



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA
PLANO DE AÇÕES ARTICULADAS DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
DA EDUCAÇÃO BÁSICA - PARFOR
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

FRANCIELE CÂMARA STANCINI

**RECURSO PEDAGÓGICO NA ESCOLA FUNDAMENTAL: PROPOSTA
PARA USO DO CELULAR EM SALA DE AULA UTILIZANDO APLICATIVO**

Novo Repartimento, PA

2018

Franciele Câmara Stancini

**RECURSO PEDAGÓGICO NA ESCOLA FUNDAMENTAL: PROPOSTA
PARA USO DO CELULAR EM SALA DE AULA UTILIZANDO APLICATIVO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal do Pará – Campus Universitário de Altamira, como requisito parcial para obtenção de grau de Licenciatura em Pedagogia, sob a orientação do Prof. M.Sc. Raimundo Sousa.

Novo Repartimento, PA
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- S784r Stancini, Franciele Câmara
Recuso pedagógico na escola fundamental: proposta para uso do celular em sala de aula utilizando aplicativo / Franciele Câmara Stancini. — 2018
43 f. : il. color
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de Educação, Campus
Universitário de Altamira, Universidade Federal do Pará, Altamira, 2018.
Orientação: Prof. Me. Raimundo Sousa
1. celular/smartphone. 2. Prática pedagógica. 3. Tecnologias. I. Sousa, Raimundo, *orient.* II.
Título
-

CDD 370

**RECURSO PEDAGÓGICO NA ESCOLA FUNDAMENTAL: PROPOSTA
PARA USO DO CELULAR EM SALA DE AULA UTILIZANDO APLICATIVO**

Elaborado por

Franciele Câmara Stancini

Com requisito parcial para obtenção do grau

Licenciada em Pedagogia

Aprovado em ____/____/____

Prof. M. Sc. Raimundo Sousa (Orientador)

Prof. Dr. Renato Pinheiro da Costa (Membro da Banca Examinadora)

Prof. Esp. Jonata Souza de Lima (Membro da banca Examinadora)

Novo Repartimento-PA, 15 de março de 2018.

Dedico esse trabalho àqueles que sempre torceram por mim durante toda a caminhada, minha família, em especial meus pais, a minha filha e ao meu esposo Denis Farias. A Deus principalmente pelo dom da vida e pela esperança em concretizar um dos meus grandes sonhos, a formação acadêmica.

“Seja a mudança que você quer ver no mundo.”

(Mahatma Gandhi)

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus que iluminou o meu caminho durante esta caminhada, a minha família, em especial a meus pais Maria e Paulo, as minhas irmãs Adrieli, Liliane e Ilderlania que sempre acreditaram na minha capacidade.

A minha querida filha Anikelly, que em todos os momentos estive presente obrigada pela compreensão que teve comigo durante esta etapa da minha vida.

Ao meu amado esposo Denis Farias que de forma carinhosa sempre me apoiou e me incentivou nesta jornada, não mediu esforços para eu chegar até esta etapa.

Aos meus queridos amigos e companheiros de Universidade que fazem parte da minha formação, Adilson da Hora, Sônia Mara, Daiana da Rocha, Alvenir Queiroz por partilharmos juntos, alegrias, tristezas, risos, choros e conhecimentos.

Aos meus queridos professores por me proporcionarem o conhecimento, não apenas racial, mas a manifestação do caráter e efetivamente da educação no processo de formação profissional, por tudo que se dedicaram a mim, não somente por terem me ensinado, mas por terem me feito aprender.

Ao meu orientador Professor M.Sc. Raimundo Sousa, pela competência, paciência e sabedoria, compreensão (em momentos decisivos) que teve comigo durante a orientação.

A Universidade Federal do Pará, que por meio do **Plano de Ações Articuladas de Formação de Professores da Educação Básica – PARFOR** estão me oportunizando esta formação.

Agradeço a todos que estiveram presentes em minha trajetória acadêmica, colegas, amigos, família, a todos que contribuíram com sua força, conselho e colaboração. Obrigada.

RESUMO

Este trabalho trata de uma proposta de ação sobre o uso pedagógico do celular/*smartphone* para as séries iniciais do ensino fundamental, a partir do aplicativo Kahoot. O objetivo é refletir criticamente sobre as novas tecnologias digitais e suas implicações para o uso pedagógico do celular como potencializador de interação em sala de aula. Partiu-se de referencial teórico sobre o referido tema e de observações da prática escolar enquanto professora da rede pública municipal. Tal experiência possibilitou criar uma proposta de ação em que se experimente o celular como recurso pedagógico em sala de aula desenvolvendo conteúdo a partir do aplicativo Kahoot. A proposta é interessante porque inova no campo da prática pedagógica com o uso das tecnologias digitais para elaboração de conteúdo em conjunto com os alunos.

Palavras-Chave: celular/*smartphone*, prática pedagógica, tecnologias

ABSTRACT

This work deals with a proposal of action on the pedagogical use of the cell phone / smartphone for the initial grades of elementary education, from the Kahoot application. The objective is to reflect critically on the new digital technologies and their implications for the pedagogical use of the cell phone as a potentiator of classroom interaction. It was based on a theoretical reference on the subject and from observations of the school practice as a teacher of the public network. This experience made it possible to create an action proposal in which to test the cell phone as a pedagogical resource in the classroom by developing content from the Kahoot application. The proposal is interesting because it innovates in the field of pedagogical practice with the use of digital technologies for the elaboration of content together with the students.

Keywords: cellular / smartphone, pedagogical practice, technologies

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO		10
Capítulo 1	TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO E O USO DO CELULAR	12
1.1	As Novas Tecnologias Digitais da Comunicação e informação	12
1.2	A tecnologia mobile: discussão teórica e prática	15
1.3	A tecnologia na sala de aula	18
1.4	O uso pedagógico do celular em sala de aula	18
Capítulo 2	O USO PEDAGÓGICO DO CELULAR/SMARTPHONE EM SALA DE AULA: PROPOSTA COM O USO DO APLICATIVO KAHOOT!	22
2.1	Caracterização do campo de pesquisa	24
2.1.2	Descrição das observações in loco sobre a prática docente realizada na EMEF Pr. José Pinto de Menezes	25
2.2	Proposta de uso do smartphone como ferramenta pedagógica para o ensino de alunos do 5º ano da E.M.E.F. Pr. José Pinto de Menezes.	25
2.3	Justificativa	25
2.4	Objetivo Geral	26
2.4.1	Objetivos específicos	26
2.5	O aplicativo Kahoot!	26
2.6	Metodologia	27
2.6.1	Acessando o Kahoot	27
2.7	Público Alvo	36
2.8	Recursos	36
2.9	Avaliação	36
	Considerações finais	38
	Referências	39
	Anexos	41

INTRODUÇÃO

Este trabalho visa o desenvolvimento de uma proposta de ação sobre uso pedagógico do celular/*smartphone* em sala de aula do ensino fundamental, como ferramenta pedagógica no processo ensino-aprendizagem. A prática de ensino nas escolas ainda está atrelada a uma perspectiva tradicional, com repasses de conteúdos utilizando recursos há muito ultrapassados, como a mesmice da lousa a giz e conteúdos em suporte de papel, como exemplos o livro didático e oralidade descontextualizada.

A sociedade, a despeito das desigualdades sociais que foram superadas, avançou nos aspectos tecnológicos, chegando hoje na era digital. Com um toque em aparelhos digitais são acessados serviços como comércio, nos bancos, no lar e instituições públicas, é evidente a presença das tecnologias móveis, como o *smartphone*, no cotidiano desses espaços.

O *smartphone* consolidou-se como tecnologia que faz parte da vida diária dos sujeitos. Este recurso está presente, praticamente, em todos os lugares inclusive na sala de aula. Porém, ainda se observa forte resistência na área pedagógica, afinal ainda não se compreende plenamente a importância e o potencial pedagógico que este aparelho representa dado ao imenso tradicionalismo ainda presente nas instituições de ensino. Sendo que o dispositivo/aparelho é comum nas mãos das crianças, adolescentes e jovens, os quais certamente gostariam de experimentar/integrar em seu processo de aprendizagem.

As tecnologias ainda aceitas nas escolas, embora não sejam tão avançadas, são os recursos audiovisuais, como televisão, rádio e outros. Na maioria das escolas os alunos que possuem *smartphone* deixam os aparelhos em casa ou desligados durante as aulas, ficando assim esta tecnologia, que é parte da rotina destes, fora do contexto pedagógico. É preciso que esta situação seja superada. Entendemos que é possível a escola produzir junto aos alunos propostas que viabilizem o uso do celular como ferramenta pedagógica.

Nesse sentido questiona-se: Como desenvolver uma proposta de ação que integre em sala de aula o *smartphone* para turma de 5º ano do ensino fundamental?

O objetivo geral desta pesquisa é elaborar uma proposta de ação com o uso pedagógico do celular, tipo *smartphone*, apresentando um mecanismo que possibilite ao professor das turmas de 5º ano do ensino fundamental de uma escola pública um ensino mais dinâmico. Os objetivos específicos são: I – refletir criticamente sobre as novas tecnologias digitais e suas implicações para a prática pedagógica, com destaque para o uso pedagógico do celular; II – elaborar uma proposta de ação em que se faça o uso do *smartphone* como recurso pedagógico.

Trata-se de uma discussão teórica e no que se refere ao aspecto metodológico, a mesma se divide em dois momentos. O primeiro é o levantamento bibliográfico referente ao tema, onde são citados autores como Jesus, Galvão e Ramos (2017), Peixoto (2017), Ramos (2012), e o segundo é a elaboração de uma proposta de ação pedagógica com o uso *smartphone*, como ferramenta pedagógica. As observações em sala de aula durante o ano de 2017 na turma de 5º ano me estimularam a buscar uma proposta diferente para o desenvolvimento de conteúdo.

Este trabalho está estruturado em dois capítulos. No primeiro capítulo é realizada uma discussão sobre a relevância das novas tecnologias digitais da comunicação e informação e suas ressonâncias para a prática educativa, bem como o uso pedagógico do celular para o desenvolvimento de aulas mais dinâmicas. A elaboração de uma proposta de ação em que o celular é utilizado como mediação e recurso pedagógico para o trabalho com conteúdos da disciplina a ser escolhida pelo professor é tratada no segundo capítulo.

CAPÍTULO I – TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO E O USO DO CELULAR

Neste capítulo é tratado sobre as novas tecnologias da comunicação e informação focando a tecnologia mobile e o uso pedagógico do celular na prática docente.

1.1- As Novas Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação

O grande desafio de aplicar as Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC's) na educação é fazer com que as inovações tecnológicas realmente melhorem a qualidade do ensino e não se tornem apenas ferramentas obsoletas e sem adequação ao processo de ensino-aprendizagem (Jesus, Galvão e Ramos, 2012).

Em se tratando de TDIC:

Devemos considerar que os estudos em relação ao uso de Tecnologias em sala de aula, abordam as TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), tais como quadros digitais, computadores, entre outros, tecnologias que não são acessíveis a todas as escolas e dificilmente falam de aparelhos como celulares, Mp3 e Mp4 que estão diretamente em posse dos alunos. “As novas tecnologias surgem com a necessidade de especializações dos saberes, um novo modelo surge na educação, com ela pode-se desenvolver um conjunto de atividades com interesses didático-pedagógica”. (Ramos, 2012, p. 07).

Os desafios se iniciam na estrutura das escolas: adequação dos espaços físicos, aquisição de equipamentos tecnológicos e promoção da manutenção; e na preparação dos profissionais: fornecimento de meios para sua capacitação, motivação e inovação metodológica, pois *“a escola precisa formar pessoas com potenciais muito flexíveis, que mudem, transformem e transitem em diversas situações, experiências e contextos”* (Jesus, Galvão e Ramos, 2012, p. 2).

Neste sentido, sabiamente destaca Jesus, Galvão e Ramos (2012, p. 2.): *“Ao utilizar tecnologia em sala de aula, o risco de se confundir informação com conhecimento é latente. A informação por si só não modifica o ser, já o conhecimento altera o comportamento humana”.*

As TDIC's se destacam na grande maioria por meio da internet, tornando-se cada vez mais um meio poderoso de ensino-aprendizagem, porém, com o passar do tempo vem se observando que nem sempre o simples fato de ter acesso à informação quer dizer qualidade, surgindo aí o velho binômio quantidade/qualidade.

Para alguns há que se falar em *substituição* de tecnologias, mas a palavra substituição deveria ser trocada por *complementação*, uma vez que há de se entender o conjunto de tecnologias existentes para a integração do aprendizado.

Para incorporarmos as TDIC`s nas escolas devemos levar em consideração, dentre outros, fatores como:

“equipar as escolas com equipamentos que possuem plena capacidade de uso e local adequado para serem instalados (um laboratório de informática, sala de multimídia ou algum outro espaço destinado a esse fim); - adquirir tecnologia, mobiliário adequado e comprar aplicativos e softwares de administração de redes, entre outros; - promover a distribuição, instalação, manutenção dos equipamentos e manter uma estratégia de atualização dinâmica que evite a obsolescência rápida destes; - conectar as escolas à Internet (inclusive as escolas que se localizam em áreas rurais), investindo em infraestrutura e serviços de telecomunicações; - preparar os profissionais para o uso das TDIC`s na sala de aula, pois muitos profissionais não têm um conhecimento prévio de como utilizar essas ferramentas não imaginam como poderiam explorá-las em sala de aula. Essa capacitação deve ser permanente, principalmente se os profissionais não praticarem o uso das TDIC`s constantemente e;” (Jesus, Galvão e Ramos, 2012, p.3);

As TDIC`s já são objetos de estudos desde a década de 80, assim já entendia L. Cuban:

“(...) sem dar atenção às condições do local de trabalho dos docentes e sem o reconhecimento dos saberes que levam para a sala de aula, há pouca esperança de que as novas tecnologias tenham mais do que um impacto mínimo no ensino e na aprendizagem. Sem uma visão mais ampla do papel cívico e social que as escolas desempenham nas sociedades democráticas, nossa atual ênfase excessiva no uso da tecnologia na escola corre o perigo de banalizar nossos ideais nacionais” (L. Cuban, 1986 apud Jesus, Galvão e Ramos, 2016).

Os primeiros registros de tentativas de uso do aparelho celular ocorreram no ano de 1947, quando um grupo de engenheiros no intuito de revolucionar a comunicação e a história, buscando tornar possível a comunicação entre pessoas usando telefones sem fio, parecia muito

interessante e viável, porém, para a época e para a tecnologia eram muito utópicas.

Em 1973 foi efetuada a primeira chamada de um telefone móvel para um telefone fixo, assim a partir de abril de 1973 se comprovou que o celular funcionava perfeitamente, e confirmava que a rede de telefonia apresentada em 1947, era viável e estava correta. O fato mudou totalmente a história da comunicação da humanidade.¹ Outro marco histórico desta evolução ocorreu na década de 1990, com as privatizações em especial a do setor de telefonia, tornando assim os celulares mais populares na sociedade, leia-se especificamente entre jovens e adolescentes.

A expansão da tecnologia possibilitou o uso mais cotidiano do celular, o que para os pais tornou-se símbolo de controle dando assim uma sensação de segurança, já aos filhos oportunizou uma fonte inesgotável de entretenimento e informação. Todavia, na vida escolar tornou-se efetivamente sinônimo de proibição e debates, sem que se chegue a um denominador comum.

O argumento para o não aproveitamento do uso do celular em sala de aula é que os alunos desviam a atenção das aulas, causando assim prejuízos ao processo de aprendizagem. Contudo, será que esta proibição não impede a descoberta e introdução de novas metodologias de ensino, que venham a contribuir para a melhoria da aprendizagem dos alunos?

Em pleno século XXI, professores ainda possuem resistência ao uso do aparelho celular em sala de aula e tentam justificar de formas incoerentes seus “preconceitos”, contudo é necessário reconhecer que muitos destes educadores não passaram por um treinamento que os preparassem para o uso desta tecnologia que é latente na atualidade.

O desconhecimento das tecnologias e mídias disponíveis os fazem resistentes a percepção das oportunidades de desenvolver novas metodologias, restando claro a visão retrógrada, de alguns, causando um *déficit* no binômio ensino-aprendizagem.

¹ Como surgiu o Celular. Disponível em: <http://comosurgiuocelular.blogspot.com.br/>. Acesso em 10 de outubro de 2017.

Assim, há que se destacar que apesar dos obstáculos, é perceptível a existência de uma sutil transformação no ponto de vista dos educadores, pois conforme (Silva, 2012, p. 13):

“Se a sociedade está mudando de forma tão rápida a escola não pode esperar, precisa se destacar, conhecer e explorar as preferências e interesses de sua clientela. Incluir a mídia em seu espaço acadêmico é uma forma de fazer o diferencial”.

Entretanto, aqui não a que se falar apenas em prós e contras, nesse sentido (Silva, 2012, p. 13) ensina que:

“Atualmente, não podemos mais adiar o encontro com as tecnologias; passíveis de aproveitamento didático, uma vez que os alunos voluntários e entusiasticamente imersos nestes recursos - já falam outra língua, pois desenvolveram competências explicitadas para conviver com elas”.

1.2- A tecnologia mobile: discussão teórica e prática

A utilização da tecnologia *mobile* ou móvel possui duas discussões que norteiam a discussão teórica e a discussão prática. Entenda-se como discussão teórica as condições que são propostas pela mídia e meios de comunicação, a forma como são divulgadas as TDIC`s, mais especificamente os aparelhos celulares (aqui como centro da proposta, o *smartphone*), uma vez que é uma das tecnologias mais populares da atualidade.

Conquistar uma tecnologia leia se aparelho celular atualmente não é o mais importante, mas sim a maneira como este será usado para beneficiar o usuário desta tecnologia, algo além de uma simples comunicação ou conexão com o mundo virtual.

Nos últimos anos os grandes pontos de análise são: como estão sendo utilizadas as tecnologias pelas crianças, e principalmente como está sendo o aprendizado em sala de aula, os educadores possuem condições de lidar com tantas tecnologias e inovações de forma saudável, conseguem aliar o imenso acesso à informação com o aprendizado cada vez mais carente de investimentos e capacitação aos profissionais da área.

Diante destas colocações cabe ainda mencionar como o país, ou melhor, alunos e professores da escola pública lidam com o tema, uma vez que

a informação chega a toda hora, porém, de uma forma vaga, quando tratamos do contexto de atualização no qual estes estão inseridos.

Contudo, não se pode perder de vista o que a informação pode contribuir para o aprendizado do aluno, uma vez que as informações atualmente chegam e se vão com rapidez extrema, não havendo como medir ou mensurar as condições que este acesso repentino à informação causou ao aluno, haja vista que esta pode simplesmente passar rápido demais sem dar tempo ao estudante de aprender algo ou mesmo não há uma estrutura para os educadores realizarem uma junção para contextualizar a informação apresentada à aprendizagem em sala de aula.

Assim a discussão prática se torna muito difícil, pois no Brasil não há um investimento em políticas públicas principalmente no âmbito educacional que proporcione uma aprendizagem igualitária em todas as regiões do país.

O que se observa é a necessidade da construção de políticas/diretrizes que sejam eficientes para uma adequação entre a velocidade das informações recebidas via internet e sua contextualização real e prática na vida escolar, principalmente no que tange a educação básica e ensino fundamental.

A contextualização do binômio informação/aprendizagem está muito *aquém* das realidades existentes no país, uma vez que as condições de acesso à informação via internet não são as mesmas nas regiões do país.

No Brasil é importante ressaltar que a internet banda larga surgiu no fim da década de 90 e início dos anos 2000, superando expectativas de crescimento, porém, ainda assim é uma tecnologia cara e precária, fazendo com que surjam inúmeros pontos de exclusão social sejam eles por ausência de acesso a um celular que possa acessar a internet ou na maioria das vezes o acesso precário a conexão de banda larga, pois muitas vezes paga-se por um serviço que ofertado de forma inadequada.

Ante as colocações teóricas e práticas descritas, cabe mencionar que:

Apesar do grande crescimento por parte de fabricantes de dispositivos móveis e a oferta de serviços e produtos via web, as operadoras insistem em manter a banda larga em canais estreitos. Enquanto no Japão já se pode navegar a 42 Mbps no Brasil ainda esbarra-se na falta de infraestrutura e nas políticas nada convencionais fazendo com que as operadoras tenham um domínio quase que feudal sobre aqueles que utilizam banda larga.” (ALCÂNTARA e VIEIRA, 2010, p. 12)

E ainda,

A Internet brasileira continua crescendo a passos largos. Os resultados apresentados pelo Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação - CETIC.br demonstram o avanço do acesso à grande rede, sobretudo por intermédio da banda larga. Os usuários brasileiros, cada vez mais numerosos, encontram na Internet uma fonte inesgotável de informações e conteúdos, bem como um ambiente de convívio através das redes sociais. No mundo observamos que os países buscam fortemente desenvolver políticas de massificação da infraestrutura de acesso à rede em alta velocidade. E a expansão do acesso via rede móvel é ponto central na soma de esforços destas políticas. Consenso é de que é preciso estar preparado para atuar com desenvoltura numa nova economia digital que cada vez mais é realidade vez mais e realidade imediata. (ALCÂNTARA e VIEIRA, 2010, p. 12).

No contexto do uso de novas tecnologias em sala de aula é interessante ressaltar a inovação do estado de São Paulo que no mês de novembro de 2017², por meio da lei estadual³ autorizou o uso de celulares em sala de aula, o que estava proibido desde 2007.

Embora houvesse lei regulamentando a proibição do uso do celular em sala de aula no estado de São Paulo, não há como negar que o uso do aparelho e presença constante seja em São Paulo ou qualquer outro local do Brasil. Na realidade do país o que se observa é a inexistência, por parte da rede pública de ensino, de uma uniformização para o uso do aparelho celular, algo didaticamente favorável.

Existem experimentos por todo o país, porém em números muito reduzidos e com amostragens pequenas, não se podendo fazer uma avaliação proveitosa do acesso à informação de maneira livre em comparação a um acesso a informação elaborado de forma adequada e didática de modo a atender todos os estudantes de maneira homogênea e igualitária.

Assim em se tratando de condições de realizar um acesso às tecnologias, leia-se o aparelho celular em sala de aula, pode-se dizer que as regiões mais distantes dos grandes centros estão longe de atingir a igualdade de acesso as TIC's, principalmente o desenvolvimento de propostas que sejam aplicáveis às condições e peculiaridades de cada escola ou região.

² Disponível em: <http://www.educacao.sp.gov.br/noticias/aprovada-lei-que-libera-o-uso-do-celular-em-escolas-estaduais-de-sp/>. Acesso em: 30 de outubro de 2017.

³ Lei estadual nº 860/2016. Disponível em: www.educacao.sp.gov.br/.../sancionada-lei-que-libera-o-uso-de-celular-para-fins-ped. Acesso em: 30 de outubro de 2017

1.3- A tecnologia na sala de aula

Ao discorrermos a respeito da tecnologia em sala de aula, primeiro é importante conceituar esta palavra. Assim RAMOS (2012, p. 04) define:

“A palavra tecnologia é de origem grega: *tekne* e significa “arte, técnica ou ofício”. Já a palavra *logos* significa “conjunto de saberes”. Por isso, a palavra define conhecimentos que permitem produzir objetos, modificar o meio em que se vive e estabelecer novas situações para a resolução de problemas vindos da necessidade humana. Enfim, é um conjunto de técnicas, métodos e processos específicos de uma ciência, ofício ou indústria.”

Os educadores precisam empregar este conjunto de técnicas, métodos e processos em favor de suas disciplinas, há um número elevado de alunos que possuem esses aparelhos e muitos deles têm acesso à internet, outro instrumento que pode ser utilizado em sala de aula para pesquisas. (RAMOS, 2012, p.08)

E ainda neste sentido:

“A educação em suas relações com a tecnologia pressupõe uma rediscussão de seus fundamentos em termos de desenvolvimento curricular e formação de professores, assim como a exploração de novas formas de incrementar o processo ensino-aprendizagem”. (RAMOS, 2012, p.08).

Deste modo, há necessidade da formação dos professores quanto às tecnologias que se apresentam em sala de aula, mesmo quando se pensa nas TIC (Tecnologia de Informação e Comunicação) como os computadores, até quando se pensa nos aparelhos celulares, mais acessíveis em sala de aula, ou seja, os professores precisam preparar-se frente à realidade tecnológica da escola e dos próprios alunos. (RAMOS, 2012, p.08).

1.4- O uso pedagógico do celular em sala de aula

Para que a comunidade escolar, isto é, todos os seus entes estejam preparados para a introdução efetiva da aprendizagem com o uso pedagógico do celular/smartphone como recurso favorável ao desenvolvimento é necessário entender que a escola é um caminho, mas não o fim, que de nada adianta saber o que fazer, sem saber, o como fazer.

Neste sentido Libâneo (2000, p. 9) escreve que:

“Não dizemos mais que a escola é a mola das transformações sociais. Não é sozinha. As tarefas de construção de uma democracia econômica e política pertencem a várias esferas de atuação da sociedade, e a escola é apenas uma delas. Mas a escola tem um papel insubstituível quando se trata de preparação das novas gerações para enfrentamento das exigências postas pela sociedade moderna ou pós-industrial, como dizem outros. Por sua vez, o fortalecimento das lutas sociais, a conquista da cidadania, dependem de ampliar, cada vez mais, o número de pessoas que possam participar das decisões primordiais que dizem respeito aos seus interesses. A escola tem, pois, o compromisso de reduzir a distância entre a ciência cada vez mais complexa e a cultura de base produzida no cotidiano, e a provida pela escolarização. Junto a isso tem, também, o compromisso de ajudar os alunos a tornarem-se sujeitos pensantes, capazes de construir elementos categorias de compreensão e apropriação crítica da realidade”.

Assim é cada vez mais latente a urgência de se reduzir as distâncias entre as TIC's (Tecnologia de Informação e Comunicação) e o cotidiano escolar, pois as tecnologias disponíveis fora da escola não se “encaixam” ao aprendizado, fazendo com que haja um vácuo entre o conhecimento científico passado em sala de aula e o “conhecimento empírico” abstraído por meio do aparelho celular e outras tecnologias disponíveis aos estudantes, cada vez mais conectados ao mundo virtual.

Perante estas mudanças é necessário perceber que o surgimento de aparelhos celulares mais modernos (*smartphone*) e com acesso à internet, bem como a disponibilização pelo mercado de diversos aplicativos (também chamados de *Apps*), oferecendo serviços variados, desde guardar informações importantes, pagar contas e facilitar as comunicações, compreendem recursos que podem/devem se converter em importante ferramenta para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017).

SILVA (2015, p. 4) descreve de maneira interessante sobre a tecnologia em sala de aula:

“Diante do avanço das novas tecnologias, o professor tem como auxílio um novo recurso que torna suas aulas mais estimulantes e diferenciadas. Esta é uma forma de mostrar que o aluno pode sim obter um bom desempenho perante as máquinas, com softwares educacionais que enriquece sua melhor maneira de crescer. Pois, assim, como na economia, na política, na cultura, o avanço da tecnologia está presente no setor educacional, trazendo com isso a necessidade de utilização dessa ferramenta tecnologia na aprendizagem”.

As colocações do autor acima citado vão de encontro à proposta e objeto deste estudo, uma vez que aponta a necessidade e a utilidade que há e se usadas de forma correta serão muito eficazes no cotidiano e contribuirão sobejamente para o binômio ensino/aprendizagem.

E importante destacar que referente ao uso de tecnologias em sala de aula, a UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – recomenda:

“Criar ou atualizar políticas ligadas ao aprendizado móvel; conscientizar sobre sua importância; expandir e melhorar opções de conexão; ter acesso igualitário; garantir equidade de gênero; criar e otimizar conteúdo educacional; treinar professores; capacitar educadores usando tecnologias móveis; promover o uso seguro, saudável e responsável de tecnologias móveis; usar tecnologia para melhorar a comunicação e a gestão educacional.”

É importante destacar também algumas vantagens importantes do uso pedagógico do celular, na visão de SILVA (2015, p. 4-5)

“Amplia o alcance e a equidade em educação; melhora a educação em áreas de conflito ou que sofreram desastres naturais; assiste alunos com deficiência; otimiza o tempo na sala de aula; permite que se aprenda em qualquer hora e lugar; constrói novas comunidades de aprendizado; dá suporte a aprendizagem *in loco*; aproxima o aprendizado formal do informal; provê avaliação e feedback imediatos; facilita o aprendizado personalizado; melhora aprendizagem contínua; melhora a comunicação; maximiza a relação custo-benefício da educação.”

Em relação às tecnologias em sala de aula Pretto (1999) afirma:

“Vivemos em uma sociedade chamada de comunicação generalizada ou rede. E esta sociedade dá origem a alunos sedentos pela inclusão destas mídias na escola. Nossos alunos são os chamados nativos digitais porque nasceram e cresceram com uso de inúmeras tecnologias, como videogames, Internet, telefone celular, MP3, iPod, etc. Estes aprendizes de um novo milênio exigem professores cada vez mais articulados e atualizados.”(Pretto, 1999, apud Vivian, Pauly, 2012, p.05)

Destarte, não podemos de maneira nenhuma deixar com que a sala de aula e o ambiente escolar passe a disputar espaço com os meios tecnológicos disponíveis na atualidade. Isto posto, é fundamental que se possa buscar a melhor maneira de adequar a rotina de contatos com as tecnologias, leia-se a

mais comum o aparelho celular, pois dados informam que ⁴ 53% das crianças possuem aparelho celular e acessam regularmente a internet.

Segundo pesquisas o acesso as TCI's possuem um fator determinante para o acesso as tecnologias são as condições sociais e econômicas, ou seja, é a situação 98% das crianças e adolescentes das classes A e B acessam a internet, enquanto nas classes D e E, o acesso foi reportado por apenas 66% dos entrevistados.⁵

Vivian, Pauly, 2012, discorre sobre a importância docente ter acesso e domínio das TCI's, assim vejamos:

“Desta forma, o uso das tecnologias constrói conhecimento através da troca de experiências, dos aprendizados e do acesso mais amplo às informações disponibilizadas. Propiciando ao docente a oportunidade de realizar seu trabalho pedagógico de uma forma mais atualizada, no entanto, parece que essa oportunidade tem se tornado mais um tema que gera muitas discussões entre professores. São diversas as justificativas para não se trabalhar com os recursos digitais, entre eles a falta de tempo para uma atualização, o espaço precário nas instituições de ensino destinadas a estas práticas, ferramentas ultrapassadas ou que não funcionam como deveriam, medo de estragar os equipamentos, entre outras desculpas. Estes empecilhos muitas vezes, então, dão origem a profissionais que embora tenham acesso aos novos recursos, terminam por executar as atividades da mesma forma como sempre as realizaram.” (Vivian, Pauly, 2012, p. 5).

A colocação acima nos remete a uma reflexão interessante porque é pertinente ao tema ao qual ora discorreremos, uma vez que o desafio neste estudo é conseguir mostrar as condições atuais que a sociedade vive, bem como as condições que a escola principalmente a rede pública de ensino enfrentam para se inserirem no contexto tecnológico atual.

⁴ Disponível em: <http://www.correio24horas.com.br/noticia/nid/pesquisa-afirma-que-53-das-criancas-e-adolescentes-no-brasil-usam-celulares-para-se-conectar-a-internet/>. Acesso em 30 de outubro de 2017.

⁵ Disponível em: <http://www.tribuna.com.br/noticias/noticias-detalle/economia>. Acesso em 30 de outubro de 2017.

CAPITULO II: O USO PEDAGÓGICO DO CELULAR/SMARTPHONE EM SALA DE AULA: PROPOSTA COM O USO DO APLICATIVO KAHOOT!

Neste capítulo é apresentada a caracterização do campo de pesquisa, local onde foram feitas as observações no período de setembro de 2017 a novembro de 2017. Também é descrita a proposta do uso pedagógico do celular em sala de aula, com foco no aplicativo Kahoot!.

2.1- Caracterização do campo de pesquisa

As observações foram realizadas na Escola Municipal de Ensino Fundamental Pastor José Pinto de Menezes, fundada no ano letivo de 1987, no Parque Espigão, em um local que pertencia à igreja Assembleia de Deus.

Inicialmente funcionava com uma clientela de Pré-escola em convênio com LBA - é a sigla de Legião Brasileira de Assistência, uma entidade filantrópica fundada em 1942 por Darcy Vargas, primeira-dama naquela época.

O Patrono da Escola é o Pastor José Pinto de Menezes e Josefa Umbelina de Menezes, convertido e batizado em água na cidade de Pedro Velho, Rio Grande do Norte, em julho de 1919. O Pastor mudou-se para Belém/PA, onde iniciou sua trajetória evangélica na Região Norte, evangelizando por Timbotêua, Capanema, Santarém e Manaus – AM, onde foi chamado para evangelizar, em 07 de agosto de 1972.

A escola passou por diversas gestões no decorrer de sua história e sempre funcionou com sua capacidade máxima de alunos que se aproxima de 364. Atualmente funciona com todas as séries do Fundamental I, com alunos do 1º ao 5º ano distribuídos nos turnos vespertinos e matutinos (objetos de nosso estudo).

A escola possui alunos com idade entre 08 a 17 anos e contou regularmente com 364 alunos matriculados para o ano de 2016, sendo que 202 são meninos e 162 são meninas. Desse total 15% de alunos são oriundos da zona rural do nosso município, onde é marcante o número de alunos com distorções idade/série.

Os demais alunos atendidos são oriundos do bairro Morumbi e suas adjacências: Vila Nova, Centro, Vale do Sol e alguns pertencentes ao bairro Sol Nascente; bairro este criado com o Programa de Governo Federal Minha Casa

Minha Vida, onde foram abrigadas 500 famílias, por ser um bairro distante da escola, os alunos dessa região vêm no transporte público escolar assim como os alunos de Zona Rural.

Em relação às condições socioeconômicas e culturais podemos afirmar que maioria das famílias é de baixa renda, sobrevivendo de serviços informais que não geram uma renda fixa ou a garantia dos direitos trabalhistas como Carteira de Trabalho assinada.

Um dado que demonstra a renda desta comunidade é o número considerável de famílias atendidas por programas sociais, relatados na ficha de matrícula como: Bolsa Família, Minha Casa Minha Vida, dentre outros.

Faz-se importante também observar o baixo nível de escolaridade das famílias da comunidade escolar, que apresenta um grande número de analfabetos, os quais conseguem, ainda com certa dificuldade, assinarem o próprio nome. A maioria possui apenas o Ensino Fundamental incompleto. Poucos possuem o nível médio ou superior.

No âmbito municipal, esta instituição tem grande importância, sendo que o número de alunos atendidos nas diferentes séries é significativo e ela está situada em um ponto estratégico para atendimento de alunos da periferia.

O quadro funcional da Unidade de Ensino é composto pelos seguintes profissionais: 01 – Diretor; 01 – Orientador; 01 – Secretário Escolar; 01 – Supervisor Escolar; 04 – Assistente Administrativo; 13 – Auxiliar de Serviços Gerais; 04- Vigias; 16 – Professores; 01– Cuidadora Social.

A escola funciona com 12 turmas de 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental Menor.

A estrutura física da escola são seis salas para ministrar aulas, uma sala de secretaria, uma sala da gestora, uma sala para orientação e supervisão, uma sala para aula de reforço, dois depósitos, uma sala para cozinha, uma sala para biblioteca, uma sala para os professores, quatro banheiros e um pátio coberto.

Ante a descrição do local, onde será implementada a proposta deste estudo, cabe pormenorizar alguns aspectos. Os dados do ano letivo de 2016 demonstram que dos 364 (trezentos e sessenta e quatro alunos) matriculados na Unidade de Ensino 292 (duzentos e noventa e dois) foram aprovados e 72 (setenta e dois) foram reprovados.

Descrevendo especificamente o alvo da proposta aqui trabalhada vejamos as condições dos estudantes do 5º ano da E.M.E.F. Pr. José Pinto de Menezes. São cinco turmas cursando o 5º ano; as salas de aula possuem 38 (trinta e oito) alunos; somando um total de 190 (cento e noventa) alunos.

Os professores responsáveis por ministrar aulas são ao todo sete, distribuídos nos turnos: matutino - duas salas de aula com um professor cada; vespertino – três salas de aula com dois professores em cada.

2.1.2 Descrição das observações *in loco* sobre a prática docente realizada na EMEF Pr. José Pinto de Menezes

No período de setembro a novembro de 2017, foram realizadas observações tais como: comportamento, interação, participação, dinâmica das aulas, interesse pelo conteúdo ministrado em sala de aula, motivação no binômio ensino aprendizagem entre professores e alunos, das turmas do 5º ano da escola em estudo.

Foi observada uma imensa diferença entre o aprender com prazer e o aprender por obrigação, para cumprir as regras de uma sociedade que não consegue encontrar o equilíbrio entre o dinamismo da tecnologia na vida cotidiana e o uso desta tecnologia em sala de aula.

Ante esta ausência de interação do ensino com a tecnologia, observou-se um desinteresse dos alunos nas aulas que poderiam ser mais participativas se fosse feito uso de algum aplicativo ou da própria internet, no sentido de estimular mais o interesse do aluno, com o uso de mapas, imagens, vídeos ou outros meios que podem ser usados para fazer as aulas mais interessantes.

O uso do aplicativo Kahoot! foi colocado como proposta, pois permite o uso pelos professores de todas as áreas do conhecimento, oferecendo a possibilidade de maior interação entre os alunos e o professor, possibilitando a este fazer uma avaliação imediata sanar as dúvidas dos alunos e analisar o desempenho de cada aluno tendo assim uma visão do resultado do que foi ensinado e aprendido de maneira interativa.

O aplicativo foi sugerido por ser de fácil manuseio, não exigindo do professor um grande conhecimento de informática ou mesmo que haja uma tecnologia mais avançada na escola.

Assim cabe aos professores e o corpo pedagógico da escola trabalharem em sintonia para usufruir de forma satisfatória do aplicativo, que além de ser extremamente didático e dinâmico também é gratuito.

2.2 – Proposta de uso do *smartphone* como ferramenta pedagógica para o ensino de alunos do 5º ano da E.M.E.F. Pr. José Pinto de Menezes.

Os *smartphones* permitem o acesso a grande variedade de recursos e aplicativos, o que facilita sua introdução na sala de aula de múltiplas formas. Este fato se deve a diversidade de aplicativos existentes, sendo que alguns podem ser adaptados à realidade educacional e outros já foram/são desenvolvidos no intuito de serem facilitadores no processo de ensino e aprendizagem.

Desta maneira, auxiliam os professores e possibilitam aos alunos o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas e faz da aprendizagem um processo lúdico, inclusivo, interessante e atraente (BOTTENTUIT JUNIOR, 2014).

Estes recursos para os professores representa um facilitador para contextualizar as matérias, bem como torna possível avaliar os alunos de maneira prática, atraente e em tempo real.

No contexto de proposta deste estudo enquadra-se o *Kahoot!*, Dentro desta proposta vislumbramos desenvolver uma proposta de ação que integre o Kahoot! em sala de aula para turma de 5º ano do ensino fundamental, fazendo o uso pedagógico do celular *smartphone*.

2.3 – Justificativa

Durante as experiências no curso de Pedagogia, os estágios, a vida em sala de aula, fez despertar em mim o anseio de proporcionar uma forma mais atual e dinâmica de inserir no cotidiano de sala de aula uma forma de aproximar o conteúdo “padrão” ensinado em todas as escolas, mas que, além disso, houvesse uma contextualização dos conteúdos e que estes despertassem interesse e fascínio nos alunos.

Assim surgiu esta proposta de utilizar ferramentas tecnológicas do cotidiano, *smartphones*, a qual os alunos já dominam e em sua maioria possuem a proposta. Aproveitando estes fatores despertou o meu interesse em

explorar o uso de plataformas gratuitas (Kahoot!) que podem auxiliar o professor no processo de ensino e ao mesmo tempo despertar nos alunos o interesse, fascínio em aprender, fazendo assim com que haja uma integração entre alunos e professor.

2.4 Objetivo Geral:

Desenvolver uma proposta que possibilite e viabilize o uso do smartphone em sala de aula como um facilitador do ensino-aprendizagem.

2.4.1 Objetivo Específico:

- Realizar revisão de literatura referente ao uso TIC'S como ferramenta pedagógica;
- Pesquisar, junto com professores e alunos, o aplicativo Kahoot
- Fazer uso do aplicativo Kahoot desenvolvendo conteúdos;

2.5 – O aplicativo *Kahoot!*

O *Kahoot!* é um app/ferramenta/plataforma gratuita, que foi desenvolvida com a proposta de despertar o interesse dos alunos através de questionários, discussões e pesquisas pré-elaboradas (DELLOS, 2015). Os criadores do aplicativo o descrevem como um jogo, o que por sua vez permite que a aprendizagem aconteça de maneira divertida (IZEKI et al., 2016).

A 'gamificação' faz com que a aprendizagem aconteça alicerçada em metas, as quais mostram o progresso do jogador e geram mecanismos de recompensa (DICKEY, 2005), estes mecanismos permitem medir os avanços/progressos educacionais por meio do monitoramento das metas e tarefas que faltam para o jogador chegar ao *status* de vitória/aprendizagem (GLOVER, 2013).

Esta plataforma pode ser utilizada para diversos assuntos e disciplinas. O professor pode optar por trabalhar com um questionário, discussão ou uma pesquisa, e este(s) será respondido pelos alunos que devem estar conectados à internet via *smartphones*. Utilizando o dispositivo dos próprios alunos o educador consegue a otimização de sua aula.

Embora nossa proposta seja utilizar o *Kahoot!* em sala de aula com auxílio de *smartphones*, é importante informar que é possível acessar a plataforma em qualquer dispositivo com conexão à Internet. Assim, o professor pode realizar atividades no laboratório de informática ou em sala de aula.

2.6 – Metodologia

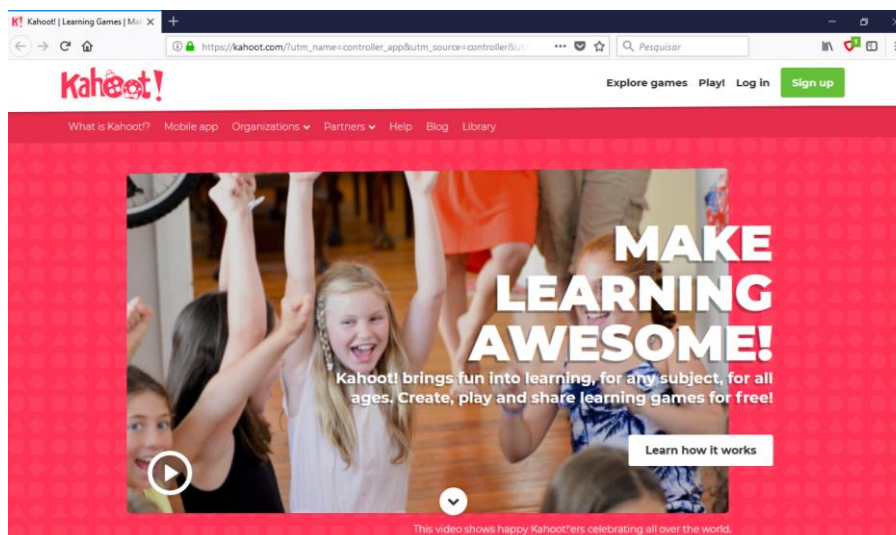
O trabalho será desenvolvido com apresentação da proposta para uso do celular (smartphone) como recurso pedagógico na escola fundamental, sendo utilizado o conhecimento pedagógico, as tecnologias para o ensino–aprendizagem.

O método da pesquisa foi à elaboração da proposta baseada em revisão literária; a busca por literatura foi feita em bancos de dados (tecnologias, educação, ensino, aprendizagem, aplicativos jogos, APP educacional, plataforma de ensino), com os materiais oriundos desta pesquisa selecionou-se os materiais que melhor atenderam aos objetivos da proposta bem como um aplicativo que permitisse o uso em qualquer disciplina para o público alvo. O aplicativo é o Kahoot!, o qual é detalhado logo em seguida

2.6.1 – Acessando o *Kahoot!*

Para utilizar o aplicativo o professor deverá, inicialmente, criar sua conta no Kahoot!, acessando o site: <https://kahoot.com/welcomeback/> e realizar sua inscrição/cadastro clicando em ‘sign up’.

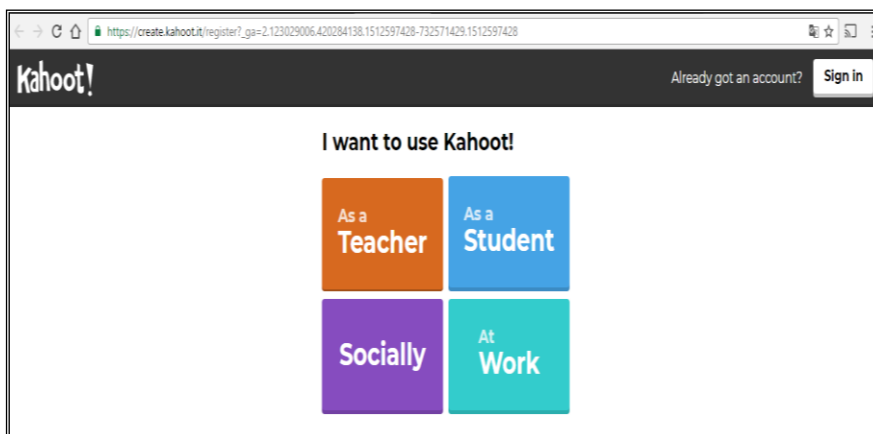
Figura 1: Tela inicial de acesso ao *Kahoot!*



Fonte: <https://kahoot.com/welcomeback/>, 2017.

O professor deverá clicar em 'sign up'. Em seguida, o professor é redirecionado a outra página e deverá escolher a opção 'as a teacher'.

Figura 2: O professor deve escolher a opção 'as a teacher'



Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Esta ação vai levá-lo à página de cadastro ao *Kahoot!*, figura 3. Na figura 3 o professor deve informar: 1- Nome da escola (*Add your school or university*); 2- nome de usuário (*Pick a username*); 3- endereço de e-mail (*Add your email address*); 4- confirmar o endereço de e-mail (*Confirm your email address*); 5- criar uma senha de 6-20 caracteres (*Create a password*); 6- clicar na opção 'join Kahoot!' (inferior ao último retângulo).

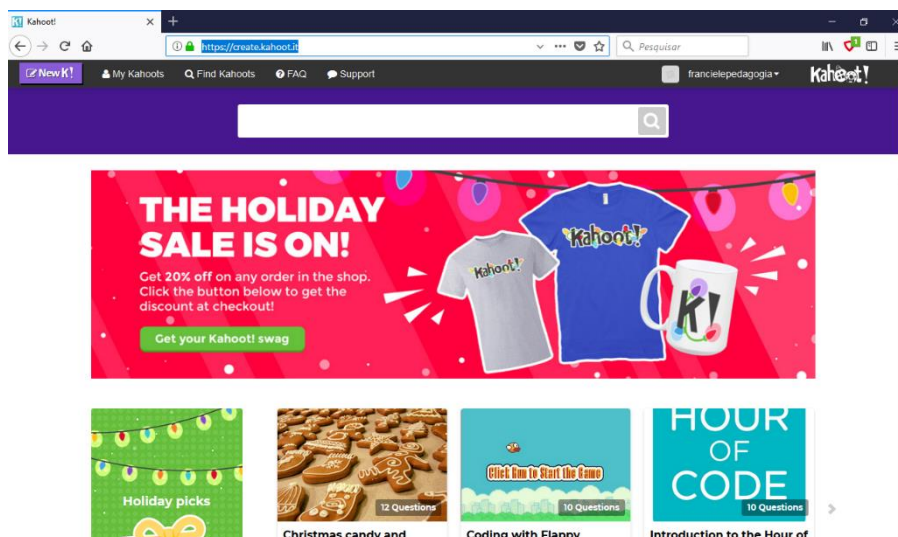
Figura 3: Tela do cadastro

The screenshot shows the registration page for Kahoot!. At the top, there is a navigation bar with the Kahoot! logo, a 'Back' button, and a 'Sign in' button for users who already have an account. The main heading is 'Your account details'. Below this, there are several input fields: 'Add your school or university (optional)', 'Pick a username (required)', 'Add your email address (required)', 'Confirm your email address (required)', and 'Create a password (required)'. There is also a checkbox for 'Have you played Kahoot! before? (optional)' with 'Yes' and 'No' options. A blue 'Join Kahoot!' button is at the bottom. Small text at the bottom indicates that signing up implies agreement to terms, privacy policy, and children's privacy policy.

Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Concluído o cadastro o site direciona o usuário para sua página pessoal (figura 4). Nesta o usuário irá visualizar as ferramentas disponíveis na plataforma, sendo a ferramenta de interesse ao estudo a opção 'new K!', ao selecionar esta opção o professor poderá criar seus jogos (*kahoots*), conforme objetivos de sua disciplina e conteúdo que será abordado.

Figura 4: Página pessoal do usuário



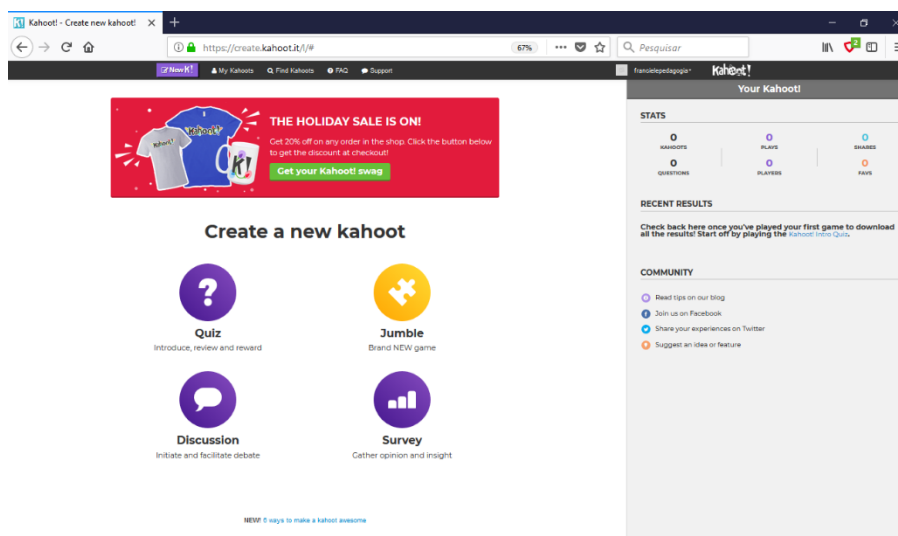
Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Selecionando a opção 'new k!' (figura 4) o usuário será direcionado a próxima etapa que permitirá a criação de seus *kahoots* (figura 5). Nesta etapa o educador deve escolher o tipo de atividade que pretende criar. As opções da plataforma são:

- a) *Quiz*: permite formular questões de múltiplas escolhas e a cada questão é possível acrescentar tempo para resposta e a pontuação da mesma.
- b) *Jumble*: permite criar perguntas de ordenamento, ou seja, os alunos terão que acertar a ordem correta em cada pergunta elaborada pelo professor.
- c) *Discussion*: o professor poderá usar para criar debates e perguntas abertas.
- d) *Survey*: o professor usará esta opção para criar perguntas com tempo para resposta, porém não é possível atribuir pontuação. Interessante quando se objetiva apenas verificar a aprendizagem do conteúdo.

De acordo com a proposta deste trabalho recomendamos as opções *Quiz* e *Jumble*, pois nestas opções quem responde certo e mais rápido consegue pontuação maior pontuação, assim se cria um jogo em sala de aula o que pode contribuir para maior foco dos alunos na atividade proposta.

Figura 5: O professor deve escolher uma opção de atividade.



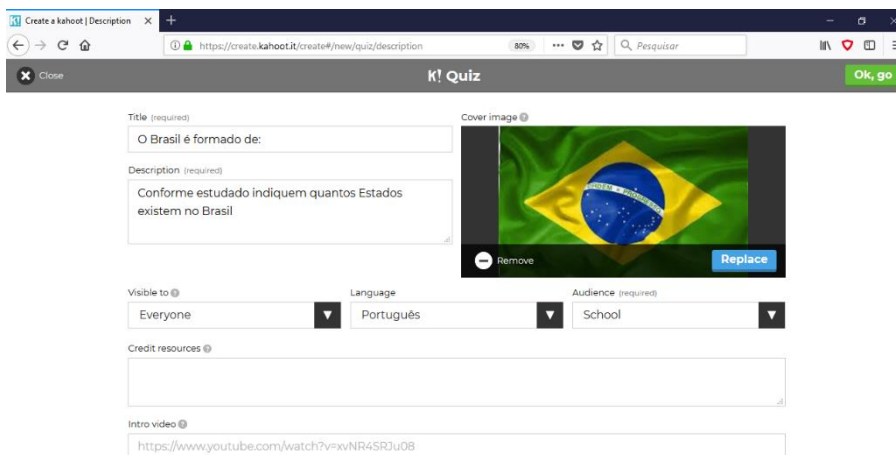
Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Neste trabalho será ilustrado a criação de um jogo na modalidade *Quiz*, pois permite a criação de perguntas com quatro alternativas de respostas. Essa modalidade permite a formação de grupos na sala, logo nem todos necessitam possuir *smartphone*, o ajuda em maior interação entre os alunos e o professor.

O professor ao escolher a opção *Quiz* vai visualizar uma página, conforme figura 6, em que deve acrescentar informações referentes ao *Quiz*

sendo: Informa o título; descrição; a visualização; idioma e o público-alvo (negócios, eventos, estudantes e etc). O professor pode acrescentar, caso queira, link para acesso a vídeo.

Figura 6: Passo inicial para elaboração de um quiz.

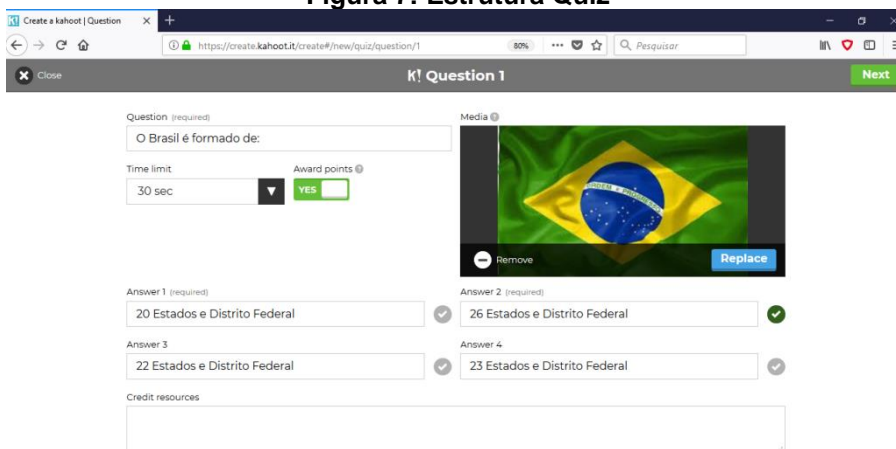


The screenshot shows the 'Create a kahoot' interface. The title field contains 'Brasil é formado de:'. The description field contains 'Conforme estudado indiquem quantos Estados existem no Brasil'. The cover image is the Brazilian flag. The audience is set to 'School'. The language is 'Português'. The visible to field is 'Everyone'. The intro video field contains a YouTube link: 'https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SR3u08'. The 'Ok, go' button is visible in the top right corner.

Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Quando todas as informações forem adicionadas o professor deve selecionar a opção 'ok, go' (figura 6) o que vai enviá-lo à página em que vai montar a estrutura do quiz (figura 7). Nesta fase, ele deve acrescentar as alternativas de respostas (devem ser quatro) e evidenciar a correta, também poderá atribuir tempo de resposta (entre 5 – 120 segundos) para que o aluno ou o grupo escolha a resposta correta. Finalizada a perguntar o educador deve selecionar a opção 'next', para direcioná-lo a próxima página.

Figura 7: Estrutura Quiz

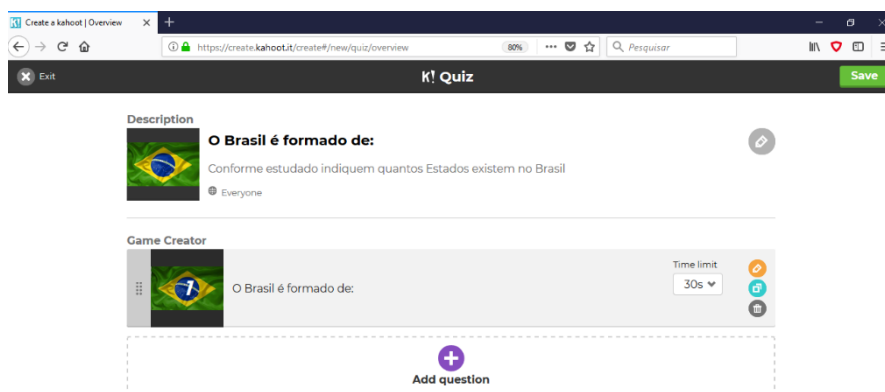


The screenshot shows the 'Create a kahoot' interface for 'Question 1'. The question is 'Brasil é formado de:'. The time limit is '30 sec'. The award points are 'YES'. The correct answer is '26 Estados e Distrito Federal'. The other three answer options are '20 Estados e Distrito Federal', '22 Estados e Distrito Federal', and '23 Estados e Distrito Federal'. The 'Next' button is visible in the top right corner.

Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Na próxima página (figura 8) o educador pode selecionar ‘*add question*’ para criar novas questões, seguindo o mesmo roteiro descrito no parágrafo anterior. Após a elaboração de todas as questões desejadas o professor deve selecionar a opção ‘*save*’.

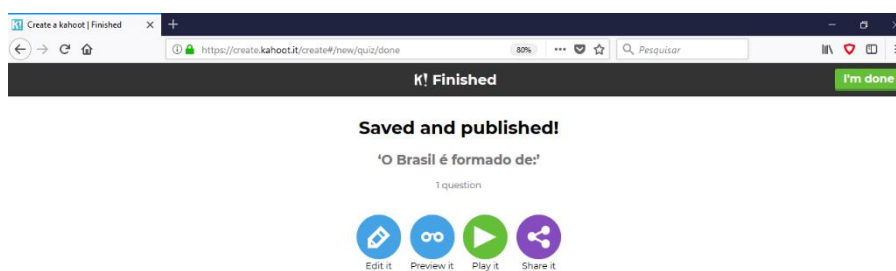
Figura 8: Página para acrescentar mais questões ao quiz



Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Finalizada a elaboração das questões, o professor será direcionado uma página (figura 9) com quatro opções onde deverá ser escolhida a opção jogar (*play it*).

Figura 9: Finalização da elaboração do quiz e início do jogo.



Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

O jogo já está pronto e o professor deverá apenas decidir a modalidade do jogo, sendo modo individual (*classic*) ou em grupo (*team mode*), figura 10. Nesta proposta optou-se pela modalidade em grupo (*team mode*), objetivando maior interação entre os alunos, e garantir a participação de todos (caso algum aluno não tenha dispositivo móvel).

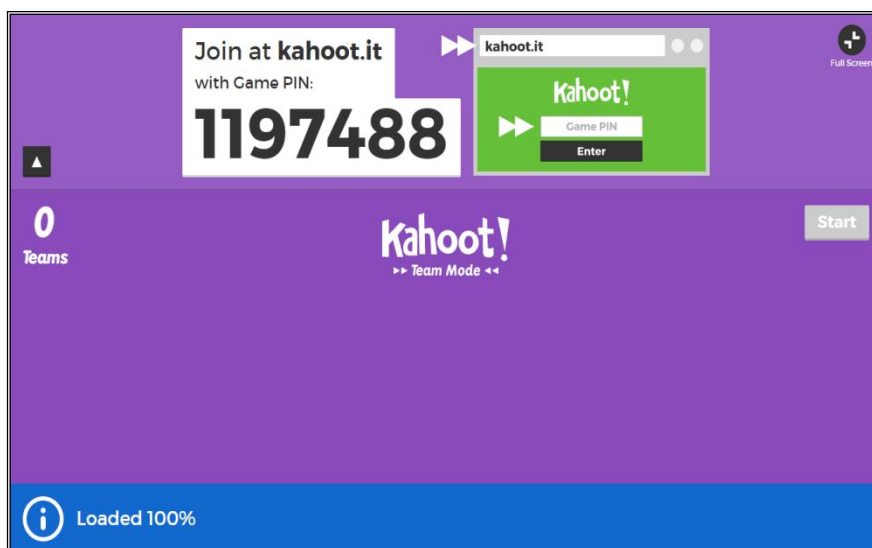
Figura 10: Escolha da modalidade do jogo.



Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Escolhida modalidade o usuário é direcionado para tela jogo (figura 11). Neste momento o professor necessita de ter disponível *notebook*, televisão ou projetor para que os alunos possam visualizar o código de acesso (*game pin*) a sala de jogo, bem como visualizem as questões e alternativas.

Figura 11: Tela inicial do jogo.

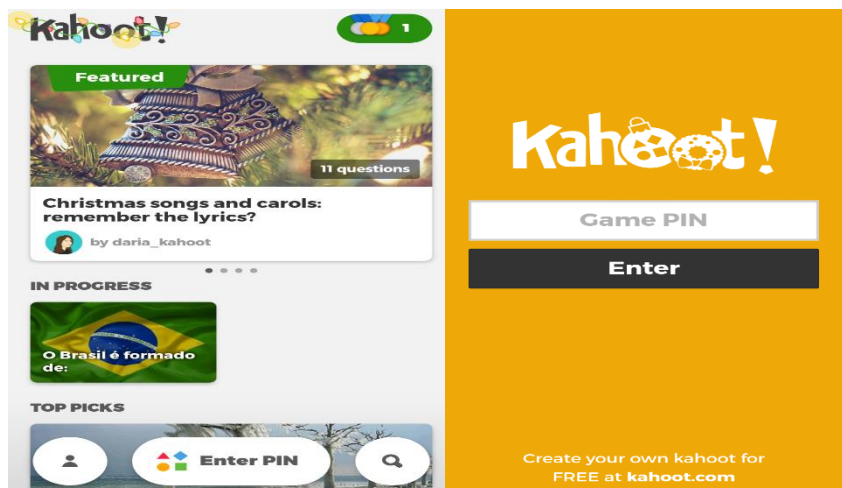


Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Para que os alunos participem é necessário que realizem o download do aplicativo em seus *smartphones* (via *play store* ou *apple store*). Os alunos/jogadores devem abrir o *app* em seu *smartphone* e selecionar 'game

pin, e adicionar o código numérico (*game pin*), figura 12. A configuração mínima do smartphone para usar o Kahoot! é sistema operacional Android 4.4 ou superior, ou iOS 9.0 ou superior.

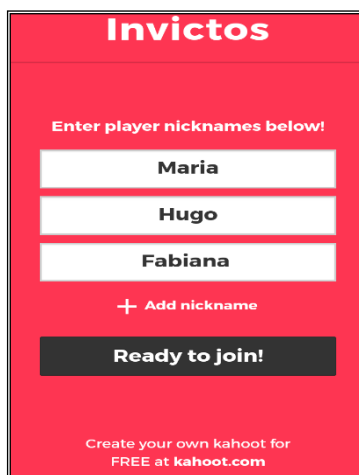
Figura 12: Tela que será visualizada no *smartphone* para inserir o *game pin*



Fonte: app Kahoot!, 2017.

O passo seguinte, com as equipes organizadas, se deve inserir o nome da equipe e o nome dos integrantes no *app* (figura 12).

Figura 12: Pseudônimo da equipe e integrantes.

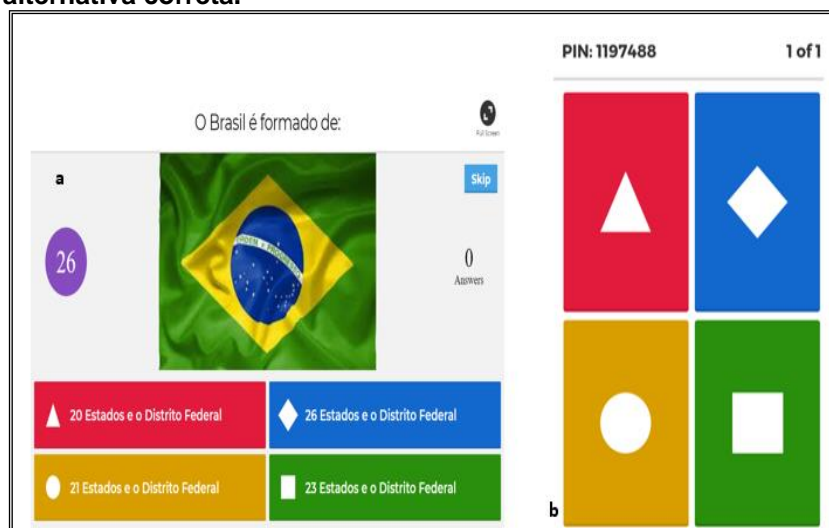


Fonte: app Kahoot!, 2017.

As equipes estarão inclusas no jogo, o professor deverá selecionar 'start' para que inicie o jogo. As perguntas serão projetadas (figura 13^a) no quadro, entenda como *notebook*, televisão ou projetor conforme equipamento

disponível, os alunos recebem na tela dos seus *smartphones* apenas as opções de resposta, através de símbolos correspondentes (figura 13b). Este modelo/tática garante que os alunos prestem atenção no que se passa durante as perguntas e usem o *smartphone* apenas para escolher a resposta.

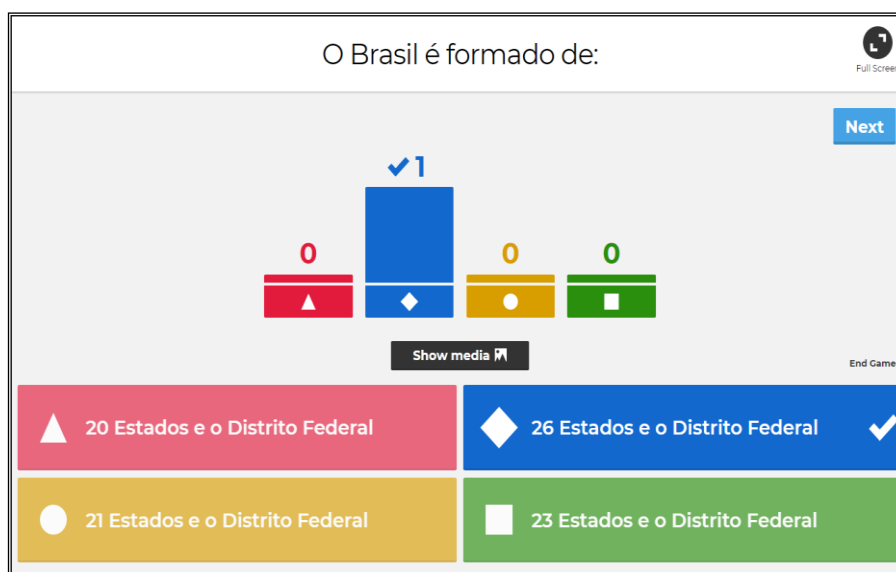
Figura 13: Telas do jogo. (a) Tela com a pergunta e alternativas que deve ser projetada para os alunos/equipes. (b) tela visualizada no *smartphone* dos alunos/equipes para escolha da alternativa correta.



Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Quando todas equipes selecionarem suas alternativas ou o tempo de resposta tiver esgotado, aparecerá o número de equipes que selecionaram cada alternativa, bem como a correta.

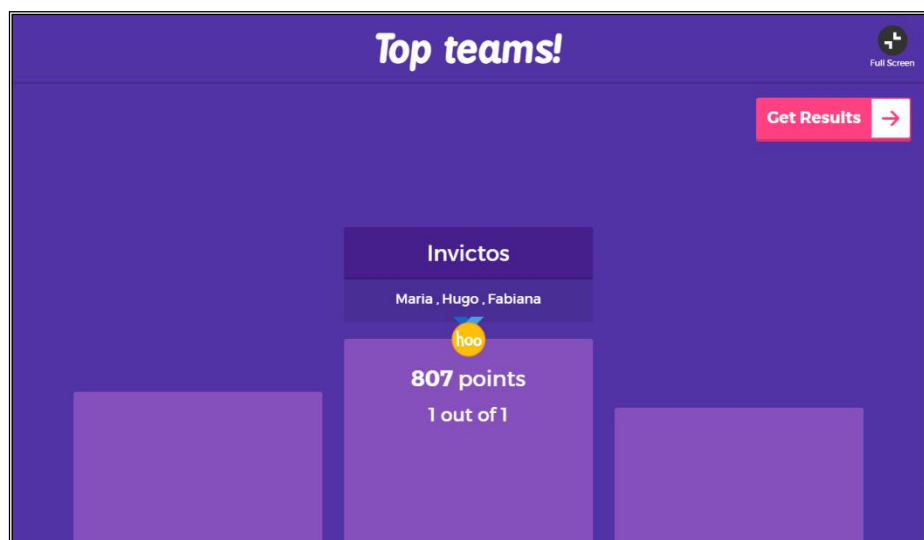
Figura 14: Tela com alternativas escolhidas e a alternativa correta.



Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

Para concluir o jogo, o professor deverá selecionar a opção 'next' e uma tela surgirá apresentando a classificação/pontuação das equipes/alunos (figura 14), que para isto leva em considerção o número de acertos e agilidade nas respostas.

Figura 14: Tela de classificação/pontuação das equipes.



Fonte: <https://create.kahoot.it/>, 2017.

2.7-Público alvo

O público alvo da proposta será os alunos do 5º ano do ensino fundamental da E.M.E.F. Jose Pinto de Menezes, após desenvolvido e organizado poderá ser expandido para outras escolas da rede pública municipal.

2.8 – Recursos

Os recursos utilizados serão: aparelhos celulares, tipo smartphone, a internet será utilizada a banda larga disponibilizada pelas operadoras de celular, aqui será utilizada a operadora VIVO S.A, por ser a operadora de telefonia com maior e melhor acesso a internet.

2.9-Avaliação

A tecnologia do aplicativo Kahoot!, faz com que o aluno esteja cada vez mais integrado as aulas, sejam elas de qualquer disciplina, pois além de estar “falando” a linguagem do aluno, trazendo também a competitividade para a sala de aula, trabalhando e possibilitando ao professor interagir, pois o dispositivo permite que o aluno possa opinar a respeito do uso do aplicativo a satisfação do aluno e ainda para o professor obter o feedback das aulas ministradas.

Ao final de cada atividade aluno e professor poderão realizar a avaliação do desempenho, construindo assim uma aprendizagem com autocrítica bem como aprimorar os acertos e corrigir os equívocos em tempo real.

Além disso, o aplicativo permite que ao final de um período a ser determinado pelo professor realize premiações aos alunos, como forma de deixar ainda mais atrativa o uso do aplicativo em sala de aula.

Considerações finais

Ao realizar as considerações finais deste trabalho, posso ter a convicção de que os avanços tecnológicos existentes na atualidade ainda estão muito a frente da realidade educacional brasileira, e principalmente do município de Novo Repartimento.

Os professores e alunos anseiam por um ensino mais moderno, dinâmico e tecnológico. Todavia a estamos inseridos em um contexto que deixa muito a desejar a implementação de tecnologias acessíveis à sala de aula.

Os alunos possuem contato direto com as tecnologias, em especial o aparelho celular, porém, não há um domínio palpável, sólido e eficiente desta TIC para a aplicação de forma didática e eficaz.

Assim aqui a proposta pode parecer ousada para a realidade descrita ao longo destas páginas, mas o acreditar e o anseio por um conhecimento palpável e contextualizado e que motivou a criação desta proposta, para que seja possível a implementação e introdução da tecnologia em sala de aula e que esta seja realizada de forma democrática.

A proposta foi elaborar conteúdos a partir do aplicativo Kahoot! Tendo como suporte o aparelho celular. Com o Kahoot! é possível desenvolver aulas atrativas com os alunos porque possibilita ao professor desenvolver aulas mais interativas e participativas, pois estará trazendo para a sala de aula a realidade tecnológica vivenciada pelo aluno no seu cotidiano.

O aplicativo Kahoot, oportuniza ao professor ministrar aulas de várias disciplinas usando a mesma ferramenta e ainda mais sendo esta gratuita, não exigirá tanto investimento por parte da escola, conforme descrito ao longo desta proposta.

Ante a proposta apresentada tem-se que a possibilidade de aumentar o interesse dos alunos em aulas que são tradicionalmente monótonas e disciplinas que muitas vezes são encaradas como “chatas” em um linguajar bem “*alunês*”, o Kahoot proporciona que haja interação entre professor e aluno, fazendo com que aumente o rendimento do binômio ensino-aprendizagem.

Referências

ALCANTARA, Carlos Augusto Almeida; VIEIRA, Anderson Luiz Nogueira; **Tecnologia móvel: uma tendência, uma realidade.** Disponível em: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1105/1105.3715.pdf> Acesso em: 18 de junho de 2017.

Bottentuit Junior, JB. **O APLICATIVO KAHOOT NA EDUCAÇÃO: VERIFICANDO OS CONHECIMENTOS DOS ALUNOS EM TEMPO REAL.** Disponível em: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/53672502/selection.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1512575133&Signature=MehDXgpfdTc1bgHCuwlH8oclats%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DO_APLICATIVO_KAHOOT_NA_EDUCAO_VERIFICA.pdf. Acesso em: 06 dez 2017.

Como surgiu o Celular. Disponível em: <http://comosurgiuocelular.blogspot.com.br/>. Acesso em 10 de outubro de 2017.

DELLOS, R. **Kahoot! A digital game resource for learning.** International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. v. 12, n. 4, 2015.

DICKEY, M. D. **Engaging by design: how engagement strategies in popular computer and video games can inform instructional design.** In: Journal of Education Training reseach and development, 2005. Disponível em: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/53672502/selection.pdfAWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1512575133&Signature=MehDXgpfdTc1bgHCuwlH8oclats%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filenam%3DO_APLICATIVO_KAHOOT_NA_EDUCAO_VERIFICA.pdf. Acesso em: 06 novembro 2017.

Disponível em: <http://www.educacao.sp.gov.br/noticias/aprovada-lei-que-libera-o-uso-do-celular-em-escolas-estaduais-de-sp/>. Acesso em: 30 de outubro de 2017.

Disponível em: <http://www.correio24horas.com.br/noticia/nid/pesquisa-afirma-que-53-das-criancas-e-adolescentes-no-brasil-usam-celulares-para-se-conectar-a-internet/>. Acesso em 30 de outubro de 2017.

Disponível em: <http://www.atribuna.com.br/noticias/noticias-detalle/economia>. Acesso em 30 de outubro de 2017.

GLOVER, I. **Play as you learn: gamification as a techique for motivating learners.** In: Proceedings of world conference on educatiobal multimedia, 2013.

IZEKI, C. A., NAGAI, W. A., DIAS, R. M. C. **Experiência no uso de ferramentas online gamificadas na introdução à programação de computadores.** Anais do XXII Workshop de Informática na Escola (WIE 2016). V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2016).

JESUS, Patrick Medeiros de; GALVÃO, Reinaldo Rícharði Oliveira; RAMOS, Shirley Luana. **As tecnologias digitais de informação e comunicação na educação: desafios, riscos, e oportunidades.** In: III SENEPT - SEMINÁRIO NACIONAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA, 2012, Belo Horizonte. Anais. Belo Horizonte: CEFET-MG, 2012.

Lei estadual nº 860/2016. Disponível em: www.educacao.sp.gov.br/.../sancionada-lei-que-libera-o-uso-de-celular-para-fins-ped. Acesso em: 30 de outubro de 2017

LIBÂNEO, José Carlos, Adeus professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente / José Carlos Libâneo, 4ª Ed. – São Paulo: Cortez, 2000.- (Coleção Questões da Nossa Época: v. 67).

Melo, R. S.; Neves, B. G.B. **Aplicativos Educacionais Livres para Mobile Learning. Revista Tecnologias na Educação.** Ano 6 - Número/vol.10. 2014.
MOREIRA, M. A. A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2006.

PEIXOTO Joana. **Tecnologia e mediação pedagógica: perspectivas investigativas.** Disponível em: http://arquivos.suporte.ueg.br/moodlebetinha/moodledata/169/Tecnologia_e_mediacao_pedagogica_-_perspectivas_investigativas.pdf. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

RAMOS, Márcio Roberto Vieira. **O uso de tecnologias em sala de aula.** Disponível em: www.uel.br/.../MARCIO%20RAMOS%20%20ORIENT%20PROF%20ANGELA.pdf. Acesso em: 18 de junho de 2017.

SILVA, Dilma Oliveira da. **O Uso do Celular no Processo Educativo: Possibilidades na Aprendizagem.** Disponível em: http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/20638_8173.pdf. Acesso em: 10 de novembro 2017.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Eстера Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** 3 ed. Florianópolis, 2001. SANTOS, J. C. F. dos. Aprendizagem Significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor. Porto Alegre: Mediação, 1996.

SILVA, Cassandra Ribeiro de O. **Metodologia e organização do projeto de pesquisa: guia prático.** Fortaleza, CE: Editora da UFC, 2004.

VIVIAN, C. D.; PAULY, E. L. **O uso do celular como recurso pedagógico na construção de um documentário intitulado: Fala Sério!** Revista Digital da CVA, V. 7. N. 7, 2012. ISSN: 1519-8529. Disponível em: . Acesso em: 10 de outubro de 2017.

ANEXOS



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA-PA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO - CURSO: PEDAGOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu,declaro que li as informações sobre a pesquisa e me sinto perfeitamente esclarecido (a) sobre o conteúdo da mesma. Declaro ainda que, por minha livre vontade, aceito a participação do desenvolvimento da pesquisa nesta unidade de ensino, cooperando com a coleta de informações para a mesma e, autorizo a utilização das informações por mim fornecidas e coletadas no ambiente escolar a partir de documentos da escola, Projeto Político Pedagógico da escola, questionários desenvolvidos com alunos e professores para a finalidade explicitada acima.

Novo Repartimento-PA, 15 de dezembro de 2017. |



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA-PA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO - CURSO: PEDAGOGIA

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA
PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA**

TÍTULO DA PESQUISA:

**RECURSO PEDAGÓGICO NA ESCOLA FUNDAMENTAL:
PROPOSTA PARA USO DO CELULAR EM SALA DE AULA UTILIZANDO
APLICATIVO**

Senhor (a) diretor (a):

Venho por meio deste documento convidá-lo (a) a participar como voluntário (a) da pesquisa supracitada, que está sendo desenvolvida pela acadêmica FRANCIELE CAMARA STANCINI, matrícula 12784003880, sob a orientação do Prof. M. Sc. Raimundo Sousa, professor da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Pará - Campus Altamira. O objetivo da pesquisa é refletir criticamente sobre as novas tecnologias digitais e suas implicações para o uso pedagógico do celular como potencializador de interação em sala de aula. Para a realização da pesquisa, além dos dados coletados em documentos, será necessária a observação das aulas dos professores. Asseguro ao (à) senhor (a) que sua identidade será mantida sob sigilo e anonimato e as informações colhidas serão usadas, exclusivamente, na pesquisa supracitada. Utilizarei nomes fictícios para preservar sua identidade ou ainda apenas a indicação genérica de “entrevistado” ou “professor”. Desde já agradeço sua valiosa contribuição para a pesquisa, disponibilizando sua atenção e tempo, posto que se sabe dos inúmeros compromissos diários assumidos.

Franciele Câmara Stancini

Assinar: Franciele Câmara Stancini
Digitar o nome do Pesquisador (a)
E-mail: *francielestancini@gmail.com*
Telefones: *94 99141 3437*