

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Daiane da Rocha Dias

**PLATAFORMA *POSITIVO ON*: INTEGRANDO MÍDIAS E
AUXILIANDO NO ENSINO APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

Cruz Alta, RS
2017

Daiane da Rocha Dias

**PLATAFORMA *POSITIVO ON*: INTEGRANDO MÍDIAS E AUXILIANDO NO
ENSINO APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Orientadora: Patricia Mariotto Mozzaquatro Chicon

Cruz Alta, RS
2017

Daiane da Rocha Dias

**PLATAFORMA *POSITIVO ON*: INTEGRANDO MÍDIAS E AUXILIANDO NO
ENSINO APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Aprovado em 20 de outubro de 2017

Patricia Mariotto Mozzaquatro Chicon, Ms. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Eronita Ana Cantarelli Noal, Ms. (UFSM)

Vinícius Maran, Dr. (UFSM)

Cruz Alta, RS
2017

PLATAFORMA *POSITIVO ON*: INTEGRANDO MÍDIAS E AUXILIANDO NO ENSINO APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA¹

POSITIVE PLATFORM ON: INTEGRATING MEDIA AND AUXILIATING TEACHING ENGLISH LANGUAGE LEARNING

Daiane da Rocha Dias²
Patricia Mariotto Mozzaquatro Chicon³

RESUMO

O referido estudo foi desenvolvido em uma escola Privada do município de Tupanciretã-RS conveniada com o sistema positivo de ensino, que a partir de 2017 conta com a Plataforma virtual de aprendizagem "*positivo on*". Sabe-se que os desafios às práticas pedagógicas e os avanços tecnológicos vêm sendo uma grande inquietação ao docente. No entanto, este recurso visa possibilitar um trabalho diversificado e possibilidades de explorar as diferentes habilidades, além do espaço tradicional, sala de aula. Com o intuito de explorar o universo midiático no desenvolvimento cognitivo do ensino de língua inglesa buscou-se acompanhar a turma A no desenvolvimento das atividades no ambiente, assim como os pontos positivos e negativos de acesso e interação com o novo espaço de aprendizagem possibilitando uma experiência compartilhada que vise o sucesso tanto do docente quanto do discente. Desse modo buscou-se analisar a utilização da plataforma "*positivo on*" como facilitadora desta prática que integra o docente ao meio digital, ambiente bastante familiar do discente, porém muitas vezes sem o conhecimento necessário para fazer o bom uso. Entretanto ao analisar a pesquisa há uma integração positiva do aluno à plataforma, ainda em fase de adaptação tanto de ajustes do ambiente, bem como dos docentes e discentes que precisam ir se adaptando ao ambiente e integrando as propostas pedagógicas.

DESCRITORES: Educação; Tecnologia; Positivo on

ABSTRACT

This study was developed in a private school in the municipality of Tupanciretã-RS, which is in agreement with the positive teaching system, which from 2017 has the "Positive on" virtual learning platform. It is known that the challenges to pedagogical practices and technological advances have been a great concern for the teacher. However, this resource aims to enable a diverse work and possibilities to explore the different skills, beyond the traditional space, classroom. In order to explore the media universe in the cognitive development of English language teaching, we sought to accompany class A in the development of activities in the environment, as well as the positive and negative points of access and interaction with the new learning space, allowing an experience that is aimed at the success of both the teacher and the student. In this way, we tried to analyze the use of the "positive on" platform as a facilitator of this practice that integrates the teacher into the digital environment, a very familiar environment of the student, but often without the necessary knowledge to make good use. However, when analyzing the research there is a positive integration of the student to the platform, still in the phase of adaptation of both environmental adjustments, as well as the teachers and students who need to adapt to the environment and integrate the pedagogical proposals.

KEYWORDS: Education; Technology; Positive on

¹Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora orientadora, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

Devido aos avanços tecnológicos torna-se cada vez mais necessário refletir sobre o tema tecnologia e educação aonde vem sendo constatada a influência dos novos processos de informação e comunicação como método educativo.

Para materializar o aproveitamento das tecnologias na educação, é necessário verificar os conhecimentos e mecanismos que permitam sua conexão à educação dando ênfase as atividades disponibilizadas e compartilhadas na plataforma como recurso extra de estudo a fim de ampliar a autonomia na construção da aprendizagem, entender as dificuldades e facilidades encontradas na familiarização do ambiente para fortalecer e dinamizar os métodos de ensino.

Ainda pretende-se de modo geral discorrer sobre os suportes pedagógicos disponibilizados pelo sistema “positivo on” e sua contribuição para auxiliar a prática educacional analisando a relação educação e tecnologia.

Para entender a percepção do aluno à Plataforma “positivo on” buscou-se acompanhar no desenvolvimento das atividades disponibilizadas na disciplina de língua inglesa e a partir da análise de um questionário desenvolvido pelo Google docs e enviado por email, se houve um crescimento no interesse pelos estudos, assim como analisar se a metodologia proporcionada no ambiente virtual *positivo on*, auxiliou de ensino/aprendizagem.

Uma prática pedagógica projetada com a finalidade de reflexão e pesquisa contribui para um processo de aprendizagem de qualidade em que professores e alunos são aprendizes e construtores de seu conhecimento.

Atualmente uma das colaborações na utilização das tecnologias na educação está ligada ao contexto escolar. As práticas pedagógicas empregadas no ensino tradicional quando comparadas com a sociedade atual, parecem não estar em concordância com os avanços tecnológicos, principalmente na questão da informação e do conhecimento.

O uso deste suporte pedagógico faz desta ferramenta de auxílio tecnológico um fator importante no processo de ensino dos docentes e discentes conveniados com o sistema de ensino positivo. As plataformas possuem características e funcionalidades próprias, que precisam estar a serviço do desempenho pleno do processo de aprendizagem, pois sua simples inserção não garante o sucesso dos processos educacionais.

Desse modo dentro desses ambientes virtuais são essenciais os papéis do professor e aluno. Logo, compete ao educador o papel de mediador de informações, promovendo o processo de aprendizado do aluno como usuário, e este por sua vez, passa a ser

um usuário ativo contribuindo para o aprimoramento de sua aprendizagem e ainda permitem a inserção nos benefícios de uma sociedade com modos de produção exigente e qualificada.

2. MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA COM O USO DA TECNOLOGIA

A educação permite ao ser humano seu pleno desenvolvimento. É necessário fazer com que o ensino desperte e envolva todos os sujeitos desse processo, ou seja, educador, educando, família e contexto em que se está inserido.

É preciso desenvolver as potencialidades de cada pessoa fazendo-a perceber sua capacidade de reflexão, raciocínio e criatividade.

Conforme Teixeira (2013, p. 21):

“A maioria das pessoas não têm ideia de sua capacidade intelectual de produzir, não só conhecimento, mas soluções para os problemas do cotidiano, até que seja estimulada por fatores internos (curiosidade) e externos (instinto de sobrevivência)”.

As atividades pedagógicas na sala de aula em sua maioria continuam a transmitir de forma passiva informações aos alunos, pela ausência da relação com a realidade do educando e pelo uso de metodologias pouco criativas.

Conforme os PCNs (1998, p.43) “A função da escola em proporcionar um conjunto de práticas preestabelecidas tem o propósito de contribuir para que os alunos se apropriem de conteúdos sociais e culturais de maneira crítica e construtiva.”

A informática e suas tecnologias ocasionaram uma mudança sobre a Educação desenvolvida nos dias atuais, oferecendo novas formas de aprendizado, comunicação e, especialmente, novas relações entre educador e educando na construção do conhecimento.

Para Sancho (2008, p. 74) “os sistemas de hipermídia e multimídia, como ambientes de aprendizagem, se constituem hoje em uma opção formativa que se apoia nas tecnologias digitais.”

O emprego das diferentes mídias como os ambientes de aprendizagem é uma tarefa que tem como objetivo a utilização deste recurso educacional com o intuito de produzir uma aula diferenciada ou mais atrativa ao aluno.

A utilização da ludicidade como recurso didático, influencia a aprendizagem devido à relação emocional e pessoal que o estudante estabelece quando está jogando ou realizando uma atividade online tornando-se sujeito ativo do processo de ensino e aprendizagem no qual se insere diretamente, ou seja, ele vai aprender e enquanto brinca.

É preciso estar organizando e transformando a atuação em sala de aula, pois vivemos em constantes mudanças e avanços tecnológicos. “A interação do indivíduo com as tecnologias tem transformado profundamente o mundo e o próprio indivíduo”. (SANCHO, 1998, p.30).

A atividade midiática oferece ao professor a oportunidade de trabalhar e reforçar o conteúdo promovendo a participação e autonomia do aluno, buscando melhorar seu desempenho, assim como a reflexão sobre os recursos didáticos oferecidos pela plataforma como auxílio do seu planejamento pedagógico faz com que o educador potencialize sua escolha, os adequando a sua proposta de trabalho.

Os avanços tecnológicos estão sendo utilizados praticamente por todos os ramos do conhecimento. As descobertas são extremamente rápidas e estão a nossa disposição com uma velocidade nunca antes imaginada. A Internet, os canais de televisão a cabo e aberta, os recursos de multimídia estão presentes e disponíveis na sociedade. Estamos sempre a um passo de qualquer novidade. Em contrapartida, a realidade mundial faz com que nossos alunos estejam cada vez mais informados, atualizados, e participantes deste mundo globalizado. Kalink apud Dorigone 2011 (1999, p.15)

O professor é o mediador entre o saber do aluno e os conteúdos que deseja ensinar; para isso ele deve buscar, indagar e pesquisar para utilizar em sala de aula os instrumentos capazes de despertar a atenção e motivação do educando pelo ensino.

De acordo com Sancho et al (2008, p.33) “ampliar a dimensão e o significado da interação docente implica repensar os sistemas organizativos e simbólicos do ensino e criar e colocar em prática ambientes diversificados de aprendizagem”.

Sendo assim a educação um processo onde o educador é o mediador, o educando será o protagonista no processo ensino-aprendizagem construindo seu próprio conhecimento e, em decorrência disso, vai obter a apropriação ativa do saber. Por conseguinte, para que o processo ensino-aprendizagem seja significativo, o professor deve mudar a sua ação pedagógica procurando uma metodologia que venha contribuir para a formação de um cidadão reflexivo e atuante.

A contribuição mais significativa das tecnologias da informação e comunicação, com um caráter geral, é a capacidade para intervir como mediadores nos processos de aprendizagem e, inclusive, modificar a interatividade gerada, de tal maneira que, no campo educativo, a qualidade vinculada ao uso das tecnologias, na realidade, une-se à qualidade da interatividade, como fator-chave nos processos de ensino-aprendizagem. (SANCHO et al, 2008, p. 74)

É preciso uma descrição, execução e reflexão sobre os objetivos que se quer alcançar utilizando tais recursos didáticos vinculados à tecnologia. A prática pedagógica deve atrelar-se com as transformações que ocorrem no contexto social, cultural, político e tecnológico.

Para Moran (2011, p. 22) “o conhecimento torna-se produtivo se o integramos em uma visão ética pessoal, transformando-o em sabedoria, em pensar para agir melhor”.

Sendo assim a comunicação é importante a aquisição do conhecimento, pois a troca de ideias faz com que cada indivíduo expresse seu saber. O professor em sua prática pedagógica deve oferecer diversas formas de comunicação, em destaque a comunicação digital, onde a utilização da plataforma e o desenvolvimento das atividades ali dispostas contribuem na aquisição autônoma do conhecimento. Para que se desperte a motivação de seus educandos, é preciso que se utilizem recursos didáticos atualizados, ou seja, a informática e a tecnologia são ferramentas importantes para esse processo.

Com a informática é possível realizar variadas ações, como se comunicar, fazer pesquisas, redigir textos, criar desenhos, efetuar cálculos e simular fenômenos. As utilidades e os benefícios no desenvolvimento de diversas habilidades fazem do computador, hoje, um importante recurso pedagógico. Não há como a escola atual deixar de reconhecer a influência da informática na sociedade moderna e os reflexos dessa ferramenta na área educacional. (Nascimento, 2007, p. 38)

Neste contexto é preciso que a atuação do professor esteja em constante atualização, definindo os objetivos que se deseja alcançar com tais atividades e assim tendo domínio sobre as mídias que pretende desenvolver. O mesmo deve fazer da internet como uma ferramenta de construção do conhecimento e de interação social desde que utilizada com responsabilidade e senso crítico.

A introdução da informática na escola como recurso pedagógico deve partir da constatação feita pela própria comunidade escolar da necessidade de mudança no processo educacional, a fim de adequar o ensino às novas demandas sociais. Para que os recursos e os benefícios da informática possam ser utilizados de forma consciente, eficaz e crítica, é necessário haver mobilização, discussão e reflexão. (NASCIMENTO, 2007, p. 39)

O processo de ensino e aprendizagem será eficaz quando promover a aquisição do conhecimento por parte dos educandos, para isso, é necessário direcionar o trabalho em sala de aula de maneira planejada e reflexiva onde o educador desenvolva metas a serem alcançadas com seus alunos.

O exercício pedagógico deve ser direcionado de forma que as metas de ensino contribuam para a aquisição do conhecimento contextualizado e concreto.

A informática pode ser um excelente recurso pedagógico a ser explorado por professores e alunos quando utilizada de forma adequada e planejada. Reitera-se, assim, a importância da definição de objetivos e a elaboração do projeto pedagógico da escola, que deve levar em consideração as características, os interesses e as necessidades locais, para que a integração do computador ao processo educacional possa ser efetivada de forma positiva e eficaz. (NASCIMENTO, 2007, p. 44)

O acesso a informação é necessário, pois atualmente há um avanço tecnológico onde as pessoas precisam saber utilizar esse recurso, presente em vários setores da sociedade, de maneira crítica e buscando aprimorar suas habilidades.

Como todo projeto na área educacional, o desenvolvimento de atividades com a utilização da internet deve possibilitar, acima de tudo, o aprendizado, a troca de informações, o desenvolvimento e o aprimoramento do senso crítico, dos valores humanos, o trabalho em equipe e a descoberta das potencialidades individuais, contribuindo na formação dos envolvidos como pessoas e cidadãos. (NASCIMENTO, 2007, p. 81)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1999, p. 189) descrevem algumas competências e habilidades a serem desenvolvidas em Informática:

Construir, mediante experiências práticas, protótipos de sistemas automatizados em diferentes áreas ligadas à realidade, utilizando-se para isso de conhecimentos interdisciplinares.

Compreender as funções básicas dos principais produtos de automação da microinformática, tais como sistemas operacionais, interfaces gráficas, editores de texto, planilhas de cálculos e aplicativos de apresentação.

Reconhecer o papel da Informática na organização da vida sociocultural e na compreensão da realidade, relacionando o manuseio do computador a casos reais, seja no mundo do trabalho ou na vida privada.

O processo de ensino inserido à informática desenvolve habilidades de reflexão, assimilação e aquisição de informações que auxiliam na aprendizagem do aluno. Ao utilizar este recurso pedagógico, o educador está oportunizando ao seu aluno a desenvolver habilidades cognitivas para a aquisição de determinado conteúdo. Para Oliveira (2005, p. 07) “está é uma grande riqueza e plasticidade do cérebro que, quando se volta para resolver um determinado problema, desenvolve um processo de busca e seleção de estratégias cada vez mais funcionais e efetivas”.

O ensino se torna prazeroso no momento em que o educando é desafiado a refletir e elaborar suas hipóteses objetivando assim, seu aprendizado. As atividades disponibilizadas na plataforma *positivo on* apresentam-se em trilhas, (sondagem, reforço, conteúdo, avaliação e saiba mais) e estas com questões variadas, de múltipla escolha, como áudio, vídeos, questões dissertativas que contemplam as diversas habilidades de aprendizagem.

O educador deve planejar suas aulas visando à motivação de seus alunos, incentivar a pesquisa, interpretação e reflexão e para alcançar este objetivo, utilizar a tecnologia como instrumento pedagógico.

3. SISTEMA POSITIVO DE ENSINO

O sistema positivo vem fazendo história desde a década de 1970, um período em que aconteciam muitas mudanças tanto culturais quanto comportamentais, assim como uma previsão tecnológica, baseados numa política de responsabilidade social e focados na educação, inclusão social e a preservação ambiental. Segundo o Sistema Positivo a origem do nome e do símbolo foi criada pelo professor de Biologia Samuel Ramos Lago. A escrita desta seção baseia-se no SITE POSITIVO⁴.

Segundo o SITE POSITIVO muitas inovações em sua trajetória, sempre visando atender as necessidades estudantis, Com uma abordagem atual dinâmica em seu material foi conquistando pais, alunos e professores expandindo para outros estados como Santa Catarina, Rio Grande do Sul. A historia do Sistema positivo de ensino teve muitas conquistas no meio educacional, dentre elas podemos citar os cursinhos pré-vestibulares, as faculdades, os colégios de ensino médio, a gráfica positivo, a Positivo informática, o centro de línguas Positivo, os cursos de mestrado e doutorado, o sistema Hábile.

E uma das últimas inovações do grupo positivo é a plataforma de aprendizagem “Positivo On” um conjunto de tecnologias e soluções que permite potencializar o aprendizado e o engajamento individualizado dos alunos. A Plataforma, “Positivo On” assim como outros ambientes de estudo proporciona ao gestor, aos professores e aos familiares um acompanhamento integral por meio de relatórios, em tempo real com análises inteligente sobre o desempenho de cada aluno em sua trajetória.

⁴<http://www.positivo.com.br/pt/historia>

3.1 PLATAFORMA “POSITIVO ON”: UM AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO APRENDIZAGEM PARA GESTORES, PROFESSORES E ALUNOS

A Plataforma virtual de aprendizagem, “Positivo on” é uma criação da editora positivo e está se consolidando nas escolas conveniadas com o sistema positivo de ensino a partir deste ano de 2017 e vem com muitas novidades para auxiliar e evoluir no ensino aprendizagem com excelência.

Compreender e fazer parte de um ambiente virtual de aprendizagem necessita de uma visão inovadora de educação, bem como acompanhar uma geração essencialmente tecnológica que se faz presente no espaço escolar da atualidade.

Para acessá-la via web é necessário o uso de um desktop ou notebook com acesso a internet e para acesso via móbile pose ser acessado por smartphone compatível com os aplicativos do sistema e acesso a internet, ou seja, o sistema dispõe de aplicativos no google play ou Appstore para Gestores, professores, alunos e família, assim você poderá baixar o aplicativo conforme seu cadastro na escola. Há as seguintes opções: gestores, professores, alunos e família.

O espaço reservado para gestores das escolas privadas conveniadas com o sistema positivo na plataforma de aprendizagem “positivo on” esta disponível e pode ser acessado somente em notebooks ou tablets, não há acesso por smartphones para o Gestor. Quanto aos professores faz-se entender que as transformações na prática pedagógica fazem com que a educação envolva nesse contexto a tecnologia e a sua contribuição na transmissão dos conteúdos; os professores precisam diversificar seus recursos didáticos, ou seja, não há espaço somente para o quadro e giz, e sim desenvolver um trabalho pedagógico que motive o educando e o insira nesse contexto de modernização tecnológica. O docente pode acessar o ambiente tanto via Web quanto via Móbile desde que seu aparelho seja compatível com o sistema operacional, aplicativos e internet.

A plataforma virtual de aprendizagem, “positivo on” disponibiliza os passos para um planejamento que possibilite ampliar o conhecimento da sala de aula ao ambiente virtual de aprendizagem. Assim com um planejamento anual focado entre o material didático e a plataforma de aprendizagem o ambiente possibilita uma análise reflexiva dos resultados através dos relatórios. Além das atividades dispostas na plataforma o professor poderá através deste espaço ainda criar atividades e avaliações editar e agendar.

No entanto é preciso entender que o conhecimento se dá pela busca, onde a construção independe de certo ou errado e sim é preciso agir, é preciso testar para ganhar

segurança diante das novas oportunidades de ensino apresenta seus benefícios e seus malefícios, principalmente quando não for bem orientado Wink e Quadros (2013) apud Franco, Cordeiro e CASTILLO asseguram algumas vantagens como: estimulação a aprendizagem autônoma, maior tempo para leituras dos materiais disponibilizados, aprendizagem na utilização dos recursos do ambiente.

4. O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Interpretar e comunicar-se em inglês ou outra língua estrangeira significa estar apto a buscar informação e atuar em sociedade de modo mais amplo e significativo. Ficar alheio a essa habilidade expressa uma lacuna para obter as informações disseminadas mundialmente. Assim interagir com o inglês possibilita o indivíduo fazer parte de uma comunicação multicultural.

Morin (2001) esclarece que esse conjunto de informações engloba as diferentes culturas do mundo e assim é preciso entender as diferenças e disseminar aprendizagem. Para isso o autor entende que:

As culturas devem aprender umas com as outras, e a orgulhosa cultura ocidental, que se colocou como cultura-mestra, deve se tornar também uma cultura aprendiz. Compreender é também aprender a reaprender incessantemente. (MORIN, 2001, p.102)

Através da aprendizagem interativa a língua estrangeira torna-se objeto de aprendizagem onde possibilita ao aluno a experiência compartilhada para que sempre encontre suporte na língua utilizada em seu meio.

Como enfatiza o autor a interação oportuniza situações que possibilitam a construção do conhecimento. Dessa mesma forma vale lembrar a importância de respeitar, conhecer e compreender a cultura no aprendizado de língua estrangeira e entender que compartilhar aprendizagem torna-o mais eficiente e seguro diante da comunicação e interação com o meio.

Os PCNs (1998, p.15) documento oficial que são tomados como base para nortear a educação no Brasil de forma abrangente e específica para a Língua Estrangeira indica que:

A aprendizagem de Língua Estrangeira é uma possibilidade de aumentar a autopercepção do estudante como ser humano e como cidadão. Por esse motivo, ela deve concentrar-se no engajamento discursivo do aprendiz, ou seja, em sua capacidade de se engajar e engajar outros no discurso de modo a poder agir no mundo social.

A língua inglesa é indispensável nos dias atuais, pois a globalização faz com que se torne algo essencial. O Inglês, considerado hoje a língua internacional, a língua dos estudos, das viagens, dos negócios, enfim, a língua da comunicação com o mundo. Como prova disso nos deparamos diariamente, com uma série de palavras em inglês, assim percebemos a importância e a influência que exerce sobre a nossa cultura.

Pode-se ressaltar alguns dos vocabulários que estão presentes nas diversas situações do dia a dia: jeans, shopping center, pet shop, lan house, pit stop, pen drive, notebook, laptop, palmtop, internet, web site, windows, word, download, big, delivery, baby, stress, look, fast food, fashion, e-mail, messenger, outdoor, hot dog, milkshake, light, hamburger, drink, happy hour, diet, light, fitness, crazy, show, rock, design, entre outros. Do mesmo modo um requisito extra para inserção no mercado de trabalho, uma qualificação profissional no exterior entre outras oportunidades possíveis no meio social em que se está inserido.

Os interesses em explorar uma língua estrangeira na escola não se achem somente a aprendizagem da língua, mas uma influência sobre o caráter sócio-histórico da língua e também sócio interacional.

Conforme Volochínov (2010) o estudo da língua deverá partir das formas concretas e dos tipos de interação verbal, ligados as condições concretas em que se realiza; passar pelas formas das diferentes enunciações, dos atos da fala independentes, em ligação com a interação verbal.

Todo estudo deve partir da referência de contexto, das práticas sociais e nessa perspectiva explorar as habilidades comunicativas de compreensão, produção oral e escrita afim de que a linguagem seja vista como uma construção de sentidos possibilitada pelo encontro de vários textos, tanto verbais quanto visuais.

Assim confirmam os PCNs (1998, p.38) onde apontam que “O desenvolvimento de habilidades comunicativas, em mais de uma língua é fundamental para o acesso à sociedade da informação”. Entende-se a importância de entender o ensino aprendizagem como um todo e não isolado do texto e contexto, assim como da evolução tecnologia presente em todos os espaços, sociais e culturais.

As plataformas de aprendizagem proporcionam métodos modernos e integrados as diferentes habilidades de desenvolvimento cognitivo. Desse modo o aluno além explorar no espaço sala de aula, as realidades de vivência que possibilitam um aprendizado concreto da língua e também podem contar com atividades culturais e de *listening* de um falante nativo através de áudios disponibilizados no ambiente.

5. METODOLOGIA

Busca-se através deste estudo, explorar o ambiente virtual de aprendizagem disponibilizado às escolas conveniadas pelo sistema positivo em seus pontos positivos e negativos visando um trabalho seguro e eficiente ao utilizar-se da tecnologia na proposta pedagógica. Além de pesquisa bibliográfica conta-se com um questionário investigativo com questões objetivas e dissertativas de criação online na ferramenta Google docs, subsidiado por um estudo mais profundo do suporte pedagógico plataforma virtual de aprendizagem. Através do questionário buscou-se investigar a importância, os pontos positivos e negativos em relação às práticas pedagógicas e os métodos utilizados na plataforma de aprendizagem “positivo on”.

A organização destas atividades disponibilizadas aos alunos contou com alguns passos necessários para que integrasse o aprendizado entre a mídia impressa (apostila) e a mídia digital. As do primeiro bimestre foram extraídas da unidade 1 explorando os conteúdos “Simple Present and Demonstrative Pronouns”, porém a atapa1 que contempla a sondagem faz uma revisão sobre o “verb tobe, phisycal description” com questões de múltipla escolha e descritivas logo o reforço conta com conteúdo digital de reforço e vocabulário.

Ao utilizar-se de uma pesquisa qualitativa e análise, percebe-se necessário a importância de outro meio para buscar informações que venham a contribuir de forma específica, o questionário. Gil (1999, p.128) define “[...] o questionário como uma técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões [...]”.

Em outra perspectiva o questionário, embora muito importante, apresenta uma série de implicações que vão desde a boa vontade até o desinteresse no auxílio ao outro. Tendo em vista o público alvo da pesquisa, precisa-se de alguns cuidados em relação à elaboração do material.

Assim ao elaborar as questões, adotaram-se os devidos cuidados quanto aos itens para que fossem claros e objetivos, procurando abranger as diferentes e possíveis condições de uso e conhecimentos relevantes a plataforma virtual de aprendizagem “positivo on”, ajudando a compor os resultados deste trabalho. Embora o questionário sendo um bom método para obter dados da realidade sobre o assunto a ser estudado, ainda que existam possibilidades de ocorrer omissão de informações, pois o pesquisado pode não relatar fatos verdadeiros.

Os resultados são baseados em atividades realizadas durante o primeiro e segundo bimestre, e foram aplicadas em forma de trabalhos extraclasse visando ampliar as

possibilidades de estudo e aproximar os alunos de novas oportunidades pedagógicas, o ambiente virtual de aprendizagem “positivo on”.

6. SONDAGEM INTERATIVA DE APRENDIZAGEM

Para contextualizar este estudo mostram-se algumas atividades desenvolvidas com a turma estudada, a fim de inserir-se no contexto tecnológico da aprendizagem, embora ainda em forma experimental, pois a plataforma virtual de aprendizagem foi disponibilizada as escolas conveniadas com o sistema positivo somente em 2017 e ainda carece de ajustes, nesta perspectiva entendemos a necessidade de explorar o ambiente a fim de buscar um espaço eficaz de aprendizagem. Assim, após o trabalho desenvolvido em sala de aula a partir da mídia impressa (livro), busca-se um acompanhamento conforme a unidade estudada assim como conteúdo gramatical e cultural desenvolvido a partir do ambiente virtual.

A Figura 1 mostra a primeira atividade de sondagem disponibilizada em trilhas que contempla a 1ª unidade do primeiro bimestre de 2017.

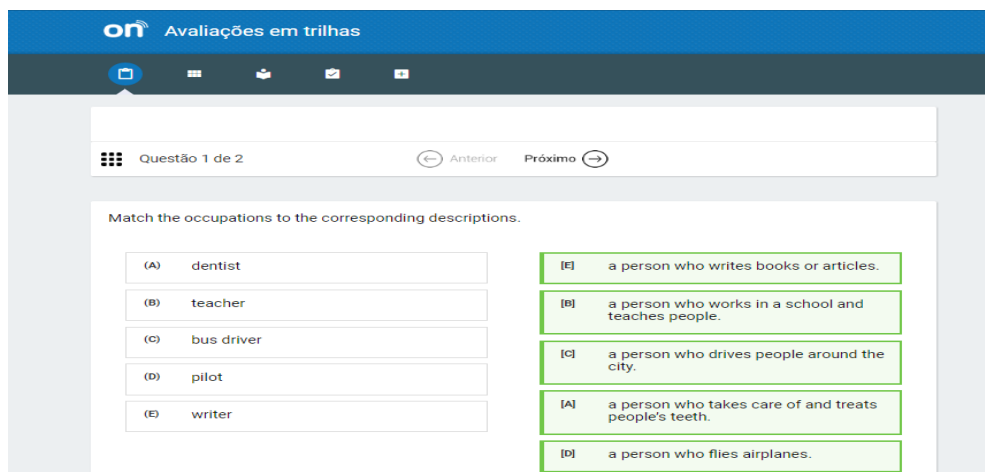


Figura 1 – Avaliação em trilhas - sondagem
Fonte: <http://positivoon.com.br>

Essa atividade retoma o uso das profissões e a referida função. No entanto o aluno irá explorar vocabulário num contexto cultural de aprendizagem usando a correspondente a profissão.

Já a atividade mostrada na figura 2 oportuniza explorar o vocabulário a partir das imagens, assim para descrevê-los usando o vocabulário disposto na caixa.

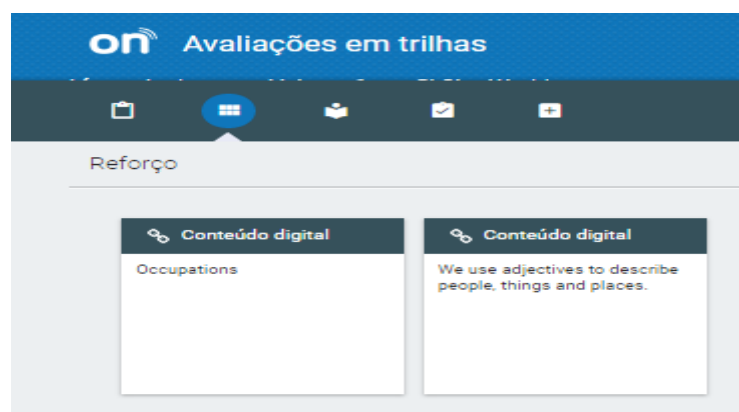
Look at the pictures and describe the kids using the words from the box.

blue	green	blond	curly
brown	long	short	straight
brunette			

	Eye color: <input type="text" value="blue"/>
	Hair color: <input type="text" value="brown"/>
	Hair length: <input type="text" value="short"/>
	Hair style: <input type="text" value="straight"/>
	Eye color: <input type="text" value="green"/>
	Hair color: <input type="text" value="brunette"/>
	Hair length: <input type="text" value="short"/>
	Hair style: <input type="text" value="straight"/>
	Eye color: <input type="text" value="brown"/>
	Hair color: <input type="text" value="brown"/>
	Hair length: <input type="text" value="long"/>
	Hair style: <input type="text" value="straight"/>
	Eye color: <input type="text" value="green"/>
	Hair color: <input type="text" value="blond"/>
	Hair length: <input type="text" value="short"/>
	Hair style: <input type="text" value="curly"/>

Figura 2 – Atividade dissertativa
<http://web.positivoon.com.br>

Em outra perspectiva de uso da língua estrangeira percebe-se a repetição de vocabulários durante o desenvolvimento da atividade, o que possibilita um recurso para fixação de vocabulário, conforme a Figura 3.



The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a blue header with the text "on Avaliações em trilhas". Below the header is a dark navigation bar with several icons. The main content area is titled "Reforço" (Reinforcement) and contains two cards under the heading "Conteúdo digital" (Digital Content). The first card is titled "Occupations" and is currently empty. The second card contains the text: "We use adjectives to describe people, things and places."

Figura 3 – Conteúdos para reforço
<http://web.positivoon.com.br>

A Figura 3 explora o segundo passo da trilha que após a realização da sondagem disponibiliza o reforço através do conteúdo digital referente às atividades proporcionadas

A Figura 4 já mostra o próximo passo da trilha que compreende a avaliação.

Questão 1 de 4 Anterior Próximo

Read the text and fill in the blanks with the appropriate form of the verb be.

Luan Oliveira a professional skateboarder. He from Brazil and a very dedicated athlete. As skateboarders we constantly pushing ourselves. Behind every great trick a great story. Every trick Luan Oliveira does is a great story in itself. But you know his skating the only story to tell. He a true gift to skateboarding, and the fact that this part was filmed in less than 7 months is a testament to his incredible ability.

Source: PUSH - LUAN OLIVEIRA. Available at: <<http://theberrios.com/push-luan-oliveira/>> Accessed on 20 June 2016.

Figura 4 – atividades de avaliação
<http://web.positivoon.com.br>

A tela apresentada na Figura 4 mostra uma das atividades em que possibilita o aluno reforçar o uso do “verb to be” ainda com vocabulário contextualizado ao material impresso, esta unidade esta focada na cultura do “skating” partir da atividade que possibilita o aluno explorá-los ao preencher os espaços em branco que necessita deste verbo em português “ser/estar”.

A Figura 5 continua a etapa de avaliação.

Questão 2 de 4 Anterior Próximo

Rearrange the words and write affirmative sentences. Then, change the sentences into questions.



A) They tonight happy are

B) are tired Mark John and

C) with man is a kid The

D) good The is a girl skater

E) is fast Jason very

Figura 5- Reorganizando as sentenças
<http://web.positivoon.com.br>

A Figura 5 explora uma atividade onde o aluno precisa reorganizar a sentença a partir da escrita, ou seja, uma questão dissertativa com vocabulário disponível.

A Figura 6 mostra atividade 3 das 4 que compões esta etapa.

Questão 3 de 4

← Anterior Próxima →



This is my brother's room. Joshua is a very organized boy. All of his things are in their proper place. That is the computer he uses to do homework and surf online. These are the books he is using in class, next to the cactus. _____ his science project: he is studying this flower for his science class. And those over there are his favorite shoes, between the brown shoes and the red bag. This, by the window, is our grandfather's guitar. Joshua is practicing for a recital.

Read the text and look at the picture. The option that best fills in the blank is

(A) These are

(B) This is

(C) Those are

(D) That is

Figura 6- atividade de multipla escola
<http://web.positivoon.com.br>

Na atividade da Figura 6 pode-se perceber a integração entre a imagem e escrita que permite ao educando uma possibilidade de associar o vocabulário a imagem para a conclusão da resposta que se apresenta na modalidade de múltipla escolha. Esta atividade apresenta os pronomes demonstrativos que deverão indicar se algo (unidade ou quantidade) está próximo ou distante do objeto mencionado.

Figura 7 apresenta uma atividade de áudio.

Questão 4 de 4 Anterior Próximo

Listen to Tom talking about London, and choose the items that are true according to the description.

0:00

(A) Margaret's Church is opposite to the Parliament Garden.

(B) The museum Churchill War Rooms is on the right of the Parliament Garden.

(C) The London Eye is in the middle of Parliament Square.

(D) The London Aquarium is in front of the London Eye.

(E) The Parliament Garden is between the Big Ben and the Florence Nightingale Museum.

Figura 7 – Atividade de áudio – múltipla escolha
<http://web.positivoon.com.br>

A atividade proposta na Figura 7 proporciona ao aluno uma proximidade com o falante nativo, e ainda perceber a partir da audição uma situação que permite ampliar a cultura de um estado ou país reconhecendo o vocabulário mencionado.

A Figura 8, mencionada em um espaço anterior mostra o período de agendamento das trilhas apresentadas neste capítulo.

Unidade 1 Unidade 2 Unidade 3 Unidade 3

Simple present (be); demonstrative pronouns Simple present (aff. and neg.); object pronouns (me, you) There be; object pronouns (him, her, it) Question words (what, where, how); simple present (interrogative)

Simple present (be); demonstrative pronouns

Visualize a trilha: Sondagem Reforço Conteúdo Avaliação Saiba mais

Liberar trilhas para as turmas:

Turmas	Status	Agendamento	Ações
7º ANO	1/20	01 MAI 23h43 → 05 MAI 23h59	⋮

Figura 8 – Período de Agendamento das trilhas
<http://web.positivoon.com.br>

A Figura 8 mostra ao pesquisador uma visão ampla das unidades, assim como os conteúdos que compõem os bimestres da turma em questão.

Para entender melhor a completude do ambiente virtual de aprendizagem apresentase a Figura 9.

Alunos	Trilhas	Atividades	Total
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 4,00	- / 4,00	4,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0
	- / 2,50	- / 2,50	0,00 / 5,0

Figura 9 - Demonstrativo da composição de notas
<http://web.positivoon.com.br>

A imagem apresentada na Figura 9 mostra valores atribuídos (que podem ser mudados), a cada atividade desempenhada a fim de composição de notas individuais dos alunos por turma, gerando assim um gráfico de rendimentos da turma. Como pode-se visualizar na Figura 10.

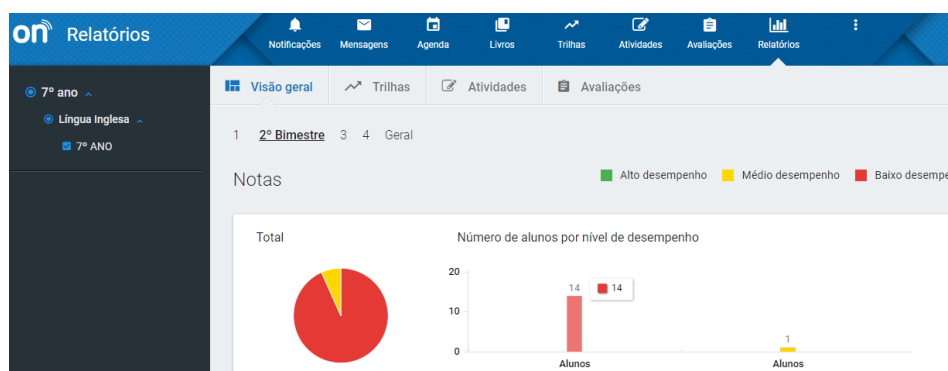


Figura 10 – Gráfico de rendimentos por bimestre
<http://web.positivoon.com.br>

7. RESULTADOS

Os resultados que serão descritos neste capítulo foram obtidos através de um trabalho desenvolvido nas aulas de língua inglesa junto a plataforma de aprendizagem “positivo on” e as facilidades e dificuldades enfrentadas na realização das práticas pedagógicas disponibilizadas neste ambiente, embora o sistema positivo de ensino alerta que as turmas de 7º e 8º ano encontram grandes dificuldades de acesso ao espaço, assim como na realização das atividades.

Foram alvo desta investigação 20 alunos de escola privada do município de Tupanciretã/RS.

Foi de extrema importância a participação de maioria dos discentes envolvidos neste processo, pois sem eles não seriam obtidos dados relevantes ao assunto acima citado. O Gráfico 1 trata do contato com as mídias no auxílio da aprendizagem

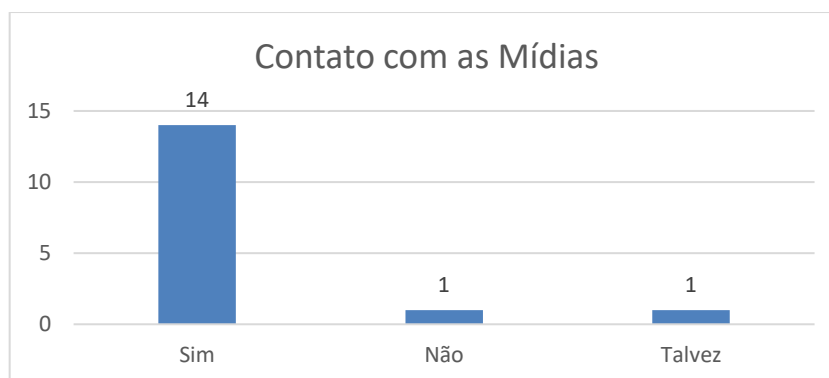


Gráfico 1 – Contato com as mídias
Fonte: Autora

Observa-se que a maioria dos alunos acredita ser importante o acesso a internet no auxílio aprendizagem, embora uma pequena porcentagem ainda não esteja estimulada a participar de novas descobertas. Dessa forma entende-se que a inserção da tecnologia para essa minoria precisa ser ressignificada. O Gráfico 2 trata do contato com a plataforma Plataforma “Positivo On”.

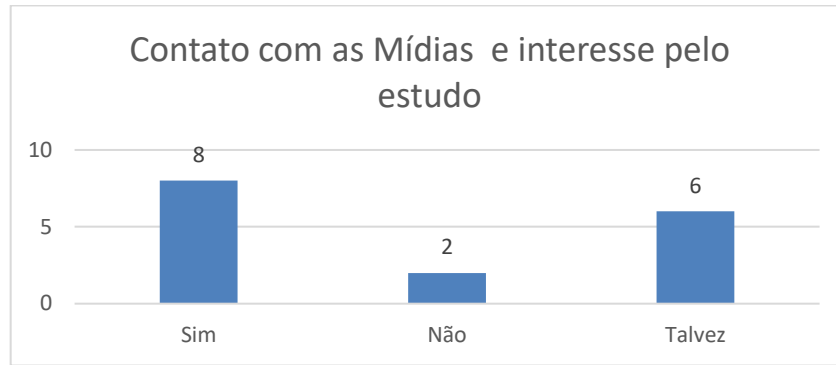


Gráfico 2 – Plataforma Positivo On

Fonte: Autora

Nesta perspectiva entende-se que 50% dos participantes da pesquisa conseguiram ampliar seus hábitos de estudo com o uso do ambiente virtual “positivo on”, porém 37,5% entendem que mudou em partes seu comportamento de estudo e ainda 12,5% enfatiza que não. Assim percebe formas equivocadas de compreensão que podem elevar a percepção de conduta do aluno. Os gráficos 3 e 4, abordam respectivamente, a impressão sobre o acesso ao ambiente e se os usuários já utilizaram outras plataformas.

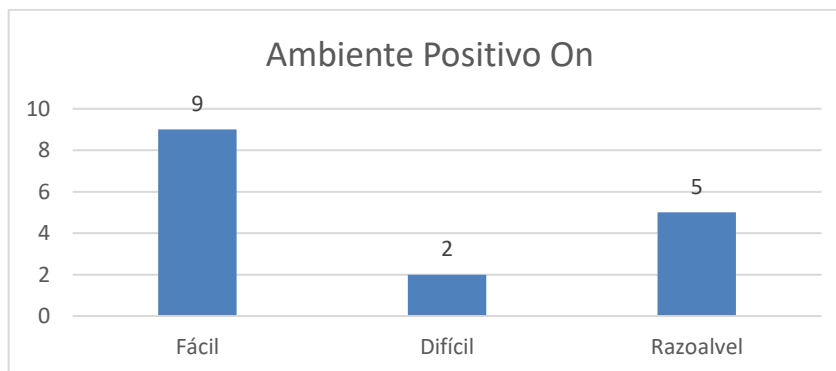


Gráfico 3 – Acesso ao ambiente

Fonte: Autora

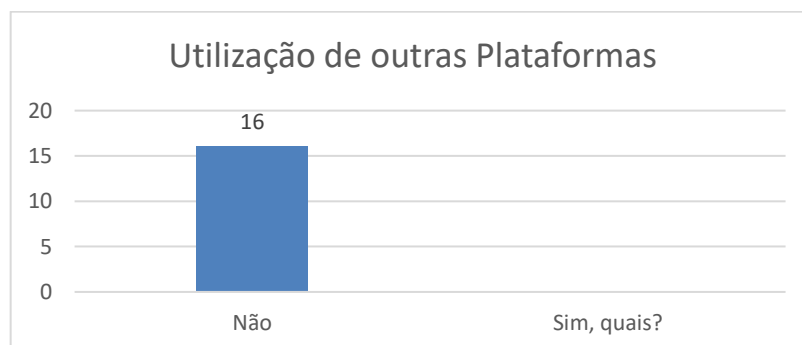


Gráfico 4 – Utilização de outras plataformas

Fonte: Autora

As questões 3 e 4 referem-se ao conhecimento e ou envolvimento com esta e outras plataformas de aprendizagem, onde embora a maioria pesquisa nunca tivesse buscado ampliar os conhecimentos através de uma plataforma de aprendizagem, com o envolvimento tecnológico demonstrado no gráfico 1 não tiveram dificuldades em acessar o ambiente, porém alguns consideram difícil, motivos estes que podem ser até mesmo técnicos apresentados pelos próprios dispositivos de acesso. E nesta perspectiva que precisamos estar evoluindo e integrando a tecnologia no processo ensino/aprendizagem. O Gráfico 5 questionou se o conteúdo desenvolvido auxilia na aprendizagem.

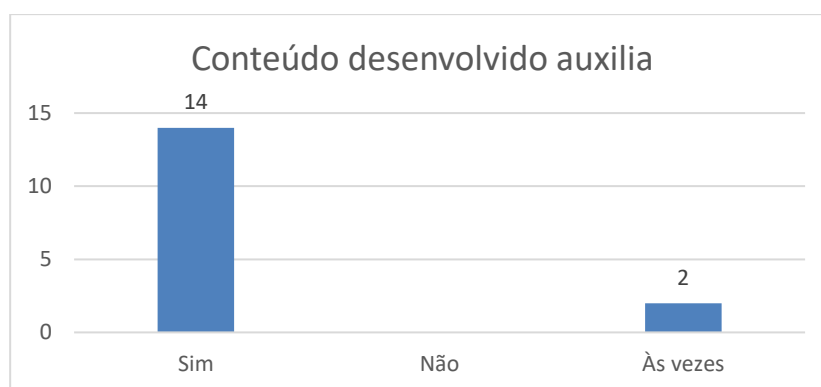


Gráfico 5 – Conteúdo desenvolvido
Fonte: Autora

Este gráfico mostra realmente o grau de envolvimento do discente com a tecnologia pode dificultar na inserção de novas práticas pedagógicas, neste caso com o apoio de ambientes virtuais. O Gráfico 6 questiona se o estudo auxiliou na realização das atividades escritas.

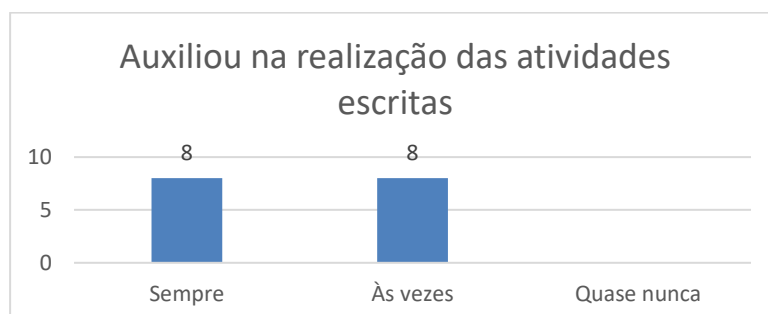


Gráfico 6 – Estudo com as trilhas auxilia nas avaliações escritas
Fonte: Autora

A tecnologia desenvolvida pelo sistema positivo de ensino em relação a plataforma virtual de aprendizagem “positivo on” que oportuniza a ampliação das praticas

pedagógicas de ensino que desenvolvem-se em conjunto com o material impresso, onde as trilhas são compostas pelo conteúdo desenvolvido conforme as unidades trabalhadas em sequência. Além disso, podem ser também os causadores do desinteresse ao uso e aceitação deste espaço como facilitador e mediador de ensino. Desse modo visa oportunizar uma integração entre o conteúdo desenvolvido em sala de aula e as atividades do ambiente.

Então, para obtermos resultados significativos no processo ensino aprendizagem e integração tecnológica precisa-se da integração docente e discente imbuídos em um mesmo objetivo. O Gráfico 7 questiona se as aulas de inglês tornam-se mais atrativas.

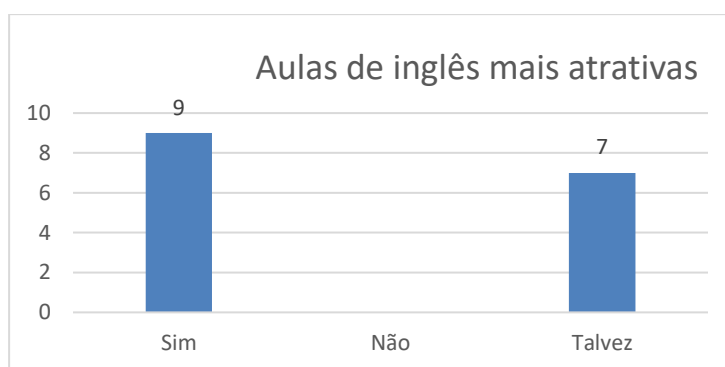


Gráfico 7 – Aulas de inglês
Fonte: Autora

Em sua maioria os pesquisados acreditaram se tornarem mais atrativas as aulas de inglês, pois possibilita explorar as diferentes habilidades do discente, contextualizada com questões de múltipla escolha, áudios, dissertativa e ainda conta com imagens que sem dúvida é um recurso essencial para explorar vocabulários da língua estrangeira. Porém ainda há alunos que ainda sentem-se inseguros ou não motivados a participar do ambiente virtual de aprendizagem, por motivos variados, sejam eles de motivação, segurança, ou até mesmo pela dedicação que este espaço exige em tempo e dedicação.

O Gráfico 8 questionou se os usuários costumam utilizar o ambiente.

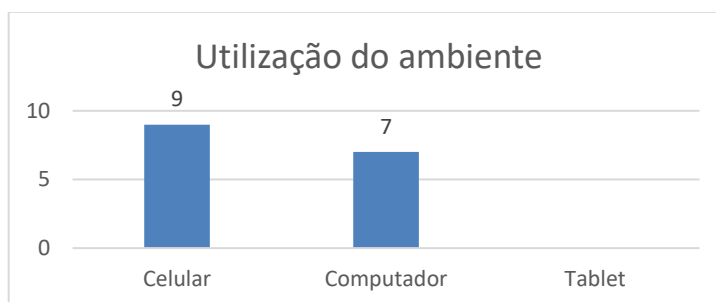


Gráfico 8 – Utilização do ambiente
Fonte: Autora

A plataforma virtual de aprendizagem “positivo on” assim como outras permitem o acesso de notebooks, tablets e smartphones desde que atendam os requisitos exigidos pela plataforma, smartphones que contem com o sistema android 4.4 ou superior, seja baixado o aplicativo correspondente ao aluno neste caso, “aluno on”. A maioria costuma realizar as atividades em celulares em contrapartida 43,8% utiliza computadores. O Sistema positivo enfatiza que algumas ferramentas têm funcionalidade melhor ao ser utilizado por meio de computadores, como é caso das “avaliações”, que permitem uma visualização em sua totalidade, o que não é possível em celulares. Nesta perspectiva pode-se explicar o desinteresse ou até mesmo as dificuldades enfrentadas na adaptação e utilização eficaz do ambiente virtual de aprendizagem “positivo on”.

O Gráfico 9 questiona se os usuários costumam realizar as atividades na plataforma.

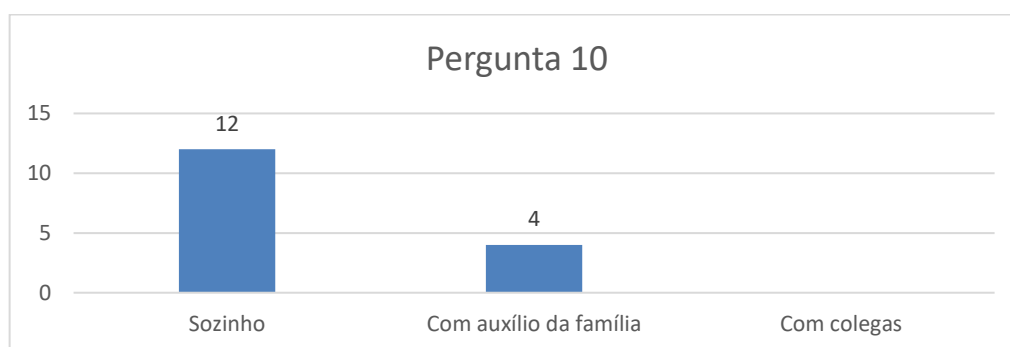


Gráfico 9 – Realização das atividades na plataforma

Fonte: Autora

Em sua maioria os discentes apresentam autonomia no acesso e realização das atividades disponibilizadas na plataforma, maior tempo para leituras dos materiais disponibilizados, aprendizagem na utilização dos recursos do ambiente. Enquanto 25% dos pesquisados contam com o auxílio da família o que os torna seguros ainda no desenvolvimento da aprendizagem. O Gráfico 10 questiona a troca de informações entre os colegas.

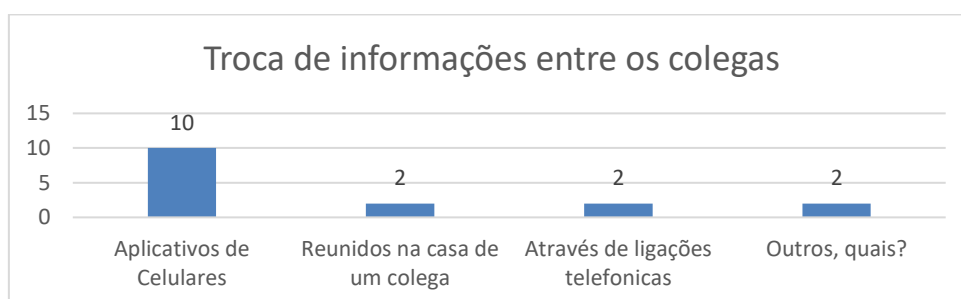


Gráfico 10 – Troca de informações entre os colegas

Fonte: Autora

Esta informação reafirma uma deficiência ainda a ser suprida pela plataforma virtual de aprendizagem “positivo on”, pois a interação durante a realização das atividades amplia as condições de aprendizagem neste espaço. Sem essa possibilidade, a maioria dos

alunos ao realizar as atividades extraclases se comunica por meio de aplicativos de celulares (whatsapp, Messenger, entre outros).

Considerando os pesquisados foi possível separar em dois grupos de entendimento: em relação a compreensão do uso e as dificuldades encontradas ao inserir-se no espaço escolar tecnológico, uma oportunidade direcionada ao aluno do sistema positivo de ensino visando inovar as possibilidades pedagógicas e assim buscando atender a evolução tecnológica que permeia o mundo na atualidade. Assim apresenta-se o primeiro grupo de ideias conforme respostas dos alunos pesquisados:

Aluno 1: “eu gostei ,consigo mexer , as vezes só q você clica em algo e ele vai para outra coisa mas no geral tudo certo (2)”

Aluno 2: “Um aplicativo que ajuda no aprendizado dos alunos”

Aluno 3: Eu acho que é bem legal ter um aplicativo, pois os adolescentes estão sempre no celular ou computador. Tem alguns erros e defeitos na plataforma, mas quando forem consertados, irá se tornar um aplicativo muito útil a todos.”

Aluno 4: “Eu acho ela maravilhosa, pois além de ajudar a entender melhor o conteúdo dado na sala de aula, ajuda também os professores, já vem com a nota, quanto tempo demorou para realizar a atividade tem. Ela é ótima ”

Aluno 5: “É maravilhosa,pois ajuda a entender melhor o conteúdo dado na sala de aula. Ela é maravilhosa.”

Aluno6: “Adorei acho que vai melhorar muito o aprendizado”

Aluno 7: “Eu acho uma ideia ótima, porém não está funcionando como deveria.”

Aluno 8: “legal”

Colocam-se os recursos da Internet como ferramentas pedagógicas facilitadoras do processo de inovação pedagógica, assim o uso da tecnologia deve acontecer de forma segura, pois se sabe que muitas vezes as tecnologias cooperam para o desenvolvimento da educação, são usadas para dinamizar as aulas, vivenciar processos participativos de compartilhamento de ensinar e aprender por meio da comunicação mais aberta, motivadora, no processo dinâmico e inovador no espaço sala de aula.

Este segundo grupo fez as considerações a seguir quando questionados sobre a sua opinião em relação a plataforma “positivo on”:

“Eu achei primeramente de difícil acceso pois tem vezes que não aparece a atividade”

“ela as vezes te dificil acceso pois sai do nada ou n aparece as atividades”

“No meu celular, ele não funciona muito bem. Tentei acessar pelo computador, mas não achei direito as atividades, mas parece ser mais fácil.”

“Quando eu ia entrar pela primeira vez entrar no positivo on ,muitas vezes deu errado,mas depois de muito tempo eu descobri que era só colocar letra maiúscula na primeira letra do meu nome”

“Desnecessário”

“Acho interessante,mas sinto um pouco de dificuldade.”

“Possui problemas no enviou dos formulários.”

Porém, outras considerações a fazer uma vez que uma turma não se compõe em partes e sim no todo, uma vez que um grupo desta mesma sala de aula apresentou um desenvolvimento eficiente junto às atividades desenvolvidas não cabe só ao educador essa responsabilidade

Então se pode entender que no processo evolutivo da aprendizagem ambos os envolvidos são responsáveis pelo sucesso ou insucesso dos objetivos que se pretende, no entanto torna-se necessário pesquisar e entender os pontos positivos e negativos que identifiquem os fatores que precisam ser explorados na busca do melhoramento deste espaço de aprendizagem. Também vale salientar que a plataforma de aprendizagem registra o número de acesso em tempo real tanto do docente quanto do discente.

Para uma maior eficácia pretende-se ampliar esta pesquisa aos educadores, uma vez que poderá possibilitar uma integração e eficiência maior nos resultados pretendidos aos discentes.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de um estudo sobre a plataforma virtual de aprendizagem “positivo on” e a integração tecnológica as práticas pedagógicas desenvolvidas neste ambiente, instigou-se um estudo mais detalhado do funcionamento assim como das ferramentas que compõem este espaço virtual de aprendizagem em uma escola conveniada com o sistema positivo no município de Tupanciretã/RS, mais precisamente a uma turma denominada A do ensino fundamental anos finais.

O “positivo on” é uma plataforma de aprendizagem disponibilizada as escolas conveniadas com o sistema positivo e está sendo liberada a partir deste ano de 2017. É um ambiente que proporciona um espaço para cada um dos membros que compõem a instituição escolar; gestores, professores, alunos e família, cada um com suas características, porém coube analisar os espaços relacionados a gestão, professores e alunos uma vez que a inserção da família está sendo consolidada conforme as experiências de uso no ambiente escolar. Para contemplar o bom uso da plataforma o sistema positivo proporcionou aos educadores e gestores uma apresentação do ambiente focando as diversas possibilidades de uso, assim como as possíveis dificuldades a serem enfrentadas.

Na perspectiva de obter dados mais coerentes com relação ao estudo para utilização do ambiente virtual realizou-se trabalhos integrando a prática pedagógica de sala de aula a partir de trilhas que foram disponibilizadas aos alunos como atividade extraclasse. Com

o intuito de instigar nos discentes hábitos de estudos extraclasse o ambiente de aprendizagem proporciona uma integração pedagógico-tecnológica que corrobora como anseios da geração atual.

Amparada do conhecimento adquirido durante a realização deste trabalho, pode-se constatar que apesar de termos alunos, filhos de uma geração tecnológica, ainda apresentam grandes dificuldades em desenvolver-se de forma satisfatória, segura e autônoma diante dos recursos midiáticos oferecidos pelas plataformas de aprendizagem, uma vez que declaram nunca ter buscado este recurso de estudo antes.

Porém, alguns fatores precisam ser estudados na busca do conhecimento e melhor uso deste recurso, como por exemplo: o interesse dos educadores em explorar e enfatizar a importância do bom uso da tecnologia em busca do conhecimento autônomo, bem como identificar os as deficiências que exigem ajustes na plataforma “positivo on”, pois só é possível identificar através do uso. Do mesmo modo a persistência dos discentes em integrar e participar desse processo como construção do conhecimento e não por nota e por fim o próprio sistema precisa ser explorado a fim de ajustar algumas deficiências ainda existentes na disposição de dados, relatórios em tempo real, assim como desenvolvimento seguro e eficaz de todas as ferramentas disponíveis no ambiente.

Enfim, todo estudo/pesquisa busca conscientizar e ou transformar os aspectos incoerentes da realidade analisada em pontos positivos para o sucesso do objeto pesquisado. Nesta perspectiva pretende-se continuar explorando a plataforma de aprendizagem “positivo on” e elevando a importância de subsidiar o conhecimento a partir dos recursos disponíveis, assim como elevar a pesquisa aos outros membros da instituição conveniada.

REFERÊNCIAS

BARROS, Aidil de Jesus Paes de. **Projeto de pesquisa**: propostas metodológicas. 15 ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

BRASIL, SEF. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira do Ensino Fundamental (PCN-LE)**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília, DF: MEC, 1998.

DORIGONI, Leite Maria Gilza; SILVA, João Carlos da. **Mídia e educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar**. Disponível em.

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/11702.pdf?PHPSESSID=2009071614562546>. Acesso em 06/05/2017

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

POSITIVO. Disponível em: <<https://www.positivoteceduc.com.br/blog-inovacao-e-tendencias/colegio-positivo-utiliza-plataforma-aprendizagem-aprimora/>>. Acesso em 13/06/2017.

POSITIVO. Disponível em: <<http://positivoon.com.br/>>. Acesso em: 06 de maio de 2017.

SITE POSITIVO. Disponível em: <<http://www.positivo.com.br/pt/historia>>. Acesso em 10/06/2017.

KALINK, Marco Aurélio. **Para não ser um professor do século passado**. Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 19ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2011.

MORIN, Edgar. **A religião dos saberes: o desafio do século XXI**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

NASCIMENTO, João; KERGINALDO, Firmino do. **Informática aplicada à educação**. Brasília : Universidade de Brasília, 2007.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **Jogos de regras e a resolução de problemas**. 2ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005

SANCHO, Juana Maria et al. **Tecnologias para transformar a educação**. Tradução: Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SANCHO, Juana Maria. **Para uma Tecnologia Educacional**. Porto Alegre, Artmed, 1998. (Tradução Beatriz Afonso Neves)

TEIXIERA, Adriana Pellini; ÁVILLA, Marcélia de. **Seminário integrado: rompendo paradigmas no ensino médio**. Caxias do Sul: Maneco, 2013.

VOLOCHÍNOV, Valentin N. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

WINK, Micheli Gomes e QUADROS, Amanda Maciel de. **O ambiente virtual de aprendizagem como facilitador do processo de aprendizagem** Revista Cesuca Virtual: Conhecimento sem Fronetiras. Cachorinha, RS, v.2, n. 1, dez/2013.

APÊNDICES

QUESTIONÁRIO AOS ALUNOS

PLATAFORMA "POSITIVO ON": INTEGRANDO MÍDIAS E AUXILIANDO NO ENSINO APRENDIZAGEM

Este questionário tem por objetivo saber sua opinião sobre as facilidades de estudo na plataforma positivo on.

Endereço de e-mail

Este formulário coleta endereços de e-mail.

1. Você acha importante o contato com as mídias (internet) no auxílio de sua aprendizagem?

Sim

Não

Talvez

2. A partir do contato com a Plataforma "positivo on" aumentou seu interesse pelo estudo, por apresentar uma metodologia diferente?

Sim

Talvez

Não

3. Após a liberação do login/senha como você achou o acesso ao ambiente "positivo on"?

Fácil

Difícil

Razoável

4. Antes do uso da plataforma "positivo on", você costumava usar outras plataformas de estudo?

Não

Sim

Quais? _____

5. O conteúdo desenvolvido em aula auxilia na realização das atividades dispostas em trilha apresentadas na plataforma?

sim

Não

Às vezes

6. O estudo realizado a partir da realização de trilhas (sondagem, reforço, conteúdo, avaliação) auxilia a realização das avaliações escritas?

- Sempre
- às vezes
- Quase nunca

7. Seus professores em maioria usam o suporte da plataforma na realização de atividades?

- Sim
- Não

8. As aulas de inglês tornam-se mais atrativas com o auxílio das atividades de listening dispostas na Plataforma?

- Sim
- Não
- Talvez

9. Você costuma acessar o ambiente "Positivo on" por meio de

- celular
- computador
- tablet

10. Como você costuma realizar as atividades da Plataforma?

- Sozinho
- Com auxílio da família
- com colegas

11. Ao trocar informações com colegas na realização das atividades você utiliza-se de que recurso?

- Aplicativos de celulares
- Reunidos na casa de um colega
- Através de ligações telefônicas
- Outros, quais? _____

12. Dê sua opinião sobre a plataforma "positivoon."