

## AS PRÁTICAS EDUCOMUNICATIVAS COMO OTIMIZADORAS NA APRENDIZAGEM ESCOLAR<sup>1</sup>

### *EDUCOMUNICATIVE PRACTICES AS OPTIMIZERS IN SCHOOL LEARNING*

**Janete Allassia Drebes Wouters<sup>2</sup>, Luciane Zamberlan Pasetto<sup>2</sup>,  
Marcele Pereira da Rosa Zucolotto<sup>3</sup> e Taís Steffenello Ghisleni<sup>4</sup>**

#### **RESUMO**

Este estudo tem como objetivo apresentar as discussões sobre as práticas pedagógicas e educacionais, as quais visam proporcionar uma aprendizagem significativa, bem como apontar uma possibilidade de ensinar e aprender de forma diferente e atraente com o auxílio de ferramentas tecnológicas. Deste modo, pretende-se relatar a prática realizada com uma turma de quinto ano, do ensino fundamental de uma escola municipal da periferia da cidade de Santa Maria no estado do Rio Grande do Sul. A partir dos estudos teóricos referentes à aprendizagem e educação, foi proposto aos alunos, por meio de uma prática lúdica e interdisciplinar, inspirada no aplicativo chamado *Kahoot*, a possibilidade da construção significativa do seu próprio conhecimento além de proporcionar a percepção da importância dos contextos socioculturais nos quais os mesmos estão inseridos.

**Palavras-chave:** educação, interdisciplinaridade, ludicidade, práticas inovadoras.

#### **ABSTRACT**

*This study aims to present the discussions about pedagogical and educational practices that seek to provide meaningful learning, as well as to point out a possibility of teaching and learning in a different and more attractive way with the aid of technological tools. In this way, it is intended to report the practice carried out with a fifth-grade class of a city elementary school in the city of Santa Maria in the state of Rio Grande do Sul. From a theoretical study on learning and education, it was proposed to the students, through a playful and interdisciplinary practice, using the Kahoot app, the possibility of constructing their own meaningful knowledge in addition to being able to perceive the importance of the socio-cultural contexts in which they are inserted.*

**Keywords:** *education, innovative practices, interdisciplinarity and playfulness.*

---

<sup>1</sup> Trabalho desenvolvido nas disciplinas Educação e Teoria do Ensino e Aprendizagem.

<sup>2</sup> Alunas do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens - Universidade Franciscana. E-mails: janeteadw@gmail.com; luciane.pasetto@gmail.com

<sup>3</sup> Colaboradora - Docente da Universidade Franciscana. E-mail: marcelepr@hotmail.com

<sup>4</sup> Orientadora - Docente da Universidade Franciscana. E-mail: taisghisleni@yahoo.com.br

## INTRODUÇÃO

No momento em que se vive em um mundo globalizado, de transformações constantes, com os avanços tecnológicos envolvendo ainda mais os meios de comunicação, a educação não pode ficar inerte a esses acontecimentos, uma vez que os sistemas de ensino devem assegurar aos estudantes currículos, métodos, recursos e organização específicos para atender às suas necessidades. Nesse contexto, torna-se pertinente a construção de propostas que aliem comunicação e educação e que busquem fomentar os processos de aprendizagem.

Tendo isso em vista, este artigo tem como objetivo apresentar discussões sobre as práticas pedagógicas e educomunicativas que buscam proporcionar uma aprendizagem significativa, bem como apontar possibilidades de ensinar e aprender de forma diferente e atraente com o auxílio de ferramentas tecnológicas. Acredita-se ainda que estas ferramentas, quando empregadas no campo do ensino e da aprendizagem, podem contribuir significativamente para tornar as práticas pedagógicas mais lúdicas e interdisciplinares.

Segundo Soares (2006), a educomunicação pressupõe a utilização de práticas comunicativas em estruturas educadoras formais e/ou informais. Visa também a participação, a articulação de gerações, setores e saberes, a integração comunitária, o reconhecimento de direitos e a democratização dos meios de comunicação a fim de proporcionar maior acesso popular às pautas, à produção e à gestão da comunicação pelos canais massivos. Desse modo, as redes de comunicação presenciais e virtuais e também a interação entre elas configuram, no processo cultural vivo, os ecossistemas comunicativos.

Diversos fatores intervêm na construção do conhecimento e nos processos de aprendizagem, tais como fatores socioculturais, biológicos, afetivos e cognitivos. Além disso, é sumariamente importante ter claro quais são os conteúdos que devem ser trabalhados, traçar objetivos exequíveis, procedimentos metodológicos que vão ao encontro da compreensão do aluno, dispor de instrumentos adequados, levando-se em consideração o que ele pode fornecer a partir daquele momento que foi impulsionado para novas descobertas, partindo de trabalhos realizados no cotidiano do ambiente escolar, onde os alunos poderão participar ativamente da construção de sua própria aprendizagem.

Portanto, ao considerar os conhecimentos teóricos sobre a educomunicação e a aprendizagem, e aplicando-os às práticas pedagógicas, e vislumbrou uma metodologia de sala de aula que pudesse ser utilizada por professores de diversas disciplinas e para diferentes conteúdos. Para isto, foi proposta uma prática em sala de aula, com alunos de quinto ano de uma escola de periferia da cidade de Santa Maria no estado do Rio Grande do Sul com poucos recursos tecnológicos. Apesar dessa limitação de recursos, se considerou que, a inovação metodológica pudesse se inspirar na tecnologia e, principalmente, pudesse gerar o aumento do interesse dos educandos nas atividades e nos conteúdos que são abordados no decorrer das disciplinas. Contudo, se pensou na inovação como meio para despertar o interesse dos alunos e, conseqüentemente, a aprendizagem.

A escolha dessa temática visa à inserção, no fazer pedagógico, de novas ferramentas metodológicas que possam ser consideradas inovadoras, sendo que as mesmas são definidas como “um conjunto de intervenções, decisões e processos, com certo grau de intencionalidade e sistematização, que tratam de modificar atitudes, ideias, culturas, conteúdos, modelos e práticas pedagógicas” (CARBONELL, 2002, p. 19), com foco em uma aprendizagem significativa em que o próprio aluno possa participar da construção deste conhecimento oriundo de conteúdos trabalhados anteriormente em sala de aula.

## A APRENDIZAGEM E A EDUCAÇÃO

A aprendizagem é um processo contínuo que ocorre durante toda a vida do indivíduo, desde o nascimento até a velhice. Para as teorias cognitivas, o desenvolvimento do indivíduo será resultado de suas potencialidades genéticas e, sobretudo, das habilidades aprendidas durante as várias fases da vida, sendo que a aprendizagem está diretamente relacionada com este desenvolvimento cognitivo.

Assim, a passagem pelos estágios da vida irá trazer constante aprendizagem, fazendo com que os sujeitos possam compreender melhor o mundo ao seu redor, capacitando-os a se ajustar a seu ambiente físico e social. Para Piaget (1969), as atividades sensorial e motora em interação com o meio, especialmente com o meio sociocultural, são fundamentais ao desenvolvimento humano e, portanto, para os processos de aprendizagem.

O desenvolvimento humano mostra-se presente na adaptação psicológica ao meio, em uma constante busca de equilíbrio, sendo uma equilibração progressiva, uma passagem contínua de um estado de menor equilíbrio para um estado de equilíbrio superior (PIAGET, 1969, p. 11).

Assim sendo, o conhecimento se dá no momento da utilização de recursos psicológicos e conhecimentos já adquiridos que se somam a outros novos, então ao provocar a mudança no que existia anteriormente, passa a ser concretizada a aprendizagem. Para que se possam compreender todas essas questões relativas ao desenvolvimento e evolução da inteligência humana, apresentam-se no quadro 1 as fases definidas por Piaget (1971), pois se acredita que a inteligência é construída aos poucos e a cada dia, desde que se insira algo novo para alimentá-la.

**Quadro 1** - Quadro dos estágios cognitivos de Piaget.

<b>Fase Sensório-Motora</b> (0-2 anos)	Única referência comum e constante é o próprio corpo da criança, decorrendo daí um egocentrismo praticamente total.
<b>Fase Pré-Operacional</b> (2-7 anos)	Linguagem, dos símbolos e imagens mentais, inicia-se uma nova etapa do desenvolvimento mental da criança, na qual o pensamento começa a se organizar, embora ainda não reversível.
<b>Fase Operatória-Concreta</b> (7-12 anos)	Durante este período, a criança ganha precisão no contraste e comparação de objetos reais e torna-se capaz, por exemplo, de predizer qual o recipiente que contém mais água.
<b>Fase Operatória-Formal</b> (Adolescência)	Capacidade de raciocinar com hipóteses verbais e não apenas com objetos concretos. Trata-se do pensamento proposicional, por meio do qual o adolescente, ao raciocinar, manipula proposições.

Fonte: Piaget (1971).

O conhecimento dessas fases possibilita melhor observação, compreensão e interpretação do comportamento humano e de seu processo de aprendizagem. Para Piaget (1971), a aprendizagem ocorre pela maturação, que é um processo de desenvolvimento causado pelas mudanças do organismo, que ocorre de dentro do indivíduo para fora. Assim, as mudanças podem ocorrer quando há uma predisposição natural do organismo, variando conforme as estimulações do ambiente, assim a aprendizagem se inicia por meio da constituição do processo de socialização e de trocas sociais entre os indivíduos.

Nessa direção, para que de fato o processo de aprendizagem ocorra, torna-se imprescindível que o ambiente forneça elementos suficientes para explorações de novas relações e conexões com grande diversidade de elementos. Dessa forma, ressalta-se a importância do elemento lúdico para o desenvolvimento humano e para os processos de aprender.

Diante disso, pode-se lembrar que, por meio do brincar é oportunizado às crianças o desenvolvimento de habilidades psicomotoras e competências como a afetividade e a concentração, além de propiciar maior socialização quando passa a aprender a compartilhar e obedecer às regras pertinentes ao momento. Conforme Wadsworth (1984, p. 44),

o jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade (WADSWORTH, 1984, p. 44).

Friedman (1996, p. 41) considera que “os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando, está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo”. Nessa direção, o aluno pode também vir a reconhecer o seu potencial e, até mesmo, modificar a sociedade. Além disso, “se a criança aprende criativamente, seguindo as implicações de suas próprias ideias, aprenderá de maneira especialmente criativa se estudarem as ideias que tiverem mais implicações em muitos campos do conhecimento” (KNELLER, 1985, p. 103).

Isso acontece pelo desejo que a criança apresenta em querer saber mais, a busca pelo novo a motiva sair da acomodação. Assim também acontece com os estudantes, pois ficam mais estimulados a aprender quando lhes é apresentado algo de forma mais interessante. Sendo assim, cabe ao professor repensar sua prática para tornar o espaço escolar mais atrativo e, desta forma, poder manter o aluno interessado na construção do seu próprio conhecimento.

## **EDUCOMUNICAÇÃO**

Os estudos educacionais podem ser situados como um tema relevante que requer atenção no espaço escolar, tornando-se um aliado diante das diferenças apresentadas na vida do indivíduo, na instituição educacional.

Considerando que a Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 dispõe no artigo 205: “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988), pode-se inferir que as propostas da escola na atualidade deveriam visar a formação de jovens capazes de analisar criticamente a realidade, a fim de perceber como agir no sentido de transformá-la e, ao mesmo tempo, preservar as conquistas sociais, não contribuindo para perpetuar injustiças sociais que fizeram parte da história do povo brasileiro evitando os fracassos escolares através de buscas significativas de aprendizagens.

Entretanto, ao contrário do previsto na Constituição Brasileira, a grande maioria das escolas brasileiras tornam-se cada vez mais o palco de fracassos e de formação precária, e isto poderá impedir os jovens de se apoderar da herança cultural, dos conhecimentos acumulados pela humanidade e, conseqüentemente, de compreenderem melhor o mundo que os rodeia.

Bossa (2002), em seu estudo sobre o fracasso escolar, considera extremamente importante reiterar a necessidade de estar, enquanto educadores, interagindo com as novas propostas de aprendizagem, diferentemente dos contextos do passado. Diante disso, surge a possibilidade da prática educacional, que aponta caminhos para fazer diferente e tornar o trabalho pedagógico mais atraente e participativo.

Educomunicação se refere ao campo de inter-relação entre educação e comunicação, tendo em vista que um novo modelo de comunicação para a educação em nossa atualidade se torna extremamente necessário. Conforme Aparici (2014, p. 39),

não poderia, certamente, apelar-se ao clássico esquema transmissor emissor/mensagem/receptor; nem mesmo acrescentado a este esquema- uma via de retorno - feedback ou retroalimentação - disposta como um mecanismo de controle e regulação do sistema. Em consonância com uma educação que quer ser tal - e, portanto, formativa e não meramente informativa, suscitadora de criticismo e criatividade -, o modelo de comunicação deveria ser participativo, “dialógico” e multidirecional; conceber o educando - segundo um feliz neologismo denominado por Cloutier - como emerec, isto é, como um sujeito comunicante, dotado de potencialidades para atuar alternadamente como emissor e receptor de outros emerecs possuidores de iguais possibilidades; proporcionando portanto, não só recepção, como também autogerar e emitir suas próprias mensagens.

Soares (2006) ressalta que, a comunicação e a educação deixam de ser apenas a união, para ele a educomunicação é:

Como um tabuleiro no qual se lançam pedras para, com elas, construir grandes lances - assim se apresenta esse novo campo. Não importa a origem das peças, assim como não se privilegia quem possa colocá-las ali. Seja qual for o tipo ou a forma de conhecimento, o campo não somente tem condições de recebê-lo, mas, sobretudo, de promover o diálogo com ele e dele com os outros (SOARES, 2006, p. 3).

A relação entre comunicação e educação tem desempenhado um papel significativo tanto na sociedade como na escola. Vincular essas mudanças com o ensino acaba sendo um ponto positivo na

aprendizagem em sala de aula, visto que o sistema educativo deve se apropriar e se envolver com os sistemas de comunicação. Podemos dizer então que a educação e a comunicação, em certo ponto, se distinguem uma da outra, assim a educação se apresenta como um sistema mais fechado, enquanto a comunicação funciona exatamente ao contrário, já que permeia seu espaço em amplitude podendo ser moldada a qualquer momento, havendo a necessidade da vontade de ambos para interligação ocorrer.

Prats (2014) questiona o conteúdo e como ele é recebido pelo interlocutor, já que essa construção é compartilhada. Para ele, o audiovisual intensifica a percepção do receptor que participa de uma forma ativa e emotiva desta leitura, além de inconsciente, mas as imagens ficam imersas em sua mente.

Na educomunicação, os recursos digitais e o uso das tecnologias de informação, no processo ensino-aprendizagem, abrem novos caminhos através de metodologias mais interessantes para os alunos. Desse modo, é importante que se desenvolva um processo de diálogo participativo, sobretudo para a motivação do aluno, mas é importante que sejam definidos os limites e a transparência para este uso.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

Tendo em vista o objetivo principal, que foi apresentar uma possibilidade de ensinar e aprender de forma diferente e mais atraente com o auxílio de ferramentas tecnológicas que pudessem proporcionar uma aprendizagem significativa, foi realizada uma pesquisa qualitativa. A pesquisa qualitativa não busca a comprovação numérica ou estatística, mas a partir da experimentação prática, procura explorar um fenômeno ou acontecimento em profundidade, se preocupando com uma realidade que não pode ser quantificada.

Fazem parte dos estudos qualitativos trabalhos como, descrições, comparações e interpretações, com base na análise feita minuciosamente dos dados observados. Por isto, ela é mais utilizada nas ciências sociais, pois o próprio pesquisador, além de participar, busca também compreender e interpretar, dando ênfase a todo processo e não apenas aos resultados obtidos (MICHEL, 2005). Segundo Minayo (2006), na abordagem de cunho qualitativo não há preocupação com uma verdade absoluta ou com certo e errado, mas sim em compreender a lógica que está envolvendo a prática.

Quanto à natureza da pesquisa, a mesma se define como pesquisa do tipo aplicada, tendo em vista que esta “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais” (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 35).

Nesse contexto, cabe ressaltar que a proposta surgiu principalmente em função da insatisfação de alguns professores da escola em que fora realizada, insatisfação esta que se referia à dificuldade de aprendizagem apresentada pelos alunos, bem como às dificuldades de compreensão dos conteúdos. Assim, a proposta levou em consideração o descontentamento dos professores, buscando uma maneira de ensinar um conteúdo que pudesse despertar o interesse e aprendizado dos educandos sem deixar de lado o aspecto lúdico e interdisciplinar.

Além disso, a pesquisa também se define como estudo de caso, uma vez que foi realizada em um meio singular. O estudo de caso se apresenta como uma das formas de fazer pesquisa na modalidade qualitativa exploratória que, segundo Yin (2005), apresenta maior flexibilidade nas investigações e na construção de hipóteses e se aplica com pertinência nas situações em que o objeto de estudo já é suficientemente conhecido destacando-se por ter maior familiaridade entre o pesquisador e o tema pesquisado.

## A PRÁTICA

### Ideia inicial

A prática realizada teve inspiração no aplicativo chamado *Kahoot*<sup>5</sup>, que é um sistema de questionário *online* parecido com um videogame no qual perguntas são projetadas em uma tela e os usuários devem respondê-la em um curto espaço de tempo (BRILHANTE, 2015). Esse aplicativo apresenta suas perguntas *online*, e traz respostas de múltipla escolha, às quais os alunos respondem simultaneamente, através de seus dispositivos tecnológicos individuais (celulares ou computadores). Quando se clica na sua opção de resposta correta, os alunos ganham pontos, e isso acontece também por serem mais rápidos. É possível dizer que neste jogo, os professores atuam como apresentadores ao disponibilizarem as perguntas de múltipla escolha sobre o assunto que estão ensinando naquele momento.

#### O aplicativo *Kahoot*

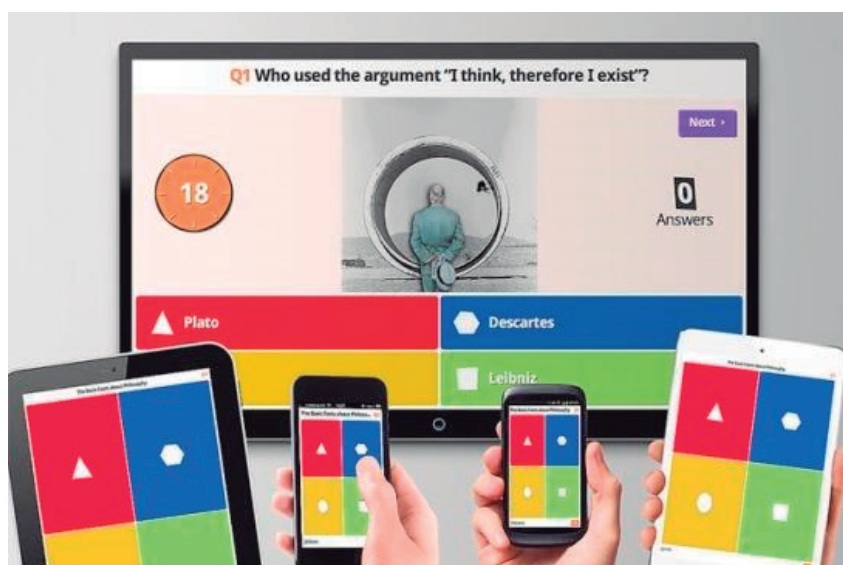
oferece a possibilidade de criação de uma série de perguntas de múltipla escolha e ainda a adição de imagens ou vídeos que podem proporcionar um envolvimento mais participativo dos estudantes. Após o início do jogo, as perguntas são exibidas na tela do projetor e os estudantes precisam escolher a resposta certa em seus aplicativos clicando nas cores respectivas. Outro aspecto interessante é que os resultados são exibidos em tempo real, após cada teste, o que mantém os estudantes motivados e facilita a vida dos professores (GHISLENI; BECKER, 2018, p. 130).

Um aspecto interessante a ser destacado é que durante o período de resposta, o *Kahoot* (Figura 1) emite um som de contagem regressiva divertido, que lembra os antigos jogos de videogame. O aplicativo se torna ainda mais atrativo, pois também produz diferentes sons de acordo com a situação (quando o tempo está acabando e quando termina). Além disso, mostra a pontuação dos alunos. “Usamos músicas, temporizadores e pontos, esse tipo de gatilho emocional. Nosso design não é voltado apenas para a racionalidade [...] (mas também para) o lado emocional - quando você se apaixona por aquilo que está fazendo” (BRAND, 2016, s/p).

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://kahoot.it/>>.

Figura 1 - Tela com exemplo de uso do Kahoot.



Fonte: Disponível em: <<http://media02.hongkiat.com/online-survey-tools/10-kahoot.jpg>>. Acesso em: 30 dez. 2017.

A ideia inicial era apresentar o *Kahoot* aos professores para que fizessem uma aula interativa, onde os alunos poderiam acessá-lo através de computadores e celulares, mas, para isso, seriam necessários dispositivos para cada aluno, além de um bom acesso à internet. Entretanto, na escola em que as atividades foram realizadas, não havia computadores suficientes para cada estudante e, além disso, poucos alunos possui celular com acesso à rede de internet.

Porém, a carência de aparato tecnológico não deve impedir que propostas alternativas para inovação pedagógica na escola sejam incorporadas. E foi assim que surgiu a ideia de aplicar a proposta inicial de uma forma diferente usando a criatividade. Para isso, utilizando apenas um computador para preparar os slides, um *pen drive* para transferir o arquivo do computador para uma televisão ou *data show*, em que pudessem ser exibidos aos alunos, a prática interativa e interessante também pode ser aplicada junto aos estudantes.

### Atividade realizada

A proposta teve como base a aplicação de estudos que unissem os conhecimentos oriundos das disciplinas da educação e da comunicação, em uma turma de quinto ano do ensino fundamental de uma escola municipal da cidade de Santa Maria, RS. A turma contava com 22 estudantes com a idade média entre 10 e 12 anos. A escolha pelo quinto ano se deu em função de ser uma turma de alunos pré-adolescentes, momento considerado mais difícil de mantê-los interessados nos estudos.

Para iniciar a atividade, foi solicitada à professora uma sugestão de textos referentes a algum assunto já trabalhado com a turma previamente. O assunto escolhido foi o meio ambiente, sendo sugerido que os alunos refizessem a leitura do material didático escolhido pela professora, no caso, o capítulo



referente ao estudo da água do livro de Ciências. A escolha por este assunto ocorreu por ter sido desenvolvido de uma forma interdisciplinar e também pela importância de se trabalhar questões relacionadas ao meio ambiente, lembrando que a escola realizou trabalhos posteriores a este de conscientização.

A partir da seleção e leitura dos textos sugeridos pela professora, os alunos deveriam construir questões objetivas (perguntas e respostas), para serem respondidas junto aos colegas. E, antes da realização das atividades da produção de questões, os alunos foram orientados a escrevê-las de uma forma clara e que, para cada questão deveriam criar quatro opções de resposta, uma vez que a testagem se daria de forma objetiva. Dentre as opções de resposta, apenas uma deveria ser correta, uma deveria ser parecida com a correta, uma absurda e outra a critério do aluno.

As questões foram entregues ao professor para que fizesse uma correção prévia, antes de montar a atividade. Sendo assim, as proponentes a prática fizeram as adequações das respostas e posteriormente o material foi construído com o uso do *Power Point*, o que incluiu o uso de imagens ou *gifs* que ilustrassem as questões de forma mais dinâmicas e atraentes, já as respostas foram escritas com cores diferente (verde, vermelho, amarelo e azul).

Partindo de uma proposta interdisciplinar, na aula de artes, os alunos prepararam bandeiras nas 4 cores pré-determinadas e cada um deles deveria ter as quatro bandeiras (uma de cada cor), para a realização da atividade. De uma forma conjunta e integrada os alunos confeccionaram as suas próprias bandeirinhas na aula de Artes, nas quatro cores pré-definidas, com a utilização de papel colorido e palitos de madeira.

Torna-se importante lembrar que, a escola não possui uma rede de internet suficiente para atender a demanda dos estudantes, o que se fez foi reproduzir as questões formuladas pelos alunos no *Power Point* e com o auxílio de um *pen drive* e um *data show* foram projetadas na sala de aula para que todos os alunos as vissem.

Assim, a professora leu a pergunta, depois leu as opções de resposta que estavam escritas uma de cada cor (de acordo com as cores correspondentes às bandeiras) e em seguida proporcionou um minuto para que os alunos observassem a resposta, sendo que, ao sinal a professora, simultaneamente cada aluno deveria levantar a bandeira da cor da resposta que considerasse correta.

Para marcar as alternativas e como forma de registro e correção por parte da professora, foi entregue aos alunos uma folha composta por números referentes questões e quatro quadros, onde o aluno selecionou a resposta que acreditava estar correta e levantava a bandeira correspondente à cor da resposta que julgava correta. Esse registro foi entregue no término da atividade como meio de avaliação dos mesmos. Posteriormente a professora corrigiu as questões e junto aos alunos discutiram as respostas corretas retomando as respostas eles julgaram corretas.

Vale lembrar que, os alunos permaneceram bastante tempo envolvidos com o conteúdo em questão e reunidos com seus pares refletindo sobre este conteúdo, isto possibilitou não só uma aprendizagem mais significativa como também maior integração entre colegas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A busca por novas metodologias de ensino mostrou-se, em nosso estudo, como fundamental no que diz respeito tornar as atividades, que poderiam ser apresentadas de uma forma mais tradicional, atrativas. Importante ressaltar também que, o uso da tecnologia em sala de aula pertencente a uma escola desprovida de acesso total de internet e com reduzido número de computadores, não deve ser motivo para desistir de usá-la. Torna-se fundamental dispor de criatividade e lançar mão de alguns ajustes e adaptações recorrentes e relevantes para a realidade em que a escola se encontra. Tentar o novo deve fazer parte do cotidiano dos professores em sala de aula, tanto para o autodesafio, como para propor desafios aos demais. Nesta direção, pode-se perceber que o desafio contribuiu para transformar os alunos em sujeitos colaborativos do seu próprio conhecimento, sendo este considerado um elemento significativo encontrado neste trabalho.

De acordo com os dados obtidos, a partir da realização da atividade proposta, torna-se evidente que é possível trabalhar com objetos de aprendizagem. O objeto de aprendizagem é definido por Wiley (2000, p. 3) como “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para dar suporte ao ensino”. Entende-se, portanto, que qualquer possibilidade de inovar poderá ser considerada como um objeto de aprendizagem. Além disso, como os slides também poderão ser reutilizados por outros professores para desenvolverem o estudo sobre o meio ambiente, bem como em outras disciplinas como ciências e geografia, pode-se, então, considerá-los como um objeto de aprendizagem.

Além disso, este estudo mostrou ser possível trabalhar com os objetos de aprendizagem mesmo com alunos menores e pertencentes ao ensino fundamental. Neste caso, optou-se pela utilização do *Power Point*, na aula de Ciências, mas pode-se verificar que é possível utilizar esta metodologia em todas as áreas do conhecimento e ainda despertar maior interesse dos alunos.

Este estudo também mostrou que a construção do conhecimento de forma coletiva implica maior aproveitamento das discussões e um processo de interação social importante por não ser um processo solitário de aprendizagem. O aprender, assim configurado, ocorre na relação com os pares, nas mediações e nas interações decorrentes do processo e compartilhamento pedagógico. O interesse dos alunos na proposta realizada se fez de forma extremamente colaborativa.

Desta forma, a elaboração desta proposta também trouxe a ludicidade à tona, que, segundo Gentile (2005, p. 54),

situações emocionantes, como jogos e brincadeiras, ativam o sistema límbico, parte do cérebro responsável pelas emoções. Ocorre então a liberação de neurotransmissores. Com isso, os circuitos cerebrais ficam mais rápidos, facilitando a armazenagem de informações e o resgate das que estão guardadas (GENTILE, 2005, p. 54).

Assim, por meio da ludicidade, a ideia principal da construção e da utilização do objeto de aprendizagem foi permitir que o conteúdo fosse inserido na turma de forma mais dinâmica, de maneira

a despertar interesse pelo assunto e comprometimento com a atividade. É importante que o professor, sempre que possível instigue seu aluno, desperte nele a curiosidade, seja por meio de diálogos, jogos ou novas propostas de ensino e ensinagem (ANASTASOU; ALVES, 2003). Segundo Kneller (1985), a principal característica da criatividade no ensino, além da sensibilidade, é questionar o que se tem como verdade absoluta, sendo assim:

Importante missão do ensino criativo é aguçar a curiosidade do aluno por aquilo que, nos seus estudos, se relaciona com o mundo que o cerca. Deve o mestre estar sempre sondando e agitando a mente dos seus estudantes, perguntando-lhes “Que aconteceria se...?”, “Como seria se...?”, “Que influência terá isso...?”, Perguntará aos alunos como os afetaria a mudança de algumas condições de sua vida. [...] Como a criatividade reclama receptividade a ideias novas, o estudante precisa aprender a considerar, e muitas vezes a procurar ideias que desafiem suas convicções atuais (KNELLER, 1985, p. 102).

Conforme Vasconcellos (1999), de acordo com a teoria do conhecimento que fundamenta o trabalho do professor, considera como referência a concepção dialética de conhecimento, destacando a problematização como elemento nuclear na metodologia de trabalho em sala de aula. Se forem adequadamente captadas, as perguntas devem provocar e direcionar de forma significativa e participativa o processo de construção do conhecimento por parte do aluno, tornando-se também um elemento mobilizador para esta construção. Neste sentido, ao preparar a aula, o professor já pode destacar as possíveis perguntas e problemas desencadeadores para a reflexão dos alunos.

Importante sublinhar, com relação à construção das questões, que foi necessário, após a elaboração pelos estudantes, que as mesmas fossem revisadas pelo professor, pois diante da inexperiência neste processo, algumas delas ainda não correspondiam totalmente às orientações recebidas. Entretanto, o processo de desenvolvimento deste trabalho permitiu também que os educandos ampliassem algumas habilidades, as quais não estavam acostumados, como a leitura detalhada e redação de questões objetivas.

Também se observou a tentativa da busca de estratégias eficientes para alcançar os objetivos finais solicitados. Os alunos demonstraram ansiedade e expectativa para a realização da atividade, entretanto, a última pergunta sobre se eles gostaram da metodologia, quando foi oferecida duas opções no slide, sim com bandeiras verdes e não com vermelhas, todos não só levantaram suas bandeiras verdes como produziram um uníssono “sim”. Assim, percebeu-se que, uma nova metodologia apresentada, de uma forma bastante simples, em sala de aula mostrou-se de forma positiva, significativa e produtiva, pois todos os alunos demonstraram interesse na realização e foco na atividade, havendo também pedidos de que se refizesse o trabalho com outros textos.

Tais metodologias quando utilizadas pelos professores poderão proporcionar aos alunos maior envolvimento em ações e estas, por sua vez, permitirão que eles resolvam situações de aprendizagem, de acordo com as suas necessidades. Por meio destas metodologias também podem ser trabalhados os temas transversais que se apresentam nos diferentes campos do conhecimento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O excesso e a velocidade em que as transformações ocorrem na sociedade atualmente tornam evidente que cada vez mais o educador precisará exigir mais de sua prática, devendo buscar e inventar incessantemente práticas inovadoras que estejam embasadas nas teorias de aprendizagem e, com isso, se adequando a realidade em que está inserido. Sendo assim, os novos rumos que a educação vem tomando, se tornam quase que imensuráveis com a inserção das tecnologias, das mídias, da evolução do homem e de seus anseios. Assim, todo este panorama nos leva ao questionamento sobre nossas práticas como educadores, o quanto a sociedade interfere continuamente nos espaços educativos e de que forma se pode despertar o interesse para aprendizados em sala de aula.

Assim, levando-se em consideração as discussões acima, é necessário se ter uma visão mais ampla para melhor compreender a relação do aluno com a sociedade em que vive, pois esta reflete significativamente em sua aprendizagem e na construção de conhecimentos. Mediante tantas transformações, a educomunicação coloca a importância dos recursos digitais e o uso das tecnologias de informação para o processo ensino-aprendizagem, fazendo abrir novos caminhos através metodologia mais interessante e interativa.

A aprendizagem significativa não acontece de fora para dentro, ou a partir da transmissão do conhecimento pelo professor, por este motivo, o propósito deste estudo foi vincular as práticas educacionais à aprendizagem, buscando estratégias para sua otimização em nossa contemporaneidade em transformação. Diante do exposto, propôs-se um trabalho inovador para ser realizado em sala de aula, com o objetivo de melhorar o desempenho na aprendizagem dos alunos através da utilização de recursos tecnológicos como suporte para as mudanças capazes de concretizarem a aprendizagem.

É necessário salientar que existem diversas maneiras de garantir a aprendizagem, pois, segundo Fernández (2002), é bom e é necessário que os estudantes tenham aulas expositivas, participem de seminários, trabalhem em grupos e individualmente, ou seja, estudem em diferentes situações. Sendo assim, de acordo com o mesmo, o conhecimento deve ser trabalhado em sala de aula através de metodologias diversificadas que permitam ao aluno apropriar-se do mesmo de maneira significativa e produtiva.

Conclui-se este estudo assinalando que o uso de ferramentas tecnológicas na educação pode contribuir muito para a construção efetiva do conhecimento pelos estudantes, além de despertar maior interesse e envolvimento com os conteúdos e com as atividades realizadas em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, L. das G. C.; ALVES, L. P. (Org.). **Processos de Ensino na universidade: pressupostos para as estratégias do trabalho em aula**. Joinville, SC: Univille, 2003.

APARICI, R. Introdução: a educomunicação para além do 2.0. In: APARICI, R. (Org.). **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.

BOSSA, N. A. **A psicologia no Brasil: contribuições a partir da prática**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2002.

BRAND, J. **Aplicativo transforma ensino em sala de aula em game de conhecimento**. 2016. Disponível em: <<https://bit.ly/2Oj0Nyg>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado, 1988.

BRILHANTE, Susana. **Kahoot, já ouviram falar?** 2015. Disponível em: <<https://bit.ly/2QDzETb>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

CARBONELL, J. **A aventura de inovar: a mudança na escola**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

FERNÁNDEZ, A. **A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GENTILE, P. É assim que se aprende. **Nova Escola**, v. 5, n. 2, p. 5-17, jan./fev. 2005.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: UFRGS, 2009.

GHISLENI, T.S; BECKER, E. L. S. Aprender e ensinar: aplicativos educacionais na sociedade complexa e cibercultura. In: ALVES, Marcos Alexandre; BORTOLUZZI, Valeria Iensen (Org.) **Formação de professores: ensino, linguagens e tecnologias**. Porto Alegre: Fi, 2018. p. 111-134.

KNELLER, G. F. **Arte da Ciência e da Criatividade**. 8. ed. São Paulo: IBRASA, 1985.

MICHEL, M. H. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos**. São Paulo: Atlas, 2005.

MINAYO, M. C. S. **O Desafio do Conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde**. São Paulo: Hucitec, 2006.

PIAGET, J. **O tratado de Psicologia Experimental: a inteligência**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1969.

PIAGET, J. **Epistemologia Genética**. Trad. Nathanael C. Caixeira. Petrópolis: Vozes, 1971.

PRATS, J. F. Y. **Las pantallas y el cérebro emocional**. Barcelona: Romanya Valls, 2014.

SOARES, D. **Educomunicação o que é isto?** Instituto GENS. Série Abordagens. 2006. Disponível em: <<https://bit.ly/2PjifPo>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

VASCONCELLOS, C. d. S. **Planejamento: projeto de ensino aprendizagem e Projeto Político Pedagógico - elementos metodológicos para elaboração e realização**. São Paulo: Libertad, 1999.

WADSWORTH, B. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo: Pioneira, 1984.

WILEY, D. **The instructional use of learning objects**. On-line version, 2000. Disponível em: <<http://www.reusability.org/read/>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

YIN, R. K. **Estudo de Caso: Planejamento e Métodos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.