

AVALIAÇÃO E UTILIZAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS EM TEMPO PANDÊMICO

G. M. de S. R.¹
T. N. R. B.²
D. M. de A. G.³

RESUMO

Esse artigo discute sobre o processo avaliativo em tempos de pandemia, no qual se enfatiza o uso das novas tecnologias como recurso utilizado no ensino remoto. Tem como objetivo analisar os processos avaliativos ocorridos em tempos de pandemia durante o ensino remoto com uso das novas tecnologias. Parte do seguinte questionamento: Os processos avaliativos ocorridos em tempos de pandemia são eficazes, atingindo os objetivos de ensino? Para responder à questão se fez uso de um estudo bibliográfico, de natureza qualitativa, com fundamentação teórica baseada em vários autores que trabalham com essa temática abordada que muito auxiliam nessa discussão e de seu entendimento. Os achados do estudo permitiram identificar o quanto a educação diz muito sobre o cenário social vivido nos últimos dois anos, no qual, professores passaram a moldar e aperfeiçoar os espaços educativos com a contribuição dos instrumentos tecnológicos, no ensino remoto, o que veio somar e contribuir para a promoção dos educandos.

Palavras-Chave: Processos Avaliativos; Pandemia; Ensino Remoto.

1 INTRODUÇÃO

O surgimento da Covid-19, no ano de 2020, veio definir novos modos de vida a toda população mundial e, conseqüentemente, passou a modificar as relações familiares, assim como, os processos educacionais.

O cenário pandêmico ocasionado pela COVID-19 modificou de modo preocupante e espantoso os níveis de vida da população mundial no contexto social, cultural, educacional e econômico. O emprego das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) fez-se

¹ Mestra do Curso de Ciências da Educação, pela Ebwu Emil Brunner Word University, Especialista em Gestão Escolar; da Escola municipal Antônio Dias Macedo, Caucaia/CE; atuando como diretora. glaydesmsr@yahoo.com.br;

² Mestra do Curso de Ciências da Educação, pela Ebwu Emil Brunner Word University, lotação na Secretaria Regional 6, em Fortaleza/CE, taniarodrigues1444@gmail.com;

³ Mestra do Curso de Ciências da Educação, pela Ebwu Emil Brunner Word University, da EEIEF Guararu atuando como professora; dinamag685@gmail.com.

inevitável em vários setores e esferas do cotidiano, bem como no modelo de ensino emergencial.

O repentino isolamento social resultante da pandemia e a interrupção das escolas em 189 países, consternando 98,5% dos alunos a nível global, instigou o ensino emergencial online e as ferramentas de aprendizagem digital, como ações provisórias para os sistemas educacionais em volta do mundo (UNESCO, 2020).

Perante este contexto de excepcionalidade, os gestores e educadores necessitaram defrontar-se com alterações inesperadas em suas práticas pedagógicas presenciais para que, ao que tudo indica, possa ser assimilada ao ensino online, mas que, sem dúvida, caracteriza uma artifício provisório para o processo de aprendizagem em situações de ensino remoto emergencial.

O ensino remoto emergencial - ERE exigiu da comunidade educacional a adequação, a ressignificação e a confrontação de múltiplas condições, como a privação da interação presencial entre alunos e professores, a exigência de absoluta autonomia dos alunos na aprendizagem e dos pais harmonizarem o trabalho e o estudo dos filhos, assim como a profunda realidade de excesso de trabalho dos educadores.

O principal aspecto elementar entre o ensino remoto - ER e a Educação a Distância- EaD é que a intervenção entre professor e estudante é exercida mediante o uso das tecnologias digitais da informação e comunicação - TDICs, sucedendo que a sala de aula nesta ocasião é em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). A aprendizagem através desse ambiente se estabelece baseada no incentivo à prática de atividades colaborativas, onde o aluno não se veja distanciado, comunicando exclusivamente com a máquina ou com um orientador também virtual. De outro modo, criando novos modelos de comunicação (KENSKI, 2015).

Dentro desse novo contexto de educação, foi preciso que se fizessem uso das novas tecnologias que, por sinal, passaram a ser, para muitos educadores e profissionais da educação, um grande desafio.

Contudo, não seria só o caso de adaptações nas aulas que se davam em novos formatos, seria necessário pensar na forma de avaliar o aluno, de modo que, se levasse em consideração as dificuldades peculiares e a realidade das famílias.

Entendendo-se, portanto, que a avaliação é uma importante ferramenta no processo de ensino e aprendizagem e que deve cumprir todos os objetivos, mesmo no ensino remoto, este artigo tem como objetivo analisar os processos avaliativos ocorridos em tempos de pandemia durante o ensino remoto com uso das novas tecnologias.



A partir do cenário evidenciado tem-se o seguinte questionamento: Os processos avaliativos ocorridos em tempos de pandemia seriam eficazes, para atingir os objetivos de ensino-aprendizagem dos alunos?

Para responder ao questionamento, se fez uso da pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa, por meio de estudos realizados em livros, artigos científicos, revistas eletrônicas e outros, necessários para um embasamento teórico que viesse a auxiliar no exercício reflexivo e crítico sobre o tema em debate.

Na fundamentação teórica se fez uso dos pensamentos de autores como Ballester (2003), Kenski (2012), Libâneo (1992) Santos (2019) os quais auxiliaram a fomentar o entendimento e a discussão sobre o processo educativo no que diz respeito, a avaliação com uso das novas tecnologias no período pandêmico.

Assim, os achados do estudo permitiram identificar o quanto a educação diz a respeito do cenário social vivido nos últimos dois anos, no qual, professores passaram a moldar e aperfeiçoar os espaços educativos, somando e contribuindo para a promoção dos educandos.

2 PANDEMIA E EDUCAÇÃO: IMPACTOS E DESAFIOS

Os rumores sobre o Corona-vírus foram anunciados desde fevereiro do ano de 2020, no entanto, não se pensava que seria algo causador de grande impacto que, chegou de forma tão brutal e grotesca atingindo todos os setores sociais. E, de repente, a economia, a saúde, a segurança, a educação sofrem este grande golpe. O mundo tenta se equilibrar, mas em meio a muitas incertezas.

Sem aviso prévio, as pessoas passam a ser enclausuradas em suas casas, a mercê dos comandos dos governantes e da incerteza do dia de amanhã. E a vida, o trabalho, a alimentação, a escola? Como viver em meio a um turbilhão de acontecimentos, sem perspectivas de um novo dia e com a constante presença do medo?

Como explicar às crianças que amanhã não haveria aula porque a escola estaria fechada? Era hora de se reorganizar, de passar a limpo todas as tarefas da vida. Era preciso se reinventar e continuar.

Em meio a tudo isso, como ficou o setor educacional? Seria necessária uma readaptação para que fosse dada continuidade. Era hora de aprender e, nesse aprender, seria necessário um alinhamento entre o “meu conhecimento e o aprender sobre as novas tecnologias”. Era o “eu educador e a máquina” que moveriam todo processo de contato entre escola e aluno e, entre o saber e o compartilhar. E as escolas? Bem, as escolas passaram a ser prédios “fantasmas” ocupados por uma mobília que, aos poucos foi se empoeirando e se deteriorando. Ficaram nelas,



as marcas de um tempo de vivências onde se ouviam as gargalhadas e os soluços de um pranto em abandono.

Contudo, era necessário continuar e para isso, esperar determinações que viriam dos órgãos superiores. Foi então que o MEC através da portaria nº 343, de 17 de março de 2020, autorizou instituições de ensino a substituírem suas aulas presenciais por meios digitais, enquanto durar a situação de pandemia do novo coronavírus.

E, após essa determinação, as Secretarias Estaduais e Municipais passaram à reorganização dos trabalhos educativos em modelo remoto. Modelo esse que, por sinal, trouxe grandes desafios aos profissionais da educação e às famílias dos alunos atendidos pela educação pública do país.

Os professores tiveram que reinventar seu plano de aula, em tempo recorde e se aventurar em um universo desconhecido para muitos, o ensino à distância e as novas tecnologias. Os responsáveis, que em meio a muitas atividades e preocupações, também assumiram papel de tutores e educadores de seus filhos.

Contudo, a internet e as novas tecnologias passaram a ser a saída para que o processo educacional pudesse acontecer, Kenski (2012, p. 34) revela que “a internet é um espaço possível de integração e articulação de todas as pessoas conectadas com tudo que existe no campo digital, o ciberespaço”.

Dentro dessa mesma abordagem, Santos (2019) explica que toda produção cultural e fenômenos sociotécnicos que emergiram da relação entre seres humanos e objetos técnicos digitalizados em conexão com a internet, rede mundial de computadores, caracterizam e dão forma à cultura contemporânea como cibercultura.

Portanto, o processo educacional está, hoje, incluso nessa cultura e, a ela, todos precisam se conectar. Nesse contexto, torna-se importante conhecer as novas abordagens metodológicas para construção do conhecimento através das novas tecnologias.

2 AS NOVAS ABORDAGENS METODOLÓGICAS EM PERÍODO PANDÊMICO

O cenário educativo recriou novos hábitos e estratégias, com a chegada da pandemia, cuja intenção era dar continuidade às aulas por meio da tecnologia digital, realizando assim, através de grupos de WhatsApp e Google Meet, dentre outros, uma rotina com o ensino remoto.

A proposta de educar por ensino remoto, remete a algumas particularidades e singularidades. No âmbito da educação online, muitas famílias de estudantes não possuíam condições financeiras favoráveis para aquisição de um aparelho que desse auxílio nas propostas educativas e, dependendo da localidade em que as famílias se inseriam, ou não possuíam acesso

à internet, impossibilitava a realização das aulas virtuais de todos os alunos que se encontravam incluídos nessa proposta. Com isso, seria preciso pensar e adaptar novas abordagens metodológicas para aqueles que não tinham acesso aos meios digitais.

De acordo com Rocha e Oliveira (2020), a pandemia de COVID-19 modificou totalmente o modo de manejar com distintos serviços no dia a dia, mesmo dentro dos lares, hospitais e escolas.

Silva (2020) ressalta que vários professores do Brasil lutaram para se adequarem a uma nova prática, entre elas, a utilização do ensino remoto como método para diminuir o contato físico entre pessoas, a fim de promover o isolamento social. Este método foi eficiente na diminuição do contágio do vírus, mas acarretou diversos problemas entre os professores, devido à falta de preparo na utilização dos recursos tecnológicos.

Conseqüentemente, a escola tem uma atribuição grandiosa em ofertar uma preparação instrutiva por intermédio dos profissionais para que faculte apresentar um trabalho educativo claramente notório na população, ocasionando em múltiplas possibilidades na aprendizagem. Para Cordeiro (2020), isso se estabelece por uma inovação educacional acerca da intensidade que a tecnologia tem acentuado a sua facilidade, indicando as pessoas para acharem-se capazes às vantagens tecnológicas. Com certeza isso, se torna em uma missão de analisar e refletir métodos de trabalhar os dispositivos tecnológicos para viabilizar o ensino e a aprendizagem.

Diante dessa mesma convicção, Cordeiro (2020) cita que, a utilização das ferramentas tecnológicas no ensino necessita ser visto sob o prisma de uma nova metodologia a ser utilizada com os alunos, instigando para o seguimento da aproximação digital dos educandos ao praticar os conteúdos, ou seja, o aluno passa a conectar com as diversas ferramentas que possibilita e aperfeiçoa os seus esquemas mentais a começar dos aspectos racional e permeado da informação. Essas ferramentas digitais viabilizam possibilidades aos alunos em estimularem a atenção, a imaginação, intelectual, para o incitamento em serem participativos e instigados nas questões e atividades orientadas para a sua aprendizagem.

Deste modo, independentemente dos inconvenientes encontrados, os professores procuraram se reinventar, mediante o uso de vídeos no decorrer do período do ensino remoto. É claro que ao longo desses anos esses instrumentos acharam-se nas escolas, mas eram poucos os professores que usufruíam dessas ferramentas em suas aulas, muitos guiados pelo tradicionalismo e métodos estabelecidos no passado e em uma formação que não oferecia experiências e diálogo com esses artificios, e outros por não terem intenção de despender demasiado tempo na elaboração de suas aulas.



A questão é que com implantação das aulas remotas, ficou impossível não utilizar esses recursos tecnológicos. Foi preciso gravar vídeos, mandar mensagens via redes sociais, utilizar APP's, como WhatsApp, Google Meet, Google Classroom, Youtube, e-mail, entre outros, utilizar recursos digitais que pudessem assegurar a qualidade das aulas, ferramentas que pudessem gravar aulas e ao mesmo tempo mostrar os conteúdos. O professor realmente passou a enfrentar um grande desafio. Por isso, faz-se necessário a compreensão desses desafios e buscar soluções.

3 A AVALIAÇÃO EM MODELO DE ENSINO REMOTO

Para implementação de novas metodologias que compreendam a avaliação dos alunos, torna-se necessário entender os princípios gerais que envolvem esse processo. Nesse sentido, tanto a LDB quanto a BNCC apontam que a função da avaliação não é apenas aferir quanto conhecimento que foi assimilado pelos educandos. Uma avaliação bem aplicada deve investigar o percurso dos alunos no desenvolvimento das competências e habilidades apontadas pela Base.

Com base nesses apontamentos é preciso focar na aprendizagem dos alunos, observando o progresso, analisando as dificuldades e implementando novas práticas e vivências que busquem desenvolver, mais e mais o aprendizado. Portanto, o processo avaliativo deve ser constante e, no caso de alunos com dificuldades, retomar o conteúdo e apresentar dinâmicas de estudo que favoreçam à aprendizagem eficaz, isso porque, no ensino remoto é importante buscar avaliar o processo por meio de aulas que demandem da participação ativa dos alunos, isso quando possível.

Portanto, quando se reflete sobre o período pandêmico, percebe-se que grande parte das instituições, sejam públicas ou privadas, fizeram uso de abordagens avaliativas que não prejudicasse o alunado e como elas seriam significativas para perceber o rendimento dos discentes.

Quanto à forma de avaliar sistematicamente, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) pontua em seu Artigo 24, parágrafo V, que a verificação do rendimento escolar deverá atender ao critério de: “avaliação contínua e cumulativa do desempenho do aluno, com prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos resultados ao longo do período sobre os de eventuais provas finais” (BRASIL, 1996).

Já, para os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), a avaliação deve ser entendida como “um conjunto de intervenções que possui a atribuição de fomentar, apoiar e direcionar a ação pedagógica”.



Com relação a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), essa especifica claramente sua referência quanto ao modo de avaliar os alunos, levando em consideração que:

Cabe às redes e às escolas, na (re) formulação de seus Currículos, “construir e aplicar procedimentos de avaliação formativa de processo ou de resultado que levem em conta os contextos e as condições de aprendizagem, tomando tais registros como referência para melhorar o desempenho da escola, dos professores e dos alunos” (BRASIL, 2017).

Nesse ínterim, pela vivência de tempos atípicos na educação, as formas de avaliação foram modificadas e, colocadas em prática, novas estratégias e modelos avaliativos para o ensino remoto.

Quanto à avaliação, Libâneo (1992) enfatiza a importância e o objetivo desse processo para criança:

A avaliação deve ajudar todas as crianças a crescerem: os ativos e os apáticos, os espertos e os lentos, os interessados e os desinteressados. Os alunos não são iguais, nem no nível socioeconômico nem nas suas características individuais. A avaliação possibilita o conhecimento de cada um, da sua posição em relação à classe, estabelecendo uma base para as atividades de ensino e aprendizagem (LIBÂNEO, 1992, p. 201).

Dessa forma, o processo avaliativo é uma forma de se perceber como o rendimento dos alunos se encontra, o que aprenderam, o que não conseguiram desenvolver. O importante é refletir e vivenciar estratégias de aprendizagens que sejam mais propícias para o momento de pandemia. Lembrando que, cada estudante aprende dentro de suas possibilidades e limitações, de acordo com o seu tempo e, isso deve ser respeitado, para que não aconteçam pressões psicológicas e o aluno possa dar suas devolutivas de acordo com suas condições.

Vasconcelos (2005) se reporta a avaliação salientando que:

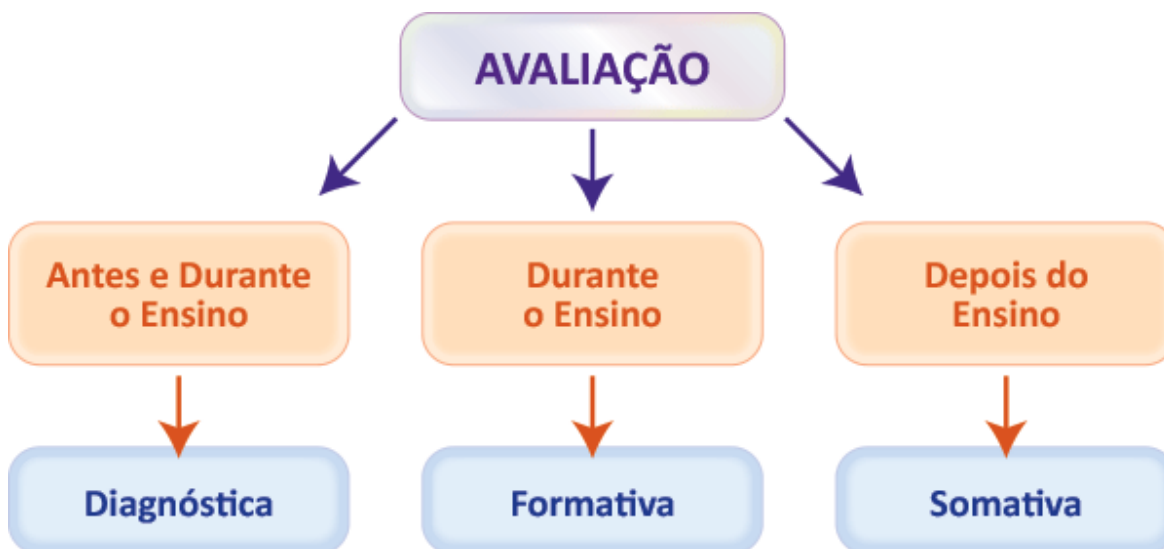
Avaliação é um recurso amplo da existência humana, que envolve uma análise crítica sobre a prática, no sentido de assimilar seus progressos, suas determinações, seus impasses e promover uma tomada de decisão sobre o que fazer para superar dificuldades. A nota seja na forma de número (ex.: 0-10), conceito (ex.: A, B, C, D) ou menção (ex.: Excelente, Bom, Satisfatório, Insatisfatório), é uma exigência formal do sistema educacional (VASCONCELOS, 2005, p. 53).

Com essas premissas é preciso o entendimento que o ato de avaliar não deve levar em consideração as aulas ministradas, sejam síncronas ou assíncronas, mas o contexto e a realidade dos alunos. Assim, em um modelo remoto, continuar a aplicação de avaliações nos mesmos tipos utilizadas em um modelo presencial, torna-se ineficaz, podendo trazer diversos malefícios, tanto para os estudantes, quanto para o próprio processo educacional.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) 9394/96, a avaliação deve ocorrer em diversos momentos durante o ano letivo, devendo se dá de forma

Diagnóstica (Inicial), Formativa e Somativa, conforme figura (1), isso, no período de aulas presenciais, o que implica perceber qual a melhor abordagem avaliativa.

Figura 1: Tipos de avaliação no modelo presencial



FONTE: Google Imagens (2020)

Nesse contexto, ao se observar como devem acontecer as formas avaliativas descritas pela LDB (9393/96), é possível também trazer a reflexão modelos avaliativos que podem ser apresentados durante o ensino remoto.

Voltando-se às metodologias aplicadas para avaliação no ensino remoto, pode-se considerar uma grande variação. É importante entender se essas avaliações são eficazes para atingir os objetivos propostos nas aulas. A tabela (1) faz o demonstrativo de algumas ferramentas para avaliação no ensino remoto:

Tabela 1: Demonstrativo das ferramentas de avaliação no ensino remoto

KAHOOT	O Kahoot é uma ferramenta que permite a criação de quizzes, do tipo perguntas e resposta, em que as questões corretas valem pontos. Pode ser utilizado de forma remota, compartilhando seu Kahoot na tela por meio de uma ferramenta de videoconferência, para interagir com os alunos e realizar avaliações rápidas baseadas em jogos, obtendo respostas em tempo real.
SOCRATIVE	O Socrative é uma ferramenta que permite a realização de atividades com perguntas e respostas (quizzes), nas quais os alunos podem responder questões de forma remota, desde que disponham de acesso à internet. Possui também uma dinâmica de competição entre equipes.
MENTIMETER	O Mentimeter um recurso digital para criar apresentações com interação e respostas em tempo real, como enquetes, perguntas e respostas ou nuvem de palavras. Pode ser utilizada como proposta de avaliação formativa em videoconferências e atividades síncronas, com questões e dinâmicas que podem favorecer aprendizado colaborativo e fornecer feedback ao professor.
	Padlet é uma ferramenta no formato de mural virtual dinâmico e interativo, que permite que os estudantes compartilhem os trabalhos realizados, podendo

PADLET	<p>inserir qualquer tipo de conteúdo (imagens, vídeo, texto, links), reunindo ideias de forma individual ou colaborativa.</p> <p>Pode ser compartilhado com os alunos por meio de um link, por e-mail, pelo Facebook ou Twiter, por meio de QRCode (gerado pelo próprio app) ou compartilhado diretamente no Google Classroom.</p>
CMAPTOOLS	<p>O CMapTools é um software de criação de mapas conceituais, que constituem uma potente estratégia avaliativa. Permite que os usuários criem seus Cmaps, mapeando e relacionando conceitos, de forma individual ou colaborativa.</p>
MINDMEISTER	<p>O MindMeister é uma ferramenta online para o desenvolvimento de mapas mentais. Permite que os alunos elaborem, compartilhem e apresentem ideias, favorecendo o aprendizado individual e colaborativo e possibilitando que os mapas sejam utilizados também como estratégia avaliativa.</p>
ANCHOR	<p>O Anchor é uma ferramenta gratuita para criação, hospedagem e compartilhamento de podcasts. É uma ótima opção para desenvolvimento de atividades de autoria com os estudantes, estimulando-os a produzirem conteúdos de áudio que possibilitem ao professor utilizá-los como estratégia avaliativa.</p>
INFOGRAM	<p>O Infogram é uma ferramenta web gratuita para criação de infográficos e outros conteúdos digitais, como relatórios, gráficos, mapas e posts para redes sociais.</p> <p>Os infográficos podem ser utilizados como instrumentos de avaliação formativa, a partir de produções nas quais os estudantes criem materiais, sintetizem conteúdos ou apresentem resultados de pesquisas realizadas, por exemplo.</p>
EDPUZZLE	<p>O Edpuzzle é uma plataforma online para a criação de vídeo-aulas interativas e que permite a edição de vídeos e a inserção de atividades como perguntas abertas e de múltipla escolha, feedback e gabaritos comentados, além de links, imagens, fórmulas e notas de áudio.</p> <p>É possível fazer upload de vídeos próprios e editar vídeos disponíveis na plataforma ou em canais externos, adaptando-os aos seus objetivos educacionais.</p>
GENIALLY	<p>O Genially é uma plataforma online de produção de conteúdos digitais e recursos educacionais interativos, como apresentações, jogos, imagens, infográficos, entre outros. Dentre as inúmeras possibilidades de criação com o Genially está o escape room, que é um jogo de fuga no qual os participantes ficam “presos” em uma sala e precisam desvendar enigmas e resolver problemas de forma colaborativa para encontrar a saída. Os escape rooms podem ser utilizados como estratégia de avaliação formativa, podendo ser adaptados aos temas curriculares e permitindo a verificação dos conhecimentos dos alunos por meio dos desafios propostos.</p>
QUIZZIZ	<p>O Quizziz é uma ferramenta gratuita baseada em estratégia de gamificação para criação de testes e questionários dinâmicos. Permite elaborar os quizzes utilizando questões próprias (múltipla escolha, várias opções corretas, verdadeiro ou falso, respostas curtas e longas, preencha o espaço em branco) ou adaptar a partir de jogos já existentes.</p>
FLIPGRID	<p>O Flipgrid é uma ferramenta gratuita da Microsoft que permite criar tópicos de discussão e promover fóruns e debates online, por meio de vídeos curtos criados na própria plataforma (até 10min). O Professor pode moderar os vídeos dos estudantes, revisando-os e aprovando a publicação, permitir respostas entre os alunos, fornecer feedback básico ou personalizado, criando e atribuindo critérios de avaliação para os vídeos. Pode ser compartilhado pelo código da ferramenta, por QR Code, código de incorporação, diretamente no Classroom ou no Teams. E os estudantes podem acessar pelo aplicativo, apenas inserindo o código fornecido pelo Professor.</p>
	<p>O Pear Deck é um complemento para o Google Slides que permite criar apresentações interativas, inserindo questões que podem ser respondidas pelos estudantes diretamente nos slides. Podem ser utilizados em aulas síncronas e assíncronas, como alternativa para avaliações diagnósticas</p>

PEAR DECK	<p>ou formativas. Possui opções de questões abertas, de múltipla escolha, numéricas, desenhos, arrastar, etc.</p> <p>A apresentação pode ser compartilhada por meio de link ou diretamente no Google Classroom. Em atividades síncronas permite importar os alunos de uma turma do Classroom ou compartilhar o código da atividade para acesso dos estudantes no site.</p>
SLIDO	<p>O Slido é uma plataforma que permite criar eventos ou aulas interativas e que pode ser utilizada como estratégia avaliativa, permitindo que o professor obtenha respostas dos alunos em tempo real, por meio de perguntas de múltipla escolha, perguntas dissertativas, quizzes, enquetes e nuvens de palavras.</p> <p>Os estudantes podem acessar pelo site sli.do ou pelo aplicativo, apenas inserindo o código de adesão informado pelo Professor.</p>
TRICIDER	<p>O Tricider é uma ferramenta que permite promover debates e votações, propondo temas para reflexão crítica dos estudantes, estimulando a argumentação e a tomada de decisões. O Professor propõe uma pergunta inicial e uma descrição sobre o tema proposto, solicitando que os estudantes insiram ideias relacionadas, votem e argumentem a favor ou contra.</p> <p>A atividade pode ser compartilhada com a turma por link ou por meio de algumas redes sociais.</p>
PLICKERS	<p>O Plickers é uma ferramenta de avaliação formativa que permite administrar testes rápidos com questões de múltipla escolha e verdadeiro ou falso, obtendo o desempenho individual dos estudantes em tempo real. Permite importar os alunos diretamente do Google Classroom e acompanhar o desempenho por meio de relatórios e gráficos.</p> <p>A ferramenta foi projetada para uso presencial, com o uso de cartões resposta (<i>cards</i>) impressos, que são distribuídos aos estudantes e digitalizados via celular do professor para verificação das respostas. Recentemente a ferramenta recebeu uma atualização que permite a utilização em aulas remotas: no formato <i>e-learning</i> o compartilhamento do questionário se dá por meio de <i>links</i> exclusivos enviados aos alunos para registro de seus dispositivos.</p>
CANVA	<p>O Canva é uma ferramenta online de produção de conteúdos digitais e peças de design, como infográficos, apresentações, folders, cartazes, panfletos, convites, posts para mídias sociais, entre outros. Permite trabalho em equipe, sendo possível compartilhar o design com outras pessoas, atribuindo a permissão para edição de forma colaborativa e remota.</p> <p>Dentre as inúmeras possibilidades de design, o Canva permite a criação de e-books. O professor pode propor a criação individual ou colaborativa de e-books como atividade avaliativa, solicitando que os estudantes organizem uma obra digital a partir de artigos científicos produzidos, criem materiais didáticos ou instrucionais, manuais, compilado de produções artísticas da turma, entre outras possibilidades pedagógicas.</p>
ANIMAKER	<p>O Animaker é um software de criação de vídeos animados e infográficos em vídeo, baseado em nuvem, que permite utilizar modelos prontos, inserindo personagens com expressões, texto, gráficos, objetos, cenas, áudio e música. É uma opção de ferramenta que pode ser utilizada por professores e estudantes como recurso para apresentações em vídeo e como estratégia de atividade avaliativa em diferentes propostas pedagógicas e componentes curriculares.</p>

Fonte: <https://www.ufsm.br/pro-reitorias/prograd/ufsm-em-rede/avaliacao/outras-ferramentas/>

Assim, como forma de atender aos princípios gerais dos processos avaliativos contidos nos documentos já descritos, para a aplicação dos tipos de avaliações, em modelo remoto, podem se utilizar o Jamboard, o Padlet ou o Mentimeter na avaliação diagnóstica.



Em aulas síncronas ou assíncronas, podem-se realizar a avaliação formativa, por meio das audições de leituras de textos, vídeos elaborados pelos próprios alunos nos recontos de histórias, desafios a serem cumpridos pelos alunos e família, criação de histórias em quadrinhos com uso, por exemplo, do Pixton, Hagoquê, Power Point; Escrita de relatos (individuais ou coletivos) com google docs; Fóruns de discussão no Google Classroom. No sentido de se trabalhar gêneros textuais com o uso das novas tecnologias digitais, pode haver a postagem de vídeos com filmes que destacam a variedade de gêneros como forma de ampliar o conhecimento do aluno.

Já nas avaliações somativas, podem-se aplicar testes, quizzes, questionários online, com o uso do Google Forms, dentre outros.

Nesse contexto, as abordagens avaliativas utilizadas, podem ser positivas ou negativas para o estudante. No caso do aluno que não possui conexão, a avaliação, seguindo o modelo remoto, torna-se inacessível e isso, chega a ser constrangedor. Contudo, outras formas avaliativas podem ser elaboradas sem prejuízo ao discente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino remoto utilizado em tempos de pandemia trouxe grandes desafios aos educadores e famílias, ao mesmo tempo, propiciou muitas aprendizagens. Mesmo em distanciamento social, professores e alunos, pelo menos os que tinham conectividade, estavam em sintonia no compromisso de ensinar e aprender.

Assim, todos tiveram que se reinventar e procurar meios para que a educação acontecesse e o modo mais propício para o período seria a educação de forma online. Essa também foi a proposta dos órgãos governamentais que, passaram a criar normas e diretrizes na condução desse novo modelo.

No que se refere à avaliação da aprendizagem, embora pautada em documentos o modelo oficial, necessitava de ajustes e novas metodologias, isso porque, não se restringia apenas a medir conhecimentos. Essa, por sua vez, deveria focar no processo como um todo e, com isso, seriam necessárias novas ferramentas avaliativas que atendessem o modelo do ensino remoto.

Portanto, a avaliação em todo contexto educacional é de fundamental importância, por prever resultados e, de modo online, o rendimento deve se basear em modelos significativos de avaliação, no qual o aluno possa estar preparado a participar. Por outro lado, o professor deve se sentir pronto para realizar esse tipo de avaliação satisfatoriamente e levar em consideração todos os aspectos positivos demonstrados pelo aluno.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Lei Federal n. 9.394, de 26 de dezembro de 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Terceira Versão. Brasília, 2017.

CORDEIRO, K. M. DE A. **O impacto da pandemia na educação**: a utilização da tecnologia como ferramenta de ensino. Universidade Federal do Amazonas, 2020.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Editora Papyrus, 2012.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**: série formação do professor. São Paulo: Cortez, 1994.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-Formação na Cibercultura**. Piauí: Edifpi, 2019.

SILVA, Lorena et al. **Educadores frente à pandemia**: dilemas e intervenções alternativas para coordenadores e docentes. Boletim de Conjuntura (BOCA), v. 3, n. 7, p. 53-64, 2020.

TIPOS DE AVALIAÇÃO. **Google Imagens**. Disponível em: https://www.google.com/search?q=tipos+de+avalia%C3%A7%C3%A3o&tbm=isch&ved=2ahUKEwiauaeI_ejsAhXrBrkGHd1hAC0Q2. Acesso em: 09 de nov. de 2021.

UNESCO, 2020. **COVID-19**: impact on Education. Disponível em: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>. Acesso em 10 jul 2022

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. **Avaliação**: Concepção Dialética-Libertadora do Processo de Avaliação Escolar. São Paulo: Libertad, 2005.