



PLATAFORMAS INTERATIVAS E GAMIFICADAS COMO RECURSOS LÚDICO-DIDÁTICOS NO ENSINO REMOTO DOS ESTUDANTES DE PSICOPEDAGOGIA

Vagner Ramos Dantas ¹
Vanide Alves dos Santos ²
Beatriz Meireles Waked de Holanda ³
Anna Beatryz Vieira Gonçalves ⁴
Adriana de Andrade Gaião e Barbosa ⁵

RESUMO

O objetivo dessa pesquisa foi verificar se plataformas digitais interativas e gamificadas poderiam se tornar ferramentas lúdico-didáticas de interação e aprendizagem de estudantes universitários durante o ensino remoto. Trata-se de um estudo descritivo, com abordagem qualitativa, desenvolvido durante o minicurso *Dialogando Sobre a Psicopedagogia*, no qual foram aplicados dois questionários como instrumentos de coleta de dados. As plataformas *Mentimeter*, *Nearpod*, *Quizizz* e *Gartic.io* foram as escolhidas para promover interação e revisão na aula. Avaliou-se os seus sistemas de *feedback* e dados analíticos, e investigou-se a experiência dos estudantes com elas. As plataformas se mostraram viáveis para interagir com a maioria dos estudantes (91,7%), estimular a aprendizagem deles (100%), ampliar o interesse pela aula (87,5%) e ajudar a fixar os conteúdos (95,83%). Foram preferidas aulas com o uso dessas ferramentas (95,83%), promovendo a revisão dos conteúdos e interação durante a aula síncrona, e para avaliação de forma assíncrona. Sobre o método de utilização das plataformas, 58,3% preferiram o seu uso só para atividades cooperativas e de criatividade em aula, enquanto 41,7% gostariam de adicionar a competição gamificada. Considera-se importante a ampliação de estratégias didático-pedagógicas que aumentem a participação dos estudantes no ensino remoto, estimulando a aprendizagem deles de forma ativa. E espera-se que esse estudo possa impulsionar professores a trabalharem os seus conteúdos de forma mais lúdica, com aulas remotas mais atrativas, divertidas e interativas, levando em conta as preferências de ensino e aprendizagem de seus estudantes.

Palavras-chave: Gamificação, Lúdico, Aprendizagem, Tecnologias Digitais, Ensino remoto.

INTRODUÇÃO

A educação em tempos de pandemia recebeu um novo desafio, o de se adaptar de forma emergencial para orientar professores e estudantes durante o ensino remoto, integrando-os às humanidades digitais, dentro de um forte processo de transformação do campo do conhecimento, mas sem deixar que acabe ou se transforme, aquilo que melhor nós

¹ Graduando do Curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, vagnerrd@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, vanide.alves@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, biawakedm@gmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, abvgvieira@gmail.com;

⁵ Professora orientadora: Doutora em Psicologia pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB, adrianagaiao@uol.com.br.



temos, que é sermos humanos, mantendo a nossa identidade (ABRANTES, 2020). Nesse cenário, a Educação *online* acomoda-se como uma modalidade educacional fortemente ancorada nas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) que, progressivamente, integram os sistemas educacionais (SANTOS ROSA, 2013).

Para Chiofi (2014) a tecnologia faz parte da contemporaneidade e deve ser ressignificada no trabalho pedagógico escolar, sendo além de uma ferramenta técnica, uma possibilidade didática de trabalho em sala de aula. Nesse sentido, as TDIC vêm se mostrando como uma possibilidade de ferramenta didática integrada à prática docente, dando suporte ao professor em seu processo de mediação e articulação do saber. Mas que devem ser usadas sob um olhar crítico, percebendo as limitações tecnológicas e pedagógicas dos dispositivos utilizados, construindo novos formatos, meios e ferramentas de ensino-aprendizagem quando necessário (SABOIA, 2013).

Valente (2014) ressalta como essas tecnologias digitais vem alterando visivelmente os meios de comunicação e como nos comunicamos. Destacando suas possibilidades e potencial para a comunicação, mudando a maneira como recebemos e acessamos a informação. Isso vem proporcionando o estabelecimento de uma cibercultura, resultado de um movimento de jovens que vem experimentando coletivamente os ciberespaços e suas diferentes formas de comunicação e aprendizagem, cabendo a nós experimentarmos as potencialidades positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano (LÉVY, 1999).

Nessa nova práxis pedagógica remota, surge a possibilidade de hibridação entre a cultura acadêmica com a cibercultura, mas alguns dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) fornecidos pelas instituições de ensino não vem favorecendo esse processo, e acabam reproduzindo o paradigma de ensino vigente nas salas de aula presenciais (SILVA, 2018). Isso restringe a participação estudantil a um ambiente com o qual não estão habituados, limitando a sua criatividade e as possibilidades midiáticas contemporâneas na aprendizagem.

Diante dessa nova realidade educacional remota, que demanda a participação dos estudantes, questiona-se como é que o processo de ensino-aprendizagem poderia ser aprimorado, de modo a promover uma ampliação da interatividade e o interesse dos estudantes durante as aulas síncronas? A aprendizagem baseada em jogos digitais educativos poderia ser uma alternativa lúdica, ampliando as ferramentas didático-pedagógicas, e os momentos de interação, aprendizagem e engajamento dos estudantes. Uma vez que para tornar a aprendizagem efetiva e atraente para as gerações atuais, são necessários recursos interativos e engajadores de seus cotidianos (SENA et al., 2016).



Uma forma de verificar essa possibilidade, seria testando *softwares* educativos como jogos e plataformas interativas e gamificadas durante as aulas remotas síncronas, e avaliá-los para que possa ser evidenciada a sua qualidade como instrumento de aprendizagem e participação estudantil, durante diferentes etapas do ensino. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem já vem se mostrando como uma estratégia promissora, se destacando entre as suas vantagens, o ato de proporcionar um sistema em que os estudantes consigam visualizar o efeito de suas ações e aprendizagens, na medida em que fica mais fácil compreender a relação das partes com o todo, como acontece nos games (FARDO, 2013).

Desse modo, o presente estudo teve como objetivo verificar se as plataformas interativas e gamificadas podem se tornar ferramentas lúdico-didáticas de interação e aprendizagem de estudantes universitários durante o ensino remoto. Para tanto, se propôs aplicar alguns de seus recursos para interação e revisão dos conteúdos; avaliar o seu sistema de *feedback* e dados analíticos dos participantes; e investigar a experiência de aprendizagem dos estudantes evidenciando suas limitações e preferências didáticas com essas ferramentas.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, com abordagem qualitativa, desenvolvido durante as quatro aulas do minicurso *Dialogando Sobre a Psicopedagogia*, ministrado por duas professoras e outros participantes do projeto de extensão *Centro de Apoio Psicopedagógico ao Estudante* (CAPpE), do Departamento de Psicopedagogia/CE/UFPB. A pesquisa ocorreu no período de julho a agosto de 2020, com os estudantes calouros do curso presencial de Psicopedagogia (Bacharelado) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Utilizou-se a plataforma *Google Meet* para reunião e apresentação dos assuntos, e um grupo do aplicativo *WhatsApp* como meio alternativo de comunicação. Contou-se com a participação dos estudantes que se inscreveram voluntariamente no minicurso. As aulas foram montadas de modo a esclarecer do que se trata o curso de psicopedagogia, trazendo conteúdos sobre a história dessa área do conhecimento, seus campos de atuação, aportes teóricos e metodológicos e uma aula final escolhida pelos estudantes nesse contexto.

Os quatro encontros ocorreram com uma aula síncrona por semana, com duração de duas horas, e ao longo dessas aulas foram testados diferentes *softwares* educativos da internet em suas versões gratuitas, como o *Mentimeter* e outras plataformas interativas gamificadas como *Nearpod*, *Quizizz* e o jogo *Gartic.io*. O acesso aos links dessas plataformas se deu através da aba de chat do *Google Meet*, assim como do grupo do *WhatsApp*.



Foram utilizados dois questionários como instrumentos de coleta de dados, através da plataforma do *Google Forms*, tendo seus links compartilhados, e posteriormente respondidos pelos estudantes de forma voluntária. O primeiro ficou disponível por 7 dias e apresentou uma questão para obter informações das preferências de temas da psicopedagogia para a aula final. O segundo apresentou 28 questões, sendo aplicado após o término do minicurso, levantando informações sociodemográficas, técnicas, das dificuldades enfrentadas, tanto a nível pedagógico como tecnológico, o grau de satisfação e as preferências de uso das plataformas.

A análise dos dados foi feita através das respostas e estatísticas coletadas pelos questionários no *Google Forms* e sua exportação para um arquivo de planilha digital, o qual foi utilizado para ser processado e adaptado para interpretação de forma qualitativa no programa *Excel*.

PROCEDIMENTOS

Para o início das aulas adotou-se o procedimento padrão de compartilhar pelo grupo do *WhatsApp* o link da plataforma de reunião *Google Meet*, e ajudar os participantes com o manuseio dela. Antes dos estudantes utilizarem as outras plataformas, foram informados delas no início da aula, e apresentadas instruções antes de manuseá-las. Ao final separou-se um momento para escutar as dúvidas e sugestões sobre o seu uso.

No início da primeira aula coletou-se informações do conhecimento prévio dos discentes sobre a psicopedagogia, com os recursos: nuvem de palavras (*wordcloud*) do *Mentimeter* e quadro colaborativo (*collaborative board*) da plataforma *Nearpod*. O recurso nuvem de palavras foi o primeiro utilizado, sendo compartilhado no seu modo de participação (*participation – voting link*). Em seu uso foi solicitado “definir em duas palavras a psicopedagogia”. Depois da nuvem de palavras ser formada, ela foi apresentada a todos, e suas representações desse conhecimento foram tema de discussão.

O recurso quadro colaborativo do *Nearpod* foi compartilhado no modo de participação ao vivo (*live participation*). E após o login dos estudantes na plataforma foi apresentada a pergunta: “na sua perspectiva, o que é psicopedagogia?” Sendo sugerido aos estudantes “curtir” as respostas fixadas no quadro com as definições que acreditavam ser apropriadas. A partir dessas respostas, iniciou-se um debate sobre a definição de psicopedagogia.

No momento final da segunda aula foi aplicado o recurso de gamificação *time to climb* da plataforma *Nearpod*, utilizando 5 perguntas de múltipla escolha, revisando de forma lúdica os conteúdos apresentados e estimulando a aprendizagem dos estudantes por meio da competição. Posteriormente verificou-se o *feedback* dos estudantes e suas respostas.



Na conclusão da terceira aula foi utilizado o quiz gamificado da plataforma *Quizizz*, contendo 10 questões do tipo: abertas; múltipla escolha; caixa de seleção; pergunta e resposta; preencher o espaço em branco. De modo a revisar os conteúdos e utilizar os resultados das respostas para promover uma discussão sobre a aprendizagem dos estudantes.

Ao final da quarta aula utilizou-se a plataforma digital do jogo *Gartic.io*, na qual foram criadas 51 palavras-tema sobre o assunto desse dia, para serem desenhados um por vez, e adivinhados pelos outros estudantes. Estimulou-se durante o jogo a interação entre os estudantes e abordou-se ao final a importância do desenvolvimento estético e criatividade. Ao final dessa última aula, aplicou-se o segundo questionário.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da análise dos dados produzidos pela plataforma *Mentimeter*, se observou que a nuvem de palavras formada sobre a psicopedagogia estava associada a 28 palavras, se destacando: *aprendizagem, empatia e educação*. Essas informações serviram de base para o debate inicial do minicurso, demonstrando que essa plataforma contribuiu para a produção de uma aula mais adaptativa e personalizada, incluindo a participação dos estudantes nesse processo de construção do conhecimento.

O sistema de *feedback* dessa plataforma informou a quantidade de participantes, mas não os identificou, apresentando as respostas imediatas de cada palavra enviada. Além disso, se mostrou de fácil uso e compartilhamento, permitindo a todos participarem. Seu modelo multiplataforma facilitou o acesso em diferentes aparatos tecnológicos. Os resultados da nuvem de palavras e a quantidade de participantes puderam ser salvos e armazenados.

Os resultados das respostas mais curtidas sobre a definição da psicopedagogia, do quadro colaborativo do *Nearpod*, foram: “O ato de ajudar e de ser ajudado, aprender a ter empatia e aprender a amar ao próximo independente de suas/nossas diferenças.” “Estudar, compreender e intervir no processo de aprendizagem.” Essas respostas comprovaram que os estudantes já possuíam uma representação do conhecimento prévio condizente com a psicopedagogia, e favoreceram um debate sobre as suas definições epistemológicas.

O sistema de *feedback* dessa plataforma identificou os usuários e suas presenças, e permitiu esconder seus nomes. As respostas foram fixadas no quadro colaborativo imediatamente após a sua aprovação. Os dados das respostas puderam ser compartilhados e ficaram armazenados em seu sistema interno, podendo ser parcialmente exportados em



diferentes formatos. Esse recurso se mostrou bem interativo e criativo, sendo uma ferramenta pedagógica interessante para estimular a aprendizagem ativa por meio da colaboração.

O recurso *time to climb* da plataforma *Nearpod*, promoveu ao final da segunda aula, um ambiente lúdico de revisão dos conteúdos, através de questões sincronizadas entre os estudantes. A competição com pontos, emblemas e tabela de classificação foi acompanhada em tempo real. Os resultados foram armazenados e organizados, informando quem respondeu, os seus acertos e erros. O índice de acerto geral variou de 95,83% em algumas questões a 20,83% em outras. O *feedback* da maioria dos estudantes foi positivo (87,5%), mas a instabilidade na conexão atrapalhou as respostas de alguns.

A plataforma *Quizizz* usada ao fim da terceira aula, apresentou um sistema de resultados bem detalhado, que pôde ser armazenando e exportando para um arquivo de *Excel* ou um email. Isso favoreceu um debate sobre os acertos e erros dos estudantes. Seu sistema de *feedback* permitiu identificar e enumerar os usuários conectados, mas não os que se ausentavam. Observou-se aqui um sistema de *memes* personalizável, que foi recebido de forma positiva pelos estudantes, rendendo momentos de descontração e diversão.

O questionário gamificado do *Quizizz* apresentou pontos, emblemas, tabela de classificação e os *powerups*, que dinamizaram as respostas. Na visão do professor foi possível organizar os modos do quiz e suas configurações, e na visão dos estudantes mudar o tema da interface e incluir, música, memes, efeitos sonoros e a leitura de voz. A tabela de classificação apresentou em tempo real os dados de cada estudante, mostrando a sequência de respostas, certas ou erradas, e a porcentagem de conclusão do quiz. A turma obteve uma média de 74% de acertos, e 10% tiveram problemas técnicos e não conseguiram finalizar o quiz. As limitações tecnológicas abordadas por Saboia (2013) foram encontradas, e poderão ser minimizadas em atividades futuras, com o uso do modo de compartilhamento *instructor paced*, no qual o professor pode compassar o ritmo, esperando pelos estudantes atrasados.

A partir dos dados analisados do primeiro questionário obteve-se como preferência o tema psicomotricidade e educação infantil. Desse modo, foi convidada uma outra professora especialista na área, para ministrar uma aula dialogando sobre esse assunto, e no momento final, foi aplicada a atividade lúdica da plataforma do jogo digital *Gartic.io*, com temas adaptados conforme os conteúdos da psicomotricidade.

A plataforma *Gartic.io* foi a única no idioma português, e permitiu aos estudantes desenhar conforme as palavras-tema escolhidas sobre psicomotricidade. Todos participaram, e alguns expressaram que já faziam uso dela, e gostaram de utilizá-la na aula. Aqui se destaca uma possibilidade da hibridação apontada por Silva (2018). A interação e diversão entre os

estudantes foi o ponto forte dessa plataforma, promovendo momentos descontraídos de estimulação da atenção, o desenvolvimento estético e criatividade, além do debate posterior sobre as palavras-tema e a motricidade fina. Nela foi possível identificar os participantes, e o seu sistema de coleta de dados se mostrou temporário, não armazenando as informações.

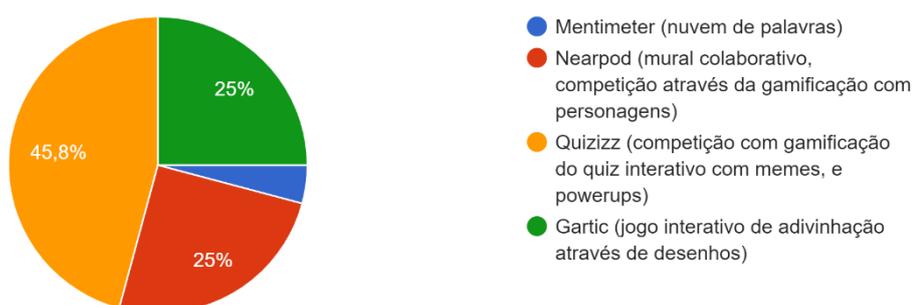
Os resultados do segundo questionário demonstraram que: a idade dos 24 participantes variou entre 17 a 33 anos ($m = 21,57$; $dp = 5,41$); com 83,3% do sexo feminino e 16,7% do masculino. Durante a aula eles se conectaram na internet através do wi-fi de casa (91,7%) e de outros (8,3%), e uma parte se conectou também através dos dados móveis do smartphone (25%). 91,7% fizeram uso do smartphone, e além dele, 58,3% do notebook e 4,2% do tablet.

Entre as dificuldades que surgiram no uso das plataformas digitais, 54,2% apontaram problemas com a conexão com a internet; 33,3% apresentaram instabilidade com o *Google Meet*; 16,7% tiveram problemas de travamento com as plataformas; 8,3% dificuldade de visualizar o texto e imagens; 4,2% com o idioma inglês; 4,2% com os ruídos domésticos.

Um dos aspectos importantes do processo de ensino-aprendizagem é ter um *feedback* do estudantes, de modo a entender a preferência deles em relação às plataformas interativas e gamificadas que vinham sendo utilizadas ao longo das aulas, como mostra o **gráfico 1**.

Gráfico 1: Preferência dos 24 estudantes entre as plataformas digitais *Mentimeter*, *Nearpod*, *Quizizz* e *Gartic.io*.

Qual foi a sua preferência entre as plataformas interativas utilizadas?
24 respostas



Fonte: Dados próprios da pesquisa.

A maioria preferiu o *Quizizz* (45,8%) o considerando muito dinâmico, interativo e lúdico, se destacando seu sistema de gamificação com visualização da tabela de classificação, a personalização dos temas, os efeitos sonoros, o memes entre as perguntas e por permitir responder novamente algumas questões erradas. A preferência do recurso devido ao seu sistema gamificado de fácil *feedback* visual da aprendizagem dos estudantes, corroborou com a colocação de Fardo (2013) sobre a gamificação ajudar na compreensão da atividade feita.



Ficaram empatadas na classificação de preferência com 25% as plataformas *Nearpod* e o jogo *Gartic.io*. No caso da *Nearpod*, se destacou sua completude, a considerando com a maior quantidade de recursos, indo além do quiz, se destacando por suas possibilidades multimídia, cooperativas e competitivas. Sua atividade de gamificação se destacou por permitir a escolha de um avatar, tornando ainda mais personalizado e lúdico o aprender.

O jogo *Gartic.io* recebeu como justificativas de preferência sua interface, que permitiu expressar de diversas maneiras a criatividade através dos desenhos na tentativa de evidenciar as palavras-tema, tornando a participação mais prazerosa, e o considerando um excelente ambiente de “interação, diversão e aprendizagem”. A escolha desse jogo foi planejada, unindo a teoria com a prática, trabalhando o tema da psicomotricidade através da atividade de motricidade fina do desenhar, algo que pôde ser analisado e debatido em tempo real.

A plataforma *Mentimeter* foi a preferência de apenas uma pessoa (4,2%) que a considerou boa por ser de “fácil acesso”, fato esse que se justifica devido a sua aplicação rápida que não requereu muitas etapas para o seu uso. Esse estudante apresentou dificuldade com as outras plataformas devido a sua conexão, e levanta um alerta das limitações tecnológicas e pedagógicas descritas por Saboia (2013) que surgem nas aulas remotas, e que muitas vezes passam despercebidas, mas impactam diretamente na aprendizagem dos alunos.

Ao se perguntar em que etapa sentiram dificuldade, 22,72% disseram em se concentrar; 22,72% no uso das plataformas; 18,18% nos momentos de queda de conexão; e 4,54% em sanar suas dúvidas. Em relação ao grau de dificuldade no uso das plataformas, 45,8% não apresentaram dificuldade; 29,2% um grau baixo; 25% um grau médio. Foram levantadas informações se eles já tinham utilizado alguma dessas plataformas, 54,2% disseram que não, enquanto que 45,8% já o fizeram. Dentre as plataformas utilizadas, o *Google Meet* (38,46%) se destacou, seguida do jogo *Gartic.io* (38,46%), *Mentimeter* (15,4%) e *Kahoot* (7,7%). O que condiz com a contemporaneidade tecnológica apontada por Chiofi (2014). Ao perguntar uma outra plataforma que gostariam de utilizar, a maioria (71,42%) não soube informar, e alguns informaram a *Kahoot* (21,44%) e a *Zoom Cloud Meetings* (7,14%).

Na busca de perceber se o tempo determinado pelas plataformas para responder as questões foi desafiador e contribuiu para o desenvolvimento das habilidades dos estudantes, 87,5% afirmaram que sim, enquanto o restante disse que não (12,5%). Aqueles que não consideraram o tempo adequado tiveram como justificativa a instabilidade de conexão com a internet durante as atividades práticas com algumas plataformas digitais.

Questionados se o interesse sobre o conteúdo cresceu em consequência do uso dessas plataformas, a maioria respondeu que sim (87,5%). Ao se indagar se esses recursos ajudaram

eles a fixar o conteúdo da aula, 95,83% confirmaram que sim, e consideraram (95,83%) que as questões foram claras o suficiente para responder no tempo certo. Durante as competições da gamificação, 66,6% afirmaram que saber qual era a colocação deles na tabela de classificação estimulou a participação, e preferiram (95,83%) saber imediatamente o resultado do seu desempenho. Dese modo, o *feedback* imediato das respostas, fornecido pelas plataformas, se mostrou como um estímulo à aprendizagem.

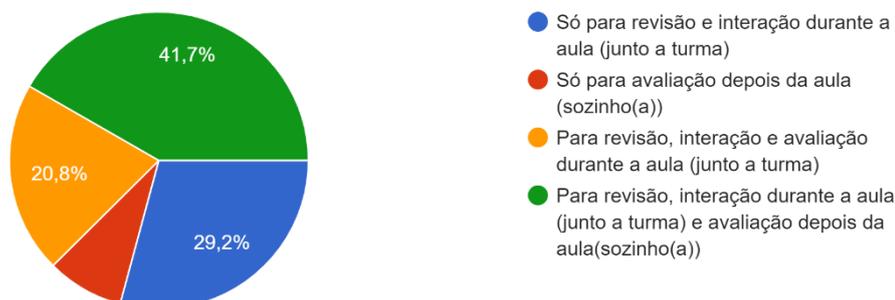
Buscou-se entender se os estudantes acreditavam na viabilidade do uso dessas plataformas interativas para as aulas curriculares no próximo semestre remoto, 91,7% as consideraram viáveis. No que tange a opinião deles em relação a preferência de aulas remotas com ou sem o uso dessas plataformas interativas, 95,83% disseram que preferem com o uso delas. Ao se perguntar qual o tipo de uso que eles gostariam que essas plataformas interativas fossem empregadas pedagogicamente, a maioria preferiu o seu uso para revisão e interação durante a aula, e a avaliação só depois dela, como mostra o **gráfico 2**.

Questionados quanto a preferência de uso nessas plataformas interativas, a maior parte deles (58,33%) preferiu que elas fossem usadas só para atividades de cooperação e criatividade durante a aula, enquanto outros (41,7%) gostariam de adicionar elementos de competição.

Gráfico 2: Tipo de uso que os 24 estudantes preferem que sejam aplicadas as plataformas *Mentimeter*, *Nearpod*, *Quizizz* e *Gartic.io*.

Qual o tipo de uso que você gostaria que essas plataformas interativas fossem empregadas pedagogicamente?

24 respostas



Fonte: Dados próprios da pesquisa.

Na investigação de como os estudantes se sentiram usando as plataformas, surgiram respostas variadas, como: “me senti mais atraída e incentivada”; “me senti desafiada e com vontade de participar”; “me diverti, mas em alguns momentos a conexão não era das melhores o que dificultou um pouco”; “motivado a aprender”; “com medo de errar”; “acolhida pelos

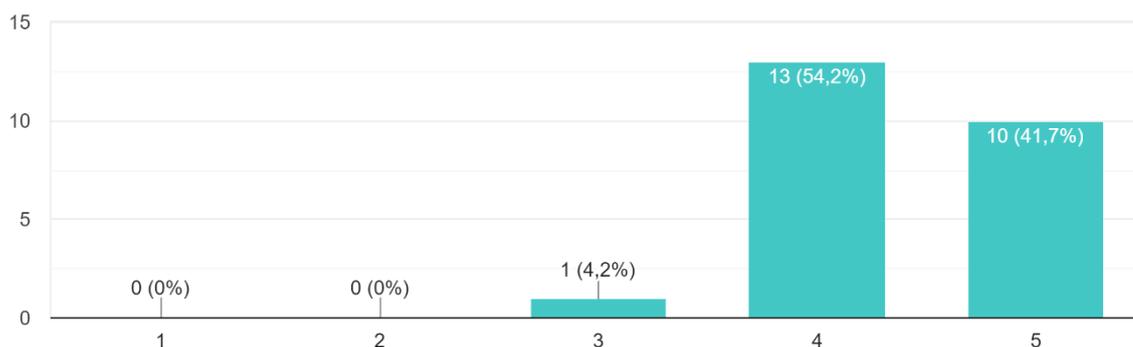
professores e organizadores”; “curiosa para saber se de fato, compreendi o que foi abordado”; “avaliada”; “estimulado a estudar mais para me sair bem”; “animada e com vontade de vencer”; “com mais concentração e motivação”; “mais interativa, participativa e adquirindo conhecimento do tema exposto”. A partir do exposto, percebe-se que a fala de Sena et al. (2016) se tornou realidade, pois a aprendizagem baseada em jogos digitais do cotidiano dos estudantes foi capaz de atraí-los e desafiá-los, motivando-os a aprenderem de forma ativa.

Questionados sobre os pontos positivos e negativos do uso das plataformas, foram obtidas algumas das seguintes respostas: “O aspecto positivo é o fato de haver a interação, divertimento e aprendizagem numa coisa só. O aspecto negativo está no meio que cada pessoa está utilizando para ter acesso, eles podem facilitar ou não.” “Melhoria da aprendizagem de forma lúdica e a mobilidade das plataformas talvez seja um empecilho.” “Foi ótimo, o único ponto negativo é a internet as vezes.” “Positivo é a maior concentração na atividade. Negativo o celular ruim.”

Na busca de entender o grau de satisfação dos estudantes durante as atividades utilizando as plataformas interativas, obteve-se os resultados presentes no **gráfico 3**.

Gráfico 3: Grau de satisfação dos 24 estudantes em relação ao uso das plataformas *Mentimeter*, *Nearpod*, *Quizizz* e *Gartic.io*.

Numa escala de 1 a 5, quão satisfeito você se sentiu durante as atividades utilizando as plataformas interativas? 1– insatisfeito 2–pouco sa...o 3–indiferente 4 – satisfeito 5–muito satisfeito
24 respostas



Fonte: Dados próprios da pesquisa.

Ao se questionar se o uso dessas plataformas digitais ajudou a estimular a aprendizagem, todos afirmaram que sim. E justificaram dizendo: “foi uma forma leve de revisar aquilo que aprendemos”; “acrescentar algo um tanto lúdico e que trabalha com cores facilita o acontecer da aprendizagem”; “apresentou o assunto de uma forma dinâmica, além de certa interação com os colegas”; “pois consigo fixar mais tendo um estímulo, como é o caso da gamificação”; “foi um dos momentos que mais prendeu meu foco”; “por ser uma nova



forma de aprender”. As respostas trazem na ludicidade uma nova forma de aprender, o que condiz com Fardo (2013) e Sena et al. (2016) ao apontarem os jogos e a gamificação como ferramentas didáticas atraentes, que estimulam a participação e o engajamento nos estudos.

Na seção de sugestões foram obtidas algumas das seguintes respostas: “O uso dessas plataformas seria uma grande saída para esse período desafiador que estamos enfrentando.” “Usar essas plataformas diferentes de perguntas e respostas deixaria as aulas do período remoto mais dinâmicas e fáceis de assistir e participar, já que na aula online é mais fácil de perder o foco.” “Continuar a usar essas plataformas para que haja interação e reforço da aprendizagem.” “A utilização de plataformas diferentes, continuar essa forma dinâmica de lidar com a aula, disponibilizar os slides das aulas.”

As respostas destacam como essas plataformas utilizadas no ensino foram bem recebidas, e um dos motivos pode ser a sua aproximação com a cibercultura apontada por Lévy (1999), na qual os recursos multimídia já fazem parte do cotidiano dos estudantes. Além disso, elas apresentam uma outra forma de comunicação como aborda Valente (2014), apresentado modalidades plurais de transmitir seus conteúdos, utilizando elementos audiovisuais personalizáveis, tornando o aprender mais atrativo, dinâmico e participativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo geral, a nova realidade educacional conectada vem demandando a busca de um ensino remoto mais participativo e interativo, indo além dos AVA utilizados pelas instituições. Essa possibilidade tem ficado a critério dos professores, que ao se aventuram nessa jornada, vem testando novas ferramentas digitais e entendendo suas possibilidades pedagógicas.

A experimentação de *softwares* educacionais vem se tornando cada vez mais uma necessidade de proporcionar um ensino mais participativo, possibilitando meios de uma aprendizagem ativa. Na internet já podem ser encontrados diversos recursos gratuitos desse tipo, de fácil acesso e compartilhamento, mas acredita-se que a sua receptividade por parte dos estudantes vai depender do seu tipo de uso, o qual deve ser discutido, planejado e avaliado pelos professores antes de ser incorporado no processo de ensino.

Um dos meios dos docentes obterem o conhecimento da qualidade e confiabilidade dessas ferramentas é através de informações de pesquisas como essa, que evidenciam o seu uso prático durante as aulas, elucidando a suas limitações e potencialidades como recursos didático-pedagógicos no ensino remoto. Espera-se que o presente estudo possa inspirar outros



docentes a utilizá-las em suas aulas, tornando a aprendizagem dos estudantes mais ativa e os conteúdos mais lúdicos e interativos.

A utilização de tecnologias multimídia já faz parte da cibercultura com a qual estão inseridos os atuais estudantes nativos digitais, o que se precisa nesse momento histórico em que a educação está passando, é unir o ciberespaço e seus recursos digitais com essa nova forma de ensinar conectada. Mas isso só será possível quando os professores se sentirem seguros e se apropriarem dessas ferramentas, mostrando aos estudantes que o ensinar e o aprender pode ser divertido e estimulante, mesmo à distância. O desafio desse novo modo de ensinar está em adaptar essas ferramentas para conquistar a atenção e inspirar a motivação dos estudantes, em um cenário em que os distratores interferem ainda mais na sua aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, S., 2020. 1 vídeo (134min). **Webinário: Humanidades Digitais na Educação Básica.** Publicado pelo canal UFRPEoficial. Disponível em: <https://youtu.be/99WQkHxVQJg>. Acesso em: 25 de ago. de 2020.

CHIOFI, L. C.; OLIVEIRA, M. R. F. **O uso das tecnologias educacionais como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem.** Londrina, UEL, 2014.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, 2013.

LÉVY, P. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

SABOIA, J.; VARGAS, P.L.; VIVA, M. A. A. O uso dos dispositivos móveis no processo de ensino e aprendizagem no meio virtual. **Revista Cesuca Virtual: conhecimento sem fronteiras**, v. 1, n. 1, p. 1-13, 2013.

SANTOS ROSA, S. A influência das TDIC na (re)configuração de Modelos de EaD tradicionais para Educação online. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 3, 2013.

SENA, S. et al. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 14, n. 1, 2016.

SILVA, L. T. G.; BEZERRA, I. S. Híbridões da cultura acadêmica com a cibercultura: análise das práticas acadêmicas no ambiente virtual de aprendizagem Moodle. **Educação em Revista**, v. 34, 2018.

VALENTE, J. A. A comunicação e a educação baseada no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação. **UNIFESO-Humanas e Sociais**, v. 1, n. 01, p. 141-166, 2014.