EDUCAÇÃO E MÍDIAS DIGITAIS - INVESTIGANDO AS PLATAFORMAS DIGITAIS EDUCACIONAIS

THIAGO AUGUSTO RODRIGUEIRO

RESUMO

Cada vez mais vemos o aumento das tecnologias na nossa sociedade e nas escolas em geral, e um bom professor acompanha o desenvolvimento dos recursos digitais para serem usados nas salas de aula junto com seus alunos, se o professor não se atualiza corre o risco de ficar para trás. A tecnologia deu um salto muito grande em pouco tempo tornando nosso público alvo nas escolas mais exigente quando o assunto é mídias digitais, e esses alunos são o que chamamos de nativos digitais, ou seja nasceram na era digital, nosso trabalho nesse artigo é mostrar que é possível usar as mídias digitais para educação, com o foco nas plataformas educacionais midiáticas, em nossa pesquisa vamos explorar essas plataformas para ampliar o conhecimento do leitor.

Ás vezes vemos na rua ou no trem crianças mexendo no celular, tablet entre outros aparelhos digitais, eles instalam jogos, desinstalam, jogam, postam em redes sociais, comentam, curtem entre muitas outras coisa, parece que já nasceram com um celular na mão, é incrível enquanto escrevo minha filha de quatro anos já mexe no celular e nos aplicativos muito bem e com autonomia, em contrapartida vemos algumas pessoas que foram excluídas digitalmente dessa nova tendência, por falta de oportunidades, falta de dinheiro ou até mesmo por falta de paciência para aprender, neste artigo também vamos comentar a importância dos uso das tics em sala de aula, vamos elencar algumas das plataformas digitais mais usadas atualmente. E ao final vamos comentar o uso do celular em sala de aula.

PALAVRAS CHAVE: Tecnologia; Mídias; Digitais; Educação; Plataformas.

INTRODUÇÃO

Quem é professor com certeza já presenciou diversas vezes seus alunos usando - mesmo que escondido - o celular na sala de aula, ou como é o meu caso na quadra da escola nas aulas de educação física, quando percebemos damos aquela bronca e mandamos os alunos desligarem o aparelho e guardar, os alunos desligam os celulares e guardam com medo de irem para a diretoria ou para a coordenação da escola, mas se passa apenas alguns minutinhos e já lá estão eles de novo com os aparelhos na mão, parecendo “zumbis digitais”, isso nos levanta algumas questões, será que podemos usar os celulares dos alunos nas aulas? ou Será que devemos proibir o uso dos celulares em nossas aulas?, bem acredito que sim para a primeira e com certeza não para a segunda, nossos alunos são de uma geração chamada de “nativos digitais” que significa que nasceram na era digital, provavelmente eles já tiveram mais contato com mídias digitais do que o professor da sala de aula deles, é difícil pensar que os alunos se desligaram dos seus aparelhos só porque guardaram, o uso do celular entre outras mídias já fazem parte do cotidiano deles, assim como do nosso, por isso que se fala muito em ensino híbrido e tecnológico, as plataformas digitais se tornam um grande recurso na educação visto que podemos usar a experiência dos alunos nesse meio digital para ampliar o leque da educação e do aprendizado, no meu ponto de vista é sim possível usar o celular com atividades nas salas de aulas, o celular se torna mais um recurso na educação se usado com sabedoria pelos alunos e se não for marginalizado pelos educadores.

Quem tem um pouco mais de vinte cinco ou trinta anos - que é o meu caso - teve que se adaptar ao mundo digital e às novas mídias digitais, principalmente na educação, nesse processo as mídias digitais se renovam muito rápido com suas plataformas de conteúdo e seus recursos, e o professor tem que acompanhar essa galera mais jovem que é fascinada pela tecnologia, se não corre o risco de ficar desatualizado ou virar um “noob” ou um “boomer”1 como dizem os jovens, vendo desse modo é fundamental que os professores se aprimorem com o mundo digital e principalmente com as plataformas

digitais para propor um ensino híbrido.

Já faz um tempo que só a educação tradicional de giz, lousa e saliva ficou para trás, com o avanço das tecnologias nossos alunos não são mais espectadores e o professor não é mais o transmissor de conhecimento e sim faz o papel de facilitador das aprendizagem, a educação vem acompanhando as mudanças tecnológicas na sua era e é fundamental que os educadores acompanhem a evolução digital também. Essa pesquisa tem seu objetivo explorar plataformas digitais que agreguem mais conhecimento para os alunos e educadores, pensando assim como metodologia utilizou-se a pesquisa exploratória, visto que corresponde a "uma pesquisa preparatória [...] sobre um assunto já conhecido, visto sob nova perspectiva, e que servirá como base para pesquisas posteriores" (CASARIN; CASARIN, 2012, p. 40), a partir da qual será possível explorar melhor o fenômeno em pauta para aprofundar seu estudo em análises posteriores. "A pesquisa exploratória tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses"

(DIEHL; TATIM, 2004, p. 53). A pesquisa bibliográfica reforça o caráter exploratório da pesquisa no sentido de que visa a uma maior familiaridade com o problema, fato ou fenômeno, através de um levantamento bibliográfico com o fim de clarificar os conceitos existentes. Como aponta Köche, 2015, p. 122), "Na pesquisa bibliográfica o investigador irá levantar o conhecimento disponível na área, identificando as teorias produzidas, analisando-as e avaliando sua contribuição para auxiliar a compreender ou explicar o problema objeto da investigação", ampliando o conhecimento sobre o objeto de pesquisa e ajudando a descrever o estado da arte, daquele momento, do tema em questão.

Nossa pesquisa se torna importante devido ao fato que possibilita para as instituições e educadores utilizarem tais conhecimentos para proporcionar uma melhor experiência na utilização das tecnologias voltadas para a educação.

Por que é importante a utilização das plataformas digitais na educação: professores e alunos.

A utilização da tecnologia assim como as plataformas digitais têm uma relação de ganho educacional direto para os alunos e professores, sabemos que ao utilizar tais meios tecnológicos todos os envolvidos no processo educacional são beneficiados com tais recursos, vamos entender melhor essa relação das mídias com a educação e sua proveitosa ajuda ao aspecto educacional de aprendizagem.

Sabemos que para os educandos terem uma melhor experiência com a educação é preciso oferecer diversas formas de ensino como projetos, troca de idéias com seus colegas, troca de informações e pesquisa com seus educadores, e que isso "seja incentivado para o trabalho independente e cooperativo no sentido de internalizar e sistematizar as informações para criar conhecimento que podem ser aplicadas de maneira significativa e crítica" (SANTOS, 2005, p . 5). Com o uso digital os educandos têm acesso ilimitado ao mundo e seus conhecimentos, pode explorar culturas, línguas, costumes entre outros apenas utilizando seu smartphone ou computador, mas esse conhecimento de pesquisa tem que ser orientado e mediado para que os educandos não busquem informações falsas ou desnecessárias, aí entra o papel do professor como facilitador desse processo.

O uso de tais plataformas digitais tem que ser aprofundadas pelos professores e formadores dos alunos, o professor tem que acompanhar tal evolução da educação rompendo com os paradigmas do uso da tecnologia em sala de aula, quando possível o educador deve aumentar seu conhecimento em tais plataformas contribuindo para a melhoria do processo ensino aprendizagem

A introdução da informática na educação, segundo a proposta de mudança pedagógica, como consta no programa brasileiro, exige uma formação bastante ampla e profunda dos educadores. Não se trata de criar condições para o professor simplesmente dominar o computador ou o software, mas sim auxiliá-lo a desenvolver conhecimento sobre o próprio conteúdo e sobre como o computador pode ser integrado no desenvolvimento desse conteúdo (VALENTE, 1999, p. 9).

Pereira e Silva (2013, p. 87) afirmam que os gestores devem facilitar a entrada

das tecnologias nas escolas, a fim de propor "uma visão educativa que acompanhe a entrada das tecnologias na escola, pois, além de capacitar os professores, é necessário que eles mudem suas atitudes para que haja a incorporação das tecnologias na escola e a quebra dos paradigmas".

Os professores devem - como citado na introdução - acompanhar a evolução das tecnologias, principalmente no que se refere a educação para não correr o risco de ficar para trás e desatualizado, investir em novos cursos de formação tecnológica para a educação pode ser uma saída bem produtiva, os gestores devem acompanhar esse processo juntamente com os professores, buscando novas formas de atualizar sua escola e instalar diversas ferramentas no ambiente escolar.

[...] é necessário que o gestor tome conhecimento dos softwares e saiba manusear os computadores, para assim trabalhar com eles em toda a instituição. Pois, diante das grandes mudanças e transformações na área tecnológica, é preciso que o profissional esteja consciente da realidade para saber lidar com novas situações e estar de acordo com o perfil que a escola precisa, além de estar sempre aprendendo e atento para uma visão de futuro, para refletir sobre a prática do processo ensino-aprendizagem no sistema educacional (PEREIRA; SILVA, 2013, p. 88).

A nossa proposta neste artigo é de apresentar diversas plataformas digitais para conhecimento dos professores e alunos, assim também podendo ser utilizado por gestores para atualizarem suas unidades de ensino, proporcionando uma melhor vivência para seus profissionais, melhorando o processo de ensino aprendizagem dos educandos.

Plataformas digitais: como as novas ferramentas digitais estão mudando a educação sua forma de ensinar e aprender

O ensino nas escolas tem sido amplamente modificado para melhor graças às novas tecnologias digitais, as plataformas estão mudando a visão para além do ensino tradicional mudando as estratégias utilizadas pelos professores, as tecnologias favorecem o ensino e "com ela pode-se desenvolver um conjunto de atividades com interesses didático-pedagógica" (LEOPOLDO, 2002, p.13).

As novas tecnologias digitais estão abrindo discussões entre os profissionais da educação na construção do seus currículos, levantando a idéia da educação ir além dos muros da escola, contribuindo para um ensino híbrido que possibilita melhor formações pedagógicas para os professores e melhor aproveitamento do tempo escolar para os alunos, tornando de uma forma mais dinâmica o ensino nas escolas.

As novas tecnologias podem ser utilizadas de várias maneiras, seja através de programas educacionais ou mesmo programas simples como Word, Excel, Power Point; softwares para desenvolvimento de escrita e leitura, de simulações para trabalhar habilidades lógicas matemáticas e resolução de problemas, softwares projetados para atuar como salas virtuais; o uso de jogos digitais na educação, como ressaltam Petry (2005) e Ribeiro, et. al., (2006); a introdução do conceito de gamificação, ou seja, aplicar conceitos de jogos em atividades de aprendizado para resolver problemas, aprimorando o aprendizado, de forma divertida.

Como podemos perceber, as possibilidades são múltiplas e variadas. Almeida (2003, p. 201) destaca como diferentes instituições tem se aproveitado das ferramentas oferecidas pelas tecnologias digitais para desenvolver plataformas digitais educacionais (e esse é o ponto que nos interessa):

Universidades, escolas, centros de ensino, organizações empresariais, grupos de profissionais de design e hipermídia, lançam-se ao desenvolvimento de portais educacionais ou cursos a distância por meio da TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação), os quais podem suportar tanto as tradicionais formas mecanicistas de transmitir conteúdos digitalizados como processos de produção colaborativa de conhecimento.

Nossa pesquisa se concentrou em buscar plataformas educacionais que favoreçam o processo de ensino aprendizagem, foi investigado pela internet diversas plataformas e colocaremos a seguir a lista de tais

recursos que poderão ser utilizadas pelos profissionais que queiram contribuir com a educação digital da sua escola.

Plataformas digitais: idealizadas para o uso de professores, gestores e alunos

Ed modo: o Edmodo reúne todos na comunidade educacional para ajudar os alunos a terem seus objetivos alcançados. Essa plataforma foi criada com tecnologia, conteúdo e sub-plataformas internas que conectam professores, alunos e pais uns aos outros e ajudam todos os alunos a descobrir suas paixões e melhorar suas habilidades dentro do mundo digital educacional. Desde o lançamento em 2008, Edmodo ajudou mais de 100 milhões de usuários a aprender melhor juntos em centenas de milhares de escolas, em todo o mundo, e com mais de 700 milhões de recursos compartilhados, professores, alunos e pais podem encontrar tudo o que precisam para ajudar a inspirar a próxima geração de realizadores, criadores e líderes. Um diferencial desta plataforma é sua gratuidade, e para os estudantes o e-mail é opcional no momento do cadastro, mas para os professores é obrigatório. Essa plataforma se destaca por ser muito semelhante ao Facebook proporcionando para os estudantes uma facilidade a mais. A plataforma Ed modo está disponível em: https://new.edmodo.com/.

Moodle: o Moodle é uma plataforma de aprendizagem projetada para fornecer a educadores, administradores e alunos um único sistema robusto, seguro e integrado para criar ambientes de aprendizagem personalizados. Você pode baixar o programa em seu próprio servidor web. Projetado para apoiar o ensino e a aprendizagem, o tem mais de 10 anos de desenvolvimento guiado pela pedagogia construcionista social , o Moodle oferece um poderoso conjunto de ferramentas centradas no aluno e ambientes de aprendizagem colaborativos que capacitam tanto o ensino quanto a aprendizagem. Fácil de usar ele tem uma interface simples, recursos de arrastar e soltar e recursos bem documentados, juntamente com melhorias contínuas de usabilidade, tornam o Moodle fácil de aprender e usar. Gratuito, sem taxas de licenciamento, o Moodle é fornecido gratuitamente como software de código aberto, sob a GNU General Public License . Qualquer pessoa pode adaptar, estender ou modificar o Moodle para projetos comerciais e não comerciais sem nenhuma taxa de licenciamento e se beneficiar da economia, flexibilidade e outras vantagens de usar o Moodle. Sempre atualizado, a abordagem de código aberto do projeto Moodle significa que o Moodle está continuamente sendo revisado e aprimorado para se adequar às necessidades atuais e em evolução de seus usuários. Moodle na sua língua, os recursos multilíngues do Moodle garantem que não haja limitações linguísticas para o aprendizado online. A comunidade Moodle começou a traduzir o Moodle em mais de 120 idiomas (e aumentando) para que os usuários possam localizar facilmente seu site Moodle, junto com muitos recursos, suporte e discussões da comunidade disponíveis em vários idiomas. Plataforma de aprendizado tudo-em-um, essa plataforma fornece o conjunto de ferramentas mais flexível para apoiar tanto o aprendizado combinado quanto os cursos 100% online. Configure o Moodle ativando ou desativando os recursos principais e integre facilmente tudo o que é necessário para um curso usando sua gama completa de recursos integrados, incluindo ferramentas colaborativas externas, como fóruns , wikis , chats e blogs . Altamente flexível e totalmente personalizável, Por ser de código aberto, o Moodle pode ser personalizado de qualquer maneira e adaptado às necessidades individuais. Sua configuração modular e design interoperável permitem que os desenvolvedores criem plug - ins e integrem aplicativos externos para obter funcionalidades específicas. Amplie o que o Moodle faz usando plug - ins e complementos disponíveis gratuitamente - as possibilidades são infinitas!. A plataforma Moodle está disponível em: https://moodle.org/.

Classroom: o Google Classroom é um serviço gratuito feito especialmente para professores e alunos. Inicialmente criado para as escolas que fazem parte do projeto Google for Education, ele faz uso do serviço de armazenamento em nuvem Google Drive, a fim de que possam facilitar a relação entre os estudantes, os professores e os deveres de casa. Uma vez que a turma esteja conectada, as tarefas passam a ser organizadas de forma online. Além dessa facilidade, esse

aplicativo, que já pode ser utilizado também em aparelho celular, possibilita ao aluno tirar fotos e compartilhar os arquivos de outros aplicativos com os seus amigos. Qualquer um dentro do grupo de aula poderá enviar arquivos PDF para o restante da turma pelo celular. A ferramenta funciona, basicamente, como um sistema que gerencia todos os conteúdos, sendo mais um dos aplicativos disponibilizados pelo Google. O seu principal objetivo é facilitar e tornar simples a criação, a distribuição e a avaliação dos trabalhos. Hoje o aplicativo já se encontra disponível, de forma gratuita, tanto nos navegadores web quanto nas formas de aplicativos para os sistemas Android e iOS. Graças à sua navegação otimizada, é possível utilizá-lo de qualquer dispositivo. Para poder utilizá-lo, é necessário apenas que se tenha uma conta no Google, Já tendo, é só você baixar o aplicativo e fazer o login, após logar no aplicativo, você já terá a permissão para criar uma sala de estudos, para isso, você terá que clicar no ícone "+", que fica do lado do e-mail, para poder criar a sala, após isso, clique em "criar turma", nomear a turma e descrever o assunto e o tópico principal dela. Qualquer pessoa que tenha conta no Google poderá fazer uso do aplicativo. Mas se for o professor e ele tiver associação a alguma escola, é recomendado que ele associe a sala de aula virtual com o perfil profissional da escola. Essa plataforma está disponível em: https://classroom.google.com/h.

AppProva: voltado tanto para instituições de ensino quanto para alunos, o AppProva é uma plataforma de avaliação que ajuda professores a identificar os pontos fortes e fracos dos seus alunos e assim melhorar o aprendizado. A plataforma compara o desempenho de alunos com o de outros estudantes em todo o Brasil, disponibiliza simulados do Enem, com uma base de dados de mais de 30 mil questões e os exercícios são corrigidos automaticamente pela plataforma, proporcionando aos professores um ganho considerável de tempo tanto na elaboração das questões quanto para as correções. Disponível em: http://appprova.com.br/.

ClassApp: um aplicativo de comunicação escolar que conecta instituições de ensino com pais e alunos de forma simples e inteligente, utilizado na educação infantil, ensino fundamental, médio e em cursos de idiomas. Disponível em: https://www.classapp.com.br/.

Coursera: proporciona acesso à educação fazendo parcerias com universidades e organizações para oferecer cursos on-line. Cada curso é oferecido de forma interativa, com vídeos, testes e projetos. A plataforma oferece a possibilidade de se conectar com outros aprendizes para debater ideias, discussão dos materiais dos cursos além de certificação após o fim do curso. Disponível em: https://www.coursera.org/.

Descomplica: Startup focada na preparação para vestibulares, reforço (escolar e universitário), concursos e exames como ENEM que disponibiliza videoaulas com matérias de várias disciplinas. Disponível em: https://descomplica.com.br/.

Eduk: plataforma de ensino voltada para cursos profissionalizantes, do básico ao avançado, grátis ou pago, com aulas de: gastronomia, artesanato, estilista, esteticista, moda, fotografia, negócios, entre outros. A plataforma Eduk é membro da Associação Brasileira de Ensino a Distância e certificada pela B Corp. Disponível em: http://www.eduk.com.br/.

edX: plataforma online fundada pela Harvard University e MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts) em 2012 que oferece MOOC (Massive Open Online Course ou Curso Aberto Online para as Massas). Educadores e tecnólogos podem criar ferramentas de aprendizagem e aproveitar as funções da plataforma para criar soluções inovadoras de aprendizagem. Oferece cursos como: Administração de Empresas, Ciências Sociais, Economia e Finanças, Informática e Ciências da Computação, Engenharia, entre outros. Disponível em: https://www.edx.org/.

Escola Direta: aplicativo que facilita a comunicação entre os pais e as escolas, além de auxiliar na gestão escolar. Suas ferramentas possibilitam o registro de ocorrências dentro das unidades escolares, catraca eletrônica e um sistema de embarque que ajuda a melhorar o trânsito em torno do prédio, com toda a segurança e comodidade de poder acompanhar tudo pela tela do celular ou do tablet. Disponível em: http://www.escoladireta.com.br/.

Geekie: Trabalhando com o conceito de inovação, oferece uma plataforma de ensino personalizável (usando celulares, tablets ou computadores), dando a oportunidade de adaptar o aprendizado de cada aluno com planos de estudo personalizado. Também promete engajar a administração da escola, os professores e os pais ou responsáveis no aprendizado e atua na área de sistema de gestão em educação com o Geekie Lab. Disponível em: http://www.geekie.com.br/.

Khan Academy: ONG educacional criada para fornecer educação através de uma coleção grátis de vídeos de matemática, medicina, economia, física, biologia e muitos outros, além de exercícios e um painel de aprendizado personalizado que habilita os estudantes a aprender no seu próprio ritmo dentro e fora da sala de aula. Tem parcerias com instituições como a NASA, o Museu de Arte Moderna, a Academia de Ciências da Califórnia e o MIT para oferecer conteúdo especializado Disponível em: https://pt.khanacademy.org/.

Sílabe: ambiente virtual de aprendizagem que facilita o trabalho do professor e sua interação com os alunos, ao disponibilizar ferramentas para preparação de aulas personalizadas (editor de texto, slideshow, imagens, vídeos no Youtube), com conteúdos interativos e permite a correção das atividades de forma automática. As atividades podem ser acessadas pelo navegador do celular, tablet, ou computador, sem precisar baixar nada. Disponível em: https://www.silabe.com.br/.

Studiare: Startup que oferece soluções voltadas para educação (pedagógicas e de gestão): seja através de algoritmos de inteligência artificial para o ensino adaptativo que permite um estudo individualizado, maior engajamento e eficiência na maximização da proficiência acadêmica; plataformas gamificadas com sistema de pontos, análise de empenho, ranking e premiações para deixar o usuário ainda mais integrado à plataforma; desenvolvimento de software voltadas para Educação que permitem alta agilidade na customização da realidade acadêmica; ou o uso da tecnologia para melhorar a gestão acadêmica. Disponível em: https://www.studiare.com.br/.

Veduca: Plataforma digital que oferece diversos cursos e aulas online, como Gestão de Projetos, Comunicação, Libras, Física Básica e muitos outros, de universidades reconhecidas mundialmente, como MIT, Harvard, Yale, entre outras. As aulas têm tradução para o português e são gratuitas. Disponível em: http://veduca.org/.

Entendendo o uso do celular na sala de aula: possibilidades de utilização

No caso do uso do celular - no meu modo de ver - não é difícil adaptar o seu uso nas aulas, é claro que o educador tem que deixar bem claro para os alunos que o uso do celular é para fins de aprendizagem e estabelecer algumas regras de uso com eles, e se eles quiserem usar para diversão como jogos, música que não tiverem fins pedagógicos que usem em casa. Sim é possível usar o celular ou qualquer outra mídia digital na sala de aula, basta o educador se organizar e planejar uma aula que utilize os recursos digitais com os alunos, vemos com as metodologias ativas a possibilidade de utilizar tal recurso, o professor em tempo real pode passar um documento online pré feito, um Google documentos por exemplo, para saber se o explicado na aula está sendo absorvido, os alunos em tempo real pegam seus celulares e respondem às questões, o professor vê o gráfico das resposta na hora, e consegue observar se aula está atingindo seu objetivo ou não em tempo real, se não então ele pode mudar de estratégia para atingir o máximo de alunos possível naquela aula. Eu sou professor de educação física, e já faz alguns anos que estou designado também para a sala de informática da unidade como professor orientador de educação digital, em uma das minhas aulas de programação de jogos coloquei na tela da televisão a imagem do código para desenvolver um determinado projeto naquele dia, mas observei que alguns alunos não conseguiam enxergar o tal código porque estava distante deles, até que um aluno falou - professor posso tirar uma foto da tela para ficar mais fácil de ver ? - na hora me veio um sentimento de alegria, como não pensei nisso antes, respondi que sim, ele poderia tirar a foto da tela, em seguida vários

alunos tiraram fotos da tela com seus celulares, não era só ele que não conseguia enxergar mas muito outros, alguns tiraram a foto para ficar mais fácil visualizar com o zoom da câmera ou para não terem que ficar virando e olhando o tempo todo para a televisão, passei a idéia adiante para as outras salas que aderiram, hoje todos usam nas aulas de programação seus celulares.

É possível sim usar o celular em sala de aula, mas para isso o professor precisa romper com os paradigmas do uso das tecnologias, deixando para trás o tabu do uso do celular pelos alunos, cada dia que passa eles estão mais ligados e conectados, conhecem a internet como ninguém e o educador tem que acompanhar a evolução da tecnologia, se não a "seleção natural digital" deixará você para trás, desta forma Sampaio e Leite (2008,

p. 19) ressaltam que essa mudança ocorre inclusive no que diz respeito ao papel do professor.

Existe, portanto, a necessidade de transformações do papel do professor e do seu modo de atuar no processo educativo. Cada vez mais ele deve levar em conta o ritmo acelerado e a grande quantidade de informações que circulam no mundo hoje, trabalhando de maneira crítica com a tecnologia presente no nosso cotidiano. Isso faz com que a formação do educador deva voltar-se para análise e compreensão dessa realidade, bem como para a busca de maneiras de agir pedagogicamente diante dela. É necessário que professores e alunos conheçam, interpretem, utilizem reflitam e dominem criticamente a tecnologia para não serem por ela dominados.

Vemos então a importância do uso das tecnologias digitais pelos alunos, mas sendo orientada por professores qualificados, por isso a formação dos educadores é fundamental para contribuir diretamente na mediação dos processos de ensino aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As plataformas digitais são grandes ferramentas que contribuem diversamente com a educação, elas são atualizadas diariamente para manter sempre a educação em primeiro lugar, tornando o ambiente educacional criativo e dinâmico na mesma proporcionalidade que faz o processo de ensino aprendizagem decolar, melhorando as relações de aprendizagens dos professores e alunos.

Essa pesquisa mostrou que existem diversas plataformas digitais que podem e devem ser usadas pelos educadores, são 100% digitais e na maioria das vezes são gratuitas, a maioria delas apresenta conteúdos de integração também com a família e os responsáveis dos alunos ampliando a proximidade da escola com os pais, melhorando a comunicação com a comunidade escolar.

Finalmente, o caráter exploratório e bibliográfico desta pesquisa apresenta algumas restrições, por não trabalhar com dados primários obtidos com os responsáveis pelas plataformas digitais e Startups analisadas e, por isso, requer pesquisas futuras que possam ampliar as análises aqui apresentadas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Redesenhando estratégias na própria ação: Formação do professor a distância em ambiente digital. In: VALENTE, José Armando [et al.]. Educação a distância via internet. São Paulo: Avercamp, 2003.

CASARIN, Helen de Castro S.; CASARIN, Samuel S. Pesquisa científica: da teoria à prática. Curitiba: Ed. Intersaberes, 2012.

DIEHL, Astor A.; TATIM, Denise C. Pesquisa em Ciências Sociais Aplicadas: métodos e técnicas. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

LEOPOLDO, Luís Paulo. Formação docente e novas tecnologias. In: (org.). Novas Tecnologias na Educação: Reflexões sobre a prática. Formação docente e novas tecnologias. Maceió: Edufal, 2002.

PEREIRA, Maria da Conceição; SILVA, Tânia Maria da. O Uso da Tecnologia na Educação na Era Digital. Revista Saberes em Rede, Cuiabá-MT, n. 3, p. 85-94, jul./dez., 2013. Disponível em: . Acesso em 18 jun. 2018.