

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**MARA ROSSATTO**

**PLATAFORMA EDMODO NO ENSINO DA ARTE:  
dinamizando a aprendizagem colaborativa**

**Porto Alegre  
2012**

**MARA ROSSATTO**

**PLATAFORMA EDMODO NO ENSINO DA ARTE:  
dinamizando a aprendizagem colaborativa**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito final para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientadora:  
Prof<sup>a</sup> Msc. Ketia Kellen Araújo da Silva**

**Porto Alegre  
2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

**Reitor:** Prof. Carlos Alexandre Netto

**Vice-Reitor:** Prof. Rui Vicente Oppermann

**Pró-Reitor de Pós-Graduação:** Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

**Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:**

Prof<sup>a</sup>: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

**Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:**

Prof<sup>a</sup>: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Dedico a todos profissionais da  
educação que acreditam e amam o que  
fazem.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos professores da minha escola, professor Almir José Iob e Elaine de Oliveira que participaram ativamente deste projeto e parceiros de várias propostas na escola, à minha amiga e professora Elisabete Bianchi pela constante ajuda, e à direção da Escola Municipal de Ensino Fundamental São Vitor pelo apoio prestado aos projetos de arte ao Instituto Bruno Segalla pelas oportunidades de vivência na arte.

## RESUMO

O presente trabalho tem a proposta de expor de que forma a plataforma virtual de aprendizagem Edmodo contribuiu na aprendizagem de alunos do quinto ano do ensino fundamental, durante um projeto na disciplina de arte. Buscou-se detalhar a percepção dos envolvidos acerca do ambiente virtual Edmodo, destacando funcionalidades, recursos disponíveis, dificuldades e vantagens na utilização do mesmo. O projeto desenvolvido com a plataforma Edmodo teve duração de três meses onde alunos interagiram entre duas turmas de quinto ano, envolvendo disciplina de Arte, currículo e Educação Física. Entre o projeto, fundamentou-se pelo estudo da identidade e arte local, articulada através do Ambiente Virtual de Aprendizagem, escola, sala de aula e museu da cidade. A análise dos dados resultou da interação apresentada na plataforma e questionário com os envolvidos no projeto.

**Palavras-chave:** Plataforma Virtual de Aprendizagem – colaboração – interatividade

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

AVA: Ambiente Virtual de Aprendizagem

EMEF: Escola Municipal de Ensino Fundamental

IBS: Instituto Bruno Segalla

LIE: Laboratório de Informática Educativa

NTICs: Novas Tecnologias de Informação e Comunicação

TICs: Tecnologias da Informação e Comunicação

## LISTA DAS FIGURAS

<i>Figura 1 - Layout da plataforma Edmodo.....</i>	<i>24</i>
<i>Figura 2 - Biblioteca.....</i>	<i>26</i>
<i>Figura 3 - Anotações: alerta: enquete, tarefa e quiz.....</i>	<i>26</i>
<i>Figura 4 - Calendário.....</i>	<i>26</i>
<i>Figura 5 - Armazenamento.....</i>	<i>27</i>
<i>Figura 6 - Releituras de obras de arte.....</i>	<i>31</i>
<i>Figura 7 - Autorretratos- releitura Operários Tarsila do Amaral.....</i>	<i>31</i>
<i>Figura 8 - Vídeos em stop motion.....</i>	<i>32</i>
<i>Figura 9 - Obra interativa: Janelas.....</i>	<i>33</i>
<i>Figura 10 - Tarefa postada pelo professor A.....</i>	<i>34</i>
<i>Figura 11 - Tarefa postada pelo professor A, trabalhada com professores de currículo.....</i>	<i>35</i>
<i>Figura 12 - Atividade criada pelo professor B, Identidade Motora.....</i>	<i>36</i>
<i>Figura 13 - Atividades Eixo III.....</i>	<i>36</i>
<i>Figura 14 - Imagens da pasta “Fotos Monumento Jesus do Terceiro Milênio”.....</i>	<i>37</i>
<i>Figura 15 - Gráfico demonstrativo quanto à facilidade na interação.....</i>	<i>41</i>
<i>Figura 16 - Gráfico demonstrativo quanto à dificuldade na utilização dos recursos .</i>	<i>41</i>
<i>Figura 17 - Gráfico demonstrativo quanto ao entendimento gerado pela leitura das postagens dos colegas.....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 18 - Gráfico demonstrativo quanto à interação às postagens de colegas.....</i>	<i>43</i>
<i>Figura 19 - Gráfico demonstrativo quanto à interação de comunicação direta entre o professor/aluno e entre os alunos.....</i>	<i>43</i>
<i>Figura 20 - Gráfico demonstrativo quanto à utilização de pastas como facilitadoras</i>	<i>44</i>
<i>Figura 21 - Gráfico demonstrativo quanto à leitura do comentário de colegas.....</i>	<i>44</i>
<i>Figura 22 - Gráfico demonstrativo quanto ao acesso da plataforma Edmodo fora do ambiente escolar.....</i>	<i>45</i>
<i>Figura 23 - Gráfico demonstrativo quanto à possibilidade do uso de Edmodo em nova proposta.....</i>	<i>46</i>
<i>Figura 24 - Gráfico demonstrativo quanto à facilidade propiciada pela interface do Edmodo.....</i>	<i>47</i>
<i>Figura 25 - Gráfico demonstrativo quanto à facilidade de acesso e navegação no ambiente.....</i>	<i>48</i>
<i>Figura 26 - Gráfico demonstrativo quanto à comunicação direta entre os membros</i>	<i>49</i>
<i>Figura 27 - Gráfico demonstrativo quanto à usabilidade do Edmodo.....</i>	<i>50</i>
<i>Figura 28 - Gráfico demonstrativo quanto ao Edmodo ser facilitador de aprendizagem.....</i>	<i>51</i>

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>1. EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS.....</b>	<b>13</b>
1.1 EDUCAÇÃO E AS TICS .....	14
1.2 PROFESSORES E AS TICS.....	15
<b>2. AMBIENTES VIRTUAIS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA .....</b>	<b>19</b>
2.1 REDES SOCIAIS E EDUCATIVAS.....	21
<b>3. PLATAFORMA EDMODO, REDE SOCIAL EDMODO.....</b>	<b>24</b>
3.1 COMO SE APRESENTA A PLATAFORMA EDMODO.....	25
3.2 RECURSOS DISPONÍVEIS NA PLATAFORMA .....	25
3.3 INSCRIÇÃO NA PLATAFORMA EDMODO.....	27
<b>4. PERCURSO METODOLÓGICO .....</b>	<b>28</b>
4.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	28
4.2 CONTEXTO DA PESQUISA .....	28
4.3 SUJEITOS DA PESQUISA .....	29
4.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS .....	29
4.4.1 Utilização da Plataforma Edmodo no Projeto .....	30
4.4.2 Questionário avaliativo do Projeto na Plataforma Edmodo .....	33
<b>5. ANÁLISE DOS DADOS.....</b>	<b>34</b>
5.1 ANÁLISE DA INTERAÇÃO DOS PROFESSORES NA PLATAFORMA EDMODO .....	34
5.2 ANÁLISE DA INTERAÇÃO DOS ALUNOS NA PLATAFORMA EDMODO .....	38
5.3 ANÁLISE DAS RESPOSTAS DOS QUESTIONÁRIOS AVALIATIVOS .....	40
5.3.1 Análise das respostas dos alunos .....	40
5.3.2 Análise das respostas dos professores .....	46
<b>6. RESULTADOS .....</b>	<b>52</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>53</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>55</b>
<b>APÊNDICE A – PROJETO DA EMEF SÃO VITOR PARA PARTICIPAR JUNTO AO INSTITUTO BRUNO SEGALLA NO PROJETO “ONDE ESTOU?” .....</b>	<b>59</b>
<b>APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO.....</b>	<b>64</b>
<b>ANEXO A : PROGRAMA BRUNO SEGALLA.....</b>	<b>67</b>

## INTRODUÇÃO

As novas tecnologias mostram-se uma ferramenta importante na ação educativa, sendo que o uso das redes sociais nas escolas tende a crescer significativamente. Cabe refletir sobre o lugar que elas ocupam e as funções que podem desempenhar na educação.

Este trabalho pretende avaliar as potencialidades oferecidas pela plataforma virtual de aprendizagem Edmodo, durante a realização de um projeto de Arte, envolvendo escola e museu, desenvolvido durante três meses, com alunos de duas turmas de 5ª série, nos meses de abril, maio e junho, na Escola Municipal de Ensino Fundamental São Vitor, em Caxias do Sul, envolvendo professor de Arte, Educação Física, professores de currículo, professores do Laboratório de Informática Educativa (LIE) e dois convidados do Museu, o Instituto Bruno Segalla (IBS), no qual o tema do projeto foi desenvolvido.

O trabalho foi realizado através da análise dos resultados das atividades bem como da interação entre os alunos apresentados na plataforma Edmodo, e suas respostas apresentadas durante as atividades e através de questionário. O mesmo foi realizado com professores envolvidos no projeto. A expectativa é fazer com que as informações geradas a partir da pesquisa possam contribuir com o pensar pedagógico, de modo a testar as hipóteses sobre a utilização de plataformas virtuais para a propagação do conhecimento e aprendizagem coletiva, como um instrumento gerador de ensino aprendizagem, capaz de estimular o envolvimento entre os alunos.

Atualmente, a inserção do uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na sociedade, e de seu reflexo na educação através das inúmeras possibilidades de aprendizagem, como colaborativas e cooperativas tem

gerado novas viabilidades no ensino, proporcionando conhecimento e produção de conteúdo. Neste contexto vem quebrando alguns paradigmas da educação formal, onde o professor deixa de ser o detentor do saber e transmissor dos conteúdos, transformando-se em facilitador e motivador na produção e debate e ideias.

Assim, com a crescente disseminação de laboratórios ou salas informatizadas nas escolas, o computador se apresenta como um recurso ideal para desenvolver no aluno a responsabilidade de assumir seu próprio aprendizado, com oportunidades de acessar informações, construindo um perfil participativo e ativo na busca pelo conhecimento, através das ferramentas e recursos oferecidos pela web.

A Educação, na sociedade contemporânea, está fundamentada na aprendizagem, seja ela no ensino presencial ou à distancia, direcionada às necessidades do aluno, estilo e interesses. Nesta perspectiva de simplicidade, compartilhamento, participação e construção dos saberes, a obtenção do conhecimento, troca de informações e comunicação, aliada à praticidade, à rapidez e à possibilidade de acessar o mundo, se dá em um simples clicar do mouse.

Desta forma, o presente estudo tem como objetivo avaliar se ao incorporar recursos tecnológicos associados à internet, como um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), ao processo de ensino-aprendizagem na escola, o aluno terá novas oportunidades de aprendizagem, comparado com as oportunidades provenientes do uso de recursos tradicionais de uma sala de aula, através da colaboração e da cooperação.

## QUESTÃO DE PESQUISA

Este trabalho tem a proposta de avaliar de que forma o ambiente virtual Edmodo, contribuiu para a disciplina de Arte no processo de ensino aprendizagem, com a turma do 5º ano do Ensino Fundamental, durante três meses de execução. O projeto envolveu professor de Arte, Educação Física, professores de currículo, professores do LIE e dois convidados do IBS, no qual o tema do projeto foi desenvolvido, através da integração entre identidade, arte e tecnologia.

Através da interatividade e resultados apresentados no ambiente, assim como questões de questionário, foi justificada a utilização do Edmodo na disciplina de Arte, as potencialidades e possibilidades produzidas por meio deste ambiente.

Logo, o presente estudo foi estruturado em seis capítulos, sendo que na introdução justificou-se a importância desta pesquisa como um estudo direcionado à aquisição e utilização das tecnologias.

No capítulo 1, a abordagem é quanto ao uso das tecnologias na aprendizagem e na educação e o papel das tecnologias na promoção de inclusão social. O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação na prática docente e a importância do educador neste processo também estão presentes.

O capítulo 2 apresenta o conceito dos ambientes virtuais de aprendizagem, suas funcionalidades e características. Como ambiente, também é destacado as redes sociais educativas e sua contribuição em novos espaços de aprendizagem colaborativa.

A Plataforma Virtual de Aprendizagem Edmodo é apresentada no capítulo 3, como um recurso pedagógico, facilitadora de aprendizagem e colaboração. Sua estrutura está simplificada neste capítulo, descrevendo funcionalidades e especificidades do ambiente.

No capítulo 4, caracteriza a metodologia aplicada na pesquisa e a coleta de dados realizada através do questionário. A análise destes dados foi estruturada no capítulo 5, onde foi colocado em evidência o posicionamento do aluno e do professor quanto à utilização da plataforma Edmodo.

No último capítulo apresenta as últimas considerações do trabalho com o resultado da pesquisa e as percepções recolhidas durante o projeto.

## 1. EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS

O uso de tecnologias no ensino e na aprendizagem está em constante crescimento. A integração entre a educação, a tecnologia e o meio onde vivemos criou um paradigma na história da educação, procurando adequar esta nova tendência de auxílio na educação e aprendizagem individual em conhecimento compartilhado e coletivo.

A presença das tecnologias, no âmbito escolar, principalmente do computador na escola, contribui para a transformação nas formas tanto de ensinar, quanto de aprender. O uso destas tecnologias auxilia para uma mudança nas aulas, tornando-as mais atrativas, participativas e eficientes, mudando metodologias e levando as instituições de ensino a adotarem novas posturas ao processo de ensino-aprendizagem. Antunes afirma que

[...] a educação tem vindo a ser apontada como um contributo decisivo (nem sempre problematizado e, por isso, aparentemente consensual) para, nos limites de uma economia globalizada, assente no conhecimento e nas tecnologias da informação, levar os indivíduos a perceber a dimensão das mutações em curso e as suas consequências [...]. (AFONSO; ANTUNES, 2000, p. 2)

A disponibilidade que a informação é gerada na sociedade acontece de maneira tão rápida que parece impossível absorver sua fluência, pois são muito mais efêmeras, ficando defasada com maior rapidez, já que novas informações são constantemente produzidas e disseminadas a nível mundial, e que também rapidamente se tornam defasadas.

Cabe à educação não só proporcionar a democratização do acesso a estes meios de comunicação, e sim buscar condições de repensar a prática de aprender, de que forma absorver esta informação, numa educação transformada e transformadora, que responda aos anseios e necessidades do homem, a tal Sociedade do Conhecimento. Moraes afirma que:

Para educar na Era da Informação ou na Sociedade do Conhecimento é necessário extrapolar as questões de didática, dos métodos de ensino, dos conteúdos curriculares, para poder encontrar caminhos mais adequados e congruentes com o momento histórico em que estamos vivendo. (MORAES, 1997, p.27)

Novos espaços foram ampliados para além do ambiente escolar com o uso das TICs, conectando as relações educacionais com as sociais do cotidiano geral do aluno.

Na rede, estão disponíveis vários aplicativos e softwares *offline* e *online* possíveis de serem utilizados pelo professor em seus planejamentos, exigindo uma escolha adequada para a atividade proposta. Uma lista de ferramentas pode ser encontrada na *web*, para a criação de blogs, vídeos, plataformas *wikis*, editores de vídeos; galeria de fotos, slides, rádios personalizadas, serviços de *desktop*, entre outros (BOHN, 2009). A maioria das tecnologias auxilia no processo educativo, pois estão presentes durante todo o processo pedagógico, desde o planejamento, elaboração e até na certificação dos alunos. Assim torna-se importante compreender a relação da educação e da tecnologia, como será apresentado a seguir.

## 1.1 EDUCAÇÃO E AS TICS

O uso da TICs como forma de aprimorar os resultados educacionais, assim como promover a inclusão social na educação, norteia-se por duas vertentes: a primeira de que o uso de tecnologias tem como objetivo promover a inclusão social em termos de oportunidades e resultados educacionais e a segunda vertente, de que o uso da educação é garantia da inclusão social em termos de oportunidades e resultados tecnológicos. Perrenoud afirma que

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e de estratégias de comunicação (PERRENOUD, 2000, p. 128).

Desta forma, com o avanço tecnológico, novas formas do uso das TICs foram incorporadas na produção e propagação de informação, através da interação e comunicação em tempo real. Assim surgiram as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs).

Para Kenski (2003), a evolução tecnológica não se restringe aos novos usos de equipamentos e/ou produtos, mas aos comportamentos dos indivíduos que interferem/repercutem nas sociedades, intermediados, ou não, pelos equipamentos.

A educação na sociedade atual não se restringe apenas em ensinar como usar estes aparatos tecnológicos e sim preparar alunos com habilidades que permitam absorver facilmente esta fluência de informações, acompanhando e fazendo parte destas transformações de forma criativa, agindo com responsabilidade, ética e moral. Educar na era digital é formar cidadãos digitais, responsáveis por suas atitudes, ações e postura adequada à nova sociedade, respeitando leis, inclusive as virtuais, informados sobre tecnologias, e preparados com problemas que podem surgir.

Neste bombardeio de informações, é importante construir sujeitos conscientes, que distinguem fatos de opiniões na internet, com criticidade além de compreender a veracidade dos mesmos, criando uma cultura do uso responsável, num compromisso da cidadania digital.

Kenski aborda sobre as TICs e também sobre a função social da escola:

As tecnologias são oportunidades aproveitadas pela escola para impulsionar a educação de acordo com as necessidades sociais de cada época. As tecnologias se transformam, muitas caem em desuso, e a escola permanece. A escola transforma suas ações, formais de interação entre as pessoas e conteúdos, mas é sempre essencial para viabilização de qualquer proposta de sociedade. (KENSKI, 2007, p. 101)

Cabe à escola e aos professores proporcionar o acesso a estas tecnologias viabilizando a estes recursos e tornar esta ferramenta um caminho oportuno para o conhecimento, e um *link* entre professor e aluno.

## **1.2 PROFESSORES E AS TICS**

As tecnologias proporcionam uma imensa variedade de utilização em sala, através da incorporação dos recursos oferecidos pela internet.

Saber direcionar seu uso a uma proposta pedagógica exige do professor responsabilidade, conhecimento e uma atitude que contemple o desenvolvimento de habilidades cognitivas de reflexão e compreensão.

A busca de análise de informações que norteiam os objetivos de criar significados é essencial neste processo de aprendizagem.

Os professores na ativa precisam adquirir a competência que lhes permitirá proporcionar a seus alunos oportunidades de aprendizagem com apoio da tecnologia. [...] Os professores precisam estar preparados para ofertar autonomia a seus alunos com as vantagens que a tecnologia pode trazer. As escolas e as salas de aula, tanto presenciais quanto virtuais, devem ter professores equipados com recursos e habilidades em tecnologia que permitam realmente transmitir o conhecimento ao mesmo tempo que se incorporam conceitos e competências em TIC.[...] As práticas educacionais tradicionais já não oferecem aos futuros professores todas as habilidades necessárias para capacitar os alunos a sobreviverem no atual mercado de trabalho (UNESCO, 2008, p.1).

Vários estudos mostram que a maioria dos professores destacam dois principais obstáculos ao uso das tecnologias nas práticas pedagógicas, o primeiro seria a falta de recursos e de formação (PAIVA, 2002; PELGRUM, 2001; SILVA, 2003; entre outros), e como segundo obstáculo o grande esforço de reflexão e de modificação de concepções e práticas de ensino exigido pela integração inovadora das tecnologias, que grande parte dos professores não está disposta a fazer. A esse respeito, cabe ressaltar que:

Os professores se deparam nas salas de aula com alunos que convivem diariamente com as tecnologias digitais. Estes alunos têm contato com jogos complexos, navegam pela internet, participam de comunidades, compartilham informações, enfim, estão completamente conectados com o mundo digital. (JORDÃO, 2009, p.10)

Perante a afirmação, cabe refletir qual o papel que o professor deve assumir e quais competências devem ter para poder empregar sua prática pedagógica, voltada à inserção das tecnologias digitais, em um contexto onde aluno convive e é conhecido como um nativo digital (PRENSKY, 2001).

Os desafios são uma constante na prática pedagógica, assim como a velocidade que estas mídias tornam-se ultrapassadas. Vivenciamos a *web* 1.0, chegamos à *web* 2.0, onde a interação e a colaboração são as marcas principais em constante crescimento através de novidades tecnológicas. Sendo assim, há necessidade do professor dominar as ferramentas, mas fundamentalmente saber apoiar os alunos na exploração das potencialidades destas tecnologias, utilizando adequadamente nas suas propostas pedagógicas, aproveitando o máximo com atividades desafiadoras e criativas.

É através da orientação do professor que se abrem condições de aprendizagens. Como dizem Moran, Masetto e Behrens, “o professor é um

facilitador, que procura ajudar a que cada um consiga avançar no processo de aprender” (2009, p.15).

As mudanças que ocorreram no modo de aprender e de organizar cognitivamente as informações não serão visíveis de imediato. No que teoriza Vygotsky (1991, 1994) e as investigações no domínio das neurociências (SQUIRE; KANDEL, 1999) está a comprovar, estas mudanças são processos lentos, pois o conhecimento especializado deve ser elaborado por cada indivíduo sobre o que já sabe, ou seja, do modo como o conhecimento anterior está organizado na memória. Novas ideias são assimiladas com maior rapidez se estruturadas anteriormente com grande variedade de informações.

A verdadeira questão da transferência poderá ser, por um lado, a da adequação entre a qualidade e o conteúdo dos conhecimentos ensinados e, por outro, os constrangimentos dos diferentes domínios onde estes conhecimentos são susceptíveis de ser aplicados (MENDELSON, 1994, p. 9).

É necessário muito esforço para alterar estes aspectos onde alguns professores tem a concepção de que somente através da máquina, no caso computadores, seria possível solidificar os processos que determinam a aprendizagem e a construção de conhecimento.

Conforme Perrenoud,

A verdadeira incógnita é saber se os professores irão apossar-se das tecnologias como um auxílio ao ensino, para dar aulas cada vez mais bem ilustradas por apresentações multimídia, ou para mudar de paradigma e concentrar-se na criação, na gestão e na regulação de situações de aprendizagem. (PERRENOUD, 2000, p. 139)

De acordo com Valente, “a questão da formação do professor mostra-se de fundamental importância no processo de introdução da informática na educação, exigindo soluções inovadoras e novas abordagens que fundamentam os cursos de formação” (1999, p. 19). Destaca também que a formação não tem acompanhado o avanço das tecnologias porque mudanças pedagógicas dificultam o sistema escolar. A velocidade em que ocorrem as mudanças na informática exigindo empenho constante do professor também é levada em consideração quanto à sua atualização.

Muitos professores ainda adotam resistência na utilização de computadores e introdução de novos recursos em seu fazer pedagógico. De acordo com Silva, “os professores que mais utilizam o computador em suas atividades são os que possuem algum conhecimento na linguagem informática” (2003, p. 78).

Outros, porém, defendem o uso das tecnologias como recurso pedagógico, como afirma Prisco (2012), editor do Correio Brasiliense quando descreve que o professor argumenta que, ao inserir as tecnologias, quebra-se o sistema educação tradicional. Assim as escolas sofrendo esta mudança, muda também sua grade curricular, ampliando a independência do aluno e ampliando os limites em sala de aula.

Segundo Marcus Vinícius Maltempi, especialista em tecnologias da Educação da Universidade Estadual Paulista (UNESP),

seria interessante termos softwares específicos que ajudassem os professores a compartilhar o que estão fazendo e as experiências em sala de aula. Isso ficaria automaticamente registrado para que, no ano seguinte, toda aquela experiência dos fracassos e sucessos vivenciados com a turma não se perdessem. (MALTEMPI, apud RODRIGUES, 2012)

Neste contexto, é importante salientar que o emprego das tecnologias no fazer pedagógico exige do professor uma reflexão crítica, assumindo uma ação que promova a construção de conhecimentos pelo aluno e incorpore na sua prática uma abordagem reflexiva e aberta para os novos conceitos e novas formas de ensinar. Nesta mudança, o sujeito de seus próprios processos passa a ser o aluno, reflexivo, consciente e participativo na construção de seus conhecimentos.

Após compreender a perspectiva acerca da tecnologia e da educação, pretende-se abordar os ambientes virtuais de aprendizagem e suas potencialidades.

## 2. AMBIENTES VIRTUAIS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

O uso de AVAs tem se apresentado como uma possibilidade para dinamizar o ensino e tornar as aulas presenciais ou virtuais mais agradáveis e interessantes, apresentando diversos elementos que propiciam a interação dos alunos durante o processo de aprendizagem. Segundo Vilatte, “cada vez mais os alunos estão motivados para as tecnologias informáticas e menos motivados para os métodos tradicionais de ensino” (VILLATTE, 2005, p. 3 apud BOTTENTUIT JUNIOR; LISBOA; COUTINHO, 2011, p. 1151). Por isso, para conseguir cumprir a missão de formar os alunos, o professor deverá adaptar seus métodos de ensino, utilizados no contexto da sala de aula, às novas tecnologias.

Este ambiente de aprendizagem motiva os aluno através de recursos como fórum de discussões, *chat*, *wikis*, correio eletrônico e ferramentas disponíveis que favorecem o ingresso do aluno em uma realidade virtual, incorporando ao sistema educativo tradicional modelos de aprendizagem autônoma, completados por técnicas que utilizam métodos de aprendizagem à distância, redes de informação, serviços multimídias e eletrônicos.

De modo geral, um AVA refere-se ao uso de recursos digitais de comunicação, principalmente, através de softwares educacionais via *web* que reúnem diversas ferramentas de interação (COSTA, MOREIRA, OLIVEIRA, 2004; VALENTINI, SOARES, 2005). Estes AVAs podem ser desenvolvidos por sistemas de Gerenciamento de Aprendizagem, *online* ou *offline* partindo de alguns softwares ou ferramentas como Flash, VRML, Director, 3Dquest entre outros.

Em outra perspectiva, as Plataformas Virtuais atuam como uma ferramenta de gestão na educação *online*, no sentido de prover funcionalidades e oferecer ferramentas que favoreçam a cooperação tais como controle dos participantes, relatórios de acesso e de atividades, além de diversas possibilidades de interação e de disponibilização de conteúdos. Um AVA pode ser cooperativo,

mesmo que a plataforma em que ele está construído não possua ferramentas para esta função.

Como afirmam Maia e Mattar (2007), “a natureza interativa das mídias utilizadas para a EAD influi diretamente na quantidade e qualidade do dialogo que se estabelece entre professores e alunos”. Assim, não é possível avaliar as ferramentas disponíveis, mas plataformas de código aberto podem facilitar o aprendizado, pois oferecem ao educador a oportunidade de personalizar o ambiente de acordo com sua realidade e a vivida por seus alunos. Tarouco, Moro e Estabel mencionam que

[...] para o êxito do processo de ensino e aprendizagem, compete aos protagonistas - professor e alunos - trabalharem em conjunto para construir um ambiente de interação, estabelecerem uma relação de confiança e superação das dificuldades, protagonizando um ambiente de compartilhamento e de cooperação. (TAROUCO; MORO; ESTABEL, 2003, p.11)

No site da Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED), encontramos:

Além do exigido de qualquer docente, quer presencial quer a distância, e dependendo dos meios adotados e usados no curso, este professor deve ser capaz de se comunicar bem através dos meios selecionados, funcionando mais como um facilitador da aprendizagem, orientador acadêmico e dinamizador da interação coletiva (no caso de cursos que se utilizem de meios que permitam tal interação). (ABED, 2012)

Segundo Maia (2000) os AVAs devem conter todas as ferramentas e recursos necessários na página da instituição ou curso, facilitando o acesso do mesmo as todas as propostas de conteúdo e atividades. Para tanto, tais ambientes devem ser projetados a permitir, por meio de uma interface clara e objetiva, a visualização de todas as áreas que interessam ao aprendizado do aluno, concedendo, ainda, ao professor a atualização de informações concernentes a este processo, como notas, atividades, conceitos, e ainda proporcionar ao alunado tanto apoio coletivo quanto individualizado. Segundo Valente e Mattar,

As tecnologias da *Web* estão redesenhando a educação, criando novas e interessantes oportunidades de ensino e aprendizagem, mais personalizadas, sociais e flexíveis, apesar de muitas delas não terem sido produzidas especificamente para o e-Learning. (VALENTE; MATTAR, 2007, p. 84)

Diante destas abordagens, podem-se classificar os AVAs como espaços de interatividade e colaboração, representando um grande motivador para o

processo de ensino aprendizagem, numa troca de experiências coletivas pelo grupo envolvido.

Entre os ambientes virtuais encontra-se um grupo conhecido como redes sociais educativas, que tem se propagado bastante nos últimos anos. Um *layout* parecido com rede social, muito usado pelo público, como exemplo, o Facebook, tem agradado muito os usuários destas redes.

## 2.1 REDES SOCIAIS E EDUCATIVAS

O mundo está todo conectado por meio da internet. Através das redes de comunicação os indivíduos unem ideias e compartilham interesses de forma aberta e dinâmica. Redes sociais são grupos de pessoas conectadas entre si que compartilham ideias, interesses e objetivos comuns.

Pesquisas realizadas reforçam a ideia que as interfaces de comunicação proporcionadas pela internet, possibilitam a troca de conhecimentos e produção de significados e sua contribuição para o uso na educação, pois possibilita a interação, trabalho compartilhado, interatividade (interação através de sistemas de comunicação) e a construção colaborativa do conhecimento.

As redes de conhecimento se baseiam na aprendizagem e no crescimento autodirigidos, obtidos por meio de informações, técnicas e conhecimento. Não há currículo prescrito; a aprendizagem ocorre através da interação com colegas e especialistas em qualquer assunto ou campo nos quais os usuários estejam interessados. (HARASIM et al, 2005, p. 30).

Machado et al define: “por pessoas que estão conectadas por um ou vários tipos de relações, de amizade, familiares, comerciais, entre outros” (2010 apud SANTOS et al, 2011, p. 4) na busca de objetivos em comum através de uma construção sócio-histórica cultural do conhecimento.

[...] a informação é criada de forma coletiva e não individual, ocorrendo a interação entre participantes e conteúdo. Através de sites de relacionamento, ferramentas da comunicação síncrona e assíncrona, blogs, *wikis*, além de outras formas de colaboração [...]. (MACHADO et al, 2010 apud SANTOS et al, 2011, p. 4)

Conforme Martinho, quanto maior as conexões, maior é o potencial em rede:

A densidade da rede não está relacionada diretamente ao número de pontos que a constituem, mas à quantidade de conexões que esses pontos estabelecem entre si. Esse é o aspecto mais importante e parece provar que a capacidade da rede ultrapassa em muito a mera soma de seus elementos. (MARTINHO, 2004 apud MACHADO; TIJBOY, 2012, p. 4)

Em relação às diversas modalidades de comunicação que estão se estabelecendo na então intitulada “sociedade da informação” (CASTELLS, 2000), as redes sociais educativas, consistem na mesma proposta de interação das redes sociais que conhecemos, com troca de informações e a participação em grupos de interesses comuns, mas que possuem ferramentas de organização e plano de estudos, voltadas à educação.

[...] “Esses sistemas permitem uma experiência educacional mais maleável, no sentido de que o professor pode adaptá-la segundo as necessidades da classe. Além disso, ela extrapola os muros da escola. O estudante passa a estar 'conectado' ao saber mesmo fora do período de aula”, diz Christopher Quintana, especialista em tecnologia da educação da Universidade de Michigan. (GOULART, 2012)

O Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (CENPEC), através de estudos demonstrou que o uso das redes sociais no ambiente escolar tem colaborado ao processo do ensino-aprendizagem:

A ampla disseminação entre as novas gerações do uso das novas tecnologias e, mais especificamente, das redes sociais na internet pode ser de grande valia para educação. O trabalho em rede pressupõe colaboração, cooperação, valores que só enriquecem o processo de aprendizado. (CENPEC apud LISBOA; VIEIRA, 2010)

Com a mesma estrutura encontrada nas redes sociais como Facebook, Twitter, entre outras, algumas redes sociais foram criadas e direcionadas à educação. Nelas o professor é o mediador, compartilhando com seus alunos mensagens, textos, material didático, vídeos e interage um com os outros em busca de conhecimento e novas descobertas, as chamadas redes sociais educativas.

Conforme o Canal do Ensino, site do Guia Gratuito da Educação, destacam-se algumas redes sociais voltadas para a educação.

O Edmodo já está disponível em português, e o acesso é inteiramente gratuito. Tem como público-alvo escolas de ensino fundamental.

O Teamie ainda não tem versão em português. O primeiro acesso é gratuito e limitado. Para desfrutar de toda a rede, é preciso desembolsar cerca de 11 reais ao mês.

O Schoology também não tem versão em português, mas o acesso é totalmente gratuito.

A rede Lore está inteiramente em inglês e é voltada a estudantes do ensino superior. O acesso é gratuito.

O Passei Direto é uma rede brasileira voltada a estudantes do ensino superior.  
O Ebah também é uma rede brasileira destinada ao compartilhamento de material acadêmico. Tem como público-alvo estudantes do ensino superior.  
(CANAL DO ENSINO, 2012)

Neste contexto, o uso de rede social educativa, como inovação pedagógica, mostra-se como uma possibilidade que favorece a autonomia e promove a cooperação e troca de saberes entre os aprendizes, advindo de uma construção social.

### 3. PLATAFORMA EDMODO, REDE SOCIAL EDMODO



Figura 1 - *Layout* da plataforma Edmodo. Fonte: <http://www.edmodo.com/home>

Entre os AVAs, destaca-se a plataforma Edmodo, conforme apresentado na figura 1, que serviu como suporte para a realização deste estudo. Outros ambientes mais reconhecidos e estudados pode-se destacar a plataforma Moodle, TelEduc, AulaNet e Proinfo.

A plataforma social Edmodo foi criada em 2007, por Jeff O'Hara y Nick Borj, e recentemente adquirida pelo grupo Revolution Learning (Learn Capital), totalmente desenhada para a educação, tem como uma das maiores vantagens ser livre e não haver a necessidade de instalação e configuração. Com interface simples e intuitiva tem semelhança ao Facebook, que facilita a interação com os usuários.

O ensino via redes pode ser uma ação dinâmica e motivadora. Mesclam-se nas redes informáticas, na própria situação de produção e aquisição de conhecimentos, autores e leitores, professores e alunos. As possibilidades comunicativas e a facilidade de acesso às informações favorecem a formação de equipes interdisciplinares de professores e alunos, orientadas para a elaboração de projetos que visem a superação de desafios ao conhecimento; equipes preocupadas com a articulação do ensino com a realidade em que os alunos se encontram, procurando a melhor compreensão dos problemas e das situações encontradas nos ambientes em que vivem ou no contexto social geral da época em que vivemos. (KENSKI, 2004, p.74)

O Edmodo, uma das *startups* de educação e tecnologia que mais tem se destacado nos últimos meses, bateu a marca dos 12 milhões de usuários (PORVIR, 2012).

Oficialmente não existe uma nomenclatura correta que define o Edmodo. No site do Edmodo consta como Plataforma Edmodo, mas a similaridade com redes como Facebook, deixou muitos usuários defini-la como rede social educativa. O historiador, professor e pesquisador do Projeto Análise e do Núcleo de Pesquisas de Psicanálise e Educação, Rodrigo Abrantes da Silva, que desenvolve vários estudos sobre a Plataforma Edmodo, e colaborador do site Educacional Escolas, afirma que “não há consenso sobre isso, nem uma forma, digamos, oficial. No momento tenho preferido a expressão ‘rede educacional’”. (SILVA, 2012)

Facebook está para rua, assim como o Edmodo está para a escola. Explico. No Facebook estamos num espaço aberto, suscetíveis de receber influências do mundo todo. No Edmodo o espaço é fechado. O aluno entra via escola e sala de aula. Mas não é tão simples levar os alunos a essa escola virtual. É preciso o comprometimento da comunidade escolar na elaboração de estratégias para direcionar os alunos a este espaço, onde a presença de um adulto, o professor, assume a forma da responsabilidade. (SILVA, 2012)

Portanto, a plataforma Edmodo permite a troca de ideias entre professores e alunos mantendo-se conectados entre atividades e discussões no ambiente de um grupo fechado e direcionado para um objetivo pedagógico.

### **3.1 COMO SE APRESENTA A PLATAFORMA EDMODO**

- a plataforma de fácil acesso e com interface intuitiva;
- possui um ambiente fechado;
- os estudantes participam das aulas com o convite do professor;
- todas as comunicações são arquivadas;
- permite desenvolver um espaço virtual de comunicação compartilhando mensagens, arquivos, propondo tarefas e atividades.

### **3.2 RECURSOS DISPONÍVEIS NA PLATAFORMA**

- Biblioteca: armazenar conteúdo ilimitado para fácil reutilização e partilha, conforme mostra a figura 2.

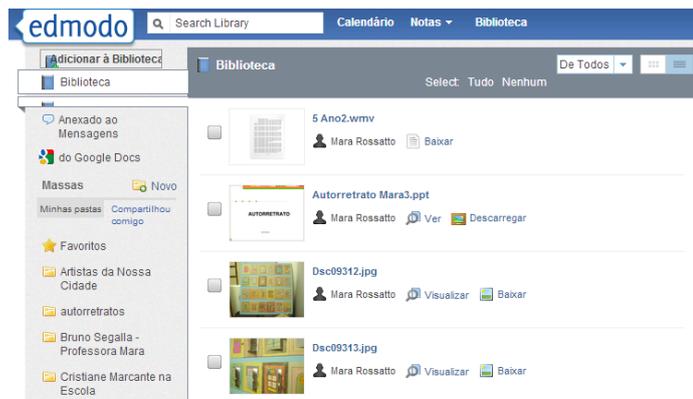


Figura 2 – Biblioteca. Fonte: <http://www.edmodo.com/home#/library/>



Figura 3 - Anotações: alerta: enquete, tarefa e quiz. Fonte: <http://www.edmodo.com/home#/>

- Alerta: Permite criar avisos utilizando 140 caracteres.
- Enquete: Proporciona criar questões com duas ou mais respostas.
- Tarefa: Descreve a atividade proposta para o grupo.
- Quiz: Escolha de múltipla escolha, verdadeiro / falso, preencher as perguntas e resposta, conforme representa figura 3.
- Calendário: determina datas importantes como entrega de atividades, conforme figura 4.

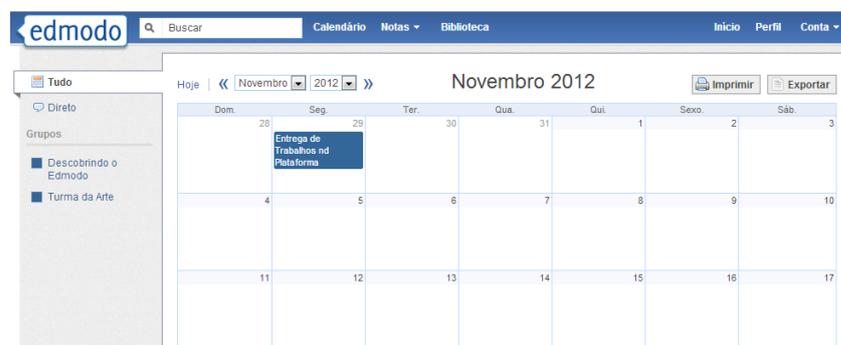


Figura 4 – Calendário. Fonte: <http://www.edmodo.com/home>

- Pastas: armazenamento ilimitado de documentos, imagens, vídeos acessível ao grupo, conforme mostra figura 5.

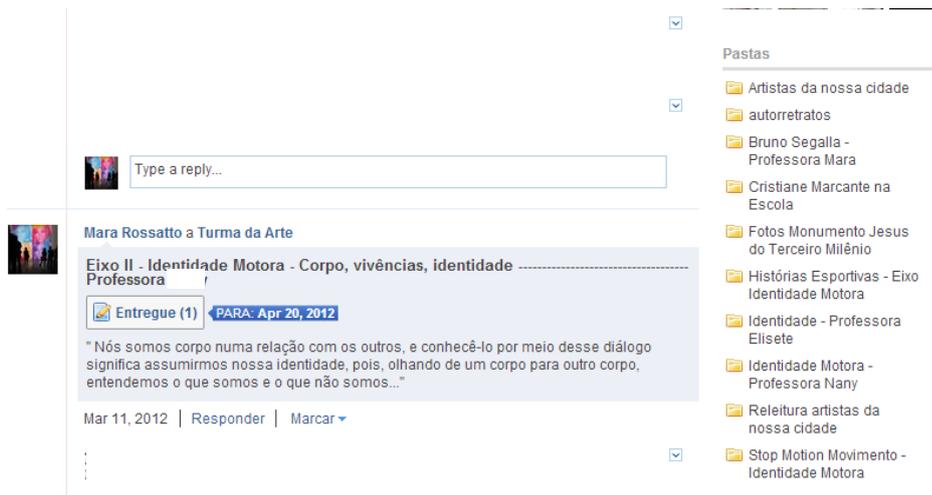


Figura 5 – Armazenamento: Fonte: <http://www.edmodo.com/home/>

- Ferramenta Google Docs: recentemente integrada à plataforma, sincroniza e armazena a biblioteca arquivada do Edmodo às funcionalidades do Google Docs e possível utilização dos aplicativos do Docs para criar, editar e compartilhar os documentos tanto para a conta do professor quanto para do estudante.

### 3.3 INSCRIÇÃO NA PLATAFORMA EDMODO

- para utilizar a Plataforma Edmodo, o educador deve criar uma conta, onde é solicitado, nome de usuário, senha e uma conta de e-mail;
- após criada a conta e acessar a plataforma, deve ser criado pelo educador (administrador) um grupo, que gera um código exclusivo para este grupo;
- este código servirá para dar acesso aos alunos na plataforma.

Acessando o perfil estudante, o aluno cria com seu nome e senha um perfil, não havendo necessidade de um e-mail. Após a inclusão pode configurar o perfil, adicionando uma foto.

Após o registro e ingresso ao grupo, o aluno tem acesso às atividades.

## **4. PERCURSO METODOLÓGICO**

O presente capítulo tem por objetivo apresentar a construção metodológica da pesquisa.

### **4.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA**

Adequando-se ao estudo proposto por centrar-se na compreensão de questões subjetivas, na descrição, comparação, interpretação e explicação das dinâmicas envolvidas, e no apontamento de formas de qualificar o processo de ensino-aprendizagem, adotou-se a abordagem qualitativa.

O método qualitativo é útil e necessário para identificar e explorar os significados dos fenômenos estudados e as interações que estabelecem, assim possibilitando estimular o desenvolvimento de novas compreensões sobre a variedade e a profundidade dos fenômenos sociais (BARTUNEK; SEO, 2002).

A abordagem qualitativa é adotada nesta pesquisa, realizada a partir de um grupo pequeno de sujeitos, sendo 57 alunos de duas turmas, 5º ano A e B, professores de currículo e educação física, coordenação da EMEF São Vitor e coordenação do IBS, foram 9 sujeitos e também de uma professora da rede municipal que atua em LIE.

### **4.2 CONTEXTO DA PESQUISA**

A EMEF São Vitor se inscreveu junto ao IBS no projeto “Onde Estou” (Apêndice A), onde alunos de uma turma da tarde, promoveriam uma ação cultural entre visitas ao museu, exploração de arte e conscientização da memória, identidade e de história e arte no contexto local.

Para desenvolver o projeto, houve a necessidade do uso de um espaço, onde pudesse transpor toda esta informação que deveria ser trabalhada, em comum com outra turma de 5º ano, esta do turno da manhã, para quem foi estendido o

projeto aos professores de currículo, destas duas turmas e uma professora de Educação Física, que também demonstrou interesse em participar. Esta necessidade de interação foi suprida através da utilização da plataforma educativa Edmodo, configurada conforme as necessidades do projeto.

O projeto foi desenvolvido baseando-se na aprendizagem colaborativa, que além de despertar a autonomia nos alunos para buscar informações sobre as atividades propostas, visou a interação entre professores e alunos de dois turnos diferentes, num resgate de sua identidade, de sua história e a história onde a arte se encontra, através de obras do artista Bruno Segalla, e artistas de nossa cidade, interligados através da plataforma virtual de aprendizagem Edmodo. Bruno Segalla foi metalúrgico, sindicalista e escultor caxiense, o qual foi homenageado através da criação do IBS, com um museu que abriga um acervo de suas obras e que registra a história de sua vida.

O Edmodo, baseado na tecnologia da *Web 2.0*, possibilita o uso de diferentes formatos de ferramentas sociais como fotos, vídeos, favorecendo a participação, comunicação, compartilhamento e colaboração entre usuários, conforme explicado no item 3.2.

### **4.3 SUJEITOS DA PESQUISA**

Esta pesquisa foi realizada com 2 professores e 57 alunos das turmas do 5º ano A tarde, 5º ano B manhã, 3 professores do laboratório da escola, 1 professor de LIE do município, 1 professor de educação física tarde da EMEF São Vitor, 1 responsável pela coordenação e 1 membros da direção da escola, e 1 profissional do IBS.

### **4.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS**

Foram utilizados dois instrumentos de coleta de dados. Um deles é a utilização e interação pelos alunos e professores na Plataforma Edmodo durante o Projeto Bruno Segalla. Após a realização do projeto, foi aplicado o segundo instrumento de coleta, um questionário direcionado aos alunos participantes do projeto e alguns professores. Abaixo segue a descrição da aplicação desses instrumentos:

#### 4.4.1 Utilização da Plataforma Edmodo no Projeto

Para utilizar a plataforma Edmodo, o professor responsável, realizou um cadastro como professor e, criada a conta no Edmodo, criou um grupo para desenvolver o trabalho. O grupo intitulou-se “Turma da Arte”.

O cadastro dos alunos aconteceu com um código gerado pelo professor ao criar o grupo na plataforma Edmodo.

No primeiro momento os alunos fizeram sua inscrição, através do código fornecido pelo professor, ingressando ao grupo “Turma da Arte”, construíram sua senha e *login*, e postaram suas fotos, trabalhando o perfil. Foram 67 cadastros, entre 57 alunos e 10 cadastros entre professores e convidados (integrantes do IBS).

A plataforma Edmodo foi organizada em quatro espaços:

1. Artistas Da Nossa Cidade- Nossa terra, nossa gente, nossa arte, desenvolvido pela professora de Arte, manhã e tarde

2. Eixo I - Identidade - Memória, identidade, localidade – desenvolvido pela professora do currículo, tarde e manhã

3. Eixo II - Identidade Motora - Corpo, vivências, identidade - desenvolvido pela professora de educação física, tarde, que também interagiu com as postagens dos alunos da manhã

4. Eixo III - Bruno Segalla - Eu e a arte, ações e relações – desenvolvido pela professora de Arte manhã e tarde

Dentro destes espaços dedicados aos eixos temáticos, materiais foram postados em pastas para estudo, como imagens, vídeos e textos. Foram solicitadas tarefas, em cada eixo, para que fossem realizados de forma virtual, além de atividades que deveriam ser realizadas fora do ambiente.

Com acesso a este material produzido os participantes puderam, através de atividades, expor e exercitar sua autonomia. O ambiente é aberto e não foca em uma disciplina específica. Sendo assim, possibilita a conexão entre diferentes disciplinas e saberes, interligando currículo, Arte e Educação Física, como justifica este projeto.

A plataforma Edmodo, foi o alicerce de todo o projeto, onde alunos, professores, informações, imagens, vídeos e contribuições se encontravam de forma síncrona e assíncrona no processo de construção de conhecimento.

Nas atividades propostas e eixos, foram desenvolvidas atividades onde o aluno participava em colaboração com o grupo Turma da Arte.

Na atividade sobre Artistas da nossa cidade - Nossa terra, nossa gente, nossa arte, os alunos leram imagens de obras e argumentaram seu posicionamento quanto à forma estruturante da obra com seus colegas. Este processo de busca das obras e artistas, foi orientado através de uma página em html. Releituras foram feitas em sala de aula e postadas posteriormente em pasta no AVA Edmodo, conforme apresenta figura 6.



Figura 6 - Releituras de obras de arte. Fonte: <http://www.edmodo.com/home#/>

Já no Eixo I- Identidade - Memória, identidade, localidade, os alunos responderam uma indagação sobre o que seriam se não tivessem memória. Este registro foi feito como comentário no próprio eixo. Em um segundo encontro, os alunos relataram sua memória escolar: vivências importantes que aconteceram durante seus anos na escola São Vitor, também como comentário no mesmo eixo.

Em visita ao IBS, com a coordenação das monitoras do espaço, construíram máscaras com gaze gessada, uma busca da identidade.

Na disciplina de Arte, trabalhando com a questão de identidade, criaram seu autorretrato. Estes trabalhos também foram postados no ambiente Edmodo, disponível em pastas. A contextualização deste trabalho foi no LIE, de forma verbal, os alunos visualizaram os trabalhos e trocaram opiniões entre eles.

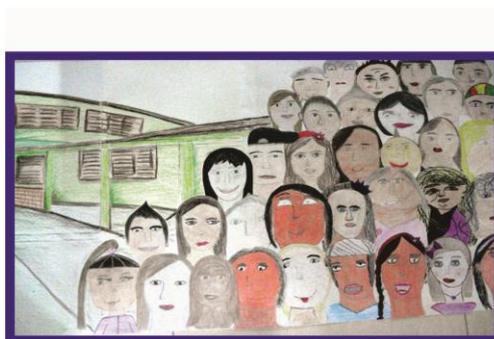


Figura 7 - Autorretratos- releitura Operários Tarsila do Amaral. Fonte: site Edmodo

No Eixo II - Identidade Motora - Corpo, vivências, identidade, o convite partiu de imagens que representavam sensações: nosso corpo fala, o que esta imagem diz para você. Os relatos foram postados no próprio eixo. Alguns alunos ainda registraram vivências esportivas através de portfólios. Estes portfólios estão em pasta intitulada com o nome do eixo II.

Na disciplina de Arte, já com uma bagagem previamente construída de imagens artísticas e movimentos, os alunos construíram pequenos vídeos na técnica *stop motion*, conforme figura 8, incluindo cenários representativos de obra de artistas estudados no projeto no eixo Artistas da nossa Cidade, juntamente com esporte e movimentos discutidos no eixo II. Criaram desenhos e através de um *storyboard*, obtiveram suas fotografias. Através do *software* Movie Maker, os vídeos foram construídos e concentrados em uma nova pasta: Stop Motion Movimento - Identidade Motora. A visualização aconteceu através do *data show*, e os comentários foram verbais no LIE.



Figura 8 - Vídeos em *stop motion*. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=dwm4TgNU5n0>

O Eixo III – Bruno Segalla – Eu e a arte, ações e relações fez um paralelo entre o aluno, a arte e a história cultural e artística da nossa cidade.

Imagens sobre obras do artista Bruno Segalla foram pesquisadas pelos alunos e comentários foram postados no eixo. Nos encontros no IBS durante o projeto, as vivências proporcionadas pelo contato real, fortaleceu o conhecimento gerado anteriormente no espaço virtual de aprendizagem.

Um vídeo postado no Edmodo que narra o percurso realizado no Memorial Zambelli e Monumento Jesus do Terceiro Milênio, proporcionado pelo IBS, foi motivo de um grande debate no Edmodo, através da ferramenta de comentários.

Este projeto encerrou com um painel, conforme figura 9, representando várias janelas, contendo nelas as falas e descobertas retiradas da plataforma

Edmodo, janelas que se abrem em cada momento nas vivências virtuais clicando em teclas e mouse, mas representadas desta forma concretas, em papel, giz de cera e suporte.



Figura 9 - Obra interativa: Janelas. Fonte da autora

#### 4.4.2 Questionário avaliativo do Projeto na Plataforma Edmodo

O questionário (Apêndice B) contém perguntas fechadas e abertas, aplicados junto aos envolvidos no projeto. As perguntas fechadas referiram-se a questões de cunho objetivo, de respostas que não enunciam subjetividade. Padronizadas e pré-definidas, essas perguntas proporcionam maior facilidade e agilidade na aplicação do questionário, favorecendo a tabulação dos dados. Para a coleta de dados subjetivos, o questionário traz perguntas abertas, revelando aspectos que não podem ser coletados através das perguntas fechadas.

O questionário foi aplicado no LIE para 57 alunos, e encaminhado por e-mail a 10 professores e envolvidos.

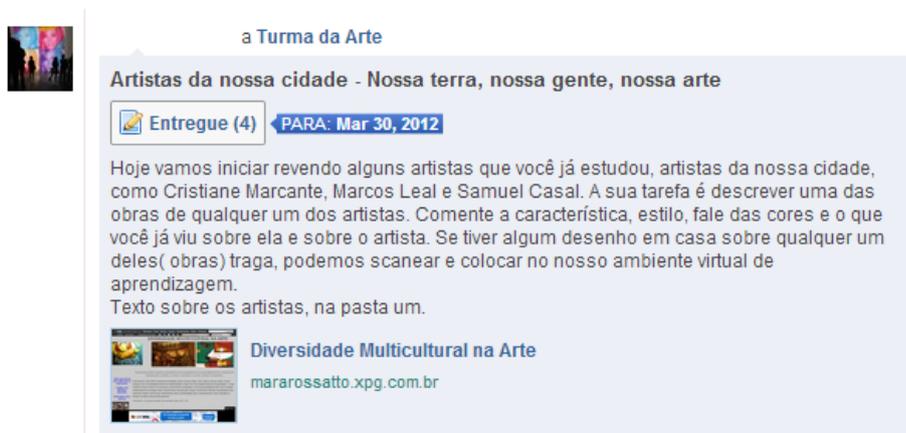
## 5. ANÁLISE DOS DADOS

### 5.1 ANÁLISE DA INTERAÇÃO DOS PROFESSORES NA PLATAFORMA EDMODO

Este projeto foi realizado no LIE, onde os professores envolvidos tiveram acesso à plataforma através de contas e senhas construídas para desenvolver as atividades. A interação entre os envolvidos, professores alunos seriam um ponto forte para um bom resultado.

Analisada as interações dos envolvidos diante os eixos discriminados abaixo:

#### Artistas Da Nossa Cidade - Nossa terra, nossa gente, nossa arte



The image shows a screenshot of a task post on the Edmodo platform. On the left, there is a small profile picture of a group of people. The main content area has a light blue background and contains the following text:

**a Turma da Arte**

**Artistas da nossa cidade - Nossa terra, nossa gente, nossa arte**

Entregue (4) PARA: Mar 30, 2012

Hoje vamos iniciar revendo alguns artistas que você já estudou, artistas da nossa cidade, como Cristiane Marcante, Marcos Leal e Samuel Casal. A sua tarefa é descrever uma das obras de qualquer um dos artistas. Comente a característica, estilo, fale das cores e o que você já viu sobre ela e sobre o artista. Se tiver algum desenho em casa sobre qualquer um deles( obras) traga, podemos scanear e colocar no nosso ambiente virtual de aprendizagem.

Texto sobre os artistas, na pasta um.

Below the text, there is a small thumbnail image of a website titled "Diversidade Multicultural na Arte" with the URL "mararossatto.xpg.com.br".

Figura 10 - Tarefa postada pelo professor A. Fonte: <http://www.edmodo.com/home>

A plataforma Edmodo possibilita a postagem de tarefas direta e visível a todos os integrantes do grupo, uma visualização simples e de fácil acesso. Neste momento, com a possibilidade de inserção de *links*, foi criada uma página em html, postada na plataforma e aplicada à tarefa, conforme mostra figura 10.

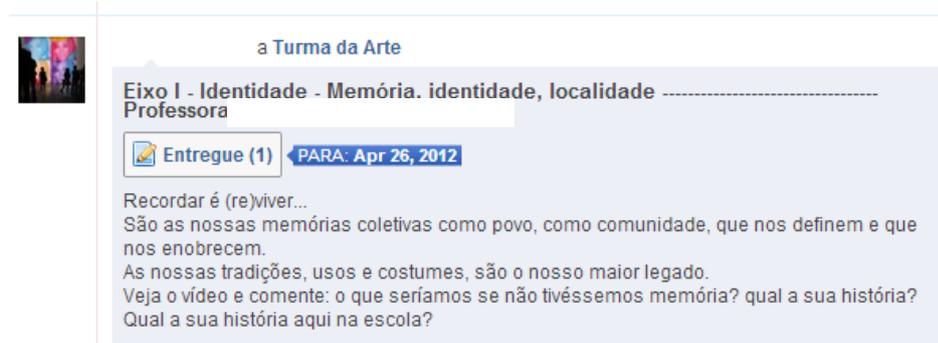
Houve 4 postagens da professora de arte interagindo com o grupo e uma postagem da professora de Educação Física, que também expos seu parecer sobre a arte local.

O projeto continuou com a postagem de três eixos temáticos: Eixo I - Identidade - Memória, identidade, localidade; Eixo II - Identidade Motora - Corpo, vivências, identidade; Eixo III - Bruno Segalla - Eu e a arte, ações e relações.

### **Eixo I** - Identidade - Memória, identidade, localidade

O eixo I foi trabalhado com as professoras titulares da turma, manhã e tarde, conforme mostra figura 11.

A proposta foi resgatar a história de sua vida. Os alunos assistiram a um vídeo e responderam um questionamento exposto na plataforma:



**Figura 11 - Tarefa postada pelo professor A, trabalhada com professores de currículo. Fonte: <http://www.edmodo.com/home>**

Não houve interação por parte dos professores de currículo, que desenvolveram a atividade no LIE, juntamente com os professores do laboratório.

### **Eixo II** - Identidade Motora - Corpo, vivências, identidade.

Desenvolvido pela professora de Educação Física, através de uma atividade em arquivos com fotos e imagens contendo pessoas em determinadas situações, às vezes correndo, descansando e em outras situações. Este eixo foi desenvolvido apenas com uma turma do 5º ano, do turno da tarde, apresentado através da figura 12.



a Turma da Arte

**Eixo II - Identidade Motora - Corpo, vivências, identidade** -----  
 Professora

 **Entregue (1)** **PARA: Apr 20, 2012**

" Nós somos corpo numa relação com os outros, e conhecê-lo por meio desse diálogo significa assumirmos nossa identidade, pois, olhando de um corpo para outro corpo, entendemos o que somos e o que não somos..."

**Figura 12 - Atividade criada pelo professor B, Identidade Motora. Fonte: <http://www.edmodo.com/home>**

Foram 5 postagens da professora de Educação Física, não houve postagens das demais professoras.

### **Eixo III - Bruno Segalla - Eu e a arte, ações e relações.**

Neste eixo, desenvolvido pela professora de Arte, os alunos realizaram várias visitas no laboratório de informática. As questões abaixo foram respondidas em dois encontros, conforme mostra figura 13.



a Turma da Arte

**Eixo III - Bruno Segalla - Eu e a arte, ações e relações** -----  
 Professora

 **Entregue (3)** **PARA: Apr 6, 2012**

Entre na pasta Bruno Segalla e observe as imagens.

Existem dois arquivos com textos. Leia e responda:

- 1- Que tipo de arte você observou nas imagens?
- 2- Você já viu uma daquelas obras em nossa cidade? Onde?
- 3- Você conhece mais alguma obra de Bruno Segalla, em nossa cidade?
- 4- Que ligação as obras de Bruno Segalla, espalhadas na nossa cidade, tem com nossas vidas, com nossa história?
- 5- Conheceram o monumento Jesus do Terceiro Milênio. Conte para o grupo o que você sentiu ao entrar no Memorial Zambeli. Qual a relação entre a arte encontrada naquele espaço com a arte de Bruno Segalla? Que imagem você achou mais interessante, por que? E falando em "Jesus do Terceiro Milênio", fale sobre ele.guardo seu posicionamento. Beijos à todos!

[Show Less](#)



**Figura 13 - Atividades Eixo III. Fonte: <http://www.edmodo.com/home>**

Nos registros encontrados no ambiente, entre a primeira parte que envolve as questões 1 a 4, foram realizados 7 comentários da professora de arte.

Após visita proporcionada pelo IBS, os alunos conheceram o Monumento do Terceiro Milênio, conforme mostra figura 14, e após, em ambiente virtual Edmodo postaram seus relatos, respondendo a questão nº 5, do eixo Bruno Segalla.

5- Conheceram o monumento Jesus do Terceiro Milênio. Conte para o grupo o que você sentiu ao entrar no Memorial Zambeli. Qual a relação entre a arte encontrada naquele espaço com a arte de Bruno Segalla? Que imagem você achou mais interessante, por quê? E falando em "Jesus do Terceiro Milênio", fale sobre ele. Aguardo seu posicionamento. Beijos a todos! (PROFESSOR A)



Figura 14 - Imagens da pasta "Fotos Monumento Jesus do Terceiro Milênio". Fonte: <http://www.edmodo.com/home>

Registra-se 6 comentários da professora de Arte. Nenhum professor ou integrante do IBS postaram comentários.

A interação mostra-se uma ferramenta essencial para o aprendizado do aluno em uma plataforma de aprendizagem. Após ser motivado, mostra-se capaz de contribuir trocando informações sobre o tema proposto.

Neste sentido, provou-se que, em ambos os eixos que o professor mostrou-se ativo na interação, o número de depoimentos dos alunos foi maior que, no caso onde não houve interação.

Na análise da interface do Edmodo, diferenciando de outra plataforma virtual, como por exemplo o Moodle, não foi possível ao professor dar um retorno logo após o comentário postado do aluno, e sim, no final das postagens executadas. Este *feedback* é importante para o aluno compreender sua importância neste processo de aprendizagem.

## 5.2 ANÁLISE DA INTERAÇÃO DOS ALUNOS NA PLATAFORMA EDMODO

É extremamente considerável o uso das tecnologias na influência do contexto educacional, portanto, este estudo teve como objetivo destacar se a plataforma Edmodo contribuiu para que houvesse interação e participação coletiva durante a disciplina de arte. Assim destacam-se aqui alguns apontamentos durante as atividades.

O uso do ambiente virtual Edmodo proporciona a viabilização de ferramentas visuais na execução das atividades. Durante a execução do projeto foi postado um total de 554 depoimentos, sendo 71 no espaço “Artistas da nossa cidade”, 127 no Eixo I, 95 no Eixo II e 263 no Eixo III.

A presente análise buscou mostrar evidências de interação na plataforma virtual Edmodo, encontradas durante as atividades realizadas na disciplina de Arte. Em dois eixos exclusivos para a disciplina de Arte, em uma forma de interação de opiniões e conhecimentos baseados na colaboração dos alunos, mostrando entre os eixos “Artistas da nossa cidade” e “Eixo III - Bruno Segalla”, houve 334 postagens partidas de atividades propostas. Belloni (1999 apud MARTINS, 2004) descreve a utilização de recursos de hipermídia e hipertexto como uma forma atraente e não linearizada de proporcionar o aprendizado, absorvido conforme curiosidade e necessidades do aluno. Almeida afirma que

Ambientes digitais de aprendizagem são sistemas computacionais disponíveis na internet, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permitem integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções tendo em vista atingir determinados objetivos. As atividades se desenvolvem no tempo, ritmo de trabalho e espaço em que cada participante se localiza, de acordo com uma intencionalidade explícita e um planejamento prévio denominado design educacional. (ALMEIDA, 2003, p. 331)

Assim o uso de recursos midiáticos como imagens de obras de arte, página em html, a inclusão de imagem e texto pertinente ao tema, possibilita ao aluno construir de forma dinâmica um posicionamento reflexivo, estabelecendo relações com outras informações desenvolvendo um posicionamento dentro da comunidade de aprendizado.

No "Eixo III, Bruno Segalla - Eu e a arte, ações e relações", entre os 263 depoimentos, a troca de informações e interação mostra-se intensa.

A inclusão de vídeo na plataforma Edmodo facilita o aluno no seu posicionamento e localização geográfica. Esta interação aconteceu após a postagem de um vídeo sobre uma escultura encontrada em nossa cidade, o Monumento do Jesus do Terceiro Milênio.

A interação foi avaliada através do diálogo entre os participantes, possibilitada pela estrutura do ambiente nos diversos eixos apresentados:

*Professor A - Oi queridos alunos, agora quero saber: O que significa para você a obra " Jesus do Terceiro Milênio" O que significa para a nossa cidade, que relação tem a obra com nossa história? Vamos assistir o vídeo e depois aguardo suas respostas.*

*Aluno 3 - Eu já vi aquela obra do Jesus do Terceiro Milenio que tem lá na Festa da Uva com ela parece que a cidade de Caxias do Sul fica bem melhor porque quando vc esta perto parece que nada de ruim ira te acontecer por isso eu adoro.*

*Professor A - muito bom Aluno 1! Vamos ver o que a obra passa para os teus colegas... beijos!*

*Aluno 1 – Aluno 2 achei sua obra muito interessante pois é do Jesus Terceiro Milenio porque é a mesma que a minha.*

*Aluno 2 - Eu também observei essa escultura Aluno1 e gostei assim como você.*

*Aluno 4 - A estatua é de pedra.*

*Aluno 4. - e o nome é monumento às mães*

*Aluno 5 - oi galera .... tudo legal*

*Aluno 6 - o Jesus foi colocado na cidade ,para abençoar nossa cidade, para que tivesse cultura, tradicionalismo, Bruno Segalla será lembrado mesmo depois da morte*

Desta forma, a aprendizagem pode ser possibilitada através de interações realizadas em plataforma virtuais de aprendizagem, proporcionando um ambiente de interação, colaboração e ações de aprendizagem significativa.

### 5.3 ANÁLISE DAS RESPOSTAS DOS QUESTIONÁRIOS AVALIATIVOS

Após a validação dos dados contidos nos questionários avaliativos foram gerados demonstrativos que permitem a visualização das opiniões dos avaliadores, assim como pontos positivos ou negativos encontrados na usabilidade da Plataforma Edmodo, sendo que 100% dos alunos não conheciam a plataforma e dentro os professores apenas um tinha conhecimento do ambiente, no entanto não havia utilizado com os alunos.

Para melhor verificação o questionário foi dividido em três categorias, para a análise das respostas dos alunos e para as respostas dos professores: 1) evidências técnicas; 2) evidências de interação; 3) evidências do projeto.

#### 5.3.1 Análise das respostas dos alunos

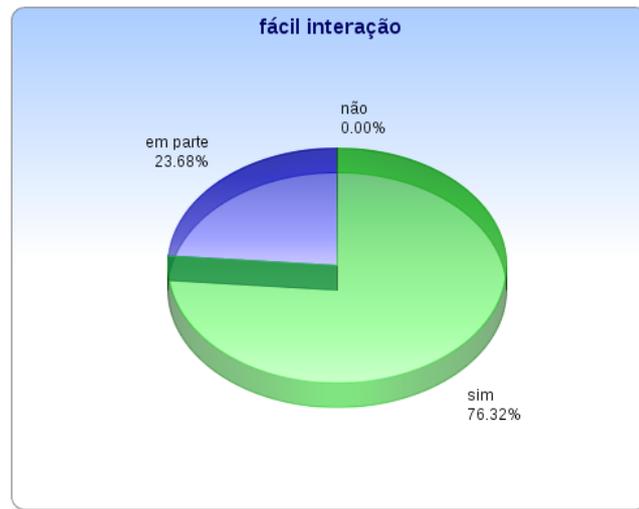
##### ***Evidências Técnicas***

Quanto à facilidade na utilização e interação através da interface da Plataforma Edmodo, a maior parte dos alunos demonstra que:

Comentário Aluno 1: *Bom o Edmodo não foi difícil para utilizar porque estava bem organizado!*

Comentário Aluno 2: *Sim porque era muito legal e fácil de interagir no Edmodo*

Comentário Aluno 3: *Sim eu achei fácil porque as professoras diziam e eu pegava rápido e também era bem fácil*



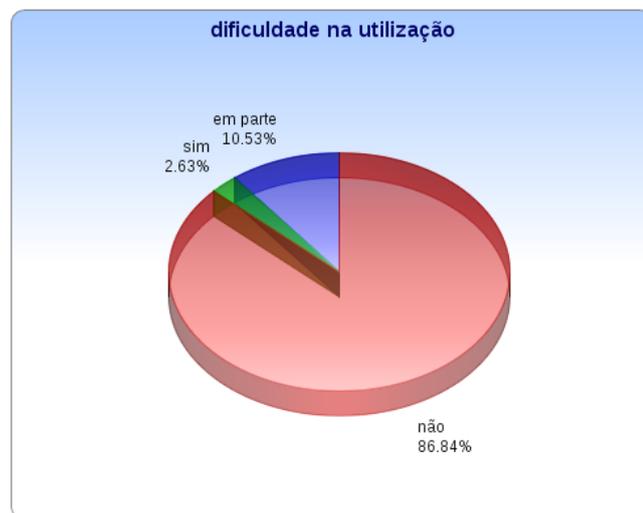
**Figura 15 - Gráfico demonstrativo quanto à facilidade na interação**

A plataforma Edmodo mostrou-se de fácil interação para a maioria dos alunos, em 76%.

Quanto à dificuldade de utilização da plataforma virtual Edmodo, a maioria dos alunos respondeu não ter encontrado dificuldade e 23%, em parte.

Comentário Aluno 1: *Estava tudo bem detalhado*

Comentário Aluno 2: *Olha, pra mim não teve nenhuma dificuldade .*



**Figura 16 - Gráfico demonstrativo quanto à dificuldade na utilização dos recursos**

Notou-se que os alunos, apesar de não conhecerem a plataforma Edmodo, 86 % não tiveram dificuldade em utilizar os recursos disponíveis, sentiram-

se seguros com a disposição do material para pesquisa favorecendo sua independência na realização dos trabalhos.

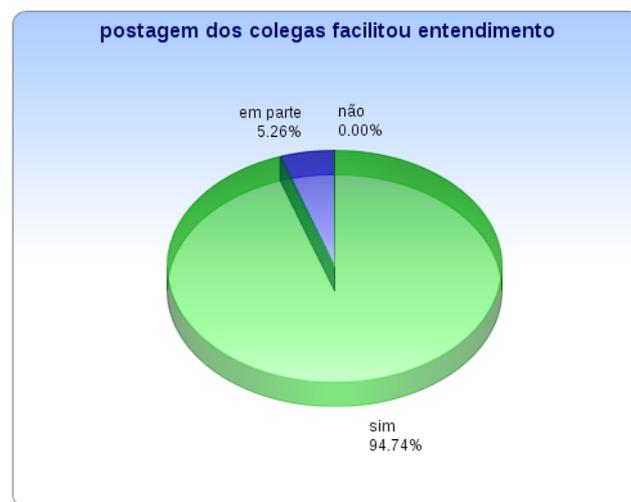
### ***Evidências de Interação***

Os depoimentos abaixo demonstram a consciência de um aprendizado colaborativo e cooperativo através da interação por meio da utilização de estratégias para incentivar a troca de experiências e construção coletiva durante o projeto.

Quanto ao auxílio gerado pelas postagens de colegas, auxiliando o entendimento das propostas:

Comentário Aluno 1: *Às vezes me esquecia de pequenos detalhes, e com as postagens dos colegas me lembrei.*

Comentário Aluno 2: *Eu particularmente gostei de saber que pessoas além de eu iriam ler, pois cada vez eu procuraria, aperfeiçoar as minhas postagens!*



**Figura 17 - Gráfico demonstrativo quanto ao entendimento gerado pela leitura das postagens dos colegas**

Quanto à interação partindo de postagens de colegas, 94% acreditam que facilitou o entendimento.

Comentário Aluno 1: *Eu respondi algumas, e achei importante que respondesse as minhas também.*

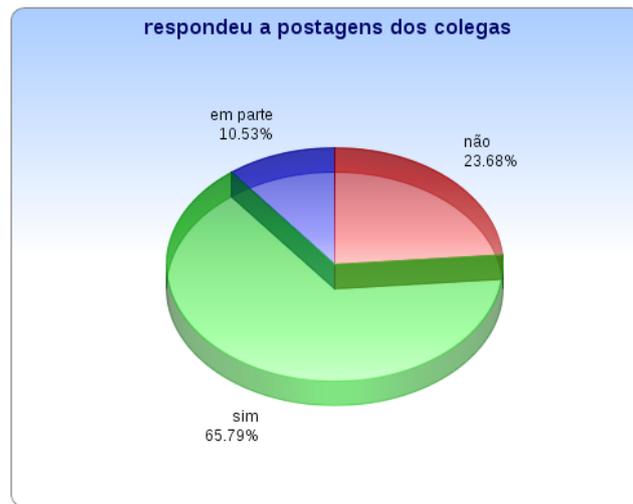


Figura 18 - Gráfico demonstrativo quanto à interação às postagens de colegas

Quanto à possibilidade de comunicação propiciada pela comunicação entre professor e aluno, e entre os alunos, 97% dos alunos situaram positivamente.

Comentário Aluno 1: Quando postamos algo a professora e os colegas faziam comentários sobre o que a gente postou.



Figura 19 - Gráfico demonstrativo quanto à interação de comunicação direta entre o professor/aluno e entre os alunos

Quanto o acesso às pastas de imagens facilitarem nas buscas das mesmas durante as atividades: 97% dos alunos posicionaram a favor.

Comentário Aluno 1: Com certeza porque quando as professora perguntavam às vezes era olhar a imagem que a gente sabia as respostas. Então isso me ajudou bastante.

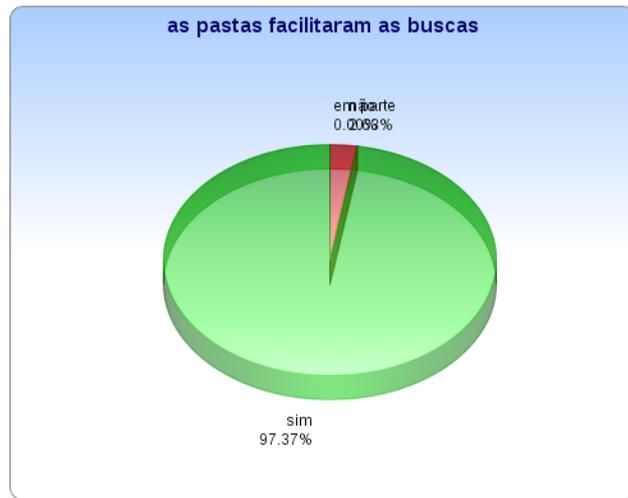


Figura 20 - Gráfico demonstrativo quanto à utilização de pastas como facilitadoras

Quanto à leitura das postagens de colegas e professores durante o projeto: 92% dos alunos leram os comentários dos colegas.

Comentário Aluno 1: *Eu procurei ler todos os comentários, para ver se eu fiz uma boa postagem!*



Figura 21 - Gráfico demonstrativo quanto à leitura do comentário de colegas

Quanto à possibilidade de mostrar o trabalho realizado através da plataforma Edmodo, fora do ambiente escolar: 97% mostraram ou mostrariam se tivessem internet em casa.

Comentário Aluno 1: *Sim eu já mostrei para minha mãe e para meus amigos e parentes.*

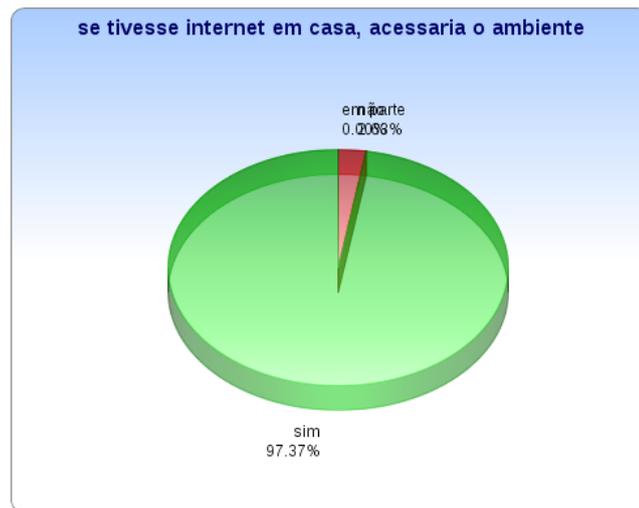


Figura 22 - Gráfico demonstrativo quanto ao acesso da plataforma Edmodo fora do ambiente escolar

Conforme Cristina Biazus,

O ambiente de colaboração ao possibilitar oportunidades de postura em relação ao conhecimento produz também sujeitos. A educação para a participação, para a valorização e comprometimento com a instância coletiva vem a corporificar o conhecimento como rede que pode ser experienciada no afeto e afetação por um espaço público. (BIAZUS, 2006, p. 50)

Percebe-se que as funcionalidades do Edmodo oferecem a viabilidade de interação entre os usuários motivando-os no processo colaborativo de aprendizagem.

### **Evidências do Projeto**

Quanto à plataforma Edmodo ter facilitado o processo de entendimento nas atividades propostas:

*Comentário Aluno 1: Bom, o Edmodo foi um jeito fácil e divertido de aprender tendo acesso a internet!*

*Comentário Aluno 2: Sim, e muito. No Edmodo aprendi coisas que nem imaginavam que elas tinham acontecido, ou que tinham sido realizadas. Foram coisas ótimas que aprendi e vivenciei.*

*Comentário Aluno 3: Sim, muito porque fica fácil aprender quando temos as imagens e textos no mesmo lugar, não nos perdemos procurando.*

Comentário Aluno 4: *Sim por que eu sei tudo sobre os artistas.*

Quanto à possibilidade de utilizar a plataforma Edmodo em uma nova proposta: 100% dos alunos foram favoráveis.



Figura 23 - Gráfico demonstrativo quanto à possibilidade do uso de Edmodo em nova proposta

A comunidade virtual ativa desperta o desejo e a necessidade de colaboração entre os seus membros na medida em que eles se sintam acolhidos e reconhecidos pelas suas contribuições e participações. (KENSKI, 2001, p.24)

Através da ação pedagógica apresentada no espaço de aprendizagem com o grupo Turma da Arte, foi possível constatar que 100% dos alunos gostariam de realizar novas propostas no ambiente, pois descreveram a promoção da aprendizagem colaborativa, estimulante ao processo do conhecimento.

### 5.3.2 Análise das respostas dos professores

#### ***Evidências Técnicas***

Na busca para identificar os potenciais e limitações das ferramentas utilizadas durante a execução do projeto, assim como a percepção dos participantes quanto ao uso das ferramentas no ambiente Edmodo, os professores que conheceram o projeto avaliaram da seguinte forma:

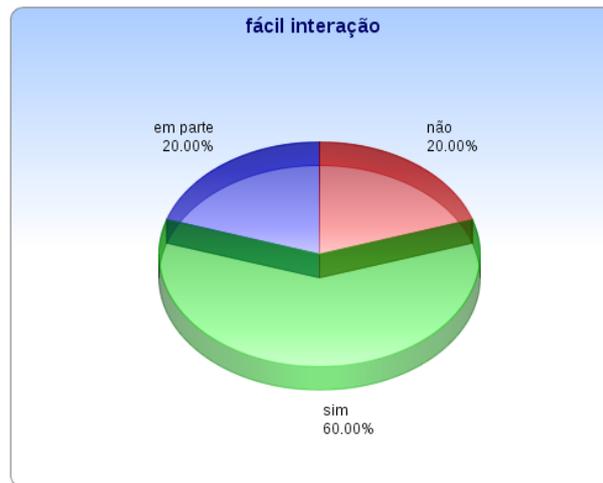
Quanto à facilidade de interação apresentada pela interface do Edmodo:

Comentário Professor B: *A interface na língua portuguesa facilita a interação e para saber um pouco mais das funcionalidades é só pesquisar um pouco, com a ajuda de um tradutor.*

Comentário Professor C: *Interface de fácil interação, tanto para o aluno com pouco conhecimento de web, quanto para o professor administrar o ambiente e realizar atividades interativas. Fácil acesso e visualização dos temas propostos bem como o processo para postagem de material para o aluno.*

Comentário Professor D: *É uma questão de adaptar-se ao programa e usá-lo frequentemente.*

Comentário Professor E: *Achei a interface semelhante ao facebook, o que facilitou a interação. No entanto algumas informações apareciam em outro idioma e isso atrapalhou um pouquinho, pois não limitei a interação só com o grupo criado para realização do projeto.*



**Figura 24 - Gráfico demonstrativo quanto à facilidade propiciada pela interface do Edmodo**

As respostas dos usuários demonstra que a interface apresentada pelo Edmodo facilita a navegação dentro do ambiente, garantindo uma participação efetiva nas atividades em 60% dos professores entrevistados.

Quanto à facilidade de acessar a estrutura do Edmodo assim como sua organização foi evidenciada por 100% dos professores.

Comentário Professor B: *É uma questão de adaptar-se ao programa e usá-lo frequentemente.*

Comentário Professor C: *Menus sempre disponíveis, de fácil acesso e leitura.*

Comentário Professor D: Tanto para o aluno quanto para o professor, os alunos com pouca experiência se mostraram com boa facilidade de entender a estrutura e como navegar no ambiente.

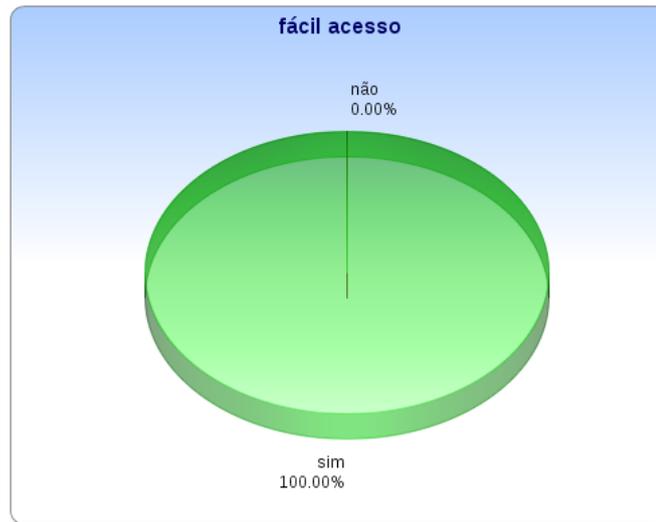


Figura 25 - Gráfico demonstrativo quanto à facilidade de acesso e navegação no ambiente

Quanto às dificuldades apresentadas na utilização do ambiente:

Comentário Professor B: As dificuldades são aquelas que se apresentam quando iniciamos a trabalhar com um novo programa, mas após nos adequarmos a ele tudo fica mais fácil.

Comentário Professor C: Como em muitas atividades propostas por professores, o maior problema é o tempo. Tanto no preparo do ambiente com as atividades a serem postadas quanto no tempo para o aluno desenvolver o trabalho. No ambiente virtual o tempo é diferente. Outra dificuldade é o aluno perceber a importância e a seriedade de um trabalho nas proporções que foi desenvolvido. Eles acabam interagindo apenas no momento da aula, pouca participação a partir de suas casas. Considerando que parte dos alunos não tem acesso a internet. Algumas limitações do próprio laboratório como dificuldades de acesso devido a problemas de algumas máquinas e principalmente a velocidade baixa da internet.

Comentário Professor D: Minha maior dificuldade foi a língua inglesa nos links de ajuda sobre o Edmodo. Gostaria de participar das comunidades, mas o desconhecimento da língua dificulta muito isso.

Comentário Professor E: Como já mencionei antes, precisaria me dedicar a este instrumento, penso que este projeto contribui muito para aprendizagem dos alunos e os motiva na busca de novos conhecimentos.

Por ser um recurso novo na escola, o Edmodo apresentou algumas dificuldades na utilização pelo depoimento recolhido dos envolvidos.

Nota-se que os professores tem em comum, como maior dificuldade, o pouco tempo disponível para aprender a utilizar a ferramenta.

A forma como o aluno utiliza a plataforma é salientada por alguns. Além do descomprometimento, itens como não lembrar de senhas e postar comentários em espaços errados, também foram evidenciados no questionário.

### ***Evidências de Interação***

Quanto ao ambiente ser propício à comunicação direta entre professor e aluno e entre os alunos, 100% dos professores acreditam que sim.

Comentário Professor B: *Isto ocorre de forma plena, e mesmo entre alunos o administrador tem como observar o que esta sendo discutido. Em termos educacionais este ambiente "sem privacidade" do grupo é muito importante para que o trabalho tenha um rumo e o professor possa administrar todas as trocas.*

Comentário Professor C: *Mas a interação direta entre alunos pode ser vetada pelo administrador do grupo.*

Comentário Integrante IBS: *Apesar de não ter interagido ao ambiente, sabíamos o que estava acontecendo na escola durante o projeto, isto nos auxiliou no planejamento.*



**Figura 26 - Gráfico demonstrativo quanto à comunicação direta entre os membros**

A prática em um espaço flexível e aberto propicia a interatividade dos envolvidos.

A possibilidade de ter graus diferentes de interatividade entre os seres em busca de aprendizado – grupos de professores e alunos, situados em múltiplos espaços-, essa sim é a forma diferente e revolucionária de interação e comunicação para o ensino. (KENSKI, 2004, p. 121)

Quanto à usabilidade, se é flexível, participativo e centrado na interação e troca de informações entre o grupo: 70% acreditam que sim, 20% não e 10% em parte.

Comentário Professor B: *Acho que totalmente, e isto é interessante pois possibilita a criação de um grupo, de uma coletividade com objetivos comuns e todos os participantes estão cientes de que estão sendo supervisionado.*

Comentário Professor C: *Poderia haver mais ferramentas de interação, como, por exemplo, chat e wiki.*

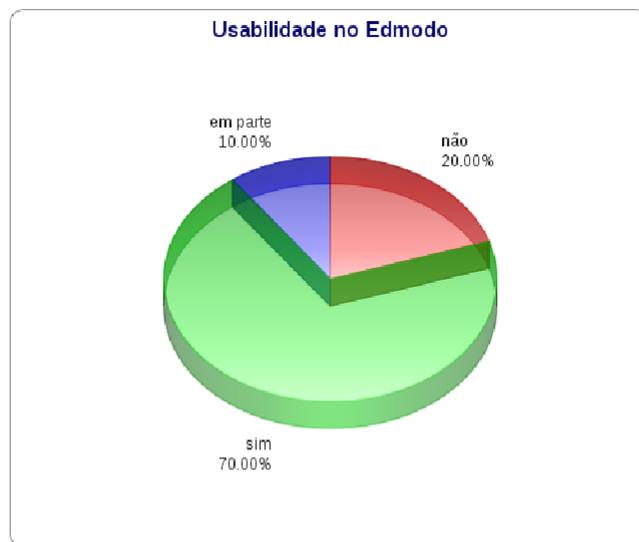


Figura 27 - Gráfico demonstrativo quanto à usabilidade do Edmodo

### ***Evidências do Projeto***

Quanto à plataforma Edmodo ter facilitado o processo de aprendizagem:

Comentário Professor B: *Sim. Ao interagir com o projeto, achei tudo dinâmico e interessante.*

Comentário Professor C: *Respondo como professor. A plataforma é outra ferramenta de trabalho para o professor, onde interação e construção do conhecimento são plenamente alcançáveis. É sim uma*

forma diferente de o aluno receber a informação, mas o interessante é que este aluno ao fazer suas interações, sabendo que está sendo supervisionado, promove a construção de seus pontos de vista e ao mesmo tempo se sente responsável pelo seu ponto de vista devendo saber argumentar quando recebe uma crítica ou ponto de vista diferente.

Comentário Professor D: Ao meu ver, a principal vantagem do Edmodo é apresentar várias possibilidades de interação entre aluno-professor, professor-aluno, isto cativa e instiga o aluno a participar das atividades propostas, pois o torna mais autônomo nas suas produções, além de ser um processo bastante dinâmico.

Comentário Professor E: Facilitou não é bem a palavra no meu caso, mas sim tornou mais interessante o processo de aprendizagem! O uso da plataforma foi um atrativo, que motivou a leitura, a pesquisa e a troca de informações, facilitando a interação! Gostei muito!

Comentário Professor F: achei ótima essa ideia. Um meio de estar informado e conectado com outras pessoas e essas vendo os meus trabalhos e trocando informações.



Figura 28 - Gráfico demonstrativo quanto ao Edmodo ser facilitador de aprendizagem

A plataforma Edmodo foi vista pelos professores como um excelente recurso facilitador de aprendizagem, pelos recursos e ferramentas de possível utilização em 90% deles.

A praticidade de utilização por parte do aluno e professor facilita o processo colaborativo dos envolvidos e motiva a participação.

## 6. RESULTADOS

Através da coleta de dados apresentada no ambiente virtual Edmodo foi possível observar que a relação entre os alunos e professores favoreceu a busca e a troca de conhecimento entre eles, através da comunicação pelo uso das tecnologias.

Percebe-se que a plataforma permitiu articular, divulgar e compartilhar várias mídias facilitando o entendimento e gerando segurança entre os participantes do projeto.

O ambiente virtual Edmodo favoreceu o processo de ensino-aprendizagem através do material compartilhado e a cooperação entre os integrantes do grupo em uma construção contínua do conhecimento durante a realização das propostas em cada eixo.

Por outro lado, algumas evidências apresentadas no ambiente demonstram que um resultado maior seria alcançado se todos os professores tivessem interagido no espaço criado para este fim, não que isto tenha sido uma imposição do professor gerador do projeto, mas que, no momento em que senhas foram criadas e distribuídas para este fim, que pudessem ter contribuído. Estas evidências também geram abertura para uma formação continuada entre os professores, item necessário para que possam sentir-se seguros para atuar junto às tecnologias, ou mesmo um tempo maior disponível para esta formação.

Durante a execução do projeto, notou-se também que quanto maior o período de acesso do aluno na plataforma virtual de aprendizagem, maior é sua habilidade de navegação na interface, facilitando a interação e gerando maior contribuição para o grupo.

Foi possível afirmar também, que este projeto ampliou os horizontes dos alunos envolvidos, facilitados pelos recursos midiáticos postados no ambiente Edmodo apresentando uma diferente possibilidade de se aprender de forma colaborativa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de ensino aprendizagem pode ocorrer de forma dinâmica quando facilitado por ambientes interativos. Estender o espaço físico de uma sala de aula, para um ambiente virtual, auxiliou na instrumentalização teórica e oportunizou uma prática reflexiva, enriquecendo o conteúdo e ampliando sensibilidades através de vários recursos midiáticos.

Neste sentido, a plataforma virtual Edmodo, apresentou-se como uma alternativa de aplicação pedagógica, através de uma ferramenta simples, gratuita, com interface intuitiva e dinâmica, ao mesmo tempo que contribuiu pela interação do grupo de usuários.

Ao realizar este trabalho, foi possível verificar que a plataforma Edmodo contribuiu no processo educativo durante projeto na disciplina de Arte, com alunos do 5º ano, mostrando ser uma ferramenta propícia para uma prática pedagógica baseada na colaboração, interatividade, construção do conhecimento, onde, ao mesmo tempo em que o aluno está aprendendo, está também colaborando e ensinando os demais colegas.

Durante a execução do projeto, em que os envolvidos, de turmas e professores diferentes, estiveram conectados através de um mesmo espaço virtual, possibilitou-se promover a interdisciplinaridade, ligados à um tema comum, mas promovendo olhares diferenciados.

Cabe ressaltar que a plataforma virtual Edmodo, ofereceu suporte suficiente para um planejamento onde foi propício incluir várias mídias, textos, imagens e vídeos. Estes recursos foram facilitadores no processo de aprendizagem e indispensáveis aos alunos porque provocaram indagações, questionamentos e motivações construindo um ambiente dinâmico e participativo. A possibilidade de visualização de um grande número de imagens contribuiu para uma ação expressiva

e reflexiva, ampliando a educação estética necessária na disciplina de arte. Através do resultado da análise constata-se que alunos e professores situaram a plataforma Edmodo como uma ferramenta que amplia laços e favorece debates entre ambos, reconhecendo nela um caminho aberto de comunicação, interação e colaboração.

Constatou-se que a plataforma virtual Edmodo, por ser uma ferramenta que oportuniza ao aluno possibilidades de visualização, interação, autonomia e colaboração, potencializa as possibilidades de um aprendizado significativo, com um posicionamento autônomo e crítico, através de aulas dinâmicas e atrativas. Assim, na disciplina de Arte, a plataforma Edmodo mostra-se como uma excelente ferramenta facilitadora e motivadora da aprendizagem colaborativa.

Este estudo abriu novas portas para o fazer pedagógico. Que seja, desta forma, a partida para novas experiências e discussões necessárias de um fazer que motive o aluno, ao mesmo tempo que ofereça oportunidades de uma prática diferenciada.

## REFERÊNCIAS

BOHN, Vanessa Cristiane Rodrigues. Seja Audacity na criação de Podcasts: a união do Software livre e da Web 2.0 no ensino de língua estrangeira. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia. Vol.2 N. 1, 2009. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/19>> Acesso em: 1 set. 2012.

ABED. Associação brasileira de Educação a Distância. Qual é o perfil do professor a distância? Disponível em: <[http://www2.abed.org.br/faq.asp?Faq\\_ID=17](http://www2.abed.org.br/faq.asp?Faq_ID=17)>. Acesso em: 18 de outubro de 2012.

AFONSO, Almerindo Janela; ANTUNES, Fátima. Educação, cidadania e competitividade: subsídios para um debate. IV Congresso Português de Sociologia. Abr. 2000. Disponível em: <[http://www.aps.pt/cms/docs\\_prv/docs/DPR460ab058cd15f\\_1.PDF](http://www.aps.pt/cms/docs_prv/docs/DPR460ab058cd15f_1.PDF)>. Acesso em: 10 out. 2012.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Educação, ambientes virtuais e interatividade. In: Silva, Marco (Org.). Educação online: teorias, práticas, legislação e formação de professores. São Paulo: Loyola, 2003.

BARTUNEK, J. M.; SEO, M. Qualitative research can add new meanings to quantitative research. Journal of Organizational Behavior, v. 23, n.2, mar. 2002.

BIAZUS, Maria Cristina. Informática na educação: teoria & prática, Porto Alegre: Capa, v. 9, n. 2, 2006.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; LISBOA, Eliana Santana; COUTINHO, Clara Pereira. Desenvolvimento de narrativas digitais na formação inicial de professores: um estudo com alunos de Licenciatura em Pedagogia da UFMA. VII Conferência Internacional de TIC na Educação. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/12653/1/039NDJoao.pdf>>. Acesso em: 13 out. 2012.

CANAL DO ENSINO. Seis redes sociais voltadas à educação. 2 out. 2012. Disponível em: <<http://canaldoensino.com.br/blog/seis-redes-sociais-voltadas-a-educacao>>. Acesso em: 10 out. 2012.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, edição, 2000.

COSTA, José Wilson; MOREIRA, Mercia; OLIVEIRA, Celina Couto de. Ambientes informatizados de aprendizagem. In: COSTA, José Wilson; OLIVEIRA, Maria Auxiliadora Monteiro (Orgs.). *Novas linguagens e novas tecnologias: Educação e sociabilidade*. Petrópolis: Vozes, 2004.

GOULART, Nathalia. Parece Facebook, mas não é: são as redes educativas. *Veja* Abril. 1 set 2012. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/educacao/parece-o-facebook-mas-nao-e>>. Acesso em: 20 out. 2012.

HARASIM, Linda; TELES, Lucio; TUROFF, Murray; HILTZ, Roxanne Starr. *Redes de Aprendizagem: Um Guia para o ensino e aprendizagem online*. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

JORDÃO, Teresa Cristina. Formação de educadores: A formação do professor para a educação em um mundo digital. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. TV Escola. *Boletim Salto para o Futuro: Tecnologias Digitais na Educação*. Brasília, DF: MEC/SEED, 2009. p. 9-17.

KENSKI, Vani Moreira. *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. Campinas: Papirus, p. 31-50, 2003.

\_\_\_\_\_. *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. 2ª Ed. Campinas, SP: Papirus, 2004.

\_\_\_\_\_. *Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LISBOA, Aline; VIEIRA, Eloy. O uso das redes sociais como método alternativo de ensino para jovens. IV Colóquio Internacional Educação Contemporaneidade. 15 out. 2010. Disponível em: <<http://www.midiassociais.net/2010/10/o-uso-das-redes-sociais-como-metodo-alternativo-de-ensino-para-jovens/2010/>>. Acesso em: 13 out. 2012.

MACHADO, Joicemegue Ribeiro; TJIJOY, Ana Vilma. *Redes Sociais Virtuais: um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa*. CINTED – UFRGS. Disponível em: <[http://www.inf.ufes.br/~cvnascimento/artigos/a37\\_redessociaisvirtuais.pdf](http://www.inf.ufes.br/~cvnascimento/artigos/a37_redessociaisvirtuais.pdf)>. Acesso em: 13 out. 2012.

MAIA, Carmem. *EAD Br – Educação à distância no Brasil na era da Internet*. São Paulo: Anhembi Modumbi, 2000.

\_\_\_\_\_; MATTAR, João Augusto. *ABC da EaD: a educação a distância hoje*. 1. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

MARTINS, Flávia Nogueira. *Educação apoiada por ambientes virtuais de aprendizagem: em busca de um modelo de avaliação*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2004.

Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/monografias/Monografia%20-%20Flavia%20Martins.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2012.

MENDELSON, Patrick. Le transfert des connaissances: la pierre philosophale de l'enseignant. Conférence introductive au Colloque International sur les transferts des connaissances en formation initiale et continue. Lyon, 29 septembre 1994. Disponível em: <[http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/mendel-papers/lyon\\_94-1.html](http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/mendel-papers/lyon_94-1.html)>. Acesso em: 10 out. 2012.

MORAES, Maria Candida Borges. O paradigma educacional emergente. Campinas: Papirus, 1997.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. São Paulo: Editora Papirus, 2009.

PAIVA, Jacinta. As Tecnologias de Informação e Comunicação: Utilização pelos Professores. Lisboa: Ministério da Educação - DAPP, 2002. Disponível em: <[http://www.carloscorreia.net/livros/utilizacao\\_tic\\_profs\\_2002.pdf](http://www.carloscorreia.net/livros/utilizacao_tic_profs_2002.pdf)>. Acesso em: 10 out. 2012.

PELGRUM, W. J. Obstacles to the integration of ICT in education: results from a worldwide educational assessment. Computers & Education, New York, 37, p. 163-178, 2001.

PERRENOUD, Philippe. *Dez novas competências para ensinar*. Porto Alegre, Artes Médicas, 2000.

PORVIR. Rede social reúne 12 milhões de alunos e professores. 3 out. 2012. Disponível em: <<http://porvir.org/porcriar/rede-social-reune-12-milhoes-de-alunos-professores/20121003>>. Acesso em: 10 out. 2012.

PRENSKY, Marc. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. NCB University Press, Vol.9, N. 5, out. 2001. Disponível em: <<http://www.marcinholima.com.br/aulas/files/TCE/nativos.pdf>>. Acesso em: 4 set. 2012.

PRISCO, Luiz. Professores defendem o uso da tecnologia na educação. Correio brasiliense, 16 nov. 2012. Disponível em: <[http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/especiais/pensar-brasilia/2012/09/24/interna\\_pensarbrasilia,324129/professores-defendem-o-uso-da-tecnologia-na-educacao.shtml](http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/especiais/pensar-brasilia/2012/09/24/interna_pensarbrasilia,324129/professores-defendem-o-uso-da-tecnologia-na-educacao.shtml)>. Acesso em: 4 out. 2012.

RODRIGUES, Lucas. Para especialistas, o uso das novas tecnologias amplia possibilidades de aprendizado. Todos pela educação. Comunicação e Mídia, Notícias. 30 jul. 2012. Disponível em: <<http://www.todospelaeducacao.org.br/comunicacao-e-midia/noticias/23530/para-especialistas-o-uso-das-novas-tecnologias-amplia-possibilidades-de-aprendizado/>> . Acesso em: 4 out. 2012.

SANTOS, Marisilvia dos; VAGULA, Edilaine; OLIVEIRA, Marlene; TORRES, Patrícia Lupion. Redes Sociais e Educação: o uso do Myspace e Orkut como ferramenta de produção de conhecimento. X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE. I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação – SIRSSE. PUCPR, Curitiba. 7-10 nov. 2011. Disponível em <[http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5409\\_3510.pdf](http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5409_3510.pdf)>. Acesso em: 13 out. 2012.

SILVA, Liliana Maria Pierezan Moraes da. Articulando educação e tecnologia: uma experiência coletiva. Passo Fundo: UPF, 2003.

SILVA, Rodrigo Abrantes da. Computação na nuvem, Edmodo e pesquisa escolar na Web: novos aplicativos e a forma de implantá-los. Direcional Escolas. Disponível em: <<http://www.direcionalescolas.com.br/rodrigo-abrantes/computacao-na-nuvem-edmodo-e-pesquisa-escolar-na-web-novos-aplicativos-e-a-forma-de-implanta-los>>. Acesso em: 16 out. 2012.

SQUIRE, Larry R.; KANDEL, Eric R. Memória- Da Mente Às Moléculas. Porto Alegre: Artmed, 2003.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; MORO, Eliane Lourdes da Silva; ESTABEL, Lizandra Brasil. O professor e os alunos como protagonistas na educação aberta e a distância mediada por computador. Educar, Curitiba, n. 21, p. 29-44, 2003.

UNESCO. Padrões de Competência em TIC para Professores. Paris: UNESCO, 2008.

VALENTE, José Armando (Org.). O computador na Sociedade do Conhecimento. Campinas: UNICAMP/NIED, 1999.

VALENTE, Carlos; MATTAR, João. Second Life e Web 2.0 na Educação. São Paulo: Editora Novatec. 2007

VALENTINI, Carla Beatriz, SOARES, Eliana Maria Sacramento (Orgs.). *Aprendizagem em Ambientes Virtuais*: compartilhando ideias e construindo cenários. Caxias do Sul: EDUCS, 2005

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. & L. S. (Orgs.) *Vygotsky e outros, Psicologia e pedagogia I: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento* (2ª Ed.), 1991.

\_\_\_\_\_. A formação social da mente. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores (5ª Ed.). São Paulo: Martins Fontes, 1994.

## **APÊNDICE A – PROJETO DA EMEF SÃO VITOR PARA PARTICIPAR JUNTO AO INSTITUTO BRUNO SEGALLA NO PROJETO “ONDE ESTOU?”**

### **JUSTIFICATIVA**

Este projeto propõe o desenvolvimento de ações voltadas à formação do aluno em relação à sua identidade, resgatando sua história a fim de fazer uma relação de aproximação com a escola, com sua cidade e com o patrimônio cultural, reconhecendo a história através da história e da arte, e de ações junto ao IBS.

### **Objetivo Geral**

Oportunizar ao aluno, vivência educativa nas aulas, privilegiando a diversidade cultural e artística no contexto regional, resgatando sua história e sua identidade.

### **Objetivos Específicos**

- Reconhecer e registrar vivências significativas que estão guardadas em sua memória .
- Resgatar e refletir, através da linguagem poética, suas origens e histórias de vida;
- Possibilitar novos olhares, a partir do registro de memórias.
- Aproximar o aluno ao contato com museu da nossa cidade;
- Favorecer uma produção artística à identificação das origens e histórias de vida;
- Favorecer um encontro dos alunos com espaço artístico do artista Bruno Segalla.
- Reconhecer obras de Arte como um resgate de nossa história.

- Oportunizar aos alunos com uma nova forma de aprendizagem, através da interação com meios tecnológicos;

## **METODOLOGIA**

Este projeto será desenvolvido baseando-se na aprendizagem colaborativa, que além de despertar a autonomia nos alunos para buscar informações sobre as atividades propostas, visa à interação entre professores e alunos de dois turnos diferentes, num resgate de sua identidade, de sua história e a história onde a arte se encontra, através de obras do artista Bruno Segalla. O projeto justifica-se por permitir aos alunos o desenvolvimento da auto-expressão, do autoconhecimento, da criação e da crítica, assim como permite a percepção e valorização da arte e cultura local.

Este projeto será desenvolvido a partir de três eixos norteadores, subsidiados em um AVA, Edmodo, onde os alunos terão oportunidade de pesquisar e analisar imagens, descobri-las, localizá-las no tempo, no espaço, apresentação de vídeos, discutindo com colegas, postando suas produções e interagindo entre eles. Juntamente com a professora da turma do 5º ano A, que desenvolverá o eixo I, o projeto assume propostas da professora de Educação Física, desenvolvendo o eixo II e a professora de Arte, eixo III.

### **EIXO I – IDENTIDADE – Memória, identidade, localidade**

A memória é inteiramente ligada à nossa identidade. São nossas memórias coletivas, como povo, como comunidade, como escola, como família, que nos definem e nos enobrecem.

*A memória não pode ser entendida como apenas um ato de busca de informações do passado, tendo em vista a reconstituição deste passado. Ela deve ser entendida como um processo dinâmico da própria memorização, o que estará ligado à questão de identidade (SANTOS, 2004, 59).*

Este eixo apresenta um resgate da memória, partindo de um vídeo, identificando sua trajetória como estudante, a sua história na escola São Vitor, resgatando a sua identidade.

Atividades:

\*Questionário no AVA: Memórias na escola: primeiros anos, professores, escola colegas, dificuldades, conquistas...

\*Questionário com pais e família: Entrevista de resgate: identidade e localidade.

Atividade na disciplina de Arte: Autorretrato

*Conforme Canton (2004, p.5): “[...] homens e mulheres desenhavam suas identidades com a marca das mãos dentro das cavernas. Colocavam as mãos contra a parede e sopravam pó colorido, marcando suas formas nesses locais protegidos, para que ficassem gravados para a posteridade”. Nesse sentido, o homem sempre esteve buscando sua própria identidade e a identidade grupal.*

Atividade:

\*Estudo teórico referente ao tema identidade e autorretrato, através da imagens de obras através da História da Arte

\*Realização de um retrato sócio-cultural e artístico dos alunos, através de colagens. Tarsilla do Amaral - Operários

\*Construção de um autorretrato, como forma de expressão.

## **EIXO II- IDENTIDADE MOTORA- corpo, vivências, identidade**

Para alguns estudiosos do movimento humano o corpo é considerado o pivô do mundo, pois a consciência que se tem do mundo é obtida por meio do próprio corpo. Com nosso corpo atuamos no mundo, nos comunicamos, fazemos história.

Para Jussara Orlando (apud THIERS,1998, p. 81) “ o corpo é o instrumento através do qual o homem se comunica e se expressa, nele encontra-se pontuada, inscrita toda a história não consciente.”

Nosso corpo fala e pela linguagem corporal dizemos muitas coisas aos outros e eles nos dizem muitas coisas também. Conforme De Marco

Nós somos corpo numa relação com os outros, e conhecê-lo por meio desse diálogo, significa assumirmos nossa identidade, pois, olhando de um corpo para outro corpo entendemos o que não somos e o que somos.” Complementando essas idéias Sant’ Anna (2001, p.3) afirma que “[...] o corpo talvez seja o mais belo traço da memória da vida. Verdadeiro arquivo vivo [...]”. (DE MARCO, 2006, p.11)

Diante dessas abordagens relacionadas ao corpo compreende-se que identidade, memória, pertencimento estão também ligados ao conhecimento das possibilidades do corpo e sua linguagem. Faz-se então relevante desenvolver alguns tópicos relacionados ao tema, contribuindo para que os alunos percebam quem são, onde estão e como atuarão no mundo, mantendo viva a memória individual e coletiva.

Atividades:

\* Leitura de um pequeno texto sobre corpo e linguagem. Após farão a leitura de algumas imagens (fotos, pinturas, esculturas) de corpos, buscando identificar o que elas comunicam a eles. O que os fazem sentir.

\* Reflexão sobre algumas vivências corporais pessoais, por meio da indagação sobre brincadeiras e jogos que participaram. Será solicitado que identifiquem se em pinturas de Bruegel, Portinari e Ivan Cruz, visualizam alguma atividade corporal que vivenciaram.

\*Pesquisa sobre as vivências corporais de seus familiares: Qual a história esportiva da família? Como suas famílias fizeram sua história de movimento. Como mantêm esses registros? ... e após apresentarão em forma de história em quadrinhos, livro ou cartazes.

### **EIXO III – BRUNO SEGALLA - Eu e a arte, ações e reações**

Neste eixo, será priorizado trabalhos que desenvolvem reflexões sobre temas relacionados à percepção e o desenvolvimento da identidade no contexto da cultura local, trabalhando com obras do artista Bruno Segalla, inseridas no contexto da nossa cidade. No desenvolvimento do projeto objetiva-se aproximar a disciplina de Arte e as atividades desenvolvidas dos maiores interessados que são os alunos, levando-os a se identificarem e se relacionarem de alguma forma com a arte, auxiliando-os no descobrimento e desenvolvimento de sua subjetividade.

Relação que existe entre a vida e a arte, apontando que na produção de um artista geralmente podemos identificar traços de seu viver.

Atividades:

\*Contextualização e leituras de obras apresentadas no espaço virtual de aprendizagem.

\*Questionário proposto no ambiente.

\*Produção de obra conforme proposta.

\*Leitura da obra “Jesus do Terceiro Milênio”.

## APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO

**Nome:**

**Aluno ( ) Professor ( ) Direção\ coordenação ( ) Instituto Bruno Segalla( )**

### PERFIL

1 - Você utiliza a internet no seu dia-a-dia?

Sim, frequentemente  Algumas vezes  Não

2 - Quais dos recursos abaixo você utiliza com mais frequência?

e-mail  e-groups  redes sociais  ferramentas de bate-papo (msn, google talk, skype)  Ferramentas de pesquisa  jornais eletrônicos  outros cite.....

3- Onde você acessa a internet?

escola  casa  ambas  Lan house  nenhuma

4- Já realizou cursos através de algum ambiente virtual, antes deste projeto?

Sim, frequentemente  Algumas vezes  Não

5 – Se sua resposta foi sim, qual ambiente?

Moodle  Teleduc  Edmodo  outros cite .....

6 - Conhecia o ambiente virtual de aprendizagem Edmodo?

sim  não

### AVALIAÇÃO TÉCNICA

7- O ambiente Edmodo, mostrou-se com uma interface de fácil interação?

sim  não  em parte

**Comente:**

8- Quanto a estrutura e organização do ambiente, achou fácil acessar?

sim  não  em parte

**Comente:**

9- Permite inserir, acessar, visualizar, armazenar e alterar materiais do tipo: texto, imagens, áudio e vídeo, apresentações power-point e atividades em multimídia?

sim  não  em parte

**Comente:**

10 - Possibilita o arquivamento dos dados incluídos pelos diferentes participantes do ambiente.

sim  não  em parte

**Comente:**

11- Fornece um histórico das ações realizadas pelos participantes?

sim  não  em parte

**Comente:**

12- Possibilita a interação entre participantes do grupo?

sim  não  em parte

**Comente:**

13- Possibilita aos participantes criar, importar e disponibilizar diferentes informações?

sim  não  em parte

**Comente:**

14 - Permite inserir, consultar, alterar e excluir registros individuais?

sim  não  em parte

**Comente:****AValiação da Interação**

15- Propicia a comunicação direta entre o professor e o aluno e entre os alunos.

sim  não  em parte

**Comente:**

16- Propicia a troca de arquivos entre os participantes.

sim  não  em parte

**Comente:**

17- É flexível, participativo, centrado na interação e trocas de informações entre o grupo?

sim  não  em parte

**Comente:**

18- Favorece autonomia ?

sim  não  em parte

**Comente:**

19- Gera respeito e solidariedade entre os integrantes do grupo?

sim  não  em parte

**SOBRE O PROJETO:**

20- Participou ativamente do projeto utilizando como ferramenta a plataforma Edmodo?

sim  não  em parte

21- Sentiu-se envolvido utilizando este recurso?

sim  não  em parte

**Comente:**

22- Achou difícil utilizar esta plataforma virtual de aprendizagem?

sim  não  em parte

**Comente:**

23- Motivou-se sabendo que suas postagens e depoimentos seriam lidos pelos colegas de classe?

sim  não  em parte

**Comente:**

24- A inclusão da outra turma, o deixou mais motivado para a realização das atividades?

sim  não  em parte

**Comente:**

25- Os comentários dos professores e colegas, foram lidos por você durante este projeto?

sim  não  em parte

**Comente:**

26- Respondeu à postagens de colegas?

sim  não  em parte

**Comente:**

27- A leitura das postagens dos colegas e professores, facilitou ou ajudou o entendimento da proposta da atividade? Os colegas te apoiam e se encorajam mutuamente em modo sensível?

sim  não  em parte

**Comente:**

28- Os vídeos postados, assim como as tarefas postadas contribuiu para a busca de informações na realização das atividades?

sim  não  em parte

**Comente:**

29- As pastas criadas com imagem facilitaram as buscas das mesmas, no momento solicitado nas atividades?

sim  não  em parte

**Comente**

30- Acessou a plataforma somente na escola, ou teve acesso em casa?

sim  não  em parte

**Comente:**

31- Se tivesse acesso à internet em sua casa, caso não tenha, gostaria de acessar o ambiente Edmodo, e apresentar o resultado de seu trabalho à sua família e amigos?

sim  não  em parte

**Comente:**

32- Da sua participação, achou viável a utilização da plataforma virtual de aprendizagem?

sim  não  em parte

**Comente:**

33 – Gostaria de continuar usando a plataforma Edmodo em um novo projeto?

sim  não  em parte

**Comente:**

34- Indique as dificuldades que você teve ao utilizar o ambiente? Se houver mais de uma dificuldades, qual foi a maior?

35- Você Credita que a plataforma virtual de aprendizagem facilitou seu processo de entendimento?

**Comente:****COMENTÁRIO GERAL SOBRE A AVALIAÇÃO:**


---



---



---



---

## ANEXO A : PROGRAMA BRUNO SEGALLA



Planejamento do Instituto Bruno Segalla elaborado a partir do Projeto enviado pela EMEF São Vitor.

### **Primeiro encontro:**

Dia 18/04/2012

Após a chegada ao Museu, faremos a mediação na galeria do Instituto Bruno Segalla, contemplando e propondo questionamentos sobre as obras presentes na exposição BRUNO SEGALLA - Monumentos de uma trajetória.

### **Primeira oficina:**

Dialogar com a turma introduzindo a ideia de identidade a partir de um breve conceito das máscaras e seus usos através dos tempos.

Após essa primeira conversa trabalhando os conceitos das máscaras, propor que em duplas façam as suas próprias máscaras. Sendo que um fará a do outro, com relação à modelagem da máscara.

As máscaras ficarão no atelier para secar e fazer a pintura na semana seguinte.

### **2ª Oficina:**

Dia 25/04/2012

A oficina iniciará com uma apresentação de slides sobre as Máscaras, suas finalidades e seus significados, bem como técnicas e modos para ornamentação das mesmas.

Trabalhar a partir de fragmentos da memória com os seguintes questionamentos:

- O que já te fez rolar de rir?
- O que já te fez chorar?
- De que forma vocês manifestaram estas emoções? Qual parte do corpo vocês utilizariam para representar estas emoções?

A partir destes questionamentos elaborar como cada um irá fazer a pintura da sua máscara. Projetando primeiramente o desenho a lápis, para depois partir para as tintas.

### **3ª Oficina:**

Dia 02 /05/2012

Finalizar a pintura das máscaras e fazer um fechamento sobre o tema máscara dialogando sobre o conceito de patrimônio e pertencimento, utilizado nas oficinas. Após os alunos terão um tempo para visitar novamente a galeria e fazer apontamentos, pensando no próximo encontro que será a visita mediada, neste dia da visita faremos um jogo (que será surpresa para os alunos).

### **Visita mediada:**

Dia 09/05/2012

Visita mediada ao Monumento Jesus Terceiro Milênio, e ao Memorial atelier Zambelli. No mesmo espaço será realizado um jogo de tabuleiro humano, sobre a vida e a obra de Bruno Segalla, onde os alunos serão os peões do jogo.