

EXAMTIME: Potencializando as Ações de Aprendizagem em Ambiente Online¹

EXAMTIME: Leveraging Learning Shares Online Environment

EXAMTIME: Potencializando las acciones de aprendizaje en el Ambiente Online

Jacqueline Felix da Silva²
Clésia Maria Hora Santana³
Deise Juliana Francisco⁴

Resumo: Este artigo apresenta e discute um experimento pedagógico realizado em um curso de extensão universitária intitulado *El mundo hispánico sin fronteras*, no qual foram introduzidos alguns dos recursos disponíveis da plataforma de estudos *Examtime*, tendo em vista sua versatilidade. Essa experimentação ocorreu dentro de um ambiente virtual de aprendizagem, no âmbito do ensino superior, em uma universidade pública nordestina, no período de cinco meses. Dela participaram 100 alunos divididos em 3 turmas, 1 professora e 3 tutores. A motivação para o mesmo foi a construção de alternativas para ensino de língua espanhola para não nativos, tendo em vista sua importância no contexto de uso de uma segunda língua e a necessidade sentida por professores de criar condições inovadoras e construtivas para mediar e viabilizar a aprendizagem de seus alunos. Esse estudo teve como objetivo analisar esse experimento na perspectiva de relato de experiência pedagógica. Para tanto, discute-se o contexto da educação online, suas características e potencialidades, bem como o perfil do aluno a distância. Após a apresentação e análise de algumas interfaces de comunicação, apresenta-se o *Examtime*. Neste sentido, realiza-se uma análise de tal interface, centrada em suas potencialidades e concluiu-se que há potencialização da aprendizagem com a utilização do *Examtime*.

Palavras-chave: Examtime. Educação online. Prática pedagógica.

Abstract: This study presents and discusses the pedagogical experience in a university extension course entitled *El mundo sin fronteras hispanics* in which were introduced some of the available resources of *Examtime* studies platform, given its versatility. This pedagogical experience occurred within a virtual learning environment in higher education in a public university in the northeast, in the period of five months. Present were 100 students divided into three classes, a teacher and three tutors. The experience was motivated by the construction of alternatives for teaching Spanish for non-native students, on its importance in the context of the use of a second language and the need for teachers to create innovative and constructive learning situations to mediate and facilitate learning in their students. This article aims to analyze this experience from the perspective of reporting of teaching experience. So let's discuss your resources and possibilities generated with the use of interfaces in the context of online

¹ Trabalho apresentado ao 6º Seminário Nacional do EDaPECI – "Educação Digital na Contemporaneidade", no Eixo Temático M2: Práticas interdisciplinares e TDIC.

² Mestre em Educação pela Universidade Federal de Sergipe (UFAL). Especialista em Educação a Distância. Graduada em Sistemas de Informação. Radialista e operadora de caracteres e de teleprompter no INSTITUTO ZUMBI DOS PALMARES, TV Educativa de Alagoas (TVE - AL). E-mail: clesiahora@gmail.com.

³ Doutoranda e Mestre em Educação pela Universidade Federal de Sergipe (UFAL). Especialista em Mídias na Educação. Licenciada em Letras. Professora do Ensino Básico vinculado à Secretaria da Educação do Estado de Sergipe. E-mail: clesiahora@gmail.com

⁴ Doutora em Informática na Educação (UFRGS), Mestra em Educação. Professora adjunto III e coordenadora do Comitê de Ética em Pesquisa da UFAL. E-mail: deisej@gmail.com

education and the student profile of EAD. After the presentation and analysis of some communication interfaces, shows the Examtime. In this sense, we make an analysis of this interface, focusing on its potential. It is considered that the Examtime promotes positive contributions to learning.

Keywords: Examtime. Online education. Pedagogical practice.

Resumen: Este artículo presenta y discute un experimento educativo llevado a cabo en un curso de extensión universitaria titulado El Mundo Hispánico Sin Fronteras, en el cual fue introducido algunos recursos disponibles de la plataforma de estudios Examtime, dada su versatilidad. Este experimento ocurrió dentro de un ambiente virtual de aprendizaje, en el ámbito de la educación superior, en una universidad pública del nordeste de Brasil, en un período de cinco meses. Participaron 100 alumnos divididos en tres aulas, una profesora y tres tutores. La motivación para ello fue la construcción de alternativas para la enseñanza del idioma español para los no nativos, dada su importancia en el contexto del uso de una segunda lengua y la necesidad sentida por los profesores en crear condiciones innovadoras y constructivas para mediar y facilitar el aprendizaje de sus alumnos. Este estudio tuvo como objetivo analizar este experimento en la perspectiva de relato de experiencia pedagógica. Por lo tanto, se discute el contexto de educación online, sus características y potencialidades, así como el perfil del alumno de la educación a distancia. Después de la presentación y el análisis de algunas interfaces de comunicación, se presenta la plataforma Examtime. En este sentido, se realiza un análisis de este tipo de interfaz, centrada en sus potencialidades y se concluyó que hay potencialización del aprendizaje mediante la utilización de la plataforma Examtime.

Palabras clave: Examtime. Educación Online. Práctica Pedagógica.

Introdução

Na contemporaneidade, as transformações provocadas pela onipresença das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) em todos os setores geram novos processos sociais e novas formas de interconexão permanente entre usuários e equipamentos. Com o crescimento da Internet e a redução nos custos de equipamentos, amplia-se a gama de novos suportes de comunicação e interação que, por conseguinte, contribuem para o crescimento de redes sociais e comunidades de aprendizagem. Nesses espaços, as interfaces de comunicação da Web 2.0, a Web social, influenciam e otimizam as interações síncronas e assíncronas que modificam o processo de aprendizagem, aliando e inter-relacionando os dois processos ensino-aprendizagem, revelando que no ciberespaço as propostas de ensino devem considerar a aprendizagem do aluno, que, por sua vez, é fortalecida pela ação pedagógica do professor que media a relação com o conhecimento e com as tecnologias, potencializando a prática pedagógica em ambientes presenciais ou na educação online.

As tecnologias fazem parte de nosso cotidiano e, conforme Lévy (1998), compõem ecologias cognitivas, articulam-se com formas de ser e de viver em comunidade e sociedade. Com a era da informação e das tecnologias, temos a cibercultura como a cultura que articula as relações, a partir de elementos como ubiquidade, interatividade e outros que têm

interferido em vários aspectos humanos. Isso porque as tecnologias são complexas e articulam propostas diferenciadas tanto de vínculos intersubjetivos quanto de narrativas e estética.

O campo da educação sente a presença das tecnologias, tanto pela produção do conhecimento, pelo desenvolvimento tecnológico e social quanto pela metodologia de ensino na modalidade presencial e a distância. Neste sentido, pensamos o ensino superior e o ensino de língua estrangeira.

O ensino de língua espanhola tem sido apoiado pelo uso das tecnologias, tanto que Abio (2014, p. 10) traz um exemplo histórico: *“A partir de la invención del fonógrafo en 1877 y del gramófono, patentado en 1888, según Roby (2003) ya había grabaciones comerciales para aprender inglés y español en 1893.”* Ou seja, a metodologia de ensino foi transversalizada pelas tecnologias. Neste caso, para viabilizar a gravação e reprodução de áudio, algo tido como importante para o processo de aprendizagem de uma segunda língua. Com o passar do tempo e as criações tecnológicas, os laboratórios de língua foram utilizados com o apoio de computadores, apoiando a perspectiva do ensino individualizado. Com as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), temos o direcionamento para atividades coletivas e baseadas na construção coletiva do conhecimento.

Abio (2014) faz um levantamento histórico do uso de algumas tecnologias no ensino de língua espanhola e podemos acompanhar como a televisão, o vídeo, CD-Rom, chat, webquest e ambiente virtual de aprendizagem foram utilizados. A partir deste recorrido, o autor aponta que as TDIC apontam para a viabilidade de aulas baseadas na interatividade, personalização dos conteúdos e atividades. Isso com o intuito de trabalhar não apenas com o conteúdo, mas sim, e fundamentalmente, com a capacidade de aprender autonomamente. A perspectiva do ensino móvel com o uso de celulares e a gameificação são uma direção para a educação na atualidade. Aponta, ainda, que as universidades brasileiras têm explorado o ensino tanto presencial quanto a distância, inclusive na modalidade híbrida. Neste contexto, o presente artigo discute o curso intitulado *El mundo hispánico sin fronteras*.

Este artigo tem como questão norteadora: como se deu a construção e aplicação de um experimento pedagógico realizado em um curso de extensão universitária intitulado *El mundo hispánico sin fronteras*? A especificidade do experimento foi a utilização de alguns dos recursos disponíveis da plataforma de estudos *Examtime* e seu uso para o ensino de língua espanhola. Neste sentido, o objetivo geral é analisar a especificidade do *Examtime* para o ensino de língua espanhola no ensino superior. No caso dos objetivos específicos devemos:

identificar algumas interfaces de comunicação utilizadas na educação a distância, destacando suas possibilidades técnicas e pedagógicas; analisar as potencialidades do *Examtime*; descrever o experimento pedagógico realizado na modalidade de curso de extensão universitária.

Educação online: interagindo no ciberespaço

Na cultura contemporânea, as TDIC têm promovido o desenvolvimento de novos espaços virtuais de aprendizagem. Em países continentais como o Brasil, em que mais de 66% dos municípios não possuem a oferta de cursos superiores (JORNAL DO COMMERIO, 2014), a educação online revela-se uma política educacional interessante no sentido de ofertar cursos de qualidade visando democratizar o acesso a esse nível de ensino. Embora o acesso à Internet continue representando um dos grandes entraves, em especial para alunos que residem em regiões interioranas, ensejando maiores cuidados, o cenário educacional nacional revela franca expansão dessa modalidade, com novos cursos gerados pela crescente demanda.

Na educação online, o desenvolvimento de novas metodologias e de novas formas de avaliar a participação do aluno, aliadas ao novo panorama proporcionado pelas interfaces de comunicação têm contribuído para a consolidação dessa modalidade de ensino e uma crescente valorização no cenário nacional, em termos, principalmente, de qualidade na oferta de cursos e impactando em transformações no papel do professor contemporâneo que “agora é o de gerenciador do processo de aprendizagem, é o coordenador de todo o andamento, do ritmo adequado, o gestor das diferenças e das convergências” (MORAN, 2007, p. 47).

E, diante do avanço das TDIC, inúmeras ferramentas e interfaces de comunicação têm sido adotadas por professores dessa modalidade de ensino para proporcionar aos alunos metodologias que lhes permitam uma maior interação entre alunos, professores e também com os conteúdos, imprimindo novas formas de pertença e de valorização da presença virtual nos cursos, nos quais a participação e o desenvolvimento de práticas autorais e colaborativas têm sido cada vez mais valorizados.

A popularização das interfaces da Web 2.0 impulsiona o desenvolvimento da autoria e da autonomia em situações de aprendizagem em tempo real com a utilização dos softwares de comunicação. Outra característica da sociedade atual refere-se à mobilidade e a portabilidade oportunizada por *tablets*, *smartphones* e celulares, com conexão sem fio, que proporcionam interação contínua em face da facilidade de transporte e utilização.

Diante do incontestável crescimento da educação online no Brasil, diversos pesquisadores (VALENTE, 2014; SANTANA, SILVA, MERCADO, 2013; ALMEIDA, VALENTE 2012) têm investigado o potencial pedagógico da Web 2.0 buscando compreender como a utilização pedagógica de softwares e ferramentas de autoria e comunicação pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem. Esses questionamentos têm sido objeto de crescente interesse acadêmico, buscando analisar o potencial de softwares comunicacionais para a oferta de cursos e disciplinas nos quais seja possível ir além da transmissão de informações, desafiando o desenvolvimento de práticas pedagógicas que modifiquem a relação com o saber de professores e alunos. Nesse sentido, o acesso e o uso criativo de muitas ferramentas têm fomentado o desenvolvimento de metodologias ativas, que favorecem a participação dos alunos e o desenvolvimento da autoria e o da autonomia.

Na relação com o material didático, quer este tenha sido disponibilizado pelos professores na plataforma, quer venha a ser construído pelo aluno em mediação com o professor, percebe-se a marca da intencionalidade pedagógica do professor e suas concepções de educação. Diante das demandas atuais, o papel do professor há muito deixou de ser o guardião de informações, para tornar-se companheiro, orientador, mediador e cúmplice dos seus alunos, que procura observar as dificuldades apresentadas no processo de ensino-aprendizagem, buscando sugestões para minimizá-las.

Ao delinear diferentes possibilidades de interação, o professor também reinventa a sua prática e reconstrói suas concepções visando oportunizar aos alunos uma aprendizagem significativa, na qual eles sejam mobilizados para refletir acerca do que aprendem, relacionando os saberes construídos com seus conhecimentos prévios e com seu contexto sociocultural (SENA, 2012).

A ubiquidade das TDIC promove modificações no cenário da educação online. Do tradicional modelo *e-learning*, à educação híbrida, representada pelo modelo *b-learning* (MORAIS, CABRITA, 2008), no qual se encontram mesclados momentos presenciais e momentos online, numa combinação cada vez mais valorizada, outro modelo de educação online em crescente expansão e análise é o *mobile-learning*, ou *m-learning*, a aprendizagem móvel, que faz uso dos dispositivos móveis gerando redes de comunicação sem fio (SILVA, OLIVEIRA, BOLF, 2013; TOTTI et al., 2011). Nesse conceito, além de acessar as atividades acadêmicas em qualquer hora ou local, ele tem consigo a sua sala de aula virtual, revisitando o conceito de “pessoal”, pois eles fazem parte da vida cotidiana dos seus usuários,

acompanhando-os, de fato em todas as situações pessoais e profissionais, que por vezes se mesclam.

Em todos, observa-se que a presença ubíqua das TDIC é a marca indelével da importância que esses recursos possuem para as novas apostas quanti-qualitativas de crescimento no cenário da educação nacional, reconfigurando o papel do professor e do aluno nos ambientes de aprendizagem. Essa possibilidade de intervir e de comunicar-se em tempo real, compartilhando informações e materiais de diferentes linguagens, vem proporcionando ganhos efetivos para o desenvolvimento de uma pedagogia da autoria e da autonomia, que tem, nesses espaços, portas abertas para o intercâmbio de ideias, valores, serviços, nos quais aprender online já não se configura em práticas isoladas, pois a manipulação das TDIC amplia as possibilidades de diálogo entre os alunos e gera novos pertencimentos, novos sentidos para a utilização de ambientes virtuais de aprendizagem, cada vez mais dialógicos e interativos (SANTANA, PINTO, COSTA, 2014).

Contudo, no cenário educacional, para que esse potencial das tecnologias digitais resulte em práticas colaborativas e transformem o processo de ensino-aprendizagem, faz-se mister destacar o papel do professor nesse processo. É a sua concepção de educação que lhe permitirá conduzir esse processo e efetivar o desenvolvimento de novas propostas pedagógicas. É incontestável o potencial comunicacional das novas interfaces disponíveis na internet, contudo, decidir como elas podem e como serão aproveitados na educação online, é o papel dos professores, e resultará da sua intencionalidade pedagógica. São as suas estratégias e os seus objetivos que delinearão um novo cenário para a construção de ambientes de aprendizagem significativa para o aluno e o desenvolvimento de novas competências e habilidades demandadas pela sociedade em rede.

Interfaces de comunicação: potencializando ações

Para o desenvolvimento de propostas pedagógicas que valorizem a interação professor-aluno existe uma gama de softwares de comunicação disponíveis gratuitamente na internet que podem ser utilizados como recursos didáticos para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Com interface amigável, eles têm se popularizado em contextos diversos, agregando valor ao processo de ensino-aprendizagem. Para efeito de ilustração, destacamos, a seguir, alguns desses recursos, entre as alternativas disponíveis atualmente.

O *Hangout*⁵ é um aplicativo de videoconferência gratuito, inserido no Google+, e integrado ao Gmail e Google Agenda. Ele funciona totalmente nas nuvens e pode ser instalado em computadores, dispositivos com Android e iOS, permitindo o acesso a participantes externos mesmo se não possuírem uma conta do Google Apps. Além de conversas, ele permite o compartilhamento de diversos conteúdos e a realização de chats de vídeos com até 15 pessoas. A utilização do *Hangout* pode contribuir para propostas pedagógicas preocupadas em fortalecer a interação aluno-aluno, aluno-professor, aluno-conteúdo, fortalecendo laços de pertencimento ao grupo.

Com propósito semelhante, e também gratuito, o oovoo⁶ diferencia-se com a aposta na realização de chats de vídeo para grupos de até 12 pessoas, podendo gravar ou não as chamadas em vídeo, enviar mensagens instantâneas e arquivos em anexo de até 25MB. Esse aplicativo permite também vincular o e-mail do usuário ao Facebook e Twitter, e pode ser instalado nos sistemas operacionais: Windows, Android e iOS. O popular Skype⁷, também pode ser adotado para assegurar a interação entre aluno(s)-alunos e professor-aluno(s), minimizando das dificuldades durante o processo de ensino-aprendizagem em diferentes contextos e possibilitando “estar junto” virtualmente (VALENTE, 2014).

O WiZiq⁸ tem sido a aposta de professores em diferentes países para a criação de salas de aula virtuais. Sua interface torna possível gravar e/ou assistir palestras ao vivo ou gravadas, acompanhadas de recursos como quadro branco, vídeos, imagens e PPT, além da interação mediada via chat, que pode se dar após a conferência ou aula. Com o WiZiq, o professor pode criar ambientes de aprendizagem independentes do Moodle, favorecendo, também, sua utilização para professores dos cursos presenciais.

Imbuídos da preocupação de analisar o potencial do *Hangout*, Baptista e Sopelete (2014) o consideram como uma alternativa sincrônica e assíncrona para a realização de videoconferências e videoaulas. Visando divulgar as funcionalidades desse software, as autoras

⁵ Disponível em: <http://www.google.com/+/learnmore/hangouts/?hl=pt-Br>. Acesso em: 14 jan. 2015.

⁶ Disponível em: <http://www.oovoo.com/home.aspx>. Acesso em: 14 jan. 2015.

⁷ Disponível em: <http://www.skype.com/pt-br/>. Acesso em: 14 jan. 2015.

⁸ Disponível em: <https://www.wiziq.com/>. Acesso em: 14 jan. 2015.

elaboraram um tutorial⁹ e um vídeo nos quais apresentam como iniciar e publicar um vídeo de um *Hangout* no Youtube.

Com outra perspectiva, Martins et al. (2013, p.1) defendem a utilização dos softwares de comunicação no processo de orientação de Trabalhos de Conclusão de Cursos (TCCs), visto que ao aliarem diferentes linguagens esses recursos são eficazes para “viabilizar o diálogo em tempo real além de serem economicamente acessíveis”.

No que se refere à utilização de softwares visando promover a desejada interatividade comunicativa entre professores e alunos, Souza e Pimenta (2014) argumentam que a utilização das videoconferências se justifica pela necessidade de modificar o paradigma centrado no conteúdo, para o paradigma que valoriza o diálogo intercultural e interdisciplinar como estratégia para melhorar a comunicação no processo de ensino-aprendizagem.

Na sua prática pedagógica, ao avaliar e desenvolver propostas pedagógicas que utilizem o potencial das interfaces de comunicação, o professor inter-relaciona as dimensões: tecnológica, didática e a pedagógica. A dimensão tecnológica se refere às competências e habilidades relacionadas ao domínio das interfaces que adotará no desenvolvimento de suas aulas que lhe permitem sentir-se à vontade para explorá-las e acompanhar os resultados, avaliando e modificando durante o percurso, o que julgar necessário. A dimensão didática, que se refere às competências do professor na sua área de conhecimento e a forma como explora as metodologias para otimizar o processo de ensino-aprendizagem; a dimensão pedagógica, que corresponde às competências do professor para mediar, orientar, acompanhar e avaliar seus alunos com base nos seus objetivos, visando assegurar oportunidades para uma aprendizagem significativa (PINTO, 2004).

O perfil do aluno atual: conectado, virtual, comunicativo

Com o surgimento da Web 2.0, segunda geração da internet, também conhecida como “Web colaborativa” foi possível ao internauta uma maior interação e comunicação na rede bem como a criação e compartilhamento de conteúdos. Essa evolução da internet permitiu que as informações fossem amplamente difundidas na rede de forma global e que surgissem os blogs,

⁹Disponível em:

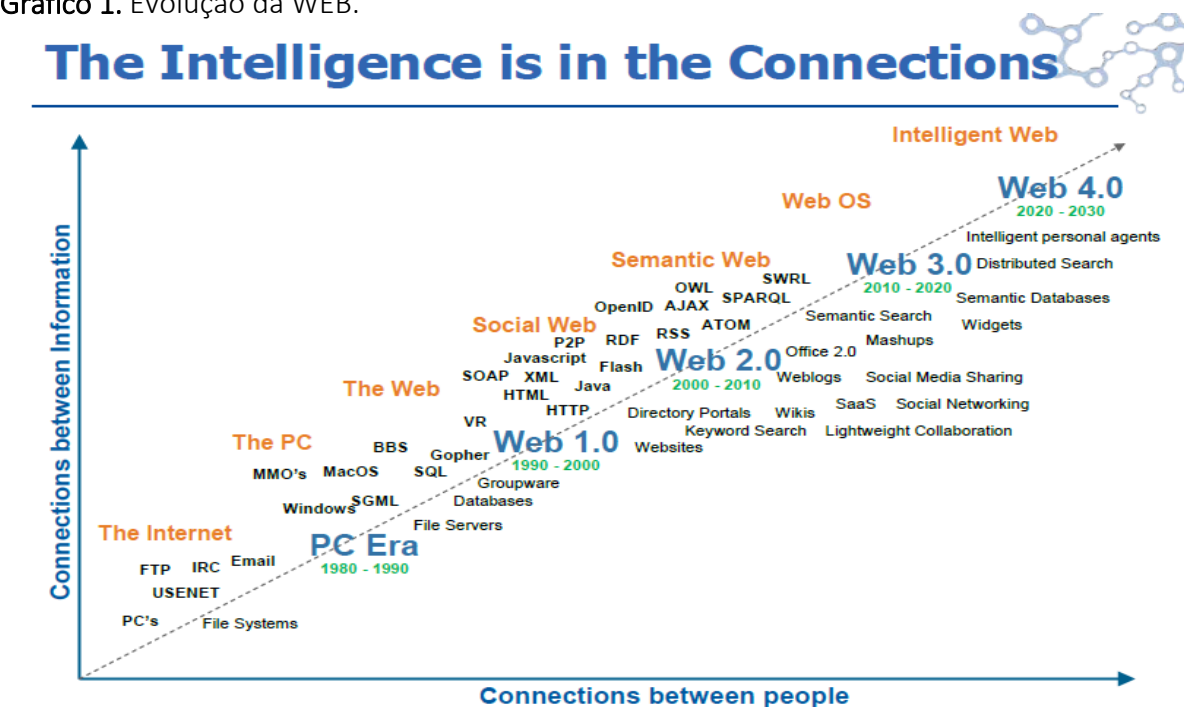
<https://docs.google.com/document/d/1mCF1kF6MHAsLy3E-Ej6xm5WNJwWnD7trQvy09leJqtA/edit?usp=sharing>
. Acesso em: 14 jan. 2015.

podcasts, vídeos, videoconferências, fóruns, chats, redes sociais entre tantos outros recursos sociais.

A rápida evolução da internet e suas possibilidades de uso fez surgir uma nova geração de internauta, mais conectada, criativa, colaborativa, crítica, comunicativa, informada, imersa nas redes sociais, sendo assim rotulada de Geração C, que “não é regida por faixa etária, e sim classificada de acordo com a maneira como seus integrantes utilizam a web” (SILVA, PINTO, 2009, p. 2).

De acordo com a Radar Networks¹⁰, empresa que trabalha com tecnologias da Web semântica (considerada a evolução da Web 2.0), a evolução da Web tem ocorrido em média de 10 em 10 anos. Sendo assim, ao analisarmos o gráfico abaixo, já é possível perceber que a Web 3.0 também conhecida como “Web inteligente” ou “Web Semântica” já está vigente em nosso meio, permitindo assim o surgimento de aplicativos com maior mobilidade, recursos em 3D, uso de inteligência artificial e maior capacidade de interpretar os conteúdos disponíveis na rede personalizando serviços de acordo com a navegação do internauta.

Gráfico 1. Evolução da WEB.



Fonte: Twine - Radar Networks ¹¹ (online, s/d)

¹⁰ Empresa que objetiva compreender o funcionamento da World Wide Web (WWW).

¹¹ Disponível em: <<http://www.rahsgov.sg/public/www/download.ashx?id=1115>>. Acesso em: 14 jan. 2015.

Podemos assim dizer que o perfil do internauta também vem se modificando/aprimorando, considerando que seu acesso as redes se ampliaram, passaram do computador ou notebook para o tablet e celular, armazenamento de conteúdo nas nuvens, envio de mensagens instantâneas por meio de aplicativos como o *Whats App*, *Hangout* e *Gtalk*.

Essa rápida evolução das TDIC vem suscitando uma nova nomenclatura para a atual geração de jovens, considerando a propagação de telas sensíveis ao toque (*touch screen*) não só em celulares, como também em tablets, notebooks e computadores pessoais, eis que surge a geração “*Touch*” ou geração “*T*”.

Para essa geração, a dinamicidade das ações na rede é algo natural, faz parte de seu cotidiano, transportar essas ações para um ambiente escolar/acadêmico é o grande desafio vigente em nossa sociedade. Considerando que não é a quantidade de recursos que fará a diferença no aprendizado dos referidos alunos, e sim a proposta pedagógica desenvolvida em sala de aula que fará diferença na apropriação dos conteúdos.

Examtime: um experimento no curso de extensão *El mundo hispánico sin fronteras*

Entre tantos recursos tecnológicos disponíveis na grande rede de computadores, chamada internet, eis que surge a plataforma de estudos online *Examtime* que disponibiliza aplicativos educacionais¹² em seu ambiente. O uso deles favorece a realização de distintas atividades interativas como: criação de mapas mentais, *quizzes*, *flashcards*, notas de aula e grupos de estudo.

É possível também destacar como diferencial desses aplicativos, o seu uso compartilhado não só no próprio ambiente, como disponibilizado para a inserção em sites, blogs, redes sociais e Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).

Mediante a descoberta dessa versatilidade em seu uso e percebendo a necessidade de encontrar recursos educacionais que suprissem a necessidade de aprimoramento de atividades no curso de extensão *El mundo hispánico sin fronteras*, a equipe que acompanha o desenvolvimento do curso, implantou no AVA alguns aplicativos do *Examtime* em cada unidade

¹² Ferramentas desenvolvidas para alunos e professores que facilitam o processo de ensino e aprendizagem.
Fonte: Disponível em: <<https://www.examtime.com/pt-BR/aplicativos-educacionais-gratis/>>. Acesso em: 14 jan. 2015.

proposta pela professora, possibilitando ao aluno uma revisão do conteúdo abordado por meio dos *quizzes* e uma memorização dos termos em espanhol com a utilização dos *flashcards*.

É importante ressaltar que a cada pergunta elaborada nos *quizzes*, as respostas se apresentam de forma randômica, e o aplicativo também permite a utilização de imagens tanto ao lado das perguntas como das respostas, enriquecendo ainda mais o formato de enquetes, questionários ou simulados realizados, apresentando ao final um percentual de acertos e erros.

Corroborando a importância desses recursos para a aprendizagem, Santana, Silva e Mercado (2013, p.110) afirmam que:

As inúmeras possibilidades de transmissão de dados e informações em tempo real modificam a relação com o saber, que já não se encontra confinado em museus, bibliotecas, pois ganhou o ciberespaço, sendo necessário explorar o potencial pedagógico que essas interfaces oferecem.

Sendo assim, o que importa não é utilizar os aplicativos educacionais de forma indiscriminada, e sim aplicá-los coerentemente de acordo com a proposta elaborada pelo professor favorecendo desse modo o bom desenvolvimento do curso e desempenho do aluno.

1. *Examtime* e suas potencialidades educacionais

A plataforma *Examtime* foi lançada em 2012 pelo empreendedor da área de softwares voltados à educação, Dulta Moore. Inicialmente possuía sua versão apenas em inglês, mas devido a seu sucesso em meio aos estudantes e professores do Ensino Médio e Superior, expandiu seu território linguístico para o Espanhol, Alemão e mais recentemente para o Português, atendendo atualmente mais de 140 países (EXAMTIME, 2014)

O objetivo dessa plataforma é estimular seus participantes a serem co-autores do conhecimento de forma simples e interativa gratuitamente. Na sua versão paga, a plataforma traz de diferencial o número de disciplinas que poderão ser trabalhadas em paralelo, podendo alcançar até 25, o número de recursos públicos e privados, retirada de propagandas, arquivamento de disciplinas e a análise do administrador do grupo.

Além dos aplicativos já citados: mapas mentais, *quizzes*, *flashcards*, notas de aula e criação de grupos de estudo, a plataforma ainda permite agendar suas atividades por meio de um calendário, enviar mensagens privadas dentro do grupo, pesquisar diferentes temas em

meio a todas as postagens realizadas na plataforma (independente das postagens realizadas pelo grupo).

Outra versatilidade apresentada é a criação de espaços de formação voltados para os estudos do ENEM, da OAB, concursos e vestibulares, facilmente acessados ao final de sua página principal em: <<https://www.examtime.com/pt-BR>>, basta para isso não estar “logado” à plataforma. Além disso, esses aplicativos também podem ser acessados por meio de celulares e tablets com seus respectivos sistemas operacionais: Windows Phone, iOS e Android.

Discriminando resumidamente o uso de seus recursos, pode-se dizer que os mapas mentais permitem realizar brainstormings¹³ e apresentar conceitos de forma dinâmica, os *quizzes* criar testes, simulados, enquetes e os *flashcards* memorizar/revisar conteúdos importantes além de ampliar seu vocabulário. Já as notas de aula se assemelham a uma folha de papel em branco, no qual permite criar um fichário, inserir imagens e vídeos além de apontar os pontos principais a serem estudados em determinada aula.

2. O uso do *Examtime* em um curso de extensão de espanhol

Ao ser concluída a experiência do uso dos aplicativos do no AVA do curso *El mundo Hispánico sin Fronteras*, foi realizada uma análise de sua interface centrada em suas potencialidades, a partir de categorias como: Prática Pedagógica Significativa, Interatividade e Aprendizagem.

No que tange a primeira categoria o ambiente foi organizado do seguinte modo:

- a) apresentação inicial da professora e seus respectivos tutores;
- b) divisão das aulas em 3 módulos, no qual cada módulo apresentou 2 unidades, totalizando 6 unidades;
- c) cada unidade é dividida em 6 Contenidos, sendo eles: *Funcionales*, *Lexicales*, *Gramaticales*, *Culturales* e *Síntesis Contrastiva*;
- d) todas as unidades utilizaram videoaulas roteirizadas pela professora, e na maioria das edições foi utilizado o aplicativo online *Go!Animate* <<http://goanimate.com/>>, ferramenta autoral que permite a elaboração de uma história em quadrinhos de forma animada, utilizando “diferentes recursos midiáticos, tais como: áudios, imagens, personagens, efeitos de animação e balões de diálogos, gerando ao final do processo de edição um aplicativo no

¹³ A técnica de *brainstorming* propõe que um grupo de pessoas se reúnam e utilizem seus pensamentos e ideias para que possam chegar a um denominador comum, a fim de gerar ideias inovadoras que levem um determinado projeto adiante. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/brainstorming/>>. Acesso em: 14 jan. 2015.

formato flash, que possibilita visualizar as animações no modo online ou offline” (SILVA, SANTANA, PINTO, 2013, p.4).

- e) cada unidade possui seu fórum e respectiva avaliação desenvolvida em flash;
- f) e, por fim, os aplicativos elaborados no *Examtime* foram inseridos em quase todas as unidades, visando uma melhor preparação do aluno para as avaliações finais de cada unidade, propiciando sua autoavaliação, bem como a recordação de cada conteúdo estudado.

Podemos, desse modo, enfatizar que a distribuição do conteúdo em módulos, unidades e conteúdos, tiveram por objetivo proporcionar uma evolução progressiva de conhecimento dos alunos, explorando os diálogos por meio de vídeos roteirizados, escuta da pronúncia das palavras em espanhol, uso de *quizzes* autoavaliativos e *flashcards*, além dos momentos presenciais realizados ao final de cada unidade para exercitar a pronúncia dos alunos e tirar dúvidas favorecendo a realização de uma prática pedagógica mais significativa, com maior integração das turmas propiciando uma melhor aprendizagem.

Considerações finais

A popularização da internet e o contínuo crescimento das TDIC têm causado transformações significativas na sociedade contemporânea. Nesse novo paradigma social, emergem questionamentos acerca do distanciamento entre a realidade sociocultural e as práticas pedagógicas desenvolvidas no ambiente virtual de aprendizagem. Identificam-se nas TDIC potencialidades que, quando aliadas a propostas pedagógicas fundamentadas, podem contribuir para a construção de conhecimento de professores e alunos, promovendo o desenvolvimento de competências transversais, entre as quais os letramentos digitais.

Diante das diferentes possibilidades de comunicação, interação e utilização de materiais didáticos complementares, as TDIC promovem outras formas de aprender diante da multiplicidade de espaços abertos e dinâmicos de aprendizagem (ASSMANN, 2005), que contrastam com a escola dita tradicional, quando apoiada somente na distribuição de informações estanques.

Corroborando com Valente (2014), no que se refere às TDIC, a questão fundamental é criar situações de aprendizagem para estimular a compreensão e a construção de conhecimento, com base em metodologias ativas nas quais os alunos possam participar ativamente do processo de aprendizagem.

Isoladas, as interfaces de comunicação não representam mudança no contexto educacional, contudo, quando adotadas com uma intencionalidade pedagógica, elas podem resultar em ganhos significativos, como é o caso do *Examtime*.

Quando o aplicativo educacional acima citado é utilizado dentro de uma proposta pedagógica colaborativa e aliado a outras interfaces, termina contribuindo para que o aluno não ativo, em contexto de aprendizagem online, se autoavalie e perceba os aspectos nos quais se sente seguro e aqueles que precisa rever e buscar orientação, se assim julgar necessário.

No que se refere às possibilidades educacionais, a interação do aluno com outros colegas ou com exercícios organizados pelo professor para levá-lo a um processo de autoavaliação, é possível compreender aspectos no qual o aluno precisa investir mais tempo e dedicação para aprender, remetendo ao conceito vygotskyano de ZDP. Nesse sentido, quando o professor elabora suas propostas pedagógicas por meio desses recursos educacionais, acredita-se que as interfaces podem potencializar a construção do conhecimento, respeitando os ritmos de cada aluno, permitindo sua revisão de conteúdos e de atividades buscando certificar-se de que os novos conceitos foram assimilados.

Referências

ABIO, G. Un panorama sobre el uso y perspectivas de la enseñanza de español mediadas por tecnologías. 2014. Disponível em: [http://www.academia.edu/8331694/Un panorama sobre el uso y perspectivas de la enseñanza de español mediadas por tecnologías. 2014](http://www.academia.edu/8331694/Un_panorama_sobre_el_uso_y_perspectivas_de_la_ense%C3%B1anza_de_espa%C3%B1ol_mediadas_por_las_tecnolog%C3%ADas_2014). Acesso em: 15 jan. 2015.

ALMEIDA, M. E. B. de; VALENTE, J. A. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem fronteiras**. v.12, p.57 - 82, 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2015.

ASSMANN, H. **Redes digitais e metamorfose do aprender**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

BAPTISTA, Sarah Rubia Nunes; SOPELETE, Mônica Camargo. **Hangout**: uma alternativa síncrona e assíncrona para videoconferências e videoaulas. 2014. Disponível em: <http://www.next.wiki.br/repositorio/sites/arquivos.next.icict.fiocruz.br/files/Artigo%20Hangout%20-%20Semin%C3%A1rio%20EaD%20UFU.pdf> Acesso em: 14 jan. 2015.

EXAMTIME. **Ferramenta de Estudo Online Grátis, sucesso na Europa e EUA chega ao Brasil!**. 2014. Disponível em: <https://www.examtime.com/pt-BR/sobre/ferramentas-de-estudos-online/>. Acesso em: 14 jan. 2015.

JORNAL DO COMMERIO. **A internet é um entrave no crescimento da educação a distância.** No interior, a qualidade do serviço é mais precário. 2014. Disponível em: <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2014/11/16/a-internet-e-um-entrave-no-crescimento-da-educacao-a-distancia-156286.php> Acesso em: 12 jan. 2015.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1998.

MARTINS, A. S.; CAETANO, A. C. M.; LIMA, E. D. B. de. **Utilização de software de comunicação na orientação de trabalho de conclusão de curso.** 2013. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2013/cd/61.doc>. Acesso em: 12 jan. 2015.

MORAIS, N. S.; CABRITA, I. B-learning: impacto no desenvolvimento de competências no ensino superior politécnico. **Revista de Estudos Politécnicos**, 2008, vol. VI, p. inicial e final, n.9. Disponível em: <http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/tek/n9/n9a10>. Acesso em: 14 jan. 2015.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos novos desafios e como chegar lá.** Campinas: Papirus, 2007.

PINTO, A. **A formação de professores para a modalidade de educação a distância:** por uma criação e autorias coletivas. 2004. Tese (Doutorado em Educação), Universidade de Santa Catarina, Santa Catarina, 2004.

SANTANA, C. M. H.; PINTO, A. de C.; COSTA, C. J. de S. A. A ubiquidade das TDIC no cenário contemporâneo e as demandas de novos letramentos e competências na EAD. In: **ESUD 2014.** XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. Florianópolis, 2014. Disponível em: Acesso em: 26 dez. 2014.

SANTANA, C. M. H.; SILVA, J. F. da; MERCADO, L. P. L. Interfaces de comunicação da Web 2.0 na educação. In: SERAFIM, Maria Lúcia et al (Org.). **Tecnologias em seus múltiplos cenários.** João Pessoa: Editora UFPB, 2013. p.105-131.

SENA, E. de F. As videoaulas de um curso a distância: obstáculos didáticos/pedagógicos e suas implicações na aprendizagem do aluno. **SIED 2012.** Simpósio Internacional de Educação a Distância. São Carlos, 2012. Disponível em: <http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/index.php/sied/article/viewFile/245/122>. Acesso em: 12 jan. 2015.

SILVA, J. F. da; PINTO, A. de C. Geração C: Conectados em Novos Modelos de Aprendizagem. In: **SBGAMES 2009.** VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Rio de Janeiro, 2009. Anais SBGAMES2009 - PROCEEDINGS. Rio de Janeiro: Departamento de Informática e de Artes e Design - PUC-RJ, 2009. v. VIII.

SILVA, J. F. da; SANTANA, C. M. H.; PINTO, A. de C. Go!Animate: uma proposta pedagógica para cursos online. In: **II Congresso Brasileiro de Recursos Digitais**, 2013, São Paulo. Anais eletrônicos CBRDEII 2013. Mackenzie: São Paulo, 2013. Disponível em: <http://ead.mackenzie.br/eventos/course/info.php?id=6>. Acesso em: 12 dez. 2014.

SILVA, L. F.; OLIVEIRA, E. D. de; BOLF, M. Mobile learning: aprendizagem com mobilidade. Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente, 2013. **Colloquium Exactarum**, vol. 5, n. Especial, Jul-Dez, 2013, p. 59-65. Disponível em: <http://www.unoeste.br/site/enepe/2013/suplementos/area/Exactarum/Computa%C3%A7%C3%A3o/MOBILE%20LEARNING%20APRENDENDIZAGEM%20COM%20MOBILIDADE.pdf> >. Acesso em: 12 jan. 2015.

SOUZA, C.; PIMENTA, D. Videoconferência e webconferência na EAD, análise dos usos e perspectivas de aplicação. In: **ESUD 2014**. XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. Florianópolis, 2014. Disponível em: <http://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014/files/pdf/126390.pdf> >. Acesso em: 12 jan. 2015.

TOTTI, A. R.; GOMES, C. A. dos S.; MOREIRA, S. de P. T.; SOUZA, W. G. **M-learning: possibilidades para a educação a distância**. 2011. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2011/cd/181.pdf> >. Acesso em: 12 jan. 2015.

VALENTE, J. A. A comunicação e a educação baseada no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação. **Revista UNIFESO – Humanas e Sociais**, v.1, n. 1, 2014, pp. 141-166. Disponível em: <http://revistasunifeso.filoinfo.net/index.php/revistaunifesohumanasesociais/article/viewFile/17/24> >. Acesso em: 10 jan. 2015.

Recebido em 20 de janeiro de 2015
Aceito em 30 de março 2015