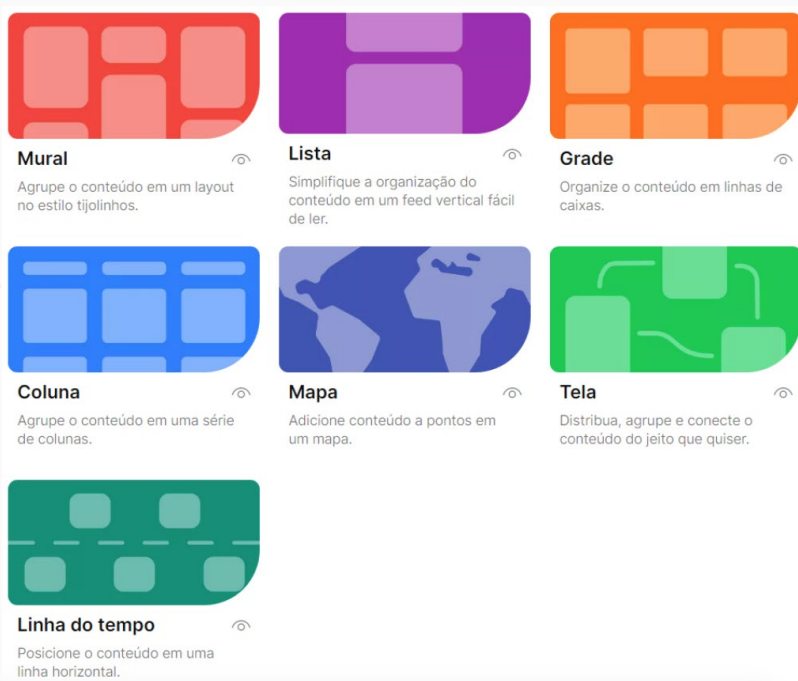
Segundo Servio e Ventura (2022), acerca do aplicativo Padlet, este pode ser um sistema comparado a um quadro de mural e avisos, contudo

A diferença é que o sistema permite criar quadros virtuais, seja para organizar uma rotina de trabalho ou de estudo, por exemplo. A ferramenta também permite compartilhar tudo o que é criado na plataforma com outros usuários do serviço, o que facilita o gerenciamento de trabalho em equipes e também nas instituições de ensino, outro setor em que o Padlet foi implementado com sucesso.

Assim, o *Padlet* é uma ferramenta que sugere um aprendizado colaborativo, embora também possa ser utilizado como um repositório individual de conteúdos ou um portfólio digital. Isto porque permite compartilhamentos, reações como “curtir” e comentar, típicas das redes sociais na ambiência online.

O aplicativo *Padlet* apresenta a possibilidade de os usuários acumularem até 3 portfólios por conta de e-mail, na modalidade gratuita. Além disso, apresenta-se com recursos vantajosos, como a gravação de áudios e vídeos curtos, a inserção de imagens, textos, links incorporados e os diferentes “templates”, como o mural, o mapa, a linha do tempo.

Figura 5 - Imagem da página inicial do site Padlet.com



Como mencionado anteriormente, todos estes recursos digitais viabilizam a avaliação voltada para a aprendizagem, defendida por autores como Hoffman e Luckesi, por exemplo. Nesse contexto, para Vasconcellos (2008, p. 57) o sentido maior da avaliação é “avaliar para que os alunos aprendam mais e melhor”. Assim, as metodologias utilizadas para a avaliação ganham sentido dentro desse parâmetro, a partir do momento em que o olhar do professor se amplia e oportuniza uma observação mais aprofundada com relação às vivências e interações desencadeadas em sala de aula, sendo impelido conforme Hoffmann (p. 3) através de três tempos: “O tempo da admiração; o tempo da reflexão e o tempo da reconstrução das práticas avaliativas”.

Partindo dessa observação, o professor tem o tempo da observação e reflexão de qual metodologia desenvolver, para proporcionar uma aprendizagem que possa ser viável e significativa para os alunos.

Segundo Luckesi (2002, p. 174) “a avaliação da aprendizagem tem por objetivo auxiliar o educando no seu crescimento e, por isso mesmo, na sua integração consigo mesmo, ajudando-o na apropriação dos conteúdos significativos (...)”.

Essas metodologias, quando pensadas como um objeto de interação entre os meios de aprendizagem e objeto ganham um novo sentido para o aluno, pois ele vê sentido naquilo que está aprendendo. Na lição de Ausubel (2003), a aprendizagem significativa é aquela que oportuniza aos estudantes aprender algo que mantenha relação com a sua vida, seu entorno social, que não esteja adstrito apenas aos muros da escola. Trata-se de aproveitar conhecimentos previamente adquiridos e associá-los a novos conteúdos, produzindo-se novos conhecimentos.

Bacich e Moran (2018, p.16-17) nos afirmam que

para impulsionar o engajamento dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem é premente recontextualizar as metodologias de ensino diante das suas práticas sociais inerentes à cultura digital, ou seja, integrar as mídias e as TDIC no desenvolvimento e na recriação de metodologias ativas.

Garante-se, assim, por meio do uso das tecnologias em sala de aula e também fora dela, um maior sentido referente à aprendizagem do estudante, estimulando uma interação e utilização de um aporte tecnológico sendo mediado pelo docente, vislumbrando o contexto social e cultural no que tange à realidade irrefutável do mundo cibernético em que estamos inseridos.

Entretanto ainda é um grande desafio a utilização das Tecnologias Digitais, numa abordagem pedagógica, mas “Sua presença é fundamental, pois viabiliza práticas sociais atuais, que precisam ser tematizadas e experimentadas na escola”. (MENDONÇA, 2018, p. 216).

Nesse contexto, pode-se mencionar que o ambiente escolar e universitário, nos dias atuais, não se pode mais dissociar as tecnologias digitais e móveis do cotidiano das escolas e universidades. Em todos os aspectos da vida cotidiana utilizamos a tecnologia, de modo que surgem na atualidade as denominadas tecnologias sociais, voltadas para a resolução de problemas na sociedade. E no âmbito dos espaços escolares, essas tecnologias ganham maior utilidade, inclusive para fins de produção de conhecimento científico.

Pedagogicamente, pode-se afirmar que as tecnologias digitais permitem a aprendizagem ubíqua, muito comentada na atualidade, a qual seria a aprendizagem que se dá não somente na sala de aula física ou presencial, mas em todos os espaços da vida social, sendo possível ao estudante aprender na sala de aula, em casa, no ônibus, em uma viagem (ainda que seja uma viagem de lazer, em momentos vagos), enfim, em qualquer lugar e em qualquer espaço temporal, assim como as tecnologias possibilitam a instauração do tão popularizado ensino híbrido, conjugando-se aulas online com os momentos presenciais.

Nesse sentido, explana Moran (2006, p. 12) que:

Sem dúvida as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estar juntos e o estarmos conectados a distância.

Especialmente após o período pandêmico recente, quando experimentamos o forçoso distanciamento social e a necessidade de

se conectar por meio das tecnologias digitais para as mais diversas finalidades sociais, percebeu-se que o mundo digital tem grandes vantagens e possibilidades, podendo ser conjugado ao contexto da presencialidade física e é necessário reconhecer que “Aprendemos mais quando estabelecemos pontes entre a reflexão e a ação, entre a experiência e a conceituação, entre a teoria e a prática; quando ambas se alimentam mutuamente.” (MORAN, 2006, p. 23).

Contudo, para fins de utilização das tecnologias em favor da educação, importante se faz seguir alguns princípios metodológicos norteadores, evidenciados por Moran (2006, p. 31-32), como segue transcrito abaixo:

- Integrar tecnologias, metodologias, atividades. Integrar texto escrito, comunicação oral, escrita, hipertextual, multimídia. Aproximar as mídias, as atividades, possibilitando que transitem facilmente de um meio para o outro, de um formato para o outro. Experimentar as mesmas atividades em diversas mídias. Trazer o universo do audiovisual para dentro da escola. • Variar a forma de dar aula, as técnicas usadas em sala de aula e fora dela, as atividades solicitadas, as dinâmicas propostas, o processo de avaliação. A previsibilidade do que o docente vai fazer pode tornar-se um obstáculo intransponível. A repetição pode tornar-se insuportável, a não ser que a qualidade do professor compense o esquema padronizado de ensinar ... • Planejar e improvisar, prever e ajustar-se às circunstâncias, ao novo. Diversificar, mudar, adaptar-se continuamente a cada grupo, a cada aluno, quando necessário. • Valorizar a presença no que ela tem de melhor e a comunicação virtual no que ela nos favorece. Equilibrar a presença e a distância, a comunicação “olho no olho” e a telemática.

Dentre os princípios elencados por Moran, acerca dos princípios metodológicos para integração entre aulas online e presenciais, podem ser destacados alguns, os quais dialogam com a mediação na perspectiva mediadora, a saber: a variedade de atividades e de recursos para realizá-las, o que oportuniza a identificação dos estudantes com um tipo de atividade ou recurso que mais lhes interesse, sob uma ótica pessoal, subjetiva; o planejamento das aulas

e atividades, assim como a possibilidade de improviso e de adaptação, bem como a variação de técnicas e metodologias de ensino, além da comunicação “olho no olho”.

Todas essas diretrizes apontam para um processo de ensino-aprendizagem mais fluido e enriquecedor, visto que aproximam docente e discentes e garantem a partilha de informações e de necessidades mútuas que surjam no percurso das aulas e das atividades avaliativas contínuas.

No que diz respeito ao uso das tecnologias digitais para a boa execução do processo formal de educar, convém compreender algumas competências digitais e os limites e as habilidades que oscilam entre um professor e outro. Afirma Moran, (2006, p. 32) que

Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie, que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telemática.

Sobre a avaliação mediadora, no aspecto dos vínculos afetivos e da motivação e confiança que o docente inspira, o que possibilita a atuação protagonista, recíproca e interativa dos estudantes, convém destacar a relevância da internet e da mediação pedagógica que se dá por meio dela. Leciona Moran (2006, p. 53) que

A Internet é uma mídia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta se o professor cria um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos. Mais que a tecnologia, o que facilita o processo de ensino-aprendizagem é a capacidade de comunicação autêntica do professor de estabelecer relações de confiança com os seus alunos, pelo equilíbrio, pela competência e pela simpatia com que atua. O aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem-sucedida aumenta a aprendizagem.

Ainda se faz relevante a fala de Behrens (2006), sobre a necessidade de mudar a perspectiva do processo formal educativo

que existe nas instituições de ensino, vale dizer, sobre a necessidade de se compreender a aprendizagem como algo central ao invés da transmissão de conteúdos, do ensino tradicional e expositivo. Assim, “O desafio imposto aos docentes é mudar o eixo do ensinar para optar pelos caminhos que levem ao aprender. Na realidade, torna-se essencial que professores e alunos estejam num permanente processo de aprender a aprender” (BEHRENS, 2006 p. 73).

E, nesse processo de aprender a aprender, nada mais atual do que o aprendizado mútuo, entre docentes e discentes, acerca das tecnologias digitais e do seu uso no espaço educacional. Isso porque as tecnologias são diversificadas e cada vez mais aprimoradas, exigindo certo nível de aprendizado e a dedicação de cada sujeito ao seu adequado uso.

Já muito tempo atrás, mesmo antes da pandemia que culminou com a explosão das tecnologias na educação, Behrens (2006, p. 99) já mencionava que

O uso da Internet com critério pode tornar-se um instrumento significativo para o processo educativo em seu conjunto. Ela possibilita o uso de textos, sons, imagens e vídeo que subsidiam a produção do conhecimento. Além disso, a Internet propicia a criação de ambientes ricos, motivadores, interativos, colaborativos e cooperativos.

Percebe-se, pois, que a colaboração, a motivação, a interação, dentre outros, são elementos presentes na educação mediada pelas tecnologias digitais e que essas características também se adequam ao processo avaliativo contínuo, com a participação efetiva e engajada do professor, que enseja o retorno satisfatório de seus estudantes e a conseqüente melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Assim,

O importante é que se veja a avaliação como um processo de feedback ou de retroalimentação que traga ao aprendiz informações necessárias, oportunas e no momento em que ele precisa para que desenvolva sua aprendizagem. São informações necessárias oferecidas ao longo de todo o processo de aprendizagem, de forma contínua para que o aprendiz vá adquirindo consciência de seu avançar em direção aos objetivos propostos, e de seus erros ou falhas que precisarão

ser corrigidos imediatamente. (MASSETTO, 2006, p. 164).

Destaque-se ainda que a avaliação faz parte do processo de aprendizagem

como um elemento incentivador e motivador da aprendizagem, como forma de orientar o aluno caso ele manifeste dificuldade de atingir os objetivos propostos, e não como uma forma de julgá-lo em duas ou três oportunidades para lhe sentenciar a aprovação ou a reprovação.” (MASETTO, 2006. p.165)

Trata-se, pois, de rechaçar a avaliação punitiva, classificatória ou excludente, dando reais oportunidades de aprendizagem aos discentes, ao invés de rotulá-los negativa ou positivamente por ações ou avaliações pontuais e que não mensuram o efetivo nível de aprendizado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se inferir, a partir do que foi observado ao longo da realização desta pesquisa, tanto por parte da professora orientadora, como por parte das estudantes que contribuíram para este manuscrito, que a avaliação na perspectiva mediadora traz uma série de características específicas, as quais oportunizam o adequado desenvolvimento do estudante e uma satisfatória reflexão docente acerca da sua prática pedagógica, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem. As características evidenciadas neste tipo de avaliação são as seguintes: observação das atividades realizadas por cada estudante; interpretação ou análise dos resultados apresentados; questionamento ou reflexão acerca das práticas desenvolvidas e investigação junto aos estudantes das possíveis dificuldades enfrentadas no decorrer do processo avaliativo, com vistas à sua melhoria.

Além disso, a avaliação mediadora impulsiona o docente para uma atuação que vai além da conduta de um educador que observa, interpreta e questiona, acompanhando de perto a construção do conhecimento por parte de seus estudantes, criando e mantendo vínculos de afetividade, garantindo novas formas de aprendizagem,



sem julgamentos, estereótipos ou práticas excludentes, assumindo o compromisso de educar e promover uma real aprendizagem.

Assim, observando a narrativa oral e escrita dos estudantes participantes e a observação das autoras deste artigo, a pesquisa demonstrou que os recursos digitais nele inseridos, a exemplo do Canva, do Padlet e outros, são aptos a desenvolver uma avaliação pautada na mediação, visto que permitem o diálogo, a observação, a interpretação ou análise das atividades neles inseridas, assim como a reflexão do docente sobre a sua práxis pedagógica e a retroalimentação, ou seja, o *feedback* a partir de comentários postados nas publicações dentro dos aplicativos, o que garante o acompanhamento individual, o aprendizado efetivo e uma relação democrática de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D.P. (2003). **Aquisição e retenção de conhecimentos**. Lisboa: Plátano Edições Técnicas. Tradução do original *The acquisition and retention of knowledge* (2000).

BACICH, L.; MORAN, J. (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

COELHO, H. M. **O que é o Google Classroom? Como ele funciona?** Disponível em: <<https://www.tecnologiae.com.br/que-e-google-classroom-como-ele-funciona/#bio>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

HOFFMANN, J. **Avaliação formativa ou avaliação mediadora?** Disponível em: <https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2018/08/avaliao-formativa-ou-avaliao-me-diadora-1.pdf>. Acesso em 24 de novembro de 2022

LUCKESI, C.C. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MENDONÇA, A. H. Construção de jogos de realidade aumentada em espaços de criação digital na educação básica. In: BACICH, L.; MORAN,

J. (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 2012-246.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. *In*: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. (orgs.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10. ed. Campinas, SP: Papirus. 2006, p 11-65.

BEHRENS, M. A. Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. *In*: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. (orgs.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10. ed. Campinas, SP: Papirus. 2006, p 67-132.

MARAIA, Luciana G. O. Uso pedagógico do canva para a aprendizagem. Guia de orientações para utilização do Canva como recurso didático pedagógico. Disponível em: [https://drive.google.com/file/d/1JKL5T4XHn\\_NbqoEJ81nxPsdmzruw9zIM/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1JKL5T4XHn_NbqoEJ81nxPsdmzruw9zIM/view?usp=sharing). Acesso em: 03 de dezembro de 2022.

MASETTO, M. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. *In*: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. (orgs.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10. ed. Campinas, SP: Papirus. 2006, p.164-165.

PROJETO ACADÊMICO. **Relato de experiência**: veja como fazer; modelo e exemplo pronto. 2022. Disponível em: <<https://projetoacademico.com.br/relato-de-experiencia/>>. Acesso em: 10 ago. 2022.

RABELO, N. M. **Trabalho Docente em Ambiente Virtual**: Possibilidades de recursos para uso em sala de aula na educação superior. *In*: Pró-Reitoria de Ensino de Graduação (Org.). Formação pedagógica para o trabalho remoto. Universidade Federal do Oeste do Pará. Pará, 2000. Disponível em: <<http://www.ufopa.edu.br/media/file/site/proen/documentos/2020/42958ed307a7d4eb272d8ab9532b3e62.pdf>>.

SERVIO, Gabriel; VENTURA, Layse. **Padlet**: O que é, como funciona e como usar. 2022. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2022/01/14/tira-duvidas/padlet-o-que-e-como-funciona-e-como-usar/#:~:text=O%20Padlet%20foi%20criado%20por%20uma%20startup%20>>

de, podem ser de grande ajuda em projetos colaborativos/>. Acesso em: 10 ago. 2022.

VASCONCELLOS, C. S. **Avaliação: concepção dialética-libertadora do processo de avaliação Escolar**. São Paulo, Libertad, 2008.

VILLAS BOAS, Benigna. **Como fazer a avaliação formativa?** Disponível em: <<https://www.benignavillasboas.com.br/como-fazer-a-avaliacao-formativa/>>. Acesso em: 11 jul. 2022.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.