



A abordagem socioconstrutivista e as tecnologias digitais

The social constructivist approach and the digital technologies

Andrezza Farias Viana

Mestra em Ensino de Ciências e Educação Matemática – UEPB,
ORCID: 0000-0002-8312-8493, andrezzafviana@hotmail.com

Bill Clinton Divino dos Reis

Especialista em Educação Digital – UNEB, ORCID: 0000-0002-9207-4407,
billclintonreis@gmail.com

Priscila dos Anjos Costa

Mestra em Educação – UNEB, ORCID: 0000-0001-7742-8724,
costaprisquilla@outlook.com.br

Marlene Cunha Santos

Especialista em Educação Digital – UNEB, ORCID: 0000-0002-9645-7579,
mmsccunha28@gmail.com

Resumo

O uso das plataformas digitais no ensino remoto tem contribuído bastante para a autonomia e a construção de conhecimentos em ambientes virtuais de aprendizagem. Por essa razão, este trabalho tem como objetivo geral compreender as aproximações entre o socioconstrutivismo com as tecnologias na educação. Para a realização deste trabalho, adotou-se a metodologia qualitativa com a finalidade de analisar e interpretar as informações obtidas por meio das imagens e das experiências dos sujeitos da pesquisa. Por último, as conclusões evidenciam que o *Padlet* é uma ferramenta essencial para a construção dos conhecimentos dos alunos e para a interação com todos os envolvidos no processo de aprendizagem, mostrando, portanto, a possibilidade de interação social em ambientes virtuais de ensino.

Palavras-chaves: Aprendizagem; Ensino Remoto; Socioconstrutivismo; TICs; Educação Digital.



Abstract

The use of digital platforms in remote education has contributed greatly to the autonomy and construction of knowledge in virtual learning environments. Therefore, this work has as general objective to understand the approximations between socioconstructivism and technologies in education. For the development of this article, the qualitative methodology was adopted in order to analyze and interpret the information obtained through the images and experiences of the research subjects. Finally, the conclusions highlight that *Padlet* is an essential tool for the construction of students' knowledge and for the interaction with everyone involved in the learning process, thus demonstrating the possibility of social interaction in virtual teaching environments.

Keywords: Learning; Remote Learning; Social Constructivism; Information and Communication Technology (ICT); Digital Education.

1 Introdução

O uso das plataformas digitais no ensino remoto tornou-se uma realidade para a implementação de metodologias ativas na Educação Básica, sendo, portanto, uma ferramenta essencial para a transmissão de conhecimento e para a avaliação do processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, foi necessário buscar ferramentas para fomentar as interações e a construção do conhecimento no ambiente virtual de aprendizagem nas aulas síncronas. Uma dessas ferramentas foi o Google Forms, escolhida para fazer a mediação entre docentes e discentes na realização de atividades síncronas e assíncronas, avaliações e exposições de vídeos e imagens, possibilitando o acesso dos estudantes com práticas de letramento digital.

Para isso, acredita-se que a abordagem socioconstrutivista favorece o processo de aprendizagem por meio do pensamento, da atuação crítica, da troca de experiências e diversos saberes entre os sujeitos envolvidos nesse processo (BOIKO; ZAMBERLAND, 2001). Portanto, esse processo de aprendizagem é colaborativo pelo fato de o professor ser o mediador de toda construção de conhecimento com seus alunos em sala de aula e das trocas culturais envolvidas nesse processo, tendo como principal canal de comunicação a linguagem, elemento importante para o desenvolvimento humano. (DIAS e MONDIM, 2013)

Nesse sentido, as atividades pedagógicas devem ser dinâmicas e promover a construção dialética de conhecimento, cuja práxis educativa deve considerar os aspectos culturais, sociais, econômicos e políticos do contexto dos envolvidos no processo de aprendizagem (BOIKO; ZAMBERLAND, 2001).



Para a Educação Digital, adotou-se o *Padlet* como uma ferramenta que favorece a construção do conhecimento por meio da interação entre os alunos e da mediação do professor para avaliar todo o processo de aprendizagem. Além disso, é uma metodologia ativa de aprendizagem colaborativa, que possibilita a construção do aprendizado grupal (TAJRA, 2001 *apud* MENDES; AMORIM, 2019).

Nesse sentido, a finalidade deste artigo é discutir as relações existentes entre o *Padlet* e o processo de ensino-aprendizagem no ensino remoto, tendo como princípio metodológico a abordagem socioconstrutivista.

Para finalizar, os objetivos específicos têm como propósito reconhecer o socioconstrutivismo como abordagem para o ensino remoto; discutir sobre o socioconstrutivismo e sua relação com o uso do *Padlet* e analisar como esta abordagem de ensino pode valorizar as ações dos alunos para uma prática emancipadora e social de aprendizagem.

2 Percurso Metodológico

Com respeito à metodologia, adotou-se a pesquisa bibliográfica com a finalidade de levantar dados, estudos e pesquisas referentes ao processo de ensino-aprendizagem no contexto remoto. Baseando-se na concepção de Fonseca (2002), a pesquisa bibliográfica se realiza:

[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meio de escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. (FONSECA, 2002, p.32)

Desse modo, baseando-se no levantamento de estudos e pesquisas recentes sobre a Educação Digital, elaborou-se uma proposta de atividade interdisciplinar para aplicar com os alunos da Educação Básica, principalmente, com os do Ensino Médio, com respeito aos impactos sociais e econômicos causados pela COVID, cuja ferramenta de interação é o *Padlet*, em que os processos de interação se estabelecem entre professor e alunos.

Este trabalho sugere o uso do *Padlet* para os alunos da Educação Básica, principalmente, os do Ensino Médio, pois estes já têm autonomia com o uso das



plataformas virtuais de aprendizagem e conhecimentos prévios do tema tratado na atividade. Além disso, a atividade é interdisciplinar, porque integra os componentes curriculares como a Biologia, Geografia e a Sociologia e conecta os conhecimentos com a realidade sociocultural dos alunos.

Proposta de atividade socioconstrutivista no Padlet



Fonte: elaborado pelos autores

Na atividade, a avaliação ocorre mediante a participação dos alunos à medida que respondem as perguntas propostas pelo mural do *Padlet*. O professor avalia a pertinência e a coerência da resposta, podendo fazer correções ou comentários, enquanto os alunos podem verificar por meio destas correções o que pode melhorar nesse processo de aprendizagem ou enriquecer seu repertório de conhecimento por meio da leitura das respostas de seus colegas de classe. Portanto, o *Padlet* é uma ferramenta de uma atividade colaborativa em que os estudantes podem aprender juntos sobre um mesmo tema com a mediação do professor que orienta todo o processo de construção de conhecimento como propõe a teoria de aprendizagem social de Vygotsky (VYGOTSKY, 1982).

3 Resultados

Como verificar se os discentes atingiram os objetivos de aprendizagem? De acordo com o atual cenário se torna um desafio para os docentes aderirem a essas novas práticas pedagógicas em sua didática no uso das ferramentas tecnológicas em sala de aula.

A utilização desses instrumentos pode levar a um diferencial, na aprendizagem ativa, no engajamento e no próprio estudo de cada estudante. A



gamificação tem se mostrado uma das melhores práticas para manter os alunos engajados, além de possibilitar a criação de *quiz*, ou outros tipos de jogos que envolvem o uso de outros recursos tecnológico desempenhando o desenvolvimento de habilidades sociais, competição saudável, pontuação a partir de acertos, recompensas. (TOLOMEI, 2017) “Kapp (2012, p. 12) define gamificação como o uso de mecanismo, estética e pensamento dos jogos para engajar as pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas.” Conforme Lee e Hammer (2011, p. 2) não se pretende ensinar com jogos, mas usar elementos de jogos como forma de promover a motivação e o envolvimento dos alunos.”

A Avaliação *online* é o método prático de obter resultados imediatos, chamados também de simulados *online*, ajuda a mapear quais os conteúdos, temática que irão percorrer nos seus estudos, podendo gerar informações do seu desenvolvimento da sua atividade realizada. Também outra ferramenta importante, no qual permitem que os alunos insiram vídeos, imagens, textos, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem, tornando o aprender mais prazeroso, lúdico e dinâmico.

Avaliar na ferramenta *Padlet* permite levantamentos prévios, inclusão de comentários, organização de conteúdos, agrupar, utilizando estrelas, votar, entre outras possibilidades que o aplicativo nos proporciona. Essas ferramentas que foram experimentadas colocaram os estudantes como protagonistas no processo de aprendizagem na educação, mas não é válido citar que não foram alcançados resultados para os estudantes em situação de vulnerabilidade social, mas também o acesso à internet de qualidade e ao conhecimento do uso das ferramentas tecnológicas colocaram de fora um grupo de crianças significativo pela ausência de políticas públicas, favorecendo, assim, a exclusão digital.

4 Discussão

Nesse cenário pandêmico, os profissionais de educação precisaram modificar também a sua forma de aplicação no que diz respeito à avaliação.

Para Penna Firme (1988, p. 137), “avaliar é um momento inevitável de qualquer atividade humana [...] [e, ainda,] se a falta de avaliação é grave, igualmente prejudicial é a sua inadequação”. De fato, sem avaliação não há aprendizagem



coincidente, assim como avaliar imperfeitamente pode promover desequilíbrio qualitativo entre ensino e aprendizagem.

Tyler (1966) entende avaliação como “verificação dos objetivos”. Certamente, verificação, no presente contexto, assume o sentido de avaliação como forma dinâmica e construtiva de acompanhamento global do aluno. Os estudos realizados no campo da Avaliação crítica aquela avaliação de aprendizagem realizada nos moldes da “educação bancária”, baseada no modelo criticado por Freire (2014), no qual o aluno deve devolver ao professor aquilo que recebeu, de preferência do mesmo modo que recebeu, às vezes com as mesmas palavras. Essa forma, que impede a criatividade e a interpretação do aluno, já não é mais aceitável numa perspectiva de escola democrática e popular.

Desse modo, numa cena contemporânea, o conceito de avaliação toma outro sentido, mais abrangente e conectada às propostas de ensino-aprendizagem baseadas em fundamentos socioconstrutivistas. Destacamos que a avaliação de aprendizagem deve ser coerente com a forma de ensinar. Definições mais amplas da ideia de avaliação são diariamente apresentadas, como por exemplo, Sant’Anna (1995, p. 29-30) que considera a avaliação como “um processo pelo qual se procura identificar, aferir, investigar e analisar as modificações do comportamento e rendimento” não apenas do aluno, mas também “do educador, do sistema, confirmando se a construção do conhecimento se processou, seja este teórico (mental) ou prático”.

Diante disto, fica visível que ela não serve só para avaliar o aluno, mas também a instituição que aplica o método. Sendo assim, o professor e a gestão escolar devem estar sempre analisando os melhores e mais eficientes métodos para saber se os seus objetivos foram alcançados. Buscando a introdução de uma metodologia de avaliação propomos uma avaliação somativa aliada à formativa, na qual a avaliação ocorre após a ação, mas o aluno constrói a ação junto com o professor.

O contexto no qual este trabalho se desenvolveu a partir da perspectiva socioconstrutivista, a qual propõe uma nova relação entre o professor, o aluno e o conhecimento (MORETTO, 2002). Concordando com Freire (1997, 2014), esse paradigma afasta a ideia de que o aluno seria um mero receptor-repetidor e percebe-o como construtor do próprio conhecimento. Segundo Moretto (ibid. p. 95), a construção do conhecimento “se dá com a mediação do professor, numa ação do aluno que estabelece



a relação entre suas concepções prévias e o objeto do conhecimento proposto pela escola”. Apesar desse cenário, a opção por uma abordagem socioconstrutivista de ensino, no que se refere às avaliações e ao parecer dos professores, poderá reduzir os danos no processo de aprendizagem.

As formas mais eficientes sobre o resultado escolar estão associadas à compreensão de avaliação na perspectiva socioconstrutivista, na qual o erro faz parte do processo de aprendizagem. Segundo Hoffman (2008), nós avaliamos para melhorar nossas ações ou para encontrar resultados, de acordo com a educadora corrigir não é avaliar, interpretar é avaliar.

Nesse ambiente atual, em aula *online* ou híbrida, podemos citar possibilidade de utilização de diversos instrumentos de avaliação como aos formulários eletrônicos, (Google Formulário e Microsoft Forms), sala de aula invertida, jogos *online* diversos gamificada, e o *Padlet*, além do quadro virtual dinâmico e interativo para registrar e compartilhar conteúdo multimídia. Sendo assim é válido ressaltar que integrar tecnologias digitais e metodologias ativas significa alcançar um acordo com as necessidades da educação, dos professores e dos aprendizes da cultura digital.

Entretanto, diante de tantas dificuldades e incertezas, os profissionais de educação vivenciaram no seu trabalho a inovação com os instrumentos didáticos resignificando a sua prática pedagógica.

4 Considerações Finais

Compreende-se, portanto, que atravessamos diversos tipos de sociedades ao longo dos séculos, como por exemplo, a sociedade Senhorial e Capitalista, e atualmente encontramos-nos na era da sociedade em Rede. Sendo assim, nessa sociedade é determinante que o comportamento da utilização tecnológica deva ser minuciosamente pensado e analisado com a finalidade de ser utilizado como aliado na formação crítica do sujeito. De acordo com Castells (2006):

(...) nós sabemos que a tecnologia não determina a sociedade: é a sociedade. A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias. Além disso, as tecnologias de comunicação e informação são 56 particularmente sensíveis aos efeitos e usos sociais da própria tecnologia. (...) (CASTELLS, 2006, p. 17)

Na sociedade em Rede a inclusão e utilização das TICs/ TDICS como aliados



no processo de ensino-aprendizagem é de suma necessidade e importância para a efetivação de um aprendizado inclusivo e abrangente.

Segundo Vygotsky (2003), podemos entender que com a utilização das tecnologias podem produzir uma zona de desenvolvimento proximal, ou seja, “o caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real” (Oliveira, 1993, p. 60). Algumas ferramentas tecnológicas como por exemplo os jogos, o *Padlet*, *podcast* entre outras, contribuem para uma educação mais questionadora por estimular a pesquisa e a saída da zona de conforto incitando o sujeito a analisar, observar, interrogar e criar.

De acordo com Matta (2006, p. 64) “o papel dos educadores, usuários de tecnologias, é apoiar uma aprendizagem significativa baseada no engajamento do pensamento do estudante em atividade de resoluções de problemas”. Sendo assim, podemos dizer que ao utilizarmos das TICs em sala de aula proporciona um aprendizado lúdico, que nos apresenta sujeitos críticos, questionadores e criadores de ideias que vão sendo desenvolvidas na educação para um todo. Para Castells (2005, p. 23):

A sociedade em rede também se manifesta na transformação da sociabilidade. O que nós observamos, não é ao desaparecimento da interação face a face ou acréscimo do isolamento das pessoas em frente dos seus computadores. (...) A sociedade em rede é uma sociedade hiper social, não uma sociedade de isolamento. (CASTELLS, 2005, p. 23)

Por essa razão, Santos Filho (2019) considera que as TICs estão cada vez mais envolvidas na vida diária de todos, através das redes sociais, dos diversos aplicativos a ponto de influenciar em fatores de ordem econômica, política, social e cultural, fazendo com que ressignifiquemos nossa visão de mundo, das relações, de tempo e espaço, por conta da rapidez da informação que se dá praticamente em tempo real. Entretanto, é importante destacar que essa presteza das tecnologias de informação também tende a ser extremamente nocivas se usada de forma não crítica e questionadora, nesse momento é dever da educação agir como bússola neste tão vasto mundo de informação que podem também desenformar.

Ainda, segundo Santos Filho (2019), agora dialogando com Matta (2006, p. 64) o papel dos educadores, usuários de tecnologias, é apoiar uma aprendizagem significativa baseada no engajamento do pensamento do estudante em atividade de



resoluções de problema e que incentivem o desenvolvimento crítico do sujeito. Portanto, a aplicabilidade deve ser perseguida como meio para alcançar um estado de prontidão, que desperte uma relação entre o objeto a ser conhecido e o sujeito que vai conhecê-lo, na estruturação de um novo saber.

A ideia é trabalhar aspectos que propiciem aos sujeitos ambiente rico em experiências necessárias ao desenvolvimento intelectual, social, e até mesmo para o desenvolvimento afetivo. (COSTA, 2020). Nesse sentido, concorda-se com Matta, ao afirmar que:

O sujeito deve estar sempre atento às necessidades das pessoas e comunidades e à sua capacidade de atendê-los. (...) Versatilidade, flexibilidade, criatividade, capacidade de trabalho comunitário e colaborativo, capacidade de enfrentar e resolver situações e problemas emergentes, eis às grandes demandas dos profissionais e sujeitos sociais do presente (MATTA, 2001, p. 21).

Deste modo, é importante destacar que a utilização das tecnologias na educação deve estar fundamentada no fato de constituir-se como uma fonte de comunicação e colaboração, que tenham suas bases fundamentadas na relação ensino-aprendizagem e que sejam com esse propósito final. Devemos considerar também quanto à natureza incentivadora da imaginação, a criatividade e principalmente o desenvolvimento.

Referências

BOIKO, V.; ZAMBERLAND, M. A perspectiva sócio-construtivista na psicologia e na educação: o brincar na pré-escola. **Psicologia em estudo**, Maringá, V. 6, n. 1, p. 51-58, jan/jun. 2001.

CASTELLS, M.; CARDOSO, G. (Org.). **A sociedade em rede: do conhecimento à acção política**. Brasília: Imprensa Nacional-Casa da Moeda: 2006, p. 17-30.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede Tradução de Roneide Venâncio Majer**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

CASTELLS, M. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. 271 p.

COSTA, P. A. **Role Playing Game (RPG) digital como mediador para o ensino/aprendizagem de convivência entre sujeitos multiculturais com religião e**



valores culturais diversos. 2020. 159f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) - Departamento de Educação. Universidade do Estado da Bahia.

FILHO, I. M. S. **Construção de Jogos Educacionais (RPG) para a Aprendizagem de Convivência entre Sujeitos com Religião e Patrimônio Simbólico Diverso: Dialogando com os Caminhos Espirituais.** 2019. 241f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) - Departamento de Educação. Universidade do Estado da Bahia.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.

HOFFMANN, J. **Avaliação: mito & desafio – uma perspectiva construtivista.** Educação e Realidade, Porto Alegre, 39^a ed. 2008.

LEE, J.; HAMMER, J. Gamification in education: What, how, why bother?, **Academic Exchange Quarterly**, v. 15, n. 2, p. 146, 2011.

MATTA, A. E. R. **Procedimentos de Autoria Hipermídia em Rede de Computadores, um Ambiente Mediador para o Ensino-Aprendizagem de História.** 2001. 235f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação. Universidade Federal da Bahia.

MATTA, A. E. R. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história – utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição.** Brasília: Líber Livro Editora, 2006.

MENDES, L. F.; AMORIM, N. O. Uso da plataforma web Google Classroom como ferramenta de apoio à metodologia *Flipped Classroom*: relato de aplicação no curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. In: VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2019). **Anais do XXV Workshop de Informática na Escola.** Brasília: 2019. p. 138-147.

MONDIM, E. M. C.; DIAS, C. L. A profissão docente sob diferentes concepções psicológicas: O enfoque construtivista e o socioconstrutivista. **PSICOLOGIA ARGUMENTO.** Curitiba, v. 31, n. 74, p. 483-494, jul./set. 2013.

MORETTO, V. P. **Prova: um momento privilegiado de estudo, não um acerto de contas.** 2. ed. Rio de Janeiro

OLIVEIRA, M. K. de. **Vygotsky.** São Paulo: Scipione, 1993.

PENNA FIRME, T. Avaliação: resposta, responsabilidade, integração. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Superior. **Estudos e confrontos: universidade/ensino de 1º grau: coletânea de textos sobre os benefícios mútuos de uma integração.** Brasília: MEC; Uberlândia: UFU, 1988. p. 135-164.



SANT'ANNA, L. M. **Por que avaliar? Como avaliar?:** Critérios e instrumentos. 3ª Edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EAD em Foco: Revista Científica em Educação a Distância**, v. 7, n. 2, p. 145-156, 2017.

TYLER, W. **Organización Escolar**. Madrid: Ediciones Morata, S. L., 1966.

VYGOTSKY, L. S. **Obras Escogidas:** problemas de psicologia geral. Fuenlabrada: Gráficas Rogar, 1982.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003. (Trabalho original publicado em 1926).