

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE EDUCACIONAL ELEVA NO COLÉGIO APOGEU: um estudo de caso

PAULINO, Amanda Paola Martins ¹; PEREIRA, Ana Amélia de Souza ²; MARTINS, Adriane ³; MOLLICA; Adriana Maria Vieira ⁴; OLIVEIRA, Claudia Alexandre de Freitas ⁵; CONDÉ, Claudia de Moraes Sarmento ⁶



grazielama@outlook.com
aamelia.mg@gmail.com
adriane.martins@unifagoc.edu.br
adrianafagoc@yahoo.com.br
claudia.oliveira@unifagoc.edu.br
claudiamsconde@gmail.com

¹ Graduação Pedagogia - UNIFAGOC

² Docente Pedagogia - UNIFAGOC

³ Docente Pedagogia - UNIFAGOC

⁴ Docente Pedagogia - UNIFAGOC

⁵ Docente Pedagogia - UNIFAGOC

⁶ Docente - UNIFAGOC

RESUMO

O presente artigo tem como problema de pesquisa "A Plataforma de Ensino Eleva auxilia no desenvolvimento pedagógico da comunidade acadêmica?", com os seguintes objetivos: analisar a utilização da Plataforma de Ensino Eleva, no Colégio Apogeu, professores e alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, da cidade de Ubá, buscando verificar como ocorre o acesso dos alunos ao software, investigar o uso da plataforma pelos professores e compreender como a plataforma Eleva interfere no conhecimento dos alunos. Trata-se de um estudo de caso descritivo, com abordagem quali-quantitativa, com busca de informações bibliográficas, sendo uma pesquisa de caráter básico e com a extração dos dados através pesquisa de campo, de uma entrevista e um questionário, aplicada com um total de 35 alunos e 8 professores. Conclui-se que o desenvolvimento do aluno é facilitado com o auxílio de tecnologias, como o portal Eleva, e que a utilização desse software educacional no ambiente escolar contribui para promover o desenvolvimento pedagógico e a atualização em relação a conteúdo e capacitação para concursos como Enem, além de dar suportes pedagógicos para os professores.

Palavras-chave: Desenvolvimento. Software, Conhecimento. Atualização. Professor. Aluno.

INTRODUÇÃO

Com a presença da tecnologia no cotidiano das pessoas, o acesso às informações passa a ser rápido, e, entre as diversas ferramentas que auxiliam o meio educacional, o computador é um aliado nesse mundo de conhecimento. É importante que as instituições de ensino passem por algumas mudanças em busca de se atualizarem com a era digital, e, para auxiliar no processo de construção do conhecimento, o software educacional pode ser um aliado em potencial. LIBÂNEO (2007, p.309) afirma que: "o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem".

Como os educadores estão em busca de proporcionar conhecimento aos alunos de forma lúdica, o mundo vivencia um cenário em que recursos computacionais estão disponíveis. Assim, existem softwares educacionais para o uso em sala de aula, como apoio e recurso a ser explorado nas práticas docente. Esses recursos são formas de enriquecer a prática em sala de aula, despertar o interesse dos alunos e motivá-los. Tendo em vista o crescimento dos softwares no ensino, e ao refletir o quanto a educação tecnológica é importante, vale ressaltar que o processo de seleção de um software educativo deve ter a participação tanto dos docentes como da gestão escolar. Segundo Levy (1999), "novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo da informática".

Freire e Prado (2011) colocam que o software voltado para o ensino tem um caráter educacional por abranger, além do designo educacional, o grupo alvo, o método de uso, o procedimento de apresentação, a ergonomia cognitiva e a motivação na elaboração e ao trabalho em grupo.

O software educacional tem a função de auxiliar o aluno em atividades que agreguem conhecimento e propiciem informações válidas, a partir do momento em que o aluno se atente ao caminho do conhecimento, Jucá (2004) defende que a qualidade de um software educativo está relacionada com a capacidade que o computador tem de auxiliar e de aprimorar a aprendizagem ou habilidade dos alunos. Com isso o portal Eleva e um software utilizado pelo colégio Apogeu para suporte pedagógico, ele refere a um sistema que contém funções de auxílio.

Os softwares podem ser apontados como programas educacionais, desde que sejam planejados por intermédio de uma metodologia que se encaixe no procedimento de ensino-aprendizagem. Em vista disso, mesmo que um software seja detalhadamente pensado para auxiliar a transmissão de conhecimento, pode ter alguma defasagem se os professores não souber adequar a sua metodologia. Fino (2003, p. 5) é "essencial saber-se quem conduzirá as operações, uma vez posto o programa a correr: o computador ou o aprendiz?", bem como "saber que contextos de aprendizagem podem ser criados com exploração do software".

É importante que o uso software educacional tenha o intuito pedagógico e educativo, devendo ser incorporado aos currículos escolares já na educação infantil, com a proposta de aprimorar capacidades, como concentração, raciocínio lógico, percepção visual e auditiva, ou seja, desenvolver o conhecimento dos alunos. Sancho (1998) conceitua o software educacional como um programa com recursos projetados para propósitos e propósitos em um ambiente de ensino. Esses procedimentos são adequados para vários fins, desde a aquisição de conceitos, desenvolvimento de habilidades e resolução de problemas.

Com o software educacional, o acesso à aprendizagem ocorre de formas variadas: os alunos podem utilizar aparelho móvel, desktop, notebook, e o conteúdo proposto poderá ser acessado dentro e fora da sala de aula.

O uso dessa ferramenta possibilita captar, aplicar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, atenta e com ética nas várias

práticas sociais; e nas escolares, para se comunicar, acessar e distribuir informações, criar conhecimentos, solucionar problemas, dar autonomia na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018).

Conforme Valente (1993), existem diferentes modos de usar o computador na educação: paradigma instrucionalista, informatizando os métodos tradicionais da instituição; e paradigma construcionista, enriquecendo ambientes de aprendizagem, onde o aluno irá interagir com os objetivos desse ambiente, para a construção de seu conhecimento.

Em busca do conhecimento acerca do software educacional, esta investigação visa responder ao seguinte problema de pesquisa: A Plataforma de Ensino Eleva, auxilia no desenvolvimento pedagógico da comunidade acadêmica?

Por conseguinte, o objetivo geral desta pesquisa é analisar a utilização da Plataforma de Ensino Eleva, no Colégio Apogeu, professores e alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, da cidade de Ubá. Já como objetivos específicos, busca-se verificar como ocorre o acesso dos alunos ao software, investigar o uso da plataforma pelos professores, e compreender como a plataforma Eleva interfere no conhecimento dos alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A importância da tecnologia para o ambiente escolar

As novas tecnologias introduzem conduta na sociedade contemporânea e transmutam o meio social. O meio estudantil busca acompanhar o desenvolvimento e as mudanças que ocorrem; no entanto, essas transformações no ensino visam ampliar a comunicação entre aluno/aluno, professor/aluno, professor/professor, aluno/gestão, professor/gestão. Segundo Bauman (2013), o mundo está repleto de tecnologia, com habilidade de criar um globo fluido, adaptado, ágil, imediato e descartável, onde o aprendizado se torna um “item” a ser adquirido instantaneamente, porém não como uma aprendizagem rígida, mas flexível, a fim de crescer junto à escola.

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 9).

Rezende (2005) e Sorj (2003) declaram que há desigualdade social quando o assunto é a comunicação, na sociedade de massa, na medida em que os indivíduos ficam atrelados à necessidade da aquisição de instrumentos, como telefone, smartphone, rádio, TV e internet, para que deles possam retirar o máximo de proveito possível, o que pode limitar determinada parte da sociedade de desfrutar de alguns recursos tecnológicos.

O ensino tecnológico possibilita que o professor se aproxime do aluno e lhe proporcione o feedback dos trabalhos propostos, o que facilita o esclarecimento das dúvidas individuais. Torna-se importante que os gestores e os professores compreendam a educação digital e a mudança que ela acarreta, ao ser colocada em prática no processo de ensino aprendizagem.

A importância do software na educação e no desenvolvimento pedagógico

Como ferramenta de auxílio, os softwares educacionais têm o intuito de facilitar a educação e são classificados em várias categorias. De acordo com Oliveira (2001), o software educativo possui a finalidade de beneficiar os processos de ensino aprendizagem e são desenvolvidos principalmente para colaborar com o conhecimento relativo ao conteúdo pedagógico. Entre as maiores características de software educativo, está o seu punho didático, que proporciona a aquisição do conhecimento em uma área, com ou sem monitoria de um professor. Cada software tem objetivos diferentes e cumpre com uma determinada função e, na educação, é possível utilizá-lo em diversas disciplinas e objetivos.

Segundo Bernardi (2010):

Vários recursos tecnológicos são utilizados e aceitos, mas quando se fala de computador parece que todos tremem e não conseguem enxergar o que ele pode trazer de benefícios para a aprendizagem. Este recurso, o computador, com seus softwares educacionais podem, não só auxiliar, como minimizar os possíveis problemas que possam surgir, isto é, prevenir. (BERNARDI, 2010)

O papel das escolas deve ser ensinar o aluno a desenvolver seu raciocínio, a valorizar os seus próprios pensamentos e a ter raciocínio lógico, e o software educativo proporciona essas condições ao meio educacional.

Os softwares educacionais ajudam no estímulo cognitivo, mas é importante que o professor mencione em seu planejamento o que irá colaborar para que o aluno tenha um desenvolvimento satisfatório no quesito linguagem tecnológica. Não só esse quesito é estimulado, outras habilidades como a atenção, a concentração, a leitura, saber seguir comandos, entre outros. Mudar este cenário é tarefa do professor. A ele cabe a preocupação em “aprender a equilibrar processos de organização e de ‘provocação’ na sala de aula” (MORAN, 2007, p. 101).

O uso dos softwares pode ocorrer nas diferentes disciplinas e exercer interação entre elas, na busca de criar uma interdisciplinaridade. Os softwares são programas que realizam comandos, que são executados em um computador.

Lévy (1993) ressalta que a criatividade incentiva o ser humano e, através da tecnologia, altera a expressão criativa do indivíduo, transformando a sua maneira de adquirir conhecimento e interferindo na efetivação da aprendizagem.

Com o passar dos anos, os relatos mostram que os métodos pedagógicos precisam ser alterados, mas é necessário que a forma de transmissão de conhecimento seja inovada, pois é perceptível que o método tradicional não é suficiente. Professores e coordenadores, buscam ao passar da história, a evolução da educação, que se entende desde a mais simples disciplina até a mais complexa. De acordo com Alves e Bossa (2004, p. 48):

Os educadores devem se empenhar na discussão da introdução da informática educativa de maneira correta, pois, se não o fizerem, outros com certeza o farão. Podem-se observar algumas escolas onde os computadores foram introduzidos somente pela informática, de modo que deles são utilizados somente os editores de texto e, em algumas, a Internet, para navegar sem a finalidade de pesquisa orientada, ou seja, essas máquinas estão sendo subutilizadas. Então o que se aprende ali? É a informática pela informática, sem propósitos pedagógicos. Mas isso ajudará a resolver os problemas do ensino e aprendizagem? Que contribuição poderá trazer para a escola ou para a educação? Não se trata, portanto, de “automatizar o ensino” ou de habilitar o aluno para trabalhar com o computador. (ALVES; BOSSA, 2004, p. 48).

Utilizar a tecnologia em sala de aula não é apenas para um meio ou auxílio, é também para despertar interesse nos alunos (BRASIL, 2018). Passerino (2013), referindo-se à internet, ressalta que, no processo de ensino e aprendizagem, talvez seja ela a que mais irá revolucionar, com todos os seus recursos: páginas WWW, fóruns, e-mail, listas, entre outros, substituindo o binômio usuário-computador pelo trinômio usuário-computador-usuário. Segundo Kampff (2006, p.14), “quem influencia os computadores, com diferentes tarefas para o software, pode encontrar, disponibilizar e criar informações, usualmente, com mais competência”.

O Portal Eleva

A plataforma Eleva, desde que foi pensada até a sua aplicação, é um sistema tradicional de ensino, que proporciona um currículo completo, englobando habilidades acadêmicas e socioemocionais (PLATAFORMA ELEVA, 2020).

É perceptível que a todo o momento as demandas da educação contemporânea são modificadas. De um lado, os discentes indagam sobre a necessidade de estudar cada conteúdo e buscam novos recursos incorporados para o aprendizado. Do outro lado, os docentes se deparam com as premissas típicas da profissão, como auxiliar com as singularidades de cada aluno e as diversas velocidades de aprendizado, assim como o desafio adicional de disputar espaço com equipamentos eletrônicos cada vez mais atraentes, em um mundo com inúmeras alternativas para passar o tempo. É necessário que as salas de aula acompanhem esse processo, pois, conforme Passerino (2013, p. 176):

[...] a utilização do computador para a criação de ambientes de aprendizagem é uma das

tantas possibilidades de uso desta ferramenta na educação. Mas, para criar ambiente de aprendizagem centrado no aluno como agente ativo é necessário considerar que o ambiente deve prever não apenas apresentação de situações de aprendizagem, mas, também, resolução pode ser social e não apenas individual, permitir ao aluno a criação de novas situações.

Para solucionar essa questão, a plataforma Eleva busca soluções através de recursos tecnológicos e realiza testes em escolas exclusivas, simplificando a gestão de escolas parceiras, com seus benefícios e suas alternativas. Por ser totalmente contextualizado, o aluno que usufrui dela é preparado para desenvolver seu conhecimento para, futuramente, conseguir uma vaga no mercado de trabalho (PLATAFORMA ELEVA, 2020).

O Eleva e suas funcionalidades

O portal Eleva é uma plataforma ampla, que abrange diversas funções, e seu acesso é feito por login e senha, disponibilizados pela escola. Ao acessar, o aluno é direcionado ao seu home de informação, onde encontrará suas disciplinas, atividades e feedback dos professores.

Dentre as possibilidades existentes, está o material contextualizado destinado desde os anos iniciais, até os finais, com conteúdo de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e organizado em módulos. Essa organização facilita a separação dos assuntos na sala de aula, ajuda a fazer com que o aluno responda a algumas questões como: "Por que estou aprendendo este conteúdo?" e "Qual é a utilidade deste conteúdo em minha vida?".

Cada módulo inicia com perguntas motivadoras, com o intuito de atrair o interesse do aluno, trazendo dúvidas, que são respondidas, com referência à realidade e cotidiano, e, por fim, realiza uma conexão com a teoria para mostrar como irá auxiliar na vida de cada um. A parte teórica é mostrada de forma elaborada, a fim de fornecer uma base sólida de conhecimento ao alunado. Além da teoria, temos no âmbito prático, que segundo o Portal Eleva (2020, online):

Ocorre por meio de exercícios divididos em três categorias: os conceituais, que envolvem questões com o propósito de internalizar os conceitos teóricos estudados pelos alunos; os contextualizados, que primam por exemplos de aplicações práticas dos conceitos aprendidos; e, por fim, os de aprofundamento, que são questões mais complexas que levam o aluno a "ir além".

Outra possibilidade do portal é a tecnologia individualizada, que consiste em uma forma de atender alunos com diferentes ritmos de aprendizagem, buscando interagir com a dificuldade de cada aluno, o que facilita para o professor. Levando em consideração que é difícil criar material personalizado para cada aluno, essa ferramenta vem para complementar o ensino.

Essa plataforma adaptativa é fornecida para alunos do fundamental - anos finais e

para o ensino médio. O portal Eleva (2020, online) relata:

Nossa plataforma identifica, por meio da resolução de atividades de diagnóstico, as dificuldades do aluno em determinada disciplina. Após esse reconhecimento, são sugeridas listas de exercícios e videoaulas de diferentes níveis de dificuldade, respeitando o ritmo de aprendizado de cada aluno. Nessas atividades, é possível ter acesso ao gabarito das questões e verificar o nível de aprendizado em cada conteúdo. Assim, o jovem consegue identificar e sanar suas dificuldades, melhorando sua aprendizagem.

São disponibilizados também jogos educacionais, gabaritos online, videoaulas, e agente e plano de estudo. A plataforma tem também avaliações e testes interdisciplinares em todos os segmentos, com questões contextualizadas, cujo intuito é preparar os alunos para o Enem desde as séries iniciais. Com o avançar das séries, as questões e o nível de dificuldade aumentam; além disso, segundo o portal Eleva (2020, online): “Em alguns simulados, realizamos a correção TRI (Teoria de Resposta ao Item) comparativa entre todos os alunos, fornecendo instrumentos de análise para a escola”.

A plataforma disponibiliza uma série de artigos sobre atualidades, para que o alunado acompanhe os acontecimentos do mundo e esteja atualizado.

O portal Eleva propicia, também, o Laboratório Inteligência de Vida (LIV), que consiste em pensar que o aluno não está na escola apenas para conhecimentos acadêmicos, que é preciso falar sobre suas emoções e aprender a lidar com elas. Além de ajudar com questões emocionais, o LIV ajuda também a aprender a se comunicar, trabalhar em equipe e ter iniciativa, que são fatores essenciais para o sucesso profissional e pessoal. Mesmo sendo um tema tão importante, não há tanto espaço para ser trabalhado em sala tradicional, no entanto o portal Eleva introduziu o LIV da educação infantil ao ensino médio.

Existem dois grandes pilares que norteiam o trabalho: a inteligência emocional e as habilidades socioemocionais. Todos os segmentos são pensados com um currículo adequado para o desenvolvimento dos alunos de acordo com a sua faixa etária, buscando uma linguagem mais engajadora para cada fase. No Fundamental Anos Finais, por exemplo, temos um currículo estruturado com base em seis habilidades: pensamento crítico, proatividade, perseverança, comunicação, colaboração e criatividade. Esses conceitos são internalizados anualmente por meio da criação de hábitos. Um bom exemplo é o hábito da “troca de chapéu”, que estimula o aluno a se colocar no lugar do outro, praticando a colaboração. (ELEVA, 2020, online).

O LIV contém 34 aulas anuais e, dentro de sua linguagem engajadora, o projeto conta com livros paradidáticos próprios, músicas, projetos colaborativos, séries audiovisuais exclusivas, dinâmicas interativas e jogos, além de treinamentos específicos para responsáveis, professores e coordenadores da escola feitos pela própria equipe pedagógica especializada na área.

O portal oportuniza para os professores diversas ferramentas, como a comunidade

de educadores, que é uma comunidade de opiniões sobre o LIV e sugestões de exercícios; o fórum online, que possibilita ao professor ideias para a melhoria da aprendizagem; o Eleva A+, que disponibiliza manuais impressos, vídeos de desenvolvimento profissional e encontros pedagógicos com ênfase em 3 áreas: "discussão da arte de ensinar, transferindo técnicas que funcionam em sala de aula, e com isso promover discussões conteudista em cada disciplina"; além da guia do professor do banco de questões e do Eleve seu português.

O Eleva também disponibiliza interações para a gestão escolar, como encontros pedagógicos, palestras sobre temas necessários no âmbito escolar, congressos de diretores, marketing, oficinas de elaboração de questões, que auxiliam os professores e coordenadores na montagem de questões contextualizadas nos modelos de exames, como o Enem.

METODOLOGIA

Para atingir os objetivos deste estudo de caso descritivo, a pesquisa tem uma abordagem quali-quantitativa, com busca de informações bibliográficas, sendo uma pesquisa de caráter aplicada e com a extração dos dados através de uma pesquisa de campo, que foi realizado com uma observação do cotidiano do aluno com o portal.

Apesquisa qualitativa visou o entendimento e aprofundamento na análise dos dados sobre um determinado grupo social pesquisado, mas não prioriza uma expressividade numérica precisa (DALFOVO; LANA; SILVEIRA, 2008).

O método quantitativo se caracteriza pela quantificação, tanto na coleta de informações, quanto no tratamento delas, por meio de técnicas estatísticas, ou seja, tudo que pode ser mensurado em números, classificado e analisado (DALFOVO; LANA; SILVEIRA, 2008).

Gunther (2006) ressalta que a ligação da pesquisa quantitativa e qualitativa libera mais informações do que se poderia obter separadamente, adquirindo uma análise significativa do assunto relatado na pesquisa. Conforme Flick (2008), o método qualitativo pode apoiar o método quantitativo, e vice-versa; ambos combinados proporcionam um resultado minucioso. Pereira *et al.* (2018, p. 266) comprovam que "um estudo de caso é uma descrição e análise, a mais detalhada possível, de algum caso que apresente alguma particularidade que o torna especial".

Gil (1999) afirma que a pesquisa descritiva tem como principal objetivo descrever características de determinada população ou fenômeno ou definição entre determinados elementos. Spink (2003) reconhece que a pesquisa de campo é empregada na extração de dados e informações obtidas "em campo", onde os acontecimentos ocorrem de forma natural.

Esta pesquisa também é bibliográfica, "porque busca informações e dados disponíveis em publicações - livros, teses e artigos de origem nacional ou internacional,

e na internet, realizados por outros pesquisadores” (RODRIGUES, 2007, p. 29).

Trata-se de uma pesquisa aplicada, a pesquisa aplicada foca em torno dos problemas presentes nos trabalhos das instituições, entidades ou atores sociais. Ela está dedicada na em buscar soluções e identificar problemas (THIOLLENT, 2009, p. 36).

Dessa forma, reafirma-se a necessidade da escolha para alcançar o objetivo geral do estudo, tendo como foco a apuração de dados coletados por meio de questionário aplicado aos alunos e entrevista realizada com os professores e gestores do Colégio Apogeu.

Para coletar os dados da pesquisa, foram utilizadas entrevistas semiestruturadas e um questionário. A entrevista semiestruturada se baseou em um roteiro com questões abertas, com o intuito de obter informações dos entrevistados a respeito do tema estudado.

Para Manzini (1990, p. 154), “a entrevista semiestruturada está focalizada em um assunto sobre o qual confecciona-se um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista”. Esse tipo de entrevista pode fazer emergir informações de forma livre e as respostas não estão condicionadas a uma padronização de alternativas.

Nesse sentido, a entrevista foi composta por seis perguntas pré-estabelecidas, destinadas a 8 professores, escolhidos de acordo com sua área de atuação: Língua Portuguesa, Matemática, Ciências e Educação Social, mas com o mesmo roteiro de perguntas.

O conteúdo das perguntas foi determinado de acordo com os objetivos estabelecidos para a investigação, cuja proposta é analisar a utilização da Plataforma de Ensino Eleva, aplicada pelo Colégio Apogeu, de acordo com os alunos, a visão dos professores em relação ao suporte recebido através da plataforma e a participação da gestão da escolar.

De acordo com Cervo e Bervian (1983, p. 159),

é necessário que se estabeleça, com critério, quais as questões mais importantes a serem propostas e que interessam ser conhecida de acordo com os objetivos. Devem ser propostas perguntas que conduzam facilmente às respostas de forma a não insinuarem outras colocações.

Tendo em vista os objetivos traçados para esta pesquisa, o questionário teve dez perguntas destinadas a 20 alunos de cada segmento: 20 do fundamental II, e 20 do ensino médio, sendo 40 alunos do colégio apogeu ubá, com o intuito de investigar como o portal estabelece o elo de ligação entre o saber e o aluno, como o ajuda no desenvolvimento e como interfere no seu conhecimento.

Os questionários e a entrevista foi aplicados no segundo semestre do ano de 2020, com 40 alunos com o total de 68 alunos no fundamental II e 92 no ensino médio, e com 10 professores. Visando responder os questionamentos desta pesquisa.

Para análise dos resultados, foi utilizado o software Iramuteq para o resultado

qualitativo e o software Excel para o quantitativo. Segundo Souza (2018, p. 6), a utilização do software Iramuteq como ferramenta no processamento de dados de uma pesquisa qualitativa permite diferentes processamentos e análises estatísticas de textos produzidos. Ferreira e Mota (2018) reiteram que o software Excel contribui para a consolidação da análise desenvolvida.

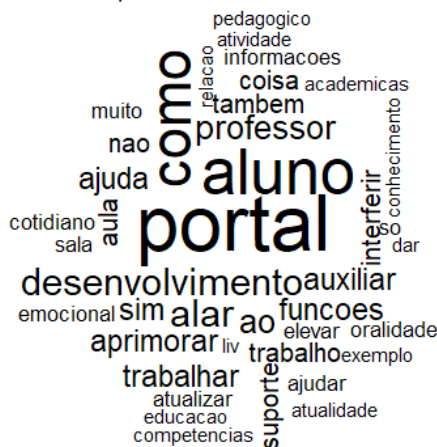
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Resultado das entrevistas

Com o objetivo de verificar a entrevista, foi usado o software Iramuteq para gerar uma nuvem de palavras. Com a intenção de gerar uma imagem representativa, abarcaram-se somente palavras ativas em negrito, para melhor visualização e clareza no que se refere à compreensão do estudo. De acordo com Camargo e Justo (2013, p. 6): “A nuvem de palavras as agrupa e as organiza graficamente em função da sua frequência. É uma análise lexical mais simples, porém graficamente bastante interessante”.

Foi constituído o corpus geral (objeto de análise) por um texto de entrevista, da qual surgiram 631 ocorrências (palavras, formas ou vocábulos), sendo 219 palavras distintas e 123 com uma única ocorrência. As palavras que se encontram em **negrito** no texto, referem-se às que aparecem com maior frequência no decorrer da entrevista.

A entrevista foi realizada com oito professoras que atuam na escola Apogeu e utilizam o Portal Eleva no Ensino Fundamental II e Médio, da escola localizada em Ubá-MG. A amostragem é composta por 80% dos docentes, o que gerou a nuvem apresentada na Figura 1. Os professores afirmaram que o uso do portal dentro e fora da sala de aula pode auxiliar no processo de desenvolvimento do aluno, além de trabalhar e aprimorar funções como oralidade e desenvolvimento emocional com o programa Laboratório Inteligência de Vida (LIV). Ainda dá suporte na criação do material pedagógico e proporciona informações para professores e alunos. O portal permite agregar conhecimento e interferir nas relações acadêmicas, aprimorando o modo de conhecer e relacionar com a tecnologia.



Fonte: dados da pesquisa, 2020

Ao final das entrevistas realizadas com os professores que atuam com o uso do software, foi possível detectar que o uso do portal Eleva auxilia os professores e alunos, além de aprimorar o desenvolvimento tanto do professor como do aluno, estimulando não apenas funções pedagógicas como também a oralidade e o desenvolvimento emocional. Portanto, os estudos mostram a importância do uso do software Eleva no ambiente escolar para promover maior desenvolvimento.

Moran (2007, p. 33) afirma:

A aquisição da informação dependerá cada vez menos do professor. As tecnologias podem trazer hoje dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor - o papel principal - é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los. O papel do educador é mobilizar o desejo de aprender, para que o aluno se sinta sempre com vontade de conhecer mais.

Percebeu-se também na entrevista que o software não faz nada sozinho; ele precisa do professor como ponte de aprendizagem, por isso o portal traz, além de suporte para o aluno, o suporte pedagógico para o professor.

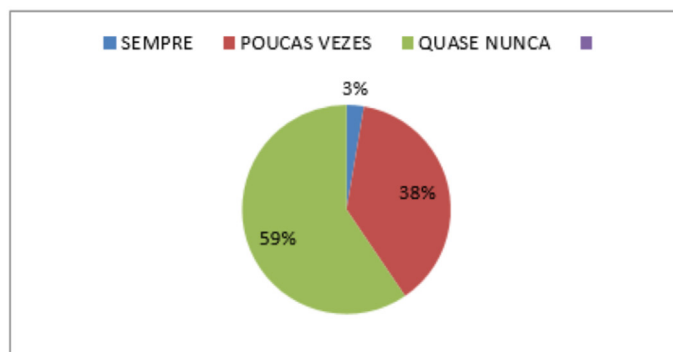
Resultado dos questionários

Fizeram parte da amostra final 37 participantes, todos alunos do Fundamental II e do Ensino Médio da escola Apogeu de Ubá-MG. O questionário foi respondido por 92,5% do total de alunos proposto pela amostragem.

Na primeira pergunta "Você consegue acessar o Portal Eleva com facilidade? ", verificou-se que 100% dos alunos concordam que o portal é um recurso de fácil acesso e que não traz nenhuma dificuldade para logar no software. "O conceito de plataforma de ensino traz inovações para os elementos típicos de um sistema de ensino tradicional" (Eleva 2020, online).

Através da Figura 2, pode-se perceber que 33% dos alunos acessam o Portal com frequência para efetuar atividades, já 43% acessam poucas vezes o Portal, e 24% dos alunos quase nunca o acessam para efetuar atividades. Visto que a maioria dos alunos não acessa o portal com frequência, fica a dúvida qual importâncias esses alunos dão ao ensino com auxílio do software educacional. Cervo e Bervian (1983, p. 159) dizem que é preciso estabelecer critérios e estipular quais questões são importantes a serem propostas.

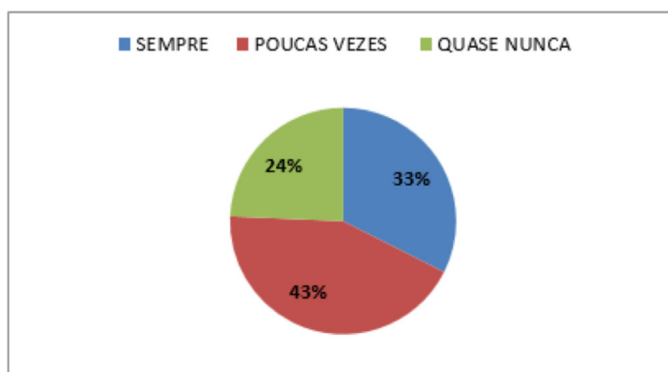
Figura 1: Com qual frequência você costuma acessar o Portal Eleva para realizar as atividades?



Fonte: dados da pesquisa, 2020

A Figura 3 evidencia que 3% dos alunos afirmaram que utilizam o Eleva em sala de aula com frequência, 38% dos alunos o utilizam poucas vezes e 59% quase nunca utilizam o Portal. Segundo o portal Eleva, “uma sala de aula é composta por alunos com diferentes ritmos de aprendizado e uma gama considerável de aptidões e dificuldades por parte de cada um. Muitas vezes, é difícil para o professor abordar, de maneira personalizada, as dúvidas de cada aluno” (Eleva 2020, online).

Figura 3: Com que frequência utiliza o Portal Eleva dentro da sala de aula?

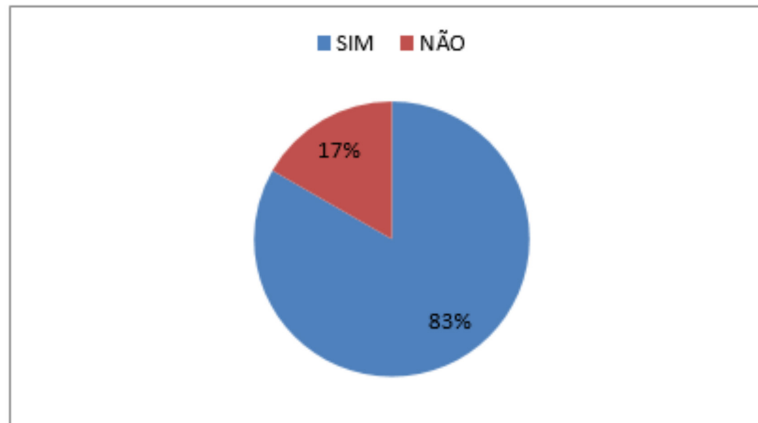


Fonte: dados da pesquisa, 2020

Através da Figura 4, pode-se perceber que 83% dos alunos conseguem efetuar as atividades do portal, e os demais 17% não conseguem, a maioria dos alunos efetuam as atividades devido às práticas que o portal disponibiliza. Segundo o Eleva:

Para além da teoria, há aplicação prática, que ocorre por meio de exercícios divididos em três categorias: os conceituais, que envolvem questões com o propósito de internalizar os conceitos teóricos estudados pelos alunos; os contextualizados, que primam por exemplos de aplicações práticas dos conceitos aprendidos; e, por fim, os de aprofundamento, que são

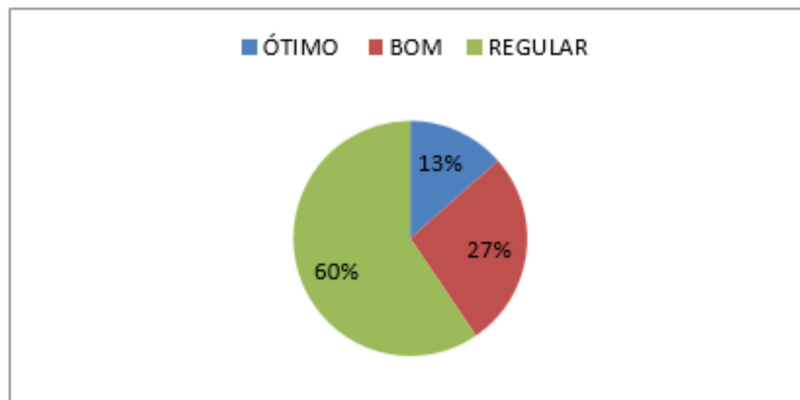
Figura 4: Questões que foram as atividades desenvolvidas com a informação (Eleva 2020, online). Portal Eleva?



Fonte: dados da pesquisa, 2020

Através da Figura 5, pode-se perceber que 13% dos alunos acreditam que o desenvolvimento com auxílio do portal Eleva é ótimo; 27% acreditam que o desenvolvimento é bom; e 60% acreditam ser regular. Não é nada positivo verificar que a maior parte dos alunos define o desenvolvimento regular, o portal tem o conteúdo muito bem formulado, que se usado devidamente auxiliaria muito no desenvolvimento, isso pode ser verificado pelo próprio portal quando afirma que: "A parte teórica do material apresenta a teoria de forma bem elaborada, a fim de fornecer uma base sólida de conhecimento" (Eleva 2020, online).

Figura 5: Como alunos se sentem (Eleva 2020, online) com o auxílio do Portal Eleva?

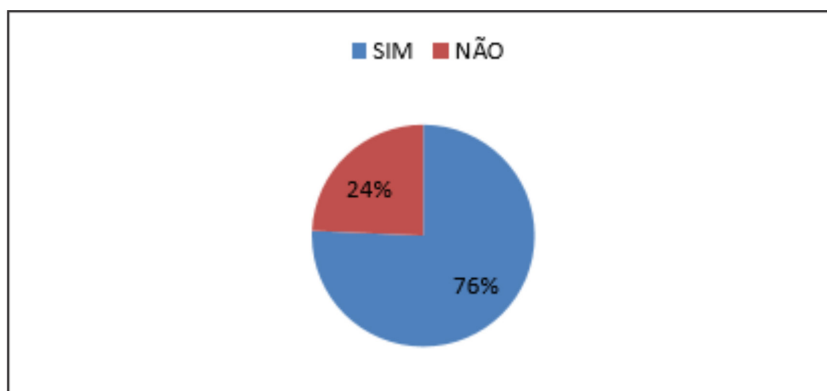


Fonte: dados da pesquisa, 2020

Através da Figura 6, pode-se perceber que 76% dos alunos afirmaram que gostam

e se sente confortáveis com a ferramenta de ensino-aprendizagem, enquanto 24% disseram que não se sentem confortável com o Eleva como ferramenta de ensino e que não gostam dela. A maioria das respostas foi positiva, visto que o acesso e a navegação pelo portal são feitos de forma fácil e simplificada como o próprio portal afirma, a plataforma Eleva 2020 online busca ser uma plataforma funcional e de simples acesso para melhor qualidade de aprendizagem.

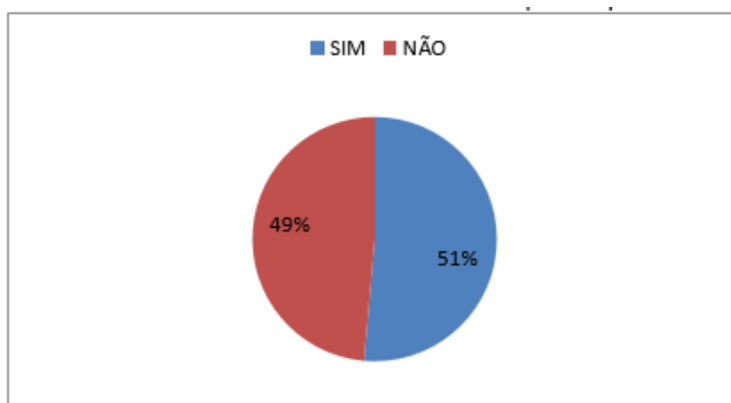
Figura 6: Você gosta do Portal Eleva e se sente confortável utilizando-o como ferramenta de auxílio aprendizagem?



Fonte: dados da pesquisa, 2020

Através da Figura 7, pode-se perceber que 51% dos alunos afirmam ter recursos no portal Eleva que os motivam além de perceber que o portal tem formas de chamar sua atenção, já 49% dizem que não são fornecidos pelo portal funções para chamar a atenção e motivar os alunos. Apesar do resultado positivo, mais alunos poderiam se sentir motivados se houvesse mais acesso, uma vez que o portal tem o recuso de motivação em cada modulo, "Cada módulo inicia-se com uma pergunta motivadora, que pretende despertar o interesse dos alunos, levando-os a querer saber mais" (Eleva 2020, online).

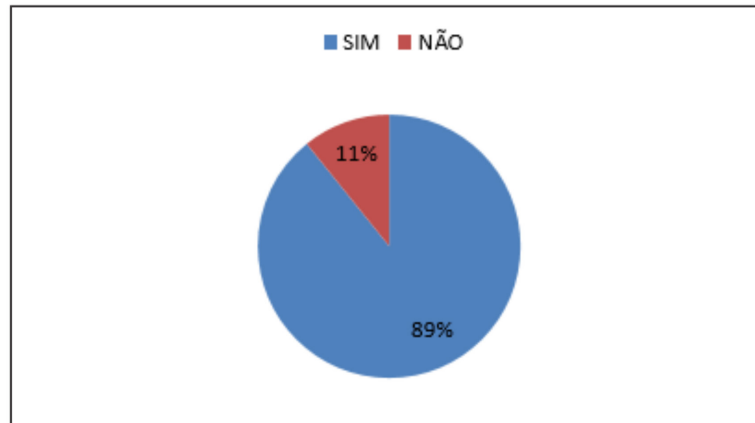
Figura 7: O Portal Eleva contém recursos motivacionais que despertam a sua atenção?



Fonte: dados da pesquisa, 2020

De acordo com a Figura 8, percebe-se que 91% dos alunos acreditam que o portal Eleva é uma boa ferramenta, já 9% acham que a plataforma não é uma boa ferramenta. Apesar do bom resultado vale ressaltar que é necessário que o acesso ao portal seja mais frequente.

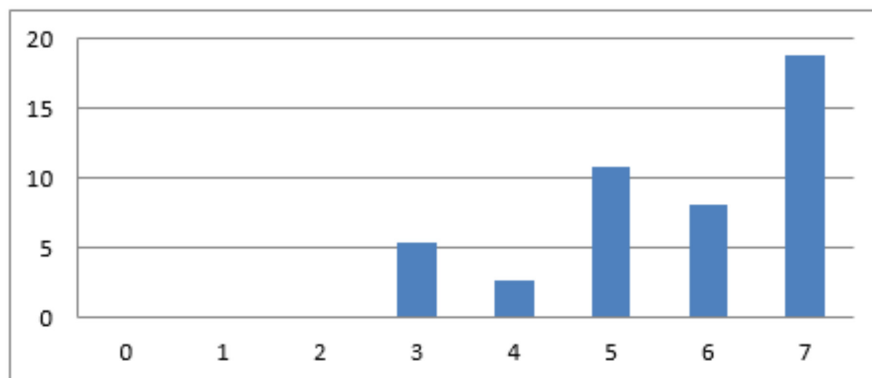
Figura 8: Em sua opinião, o Portal Eleva é uma boa ferramenta?



Fonte: dados da pesquisa, 2020

A Figura 9 apresenta que nenhum aluno deu as notas 0, 1 e 2; 5,4% deram nota 3; 2,7% deram nota 4; 10,8% deram nota 5; 8,1% deram nota 6; 18,9% deram nota 7; 29,7% deram nota 8; 10,8% deram nota 9; 10,13,5% deram nota 10.

Figura 9: Qual a nota dada pelo aluno em relação ao Portal Eleva?



Fonte: dados da pesquisa, 2020

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa foi realizada com o objetivo de analisar a utilização da Plataforma de Ensino Eleva no Colégio Apogeu, com professores e alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, da cidade de Ubá, buscando verificar como ocorre o acesso dos alunos ao software, investigar o uso da plataforma pelos professores e compreender como a plataforma Eleva interfere no conhecimento dos alunos.

Diante dos resultados obtidos na escola, verificou-se que as docentes que atuam diretamente com a ferramenta de auxílio do portal Eleva afirmam que o uso da tecnologia possibilita um desenvolvimento eficaz, além de dar suporte aos professores para um bom planejamento.

Com a aplicação da entrevista, nota-se que os professores acreditam ser de extrema importância o uso do software, além de pontuarem a ajuda para aprimoramentos de conteúdos pedagógicos e facilitação de algumas funções, como correção de trabalhos, dentre outras.

Através da aplicação do questionário aos alunos, foi possível constatar que o uso da ferramenta de tecnologia é um auxílio importante eles, já que, além de ser de fácil acesso, é uma das linhas importantes de aprendizagem.

O desenvolvimento do tema permitiu articular conhecimentos adquiridos ao longo do curso com a prática da importância de inovações e atualizações no âmbito escolar, em busca dos objetivos do fazer acontecer. Com isso, pode-se perceber que, para se obter um desenvolvimento eficaz, é necessário que os profissionais se capacitem e usem as funções disponíveis no portal Eleva, para melhoria do seu planejamento, além de se aprofundarem em conhecimentos tecnológicos e se atualizarem na nova era digital.

Nesse sentido, dada a importância do assunto, conclui-se que a utilização de software educacional Eleva no ambiente escolar contribui e auxilia a promover o desenvolvimento pedagógico e a atualização em relação ao conteúdo e à capacitação para concursos como Enem, além de dar suporte pedagógico para os professores.

REFERÊNCIAS

ALVES, Maria Dolores Fortes; BOSSA, Nádia. **Psicopedagogia**: em busca do sujeito autor. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/2020>. Acesso em: 20 abr. 2020

BAUMAN, Zygmunt. **A sociedade líquida**: entrevistado por Maria Lúcia Garcia Palhares-Burke. São Paulo: Folha de São Paulo, 2013.

BERNARDI S.T. **Utilização de softwares educacionais nos processos de alfabetização, de ensino e aprendizagem com uma visão psicopedagógica**. Uruguai: IDEAU, 2010.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. MEC, 2018.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica**: para uso de estudantes universitários. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1983.

DALFOVO, Michael Samir; LANA, Rogério Adilson; SILVEIRA, Amélia. Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico. **Revista Interdisciplinar Científica Aplicada**, v. 2, n. 3, p. 1-13, 2008.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa-3**. São Paulo: Artmed Editora, 2008.

FERREIRA, Antônio Gomes; MOTA, Luís; VILHENA, Carla. Leituras do pensamento educacional de Antônio Nóvoa, análise comparada de revistas científicas de educação e ensino em Portugal (1987-2017). **Revista Portuguesa de Pedagogia**, 2018, p. 11.

FREIRE, F. M. P.; PRADO, M. E. B. B. **Projeto pedagógico**: pano de fundo para escolha de um software educacional. 12 ago. 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GÜNTHER, Hartmut. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão. **Psicologia: teoria e pesquisa**, v. 22, n. 2, p. 201-210, 2006.

CAMARGO, Brígido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas em Psicologia**, v. 21, n. 2, p. 513-518, 2013.

Jucá, S. C. S. (2004) **Comparação de Métodos de Dimensionamento de Sistemas Fotovoltaicos Autônomos: Aplicação a uma unidade de Eletrodialise**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em engenharia Elétrica. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, CE.

FINO, C. N. **Avaliar software 'educativo'**. In: Actas da III Conferência internacional de Tecnologia de Informações e Comunicação na Educação. Braga Universidade do Minho, 2003.

KAMPFF, Adriana Justin Cerveira. **Tecnologia da informática e comunicação na educação**. Curitiba: IESDE, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVY, P. **Tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: 34 1993.

LIBÂNEO, José Carlos. *et al.* **Educação escolar**: políticas, estrutura e organização. 5.ed. São Paulo : Cortez, 2007.

MANZINI, E. J. **A entrevista na pesquisa social**. Didática, São Paulo, p.158, 1990.

MANZINI, E. J. Recursos pedagógicos para o ensino de alunos com paralisia cerebral. **Mensagem da Apae**, v. 36, n. 84, p. 17-21, jan./mar. 1999.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos**: Novos desafios e como chegar lá. 3. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

OLIVEIRA, C. C.; MENEZES, E. I.; MOREIRA, M. **Ambientes informativos de aprendizagem**: produção e avaliação do software educativo. Campinas: Editora Papiros. 2001.

PASSERINO, Liliana Maria. Informática na educação infantil: perspectivas e possibilidades. In: ROMAN,

Eurilda Dias; STEYER, Vivian Edite. (Orgs.). **A criança de 0 a 6 anos e a educação infantil**: um retrato multifacetado, Canoas, ULBRA, 2013, p. 169-181.

PEREIRA, Adriana Soares; SHITSUKA, Dorlivete Moreira; PEREIRA, Fábio José; SHITSUKA, Ricardo.

Metodologia da pesquisa científica. Santa Maria: UAB / NTE / UFSM, 2018.

PLATAFORMA ELEVA. **Plataforma eleva de ensino**. Disponível em: <https://elevaplataforma.com.br/>. Acesso em: 24 abr. 2020.

REZENDE, L. V. R. **O processo de alfabetização em informação inserido em projetos de inclusão digital**: uma análise crítica. 2005. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2005.

RODRIGUES, William Costa. **Metodologia científica**: conceitos e definições. FAETEC/IST Paracambi, 2007.
SILVA, Marcos. Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SORJ, B. **Brasil@povo.com**: a luta contra a desigualdade na sociedade da informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar; Brasília, DF: Unesco, 2003.

SOUZA M. A. R.; WALL, M. L.; THULER, A. C. M. C.; LOWEN, I. M. V.; PERES, A. M. O uso do software IRAMUTEQ para análise de dados em pesquisa qualitativa. **Rev Esc Enferm**, USP, 2018, p. 6-7.

SPINK, Peter Kevin. Pesquisa de campo em psicologia social: uma perspectiva pós-construcionista. **Psicologia & Sociedade**, v. 15, n. 2, p. 18-42, 2003.

THIOLLENT, M. **Metodologia de pesquisa-ação**. São Paulo: Saraiva, 2009.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento**: repensando a educação. Campinas: UNICAMP, 1993.