

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA INSTRUMENTAL
PARA PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL**

FERNANDA DE SOUZA

**ALTERNATIVAS PARA AULAS MAIS INSTIGANTES
E CRIATIVAS PARA ALUNOS DO 5º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL UTILIZANDO
TECNOLOGIA**

Porto Alegre

2019

FERNANDA DE SOUZA

**Trabalho de Conclusão de curso, apresentado
como requisito parcial para a obtenção do grau de
Especialista em Informática Instrumental, pela
Universidade Federal do Rio Grande do Sul.**

Orientadora:

Prof^a. Dr^a. Kelly Hannel

Porto Alegre

2019

FERNANDA DE SOUZA

**ALTERNATIVAS PARA AULAS MAIS
INSTIGANTES E CRIATIVAS PARA ALUNOS
DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
UTILIZANDO TECNOLOGIA**

**Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de
Especialista em Informática Instrumental.**

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA:

Profª. Drª. Kelly Hannel
Professora Orientadora

MSc. Igor Kuhn

MSc. Roges Horacio Grandi

Profª. Drª. Renata de Matos Galante

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitor: Profa. Dra. Jane Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Dr. Celso Loureiro Gianotti Chaves

Diretor do CINTED: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Coordenador do Curso: Prof. Dr. José Valdeni de Lima

Vice-Coordenador do Curso: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Bibliotecária-Chefe do Instituto de Informática: Beatriz Regina Bastos Haro

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida e por ter me proporcionado concluir mais um curso de pós-graduação. A minha família por toda a dedicação e paciência, principalmente minha irmã Jerusa pelo auxílio e motivação. Aos professores que sempre estiveram dispostos a ajudar e contribuir para um melhor aprendizado em especial minha professora e orientadora Kelly Hannel. Agradeço também a Universidade Federal do Rio Grande do Sul, por ter contribuído para minha formação acadêmica de maneira satisfatória.

RESUMO

O uso das tecnologias tem transformado o modo e a velocidade como as pessoas obtêm informações. O que antes se levava horas procurando em livros, hoje através de um clique, se obtém respostas rápidas e precisas. Na sala de aula não pode ser diferente, o professor tem que apreender a combinar a educação tradicional com o uso da tecnologia, procurando se tornar um facilitador na construção do conhecimento e não mais um “detentor do saber”. Ao professor cabe entender que a inclusão digital tem um papel muito importante no processo de aprendizagem. Pensando assim, este trabalho visa apresentar os resultados obtidos através da pesquisa e prática de maneiras dinâmicas de utilizar a tecnologia em sala de aula, buscando transformar as aulas tradicionais, apresentando aulas mais criativas, motivando e facilitando o aprendizado dos alunos. Com o objetivo de deixar as aulas tradicionais mais instigantes e desafiadoras para os alunos de uma turma do quinto ano do Ensino Fundamental, procurou-se com a inserção da tecnologia criar momentos lúdicos onde foi utilizado *datashow* para apresentar os conteúdos através de imagens e vídeos explicativos. Além disso, foi incentivado o uso do celular como uma ferramenta pedagógica, onde os alunos recebiam o conteúdo em diversos formatos através do *bluetooth* e realizaram a leitura e as atividades propostas pela professora. Essa experiência proporcionou momentos únicos, onde foi possível observar que além de uma possibilidade é uma necessidade transformar as aulas com o auxílio das tecnologias para atender a demanda de alunos. Foi notável o envolvimento dos alunos nas situações que envolviam seus conhecimentos para uso das tecnologias, bem como a melhoria na aprendizagem através das notas obtidas a cada trimestre que o uso da tecnologia se fez presente em sala de aula. Também pode-se perceber, que os alunos melhoraram a frequência e se mostraram mais envolvidos e participativos nas novas experiências apresentadas.

Palavras-chave: Tecnologia, sala de aula, *datashow*, celular.

ABSTRACT

The use of technologies has transformed the way and the speed, how people get information. What used to take hours searching for books, today through a click, you get quick and accurate answers. In the classroom can not be different, the teacher has to learn to combine traditional education with the use of technology, seeking to become a facilitator in the construction of knowledge and no longer a "keeper of knowledge." The teacher should understand that digital inclusion plays a very important role in the learning process. This work aims to present the results obtained through research and practice in dynamic ways of using technology in the classroom, seeking to transform traditional classes, presenting more creative classes, motivating and facilitating student learning. In order to make the traditional classes more challenging and challenging for the students of a fifth grade class of Elementary School, the insertion of the technology was designed to create playful moments where datashow was used to present the contents through images and explanatory videos. In addition, the use of the cell phone was encouraged as a pedagogical tool, where the students received the content in several formats through bluetooth and performed the reading and activities proposed by the teacher. This experience provided unique moments, where it was possible to observe that besides a possibility is a necessity to transform classes with the help of technologies to meet the demand of students. It was remarkable the involvement of the students in the situations that involved their knowledge to use the technologies, as well as the improvement in learning through the grades obtained each quarter that the use of the technology was present in the classroom. It can also be noticed that the students improved the frequency and were more involved and participative in the new experiences presented.

Keywords: Technology, classroom, students.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Uso do Retroprojektor.....	19
Figura 2 - Uso do Projetor multimídia.....	21
Figura 3 - Projetor multimídia em sala de aula.....	27
Figura 4 - Atividade com o celular	31
Figura 5 - Aplicativo Tabuadas de Multiplicação e Amigos.....	32
Figura 6 - Primeira fase do jogo de multiplicação.....	33
Figura 7 - Tabuadas de multiplicação.....	33
Figura 8 - Fase do jogo com tempo e premiações.....	34
Figura 9 - Desafio com dois jogadores.....	35
Figura 10 - Informações sobre Romero Brito.....	36
Figura 11 - Como desenhar e colorir animais com números.....	37
Figura 12 - Aplicativo Snaptube.....	37
Figura 13 - Simulado da Prova Brasil – Parte 1.....	38
Figura 14 - Simulado da Prova Brasil – Parte 2.....	39
Figura 15 - Simulado da Prova Brasil - Parte 3.....	40
Figura 16 - Localização do Município de Três Coroas.....	42
Figura 17 - Disposição da Sala.....	42

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Demonstrativo dos resultados obtidos na pesquisa inicial.....	28
Gráfico 2 - Resultado da pesquisa inicial sobre atividade com o celular.....	29
Gráfico 3 - Comparativo de Notas do 1º e 2º Trimestre.....	46
Gráfico 4 - Comparativo de Faltas do 1º, 2º e 3º Trimestre.....	47

LISTA DE QUADROS

Quadros 1 - Questionário pessoal.....	27
Quadros 2 - Regras de utilização do celular em sala de aula.....	30
Quadros 3 - Pesquisa de Satisfação.....	48
Quadros 4 - Relato dos pais.....	48

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Notas e faltas, primeiro e segundo trimestre.....	45
Tabela 2 - Notas e faltas do terceiro trimestre.....	47

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 JUSTIFICATIVA	13
1.2 OBJETIVO GERAL.....	13
1.2.1 Objetivo secundario	13
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
2.1 O PAPEL DO PROFESSOR AO UTILIZAR A TECNOLOGIA EM SALA DE AULA.....	13
2.2 O USO DO CELULAR EM SALA DE AULA.....	18
2.3 RETROPROJETOR E PROJETOR MULTIMÍDIA.....	19
2.4 O USO DO WHATSAPP NA SALA DE AULA.....	21
2.5 O USO DO FACEBOOK NA SALA DE AULA.....	22
3 METODOLOGIA.....	23
4 ESTUDO DE CASO	23
5 ANÁLISE DOS DADOS	44
6 CONCLUSÃO.....	50
REFERÊNCIAS	52
ANEXO.....	54

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é o resultado de uma pesquisa de campo, documental e bibliográfica, realizada durante o ano de 2018.

Atualmente é visível que as crianças cada vez mais cedo já estão conectadas fazendo uso de celulares ou tablets, seja para entretenimento ou para descobrirem o mundo a sua maneira. Porém, a dúvida que fica é se as escolas de hoje estão preparadas para auxiliar esses alunos nas suas aprendizagens e construções e se a escola atual é um lugar desafiador e enriquecedor de conhecimentos.

Frente a essas dúvidas e inquietamentos buscou-se demonstrar na prática como utilizar a tecnologia em sala de aula, tornando as aulas mais instigantes e criativas para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental. Oportunizando aos alunos diversas formas para aprender, resignificando a tradicional sala de aula através das tecnologias disponíveis.

Analisando de fato como o aluno vai se desenvolver frente a essas novas oportunidades, sabendo-se que muitos utilizam a tecnologia apenas para entretenimento e diversão. Cabe aos professores mediar, orientar e auxiliar os alunos a utilizarem a tecnologia para desenvolverem uma aprendizagem ativa. Para a realização deste trabalho, foram analisadas as teorias de DEMO (2008), sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação, aponta:

Toda proposta que investe na introdução das TICs na escola só pode dar certo passando pelas mãos dos professores. O que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o software, mas o professor, em especial em sua condição socrática (DEMO, 2008, p.34).

Embasado nessas palavras, pode-se afirmar que somente através da ação do professor será possível construir uma escola desafiadora capaz de transformar a aprendizagem destes alunos em algo construído e não mais repassado. Sendo assim o desafio desta prática é inserir a tecnologia em sala de aula e transformar o uso desta ferramenta em benefício da aprendizagem.

Para melhor entendimento do assunto abordado o trabalho em questão apresentará a seguinte estrutura, o primeiro capítulo tem a finalidade de apresentar a justificativa e os objetivos que levaram a realização desta prática em sala de aula. O segundo capítulo apresenta o embasamento teórico, que se subdivide em pesquisas que buscam compreender como os alunos de hoje se relacionam com as tecnologias disponíveis e qual o papel do professor para transformar a prática pedagógica com o uso das tecnologias em sala de aula.

No terceiro capítulo é apresentado a metodologia com o estudo de caso realizado durante o ano de 2018 com a turma de alunos do 5º ano, o qual buscou colocar em prática as aprendizagem e possibilidades aprendidas durante as pesquisas de embasamento teórico. A análise dos dados será apresentada no quarto capítulo e para finalizar o trabalho o quinto capítulo traz a conclusão deste trabalho de pesquisa e prática sobre o uso de tecnologias em sala de aula.

1.1 JUSTIFICATIVA

Esta experiência foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Balduino Robinson localizada no município de Três Coroas no Estado do Rio Grande do Sul. Atualmente a escola conta com 55 funcionários, 14 salas de aulas e apenas um laboratório de informática.

A escola atende 658 alunos, uma grande demanda que residem tanto na comunidade próxima à escola, quanto de outra localidade onde os alunos necessitam de transporte para frequentar a escola. É notável que a maioria dos alunos enfrentem algumas dificuldades para estar na escola, dificuldades essas que fazem com que ao atingirem a idade optem por estudar na modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Pensando nisso torna-se imprescindível que as aulas do ensino regular sejam prazerosas e compensem todo o esforço apresentado pelos alunos. Neste caso específico trata-se de alunos do 5º ano, com faixa etária de 10 á 14 anos, muitos já se sentem adolescentes, visam um meio para entrar no mercado de trabalho e a escola com aulas tradicionais já não é mais parte de suas metas e planos.

Para transformar e deixar as aulas mais instigantes para esses alunos é indispensável o uso da tecnologia em sala de aula, onde o celular vem ganhando muito espaço entre crianças e jovens. Além disso os professores podem se beneficiar desta e de outras tecnologias para motivar os alunos a participar das aulas e como consequência desenvolver suas habilidades e competências.

1.2 OBJETIVO GERAL

O presente projeto tem como objetivo demonstrar na prática como a tecnologia pode ser utilizada em sala de aula, contribuindo para a aprendizagem dos alunos e tornando as aulas mais instigantes e criativas.

1.2.1 Objetivos Secundários

Os objetivos específicos deste trabalho são:

- Desenvolver uma pesquisa para minimizar a visão negativa que os professores, tem em relação à utilização das tecnologias na sala de aula;
- Demonstrar aos alunos como é possível aprender através do uso de tecnologias;
- Relatar a visão que o aluno tem em relação a essas novas tecnologias como instrumento de aprendizagem;
- Inovar o estilo tradicional de ensino aprendizagem, proporcionando aulas mais dinâmicas e criativas;
- Analisar o processo de ensino, buscando soluções para a inserção dessas tecnologias como ferramenta pedagógica.
- Aumentar a taxa de permanência dos alunos na escola;

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O PAPEL DO PROFESSOR AO UTILIZAR A TECNOLOGIA EM SALA DE AULA

Utilizar a tecnologia de forma aliada à educação é uma necessidade do professor, Moran (2009) vem salientar que a tecnologia é um grande apoio a educação, uma âncora indispensável à embarcação.

A internet disponibiliza todos os dados e informações necessárias para que se produzam conhecimentos. Porém, é notável que nem todos conseguem utilizá-la de forma positiva, sendo assim no âmbito da educação é indispensável que o professor consiga vê-la como uma ferramenta pedagógica que auxilia no processo de ensino aprendizagem. Conforme Moran (2000):

Um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a torná-las parte do nosso referencial (MORAN, 2000, p. 23).

Sendo assim tornasse indispensável que o professor seja um investigador, desafiador e incentivador no desenvolvimento da autonomia dos alunos. Motivando-os na participação e na interação e, assumindo o papel primordial: de auxiliar o aluno na interpretação das informações. Para Moran (2000):

Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também, é importante que amplie, que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telemáticas (MORAN, 2000, p.32).

Nesta perspectiva de ensino o professor precisa sair da zona de conforto, precisa buscar conhecimentos sobre as novas tecnologias e dedicar-se a implementá-las em suas aulas de forma positiva.

Segundo COSTA apud Farbriaz (2010, p.58) defende que “é essencial que os professores procurem um ensino diferenciado, mas ligado a essa nova realidade dos alunos”. É preciso buscar formas para construir o conhecimento que fuja dos moldes tradicionais, atraindo a atenção do aluno e fazendo o mesmo ser um protagonista da construção do seu conhecimento. Almeida (2005) salienta que:

Tecnologias e conhecimentos integram-se para produzir outros novos conhecimentos, que por sua vez facilitam a compreensão das problemáticas atuais e favorecem, sobremaneira, o desenvolvimento de projetos em busca de alternativas inovadoras para a transformação do cotidiano e para a construção da cidadania (ALMEIDA, 2005, p. 41).

Sendo assim para desenvolver uma aula inovadora e criativa, que seja interessante para os alunos, onde os mesmos aprendam de forma prazerosa é necessário que o professor faça uma busca de alternativas tecnológicas, que procure conhecer essas alternativas para torná-las aliadas em suas atividades pedagógicas. Para Cavallo (2007):

Ajuda é a palavra-chave no uso da tecnologia para a aprendizagem. O computador é um auxílio para fazer as mudanças na prática e no ambiente escolar. É no mínimo, interessante ver crianças e adolescentes, ter acesso eletrônico a materiais, conceitos e conhecimentos. Pela Internet, os professores ganham capacidade de selecionar materiais adequados para necessidades locais e estudos específicos, enquanto os alunos trabalham e pesquisam em grupo (CAVALLO, 2007, p. 92-93).

Nessa perspectiva, a aprendizagem se torna mais dinâmica, possibilitando ao aluno ser o construtor de seu conhecimento a partir das descobertas que os ambientes informatizados em rede podem facilitar. Também destacamos a importância do papel do professor. De acordo com Almeida (2005):

O domínio de técnicas inovadoras e a atualização contínua de conhecimentos fazem parte de sua rotina de trabalho, cabendo assim ao professor a função de beneficiar-se do uso das tecnologias para transformar a sua sala de aula, desempenhando um papel de criador de ambientes de aprendizagem e de valorização dos alunos (ALMEIDA, 2005, 74).

As tecnologias de fato introduzem diferentes formas de atuação e interação entre as pessoas, neste caso, para que a aprendizagem ocorra de fato em sala de aula, precisamos lembrar-nos do aluno, como um ser ativo que apresenta e desenvolve seus conhecimentos através de suas interações.

Todo processo de aprendizagem requer a condição de sujeito participativo, envolvido, motivado, na posição ativa de desconstrução e reconstrução de conhecimento e informação, jamais passivas, consumista, submissa (DEMO, 2008, p.32).

Sendo assim o papel do professor nessa nova realidade escolar é aprender a utilizar novas técnicas para auxiliar o aluno em seu processo de aprendizagem, como um sujeito participativo e engajado com suas responsabilidades de aluno. Conforme Moran:

Um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a torná-las parte do nosso referencial (MORAN, 2000, p.23).

Desta forma, cada vez mais importante se torna o papel do Professor que ao deixar de ser o detentor de conhecimento e somente ensinar o que sabe, passa a ser o seu papel, ser um professor mediador de conhecimento, capaz de auxiliar e ensinar ao aluno como é possível aprender, buscar conhecimentos e orgulhar-se pelo conhecimento adquirido. Moran ainda afirma que:

Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também, é importante que amplie que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisuais/telemáticas (MORAN, 2000, p.32).

O Professor tem uma função árdua, onde deve educar com amor e ensinar com responsabilidade e que somente com as inovações das práticas pedagógicas será possível ter uma educação de qualidade, um ambiente escolar onde o aluno se sinta uma peça fundamental do processo de ensino aprendizagem e que tenham motivação engajada na sua construção de conhecimento.

A aquisição da informação, dos dados, dependerá cada vez menos do professor. As tecnologias podem trazer, hoje, dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor – o principal papel – é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los (MORAN, 2000, p. 29).

Sendo assim, o uso de celular em sala de aula se torna algo indispensável, tanto para facilitar o ensino aprendizagem como para tornar as aulas mais instigantes e criativas.

A inovação não está restrita ao uso da tecnologia, mas também a maneira como o professor vai se apropriar desses recursos para criar projetos metodológicos que superem a reprodução do conhecimento e levem a produção do conhecimento (BEHRENS 2000, p.103).

Moran (2007, p.25) vem salientar que a “internet é um grande apoio a educação, uma âncora indispensável à educação”. Ele ressalta a importância da formação continuada de professores, para que estes possam gerenciar essa grande quantidade de informação com qualidade e produzam aulas significativas para essa nova demanda de alunos que se formam em uma era digital.

2.2 O USO DO CELULAR EM SALA DE AULA

O uso do aparelho celular em sala de aula é uma questão muito discutida atualmente, há quem proíba, fazendo referências a lei nº 12.884 de 03 de janeiro de 2008.

Art. 1º - Fica proibida a utilização de aparelhos de telefonia celular dentro das salas de aula, nos estabelecimentos de ensino do Estado do Rio Grande do Sul.

Parágrafo único - Os telefones celulares deverão ser mantidos desligados, enquanto as aulas estiverem sendo ministradas (Rio Grande do Sul, 2008).

Porém, este pode ser um recurso revolucionário para a educação que vem seguindo um modelo tradicional há muitos anos. O celular aliado a uma boa prática pedagógica pode ser o resgate da motivação dos alunos para aprenderem de forma mais autônoma e criativa. Monteiro e Teixeira (2007) relatam que:

O que se pode dizer é que o celular vem dialogando com as culturas as quais possivelmente já estão presentes nas salas de aula e/ou no espaço escolar com uma disposição que pode possibilitar emergir novas culturas e novas práticas pedagógicas (MONTEIRO; TEIXEIRA, 2007, p. 3).

Muitas vezes quando a escola se depara com novidades e não sabe como proceder, acaba por proibi-las ou não dão o uso pedagógico correto. Sérgio Amadeu Silveira diz que:

Não tem sentido você proibir que os estudantes tenham acesso a um meio de comunicação que cada vez mais vai adquirir importância na sociedade. Ao contrário, se a gente tem problemas do uso indevido nas escolas, esse é um bom lugar para ensinar como as pessoas devem se portar com o celular (SILVEIRA, 2001, p.11).

Percebe-se assim que é necessário iniciar o mais breve possível o uso do celular em sala de aula, visto que também será papel do professor ensinar ao aluno como deve utilizar essa ferramenta em benefício do seu aprimoramento intelectual. Fazendo com que o aluno compreenda que o celular pode ser um instrumento para aquisição de conhecimento e não somente para seu próprio entretenimento. Silveira (2001) ainda ressalta:

Se existem algumas coisas ruins, como por exemplo, a pessoa usar o celular para fazer um joguinho em sala de aula ou para fazer ligações, isso requer uma postura da escola em relação aos alunos. Se é impossível ensinar um comportamento de uso de celular a um estudante, o que será possível? (SILVEIRA, 2001, p.12).

A escola é responsável pela formação do aluno, e esta deve manter uma postura firme na qual o aluno compreenda que o uso do celular dentro do ambiente escolar se limitará em

utilizá-lo como uma ferramenta pedagógica, e que os alunos deverão apresentar uma postura de educandos sabedores dos limites do uso do aparelho celular em sala de aula.

O celular quando utilizado de maneira correta em sala de aula, têm o poder de motivar e elevar a aprendizagem dos alunos, com eles é possível incrementar as aulas e oferecer conteúdos mais interativos, que despertem o interesse dos alunos em participar do processo. É possível buscar instantaneamente por informações e notícias, além de acesso à leitura digital, *e-books* e plataformas de ensino. Até mesmo as redes sociais, como *Facebook* ou aplicativos como *Whatsapp*, podem ser direcionadas para uso em sala de aula. A criação de grupos de discussão, debates e fórum sobre determinado assunto é um bom exemplo disso. Além de promover maior participação do aluno, essa prática permite que a atividade se expanda para fora do período escolar e instigue os jovens a buscar referências na internet para basearem seus argumentos e opiniões.

2.3 RETROPROJETOR E PROJETOR MULTIMÍDIA

O Retroprojektor é um dispositivo capaz de projetar imagens ampliadas de textos ou fotos sobre uma tela, em uma parede que são feitas em lâminas do tamanho de uma folha A4. Este era muito usado em sala de aula devido ao custo ser baixo comparado com o projetor multimídia. Porém, ele permite apenas que se projete o que está previamente descrito nas lâminas. Foi uma das primeiras tecnologias a serem utilizadas em sala de aula, em meados dos anos 2000, fazia sucesso sendo utilizado como um recurso pedagógico. Na Figura 1 pode-se observar um retroprojektor sendo utilizado em sala de aula.

Figura 1: Uso do Retroprojektor.



Fonte: Escola de Ensino Fundamental Demetrio Bettiol.

A possibilidade de usar o projetor multimídia em sala de aula inseriu os alunos ao mundo digital. Em inglês é chamado de *datashow* e em português é chamado de Projetor Multimídia. É um equipamento eletrônico capaz de captar a imagem exibida na tela do computador e projetá-la em um telão de forma ampliada. Permite apresentações com recursos de animação, através de programas de computação. Foi criado com o intuito de facilitar a vida dos professores e alunos. Conforme Sancho (2001):

O uso do projetor proporciona a divulgação dos conhecimentos por fonte visual e auditiva, esse tipo de tecnologia requer a utilização de síntese, ou seja, a capacidade de transmitir uma mensagem com interação. Apresenta como vantagens o fato de permitir que o professor permaneça de frente para os alunos, podendo ser utilizado em local iluminado e permitir o reaproveitamento das transparências (SANCHO, 2001, p.131).

Os alunos com o Projetor multimídia conseguem apresentar os trabalhos esteticamente e qualitativamente melhores, na forma de apresentações multimídia. Sem contar a infinidade de recursos que eles possuem para incrementar suas apresentações.

Não se pode esquecer que é necessário o conhecimento prévio do professor para manusear adequadamente o projetor multimídia encontrando a maneira mais adequada de associar a tecnologia ao método de ensino aprendido. Antônio (2010) afirma que:

O projetor multimídia foi, e ainda é, uma tecnologia capaz de levar imagens de qualidade que enriquecem muito os conteúdos abordados nos livros didáticos e permitem ao professor ilustrar conceitos, apresentar esquemas, pranchas, mapas etc., de uma forma bem mais prática e agradável do que fazendo uso apenas da lousa e do giz (ANTONIO, 2010).

O projetor multimídia trouxe um avanço para a sala de aula, que possibilitou ao professor administrar as aulas de forma mais lúdica. Cintra (2008) contribui com a afirmação:

Com o projetor, é possível conseguir um contato visual melhor do que com a lousa, porque o slide já está pronto previamente, não havendo necessidade do apresentador escrever, durante a apresentação. Essa vantagem do equipamento deve ser explorada ao máximo (CINTRA, 2008, p.35).

Conforme observado na Figura 2, o Projetor multimídia sendo utilizado em sala de aula traz benefício tanto para o professor como para os alunos da turma.

Figura 2: Uso do projetor multimídia.



Fonte: Blog do Armindo. Disponível em:

<<https://blogdoarmindo.com.br/2015/09/sala-de-aula-e-lugar-de-tecnologia-sim-tablets-projetores-e-o-programa-e-fazem-parte-da-aula-em-sjc/>>.

Com o auxílio deste o professor consegue dinamizar suas aulas, enriquecendo-as com trabalhos que destaquem pontos importantes do conteúdo ministrado. Tornando mais simples determinadas atividades expositivas, ampliando o universo de informações, com um clique na internet, ou exibindo filmes, figuras, slides e vídeos.

2.4 O USO DO WHATSAPP NA SALA DE AULA

O Whatsapp foi criado em 2009 por Brian Acton e Jan Koum inicialmente para *smartphones*, *tablet* e *Ipad*. Em 2014, o Facebook comprou o aplicativo popularizando-o. Segundo relatório da Mobile Report Brasil, divulgado pela Mobile Marketing Association e a Nielsen Ibope em abril de 2014 ele é o aplicativo que mais cresce entre os usuários brasileiros.

É um aplicativo gratuito de informação instantânea, para a comunicação entre duas pessoas ou um grupo de pessoas, onde permite enviar mensagens, fotos, fazer ligações, enviar localização ou até mesmo vídeo chamadas.

Esta ferramenta se for bem utilizada pelo professor no ambiente educativo pode se tornar um importante aliado no processo de ensino-aprendizagem inovando e melhorando as condições de ensino. É um desafio complexo para o professor que foi instruído de forma

tradicional, recebendo conteúdos, dentro de uma sala de aula convencional. O mesmo deve mudar sua metodologia constantemente e aceitar o desafio da evolução da informática.

Para o aluno este aplicativo oferece respostas e soluções imediatas, correspondendo às expectativas desta geração imediatista. Facilita sua aprendizagem no ensino de português, através do corretor ortográfico, onde o mesmo apreende com o erro de uma forma lúdica, também é possível promover um debate, sobre determinado assunto, através da discussão pelo whatsapp. Isso contribui para que os alunos mais tímidos consigam se expressar e opinar de uma forma mais efetiva, da qual pessoalmente não fariam, permite que os alunos melhorem as habilidades de leitura e pronuncia das palavras, tornando essas aulas muito mais instigantes. Através deste aplicativo podem ser propostas atividades em grupos como questionários de raciocínio lógico ilustrados, onde o professor poderá publicar uma questão e determinar um tempo máximo para que cada aluno a responda.

Várias são as possibilidades de utilização desta ferramenta na sala de aula, porém este recurso exige que todos os usuários tenham acesso à internet, o que acaba dificultando sua utilização de fato como uma ferramenta pedagógica. Nesse contexto, cabe ao professor aproveitar as possibilidades do aplicativo como um recurso pedagógico, direcionando o ensino e potencializando a aprendizagem dos alunos.

O Professor Wagner Soeiro, que leciona Geografia em uma escola municipal de Ribeirão Preto, faz uma entrevista para o Instituto Net, Claro, Embratel, onde relata como utiliza o APP whatsapp como uma ferramenta pedagógica. Onde o professor criou um grupo no whatsapp com seus alunos e através deste grupo ele compartilha informações, gravações de áudio com o conteúdo a ser estudado e questões que os alunos devem responder, valendo nota.

Exemplos como esse estão cada vez mais aparecendo em sala de aula e demonstram o quanto a tecnologia aliada a educação pode trazer benefícios para a Humanidade.

2.5 O USO DO FACEBOOK NA SALA DE AULA

O Facebook foi criado em 2004 por Mark Zuckerberg, é uma mídia social e rede social virtual lançada em 4 de fevereiro de 2004, operado e de propriedade privada da Facebook Inc. Em 4 de outubro de 2012, o Facebook atingiu a marca de 1 bilhão de usuários ativos, sendo por isso a maior rede social virtual em todo o mundo.

É uma ferramenta que enfatiza a construção do saber de forma interdisciplinar, dinâmica e diversificada, abrindo uma infinidade de possibilidades, para o aluno construir o saber. Para Fernandes (2011):

O Facebook pode ser explorado como ferramenta pedagógica importante, principalmente na promoção da colaboração no processo educativo, e ainda, permite a construção crítica e reflexiva de informação e conhecimento (Fernandes, 2011, p.72).

Esta ferramenta pode ser explorada criando uma página, inserindo os alunos e publicando os trabalhos e as atividades realizadas, através do Messenger o professor pode responder as dúvidas que surgem quando os alunos estão em casa e lembrar as datas de entrega de trabalhos e provas, só é possível utilizá-lo através da internet e por ser uma rede social, o professor deve ensinar os alunos a usar esta ferramenta com ética, segurança e responsabilidade.

O professor ainda pode adicionar os pais destes alunos, para que os mesmos possam acompanhar os trabalhos e atitudes dos filhos, marcar reuniões e incentivar a confirmação e participação destes.

COSTA (2015) em seu artigo: O Facebook como uma ferramenta pedagógica nas aulas de Língua Inglesa, relata sua experiência utilizando esse APP em sua sala de aula. Ao ler seu artigo é possível verificar que a Professora Úrsula criou um grupo com seus alunos no Facebook e através deste fazia postagem de atividades, vídeos, mensagens, músicas nos quais os alunos teriam de analisar e realizar um comentário sobre o assunto trabalhado, enfocando o uso da língua Inglesa tanto nas atividades como nos comentários. Em seu relato COSTA (2015) destaque que:

As atividades propostas no grupo do Facebook despertaram o interesse da turma pelo inglês, pois saíram do quadro e livro didático para o ambiente virtual que está mais próximo da realidade destes alunos (COSTA, 2015, p.37).

Ao analisar o trabalho realizado por COSTA (2015) é possível compreender que os alunos gostaram muito da proposta e que vale a pena incrementar as disciplinas em sala de aula para despertar o interesse nos alunos.

3 METODOLOGIA

Neste trabalho será apresentado um estudo de caso, observando como ocorre na prática à inserção da tecnologia, principalmente o celular como ferramenta pedagógica, em uma sala de aula de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental. Buscando quantificar os resultados obtidos através das notas (melhoria na aprendizagem) e frequência nas aulas (interesse dos alunos), detalhamento da observação de fatos positivos e negativos de se utilizar essas ferramentas em

sala de aula, bem como questionários e entrevistas com alunos e familiares buscando conhecer como que eles avaliaram experiência realizada.

Prodanov (2013) auxilia para melhor compreensão do método científico utilizado neste trabalho ao afirmar que:

O estudo de caso consiste em coletar e analisar informações sobre determinado indivíduo, uma família, um grupo ou uma comunidade, a fim de estudar aspectos variados de sua vida, de acordo com o assunto da pesquisa. É um tipo de pesquisa qualitativa e/ou quantitativa, entendido como uma categoria de investigação que tem como objeto o estudo de uma unidade de forma aprofundada, podendo tratar-se de um sujeito, de um grupo de pessoas, de uma comunidade etc. São necessários alguns requisitos básicos para sua realização, entre os quais, severidade, objetivação, originalidade e coerência (PRODANOV, 2013, p.44).

Sendo assim, procurando conhecer na prática como é possível inserir a tecnologia em sala de aula tornando a as aulas mais lúdicas e prazerosas, bem como facilitando a aprendizagem, buscou-se através deste estudo de caso pesquisar e comparar qual seria a motivação e desenvolvimento na aprendizagem dos alunos frente a uma nova proposta: passar conteúdos e conhecimentos de formas diferenciadas e com o uso de tecnologias que facilitam a compreensão e aprendizagem e tornam as aulas mais lúdicas e instigantes para os alunos.

A prática e observação deste método de trabalho em sala de aula foi realizada na turma 153, 5º ano do Ensino Fundamental, na Escola Municipal Balduino Robinson localizada na cidade de Três Coroas - RS.

A turma é composta de dezenove alunos (19), sendo dez (10) meninos e nove (9) meninas com idade de dez (10) á quatorze anos (14), quatro (4) destes são repetentes e estão cursando a mesma etapa. Observando a turma é possível identificar que no geral a turma é bem agitada, falam alto e discordam facilmente dos colegas, para chamar a atenção dos mesmos são necessários muitos combinados e trocas, tais como regras para o uso do celular em sala de aula. As famílias não são frequentes na escola e nem no acompanhamento da aprendizagem dos filhos, na primeira reunião de pais na escola que ocorreu em março de 2018 apenas quatro (4) pais compareceram.

Com o objetivo de tornar a sala de aula um ambiente agradável e prazeroso onde o aluno tenha interesse em participar, buscou-se com este estudo de caso verificar qual seria a melhoria

na aprendizagem e na frequência das aulas se inseríssemos a tecnologia em sala de aula como uma ferramenta pedagógica.

Antes de iniciar a inserção de tecnologias como ferramentas pedagógicas, foi solicitado a equipe diretiva e a Secretária Municipal de Educação uma autorização para o desenvolvimento deste trabalho. Após os alunos e responsáveis receberam o termo de livre consentimento e esclarecimento, apresentado no Anexo A, o qual retornou assinado para a escola.

Para maior visualização da mudança que a inserção da tecnologia pode proporcionar ao ambiente escolar, utilizamos a divisão de trimestres onde ocorrem as avaliações dos alunos. No primeiro trimestre os conteúdos e atividades foram passadas de modo tradicional, com uso do quadro negro e folhas xerocadas, no segundo trimestre foi implementado o uso do projetor em sala de aula, onde as atividades eram projetadas, mais coloridas, com imagens e vídeos tornando a aula mais lúdica. Na troca de uma atividade para outra, também tínhamos o momento distração, onde era projetado uma piada, uma brincadeira ou uma pergunta para descontrair os alunos. No terceiro trimestre iniciamos o uso do celular como uma ferramenta pedagógica que buscou contribuir com a aprendizagem e interesse dos alunos em sala de aula. Neste os alunos recebiam as atividades via bluetooth em seus celulares e realizavam as anotações das atividades propostas nos cadernos.

Após a comparação das notas e frequência dos alunos nos três trimestres foi possível analisar se a inserção da tecnologia em sala de aula de fato torna a aula mais criativa e prazerosa facilitando a aprendizagem dos alunos.

4 ESTUDO DE CASO

Para a realização deste estudo de caso, foi escolhida, uma turma de quinto ano do Ensino Fundamental, onde os conteúdos foram administrados em três trimestres, cada um de maneira diferenciada.

No primeiro trimestre de 2018 foram aplicadas do modo tradicional, com uso do giz e quadro negro e algumas atividades xerocadas. Foi possível perceber que alguns alunos apresentavam o hábito de apenas copiar todo o conteúdo, porém, não compreendiam e nem apresentavam a habilidade de ler e interpretar, para resolver os exercícios propostos. Frente à essa realidade foi necessário criar um método para tornar as aulas mais instigantes e criativas para os alunos, fazendo com que os mesmos se motivassem e de fato aprendessem com maior facilidade.

Desta forma, a partir do segundo trimestre do ano letivo de 2018 foi inserido em sala de aula o uso do projetor como uma ferramenta para passar os conteúdos de forma mais lúdica, com imagens ilustrativas e vídeos explicativos, onde houve um planejamento prévio organizando a aula em apresentação de slides, com criação de atividades sobre o conteúdo trabalhado.

Foi possível observar que de fato os alunos gostaram da nova metodologia. Os conteúdos eram os mesmos, porém, passados de uma forma diferente e com o objetivo de ter mais leituras e interpretação, do que cópias. Neste novo cenário, os alunos liam o conteúdo disponibilizado, viam vídeos com explicações sobre o assunto e anotavam em seus cadernos os fatos mais importantes, selecionando dados e informações relevantes para a compreensão. Logo, era possível realizar os exercícios com mais autonomia e a aprendizagem de fato ocorria. Pode-se observar na Figura 3 como o projetor foi utilizado em sala de aula.

Figura 3: Projetor multimídia em sala de aula.



Fonte: A autora.

Pensando em melhorar ainda mais esses resultados e tornar a aula mais instigante e prazerosa, surgiu a possibilidade de incrementar as aulas trazendo para a sala de aula o uso do celular como uma ferramenta pedagógica.

Para analisar a possibilidade do uso de recursos tecnológicos, os alunos responderam o questionário com quatro perguntas pessoais sobre o uso do celular. Este questionário é apresentado no Quadro 1.

Quadro 1: Questionário pessoal.

<p>1) Você possui telefone Celular ou Tablet? () Sim () Não</p> <p>2) Você possui acesso à internet em casa? () Sim () Não</p> <p>3) Para quais atividades você utiliza o celular? () Música () Vídeo () Jogos () Redes Sociais () Estudos e Pesquisas</p> <p>4) Você considera possível utilizar o celular em Sala de Aula? () Sim () Não</p>

Fonte: a autora.

Após receber os questionários preenchidos, foi realizada uma análise das respostas obtidas. Na primeira pergunta, (Você possui telefone celular ou *tablet*?), dez dos dezoito alunos responderam que sim, possuem um aparelho celular ou *tablet*.

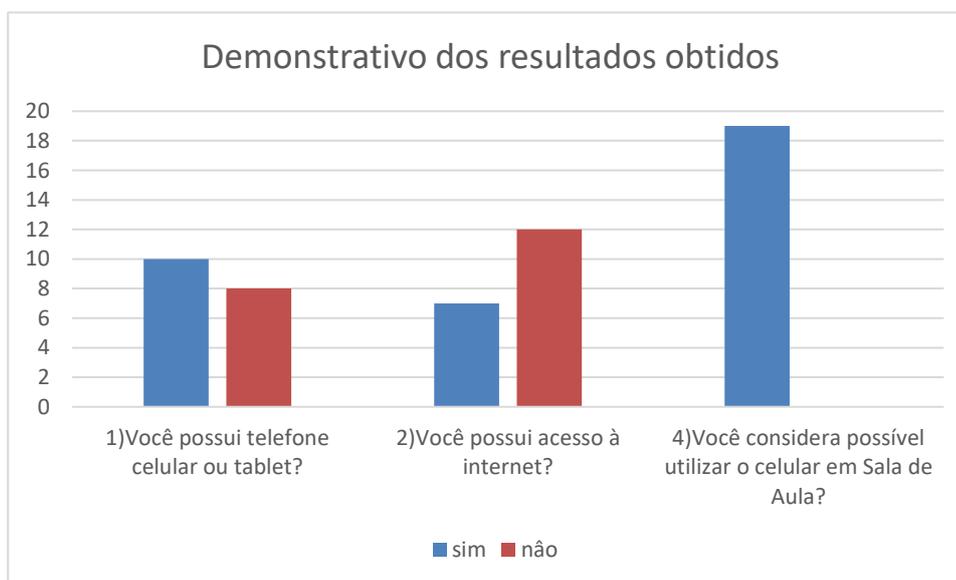
Na segunda pergunta (Você possui acesso à internet?), somente sete alunos responderam que possuem acesso à internet, os outros doze alunos responderam não ter acesso à internet.

Na terceira pergunta (Para quais atividades você utiliza o celular?), sete alunos marcaram todas as opções, os outros doze alunos responderam que utilizam para música, vídeos e jogos.

Na quarta e última pergunta, (Você considera possível utilizar o celular em sala de aula?), por unanimidade, todos os alunos responderam sim, afirmando ser possível utilizar o celular em sala de aula.

Para melhor visualização dos resultados obtidos nas questões 1, 2 e 4 do questionário aplicado com os alunos da turma do quinto ano, apresenta-se o Gráfico 1.

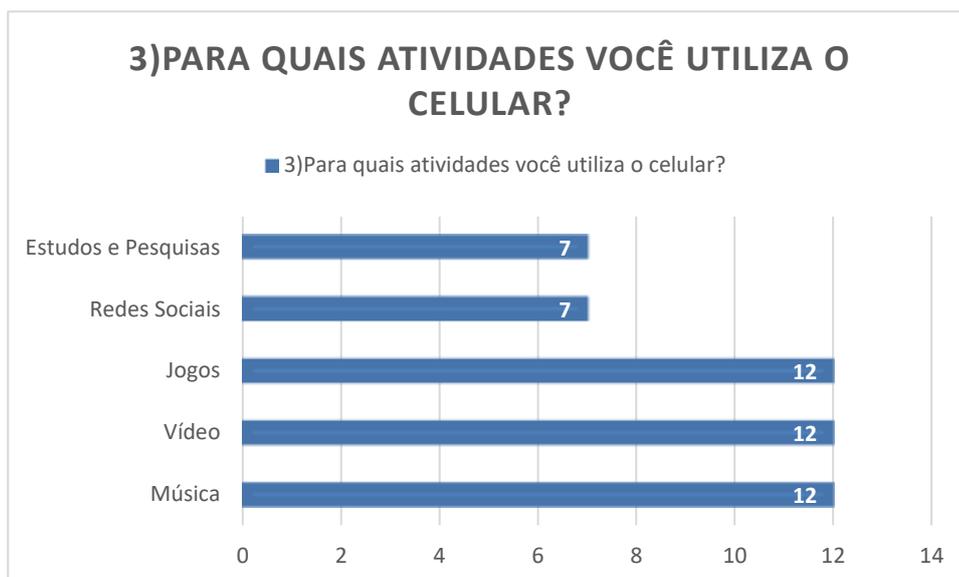
Gráfico 1: Demonstrativo dos resultados obtidos na pesquisa inicial.



Fonte: A autora.

Representando a questão 3 (três) através do Gráfico 2 é possível visualizar que a maioria dos alunos utiliza o celular somente para entretenimento através de músicas, vídeos e jogos.

Gráfico 2: Resultado da pesquisa inicial sobre atividade com o celular.



Fonte: A autora.

Verificando que essa nova metodologia seria possível, foi enviada para casa uma autorização pedindo aos pais permissão para o uso do celular em sala de aula, e também uma lista, com combinações feitas com a turma, sobre a utilização do celular. O Quadro 2 apresenta as regras de utilização do celular em sala de aula.

Quadro 2: Regras de utilização do celular em sala de aula.

1. O celular só poderá ser utilizado em sala de aula com a autorização da professora;
2. Não podemos levar o celular para o recreio;
3. Bate papos, blogs e redes sociais não serão utilizadas em sala de aula;
4. As atividades serão passadas em diferentes formatos (Imagens, PFD, Doc, Vídeos MP4 e Músicas MP3);
5. A transferência das atividades será feita exclusivamente via Bluetooth, não sendo necessário que o celular tenha chip e nem acesso à internet;
6. Cada aluno será responsável pelo seu celular, devendo guardá-lo em local apropriado sempre após o uso;
7. Os alunos que não tiverem o telefone celular ou tablet para trazer para a escola sentaram com os colegas, em duplas ou trios, para que um consiga auxiliar o outro e todos possam ter acesso às informações.

Fonte: a autora.

Após o recebimento das autorizações e com as combinações feitas, foi iniciado o uso do celular em sala de aula, onde os conteúdos: vídeos, imagens, planilhas e atividades eram passadas via *bluetooth* e realizadas também pelo aparelho com registro de informações importantes e respostas no caderno, não necessitando mais a cópia de conteúdos e ampliando o tempo para leitura e interpretação.

Como pode-se observar na Figura 4, através do celular os alunos recebiam o conteúdo de forma mais rápida e sem precisar realizar cópias.

Figura 4: Atividade com o celular.



Fonte: A autora.

Nas aulas de matemática foi possível utilizar a calculadora, o bloco de notas e o calendário auxiliaram nas marcações das datas para as avaliações. Também foi utilizado o aplicativo: Tabuadas de Multiplicação e Amigos. Esse jogo foi baixado via Play Store pela professora e compartilhado em sala de aula com os alunos através do *Bluetooth*. A Figura 5 apresenta a tela inicial do aplicativo Tabuadas de Multiplicação e Amigos.

Figura 5: Aplicativo Tabuadas de Multiplicação e Amigos.



Fonte: Imagem feita pela autora.

Nesse jogo os alunos tiveram a oportunidade de aperfeiçoar os conhecimentos sobre multiplicação realizando os desafios que o aplicativo apresenta, uma das primeiras opções deste jogo é a resposta correta, onde uma conta de multiplicação é realizada e o aluno tem quatro opções para escolher a resposta correta. A Figura 6 mostra a tela inicial do aplicativo Tabuadas de Multiplicação e Amigos.

Figura 6: Primeira fase do jogo de multiplicação.



Fonte: Imagem feita pela autora.

Esse jogo também traz a tabuada da multiplicação do 1 (um) ao 12 (doze) para conhecer, é possível ao clicar nas respostas ouvir e ver o resultado correto. Como também há a opção de preencher os resultados da tabuada. A Figura 7 apresenta a tela inicial do aplicativo Tabuadas de Multiplicação e Amigos.

Figura 7: Tabuadas de multiplicação.



Fonte: Imagem feita pela autora.

Há a opção de selecionar para jogar com tempo limite para dar as respostas, nessa modalidade o aluno ganha estrelas como premiações para cada resposta correta respondida dentro do tempo. A Figura 8 apresenta a tela inicial do aplicativo Tabuadas de Multiplicação e Amigos.

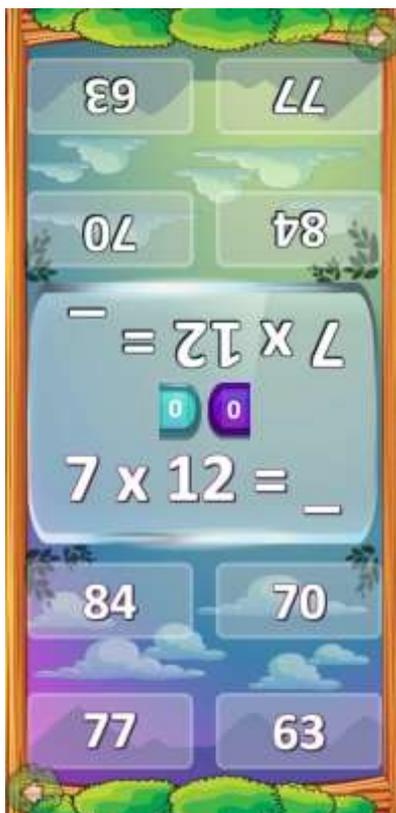
Figura 8: Fase do jogo com tempo e premiações.



Fonte: Imagem feita pela autora.

A opção dois jogadores traz um desafio onde em um determinado tempo, um jogador de cada lado do telefone deve informar a resposta correta para a multiplicação apresentada, ao final do jogo é possível ver as respostas certas e erradas e qual dos dois jogadores obteve mais estrelinhas. Isto é mostrado na Figura 9.

Figura 9: Desafio com dois jogadores.



Fonte: Imagem feita pela autora.

Na aula de Artes os alunos recebiam imagens para realizarem uma releitura e também informações sobre vida e obra de alguns artistas. Entre vários trabalhos citamos Romero Brito, onde os alunos receberam no celular através do *bluetooth*. Como na Figura 10 onde puderam realizar a leitura sobre o artista e após realizar uma releitura de suas obras.

Figura 10: Informações sobre Romero Brito

09:56 42%

BIOGRAFIA

Romero Brito (1963)

Pintor, escultor, serigrafo e artista plástico brasileiro, consagrado no mundo inteiro pela sua arte pop.



Romero Brito nasceu no Recife, Pernambuco, em 6 de outubro de 1963, aos 8 anos de idade começou a mostrar interesse e talento pelas artes. Com muita imaginação e criatividade, pintava em sucatas, papelão e jornal. Sua família o ajudava a desenvolver seu talento natural, dando-lhe livros de arte para estudar. "Eu ficava sentado e copiava Toulouse e outros mestres dos livros, por dias e dias."

Aos 14 anos fez sua primeira exibição pública e vendeu seu primeiro quadro à Organização dos Estados Americanos. Embora encorajado por este sucesso precoce, as circunstâncias modestas de sua vida o motivaram a estabelecer metas e a criar seu próprio futuro. "Na condição de criança pobre no Brasil, tive contato com o lado mais sombrio da humanidade. Como resultado, passei a pintar para trazer luz e cor para minha vida."

Frequentou escolas públicas, recebeu bolsa de estudos para uma escola preparatória e aos 17 anos entrou para a Universidade Católica de Pernambuco, no curso de Direito. Viagou para a Europa para visitar lugares novos e ver a arte que só conhecia nos livros. Durante um ano pintou e exibiu seus trabalhos em vários países como Espanha, Inglaterra, Alemanha e outros. Quando retornou ao Brasil, seu desejo de ter contato com o mundo ficou ainda mais forte, queria continuar a viajar e mostrar sua arte. Com isso, desistiu do curso de Direito e decidiu ir visitar um amigo de infância, Leonardo Conte, que estava estudando inglês em Miami, nos Estados Unidos.

Fonte: Imagem feita pela autora.

Uma das atividades mais legais onde ficou visível a empolgação dos alunos ao realizá-la foi a utilização do vídeo¹ com desenho passo a passo, onde os desenhos surgiam a partir dos números de 1 a 10, facilitando a compressão e reprodução do mesmo. A Figura 11 apresenta a tela do vídeo "Como desenhar e colorir animais com números".

¹ Como desenhar e colorir animais com números.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SLCuRwJvrAU>>. Acesso em: 31 de mai. 2019.

Figura 11: Como desenhar e colorir animais com números.

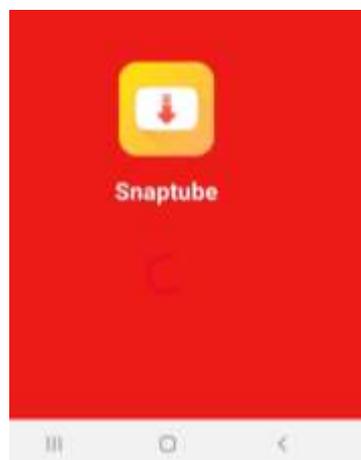


Fonte: Imagem feita pela autora.

A música no celular foi uma das técnicas que foram bem produtivas, foram utilizadas nas aulas de ensino religioso para transmitir mensagem de paz e valores e também em um projeto com o objetivo de tornar nosso dia mais alegre titulado como “Bom dia”, onde cada aluno escolhia uma música e uma lembrancinha para dar aos colegas de boas-vindas naquela manhã. Projeto esse que surgiu da música (Bom dia – Chitãozinho & Xororó) e sensibilizou a turma fortemente.

Para que todos os alunos pudessem escolher a sua música para proporcionar esse momento aos colegas, foi utilizado o aplicativo *Snaptube*, onde eles escolhiam a música e baixavam a mesma no celular da professora e após enviavam para o seu celular via bluetooth. A Figura 12 apresenta a tela do Aplicativo *Snaptube*.

Imagem 12: Aplicativo *Snaptube*.



Fonte: Imagem feita pela autora.

As aulas com o uso do celular ocorreram em diversas disciplinas. Nas aulas de Português, os textos eram passados em formato PDF, realizavam uma leitura silenciosa e após uma leitura coletiva, as questões de interpretação em formato DOC possibilitavam a edição e colocação de respostas ao questionário. Simulados da Prova Brasil encontrados no blog do Professor Warles (2019) foram muito utilizados para melhor compreensão desta avaliação que acontece nas turmas de quinto ano em todo o Brasil, para essa atividade os alunos recebiam captura de tela com questões da Prova, anotavam o gabarito em seus cadernos e após era feito a correção coletivamente. A Figura 13 apresenta um simulado da prova Brasil, parte 1 e a Figura 14 demonstra um simulado da prova Brasil, parte 2. Já a Figura 15 explana um simulado da prova Brasil, parte 3.

Imagem 13: Simulado Prova Brasil – Parte 1.



2ª Prova diagnóstica – 2017 – 5º Ano
SEDUCE-GO – PORTUGUÊS

ESCOLA: _____
 Prof.: _____
 Nome: _____

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

D4 Questão 02

Leia o texto e, a seguir, responda.



Disponível em: http://docside.com.br/documents/simulads-4-bimestre.html. Acesso em: 20 jan. 2017.

Ao comprar um vestido pequeno para a mãe a intenção da menina era

(A) deixar a mãe chateada.
 (B) ficar com o vestido para ela.
 (C) falar para a mãe trocar o vestido.
 (D) comprar outro vestido para a mãe.

Leia o texto e, a seguir, responda as questões 3, 4 e 5.

Um encontro fantástico
 João Anzanello Carraschoza

Todos os anos eles se reuniam na floresta, à beira de um rio, para ver as quantas andava a sua fama. Eram criaturas fantásticas e cada uma vinha de um canto do Brasil. O Saci-Pererê chegou primeiro. Moleque pretinho, de uma perna só, barrete vermelho na cabeça, veio manquitolando, sentou-se numa pedra e acendeu seu cachimbo. Logo apontou no céu a Serpente Emplumada e aterrissou aos seus pés. Do meio das folhagens, saltou o Lobisomem, a cara toda peluda, os dentes afiados, enormes. Não tardou, o tropel de um cavalo anunciou o Negrinho do Pastoreio montado em pelo no seu baio.

– Só falta o Boto – disse o Saci, impaciente.
 – Se tivesse alguma moça aqui, ele já teria chegado para seduzi-la – comentou a Serpente Emplumada.
 – Também acho – concordou o Lobisomem. – Só que eu já a teria apavorado.

D9 Questão 01

Leia o texto e, a seguir, responda.



Disponível em: http://manatividaes.paraosano.blog.spot.com.br/2011/04/genero-textual-manchete-a-tividade-aula.html. Acesso em: 20 dez. 2016.

A manchete “Viaje pelo mundo de Potter” serve para

(A) chamar atenção do leitor para uma reportagem da revista.
 (B) narrar histórias sobre o mundo imaginário de Potter.
 (C) ensinar as pessoas a fazer uma viagem com Potter.
 (D) divulgar ao público alvo um novo filme de Potter.

Imagem 14: Simulado Prova Brasil – Parte 2.


2ª Prova diagnóstica – 2017 – 5º Ano
SEDUCE-GO – PORTUGUÊS

Ouviram nesse instante um rumor à margem do rio. Era o Boto saindo das águas na forma de um belo rapaz.

- Agora estamos todos – disse o Negrinho do Pastoreio.
- E então? – perguntou o Boto, saudando o grupo. – Como estão as coisas?
- Difíceis – respondeu o Saci e soltou uma baforada. – Não assustei muita gente nessa temporada.
- Eu também não – emendou a Serpente Emplumada. – Parece que as pessoas lá no Nordeste não têm mais tanto medo de mim.
- Lá no Norte se dá o mesmo – disse o Boto. – Em alguns locais, ainda atraio as mulheres, mas em outros elas nem ligam.
- Comigo acontece igual – disse o Negrinho do Pastoreio. – Vivo a achar coisas que as pessoas perdem no Sul. Mas não atendi muitos pedidos este ano.
- Seu caso é diferente – disse o Lobisomem. – Você não é assustador como eu, o Saci e a Serpente Emplumada. Você é um herói.
- Mas a dificuldade é a mesma – discordou o Negrinho do Pastoreio.
- Acho que é a concorrência – disse o Boto. – Andam aparecendo muitos heróis e vilões novos.
- Pois é – resmungou a Serpente Emplumada. – Até bruxas andam importando. Tem monstros demais por aí...
- São todos produzidos por homens de negócios da cidade – disse o Saci. – É moda. Vai passar...
- Espero – disse o Lobisomem. – Bons aqueles tempos em que eu reinava no país inteiro, não só no cerrado.
- A diferença é que somos autênticos – disse o Negrinho do Pastoreio. – Nós nascemos do povo.
- É verdade – disse o Boto. – Mas temos de refrescar a sua memória.
- Se pegarmos no pé de uns escritores, a coisa pode melhorar – disse a Serpente Emplumada.
- Eu conheço um – disse o Saci. – Vamos juntos atrás dele! – E foi o primeiro a se mandar, a mil por hora, em uma perna só.

Disponível em: <<http://acervo.novaescola.org.br/fundamental1/encontro-fantastico/634244.shtml>>. Acesso em: 21 dez. 2016.

Vocabulário

Barrete: gorro com uma ponta que prende para trás ou para o lado.

Baio: cavalo de pelo castanho com crina e extremidades pretas.

D8 Questão 03

As coisas estão difíceis para o Saci porque

- (A) ele não assustou muitas pessoas.
- (B) ele está tendo muitos concorrentes.
- (C) os escritores se esqueceram dele.
- (D) ele anda com uma perna só.

D7 Questão 04

Essa história se passa no/na

- (A) Norte do país.
- (B) Nordeste.
- (C) floresta.
- (D) cidade.

D7 Questão 05

Quem são os personagens dessa história?

- (A) O Saci-Pererê, a bruxa, o Lobisomem e a Serpente Emplumada.
- (B) O Lobisomem, a bruxa, os homens de negócio, o Saci-Pererê e o Boto.
- (C) O Lobisomem, os escritores, a Serpente Emplumada e o Negrinho do Pastoreio.
- (D) O Saci-Pererê, o Negrinho do Pastoreio, o Lobisomem, a Serpente Emplumada e o Boto.

Leia o texto e, a seguir, responda as questões 6 e 7.

Londres, 29 de junho de 1894.

Lenora, minha prima,

Perdi o sono, por que será? Mamãe recebeu uma visita diferente.

Depois do jantar, ouvimos um barulho enorme. Eram cavalos relinchando. Alguém bateu à porta. Watson, nosso mordomo, foi abrir. Era um homem esquisito: branco, magro, vestido de preto. Meu cão Brutus começou a latir. O homem ficou parado na porta. Disse a Watson que uma roda de sua carruagem havia quebrado. Mamãe convidou o desconhecido para entrar. Ele deu um sorriso largo, estranho. Talvez eu estivesse com sono, mas quando ele passou diante do espelho, sua imagem não apareceu. Mamãe ofereceu chá ao estrangeiro. Ele disse que seu nome era Drácula e que morava num lugar chamado Transilvânia. Me escreva.

Abraços, Edgard

Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/03417.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

2

Fonte: Imagem feita pela autora.

Imagem 15: Simulado Prova Brasil – Parte 3.


2ª Prova diagnóstica – 2017 – 5º Ano
SEDUCE-GO – PORTUGUÊS

D4 Questão 06 ◊
 Ao dizer que uma roda de sua carruagem havia quebrado, o homem queria
 (A) jantar.
 (B) uma ajuda.
 (C) tomar um chá.
 (D) contar de onde ele veio.

D1 Questão 07 ◊
 O nome do homem desconhecido era
 (A) Brutus.
 (B) Edgard.
 (C) Drácula.
 (D) Watson.

D8 Questão 09 ◊
 A raposa foi embora porque
 (A) ela não comia uvas.
 (B) as uvas estavam verdes.
 (C) os cachos de uva eram enormes.
 (D) ela não conseguiu pegar as uvas.

D9 Questão 10 ◊
 O objetivo desse texto é
 (A) noticiar um fato.
 (B) divulgar um produto.
 (C) passar um ensinamento.
 (D) relatar um acontecimento.

Leia o texto e, a seguir, responda as questões 8, 9 e 10.

A raposa e as uvas
 Esopo

Morta de fome, uma raposa foi até um vinhedo sabendo que ia encontrar muitas uvas. A safra tinha sido excelente. Ao ver a parreira carregada de cachos enormes, a raposa lambeu os beiços com alegria. Só que sua alegria durou pouco: por mais que tentasse, não conseguia alcançar as uvas. Por fim, cansada de tantos esforços, resolveu ir embora, dizendo:
 – Por mim, quem quiser essas uvas pode levar. Estão verdes, estão azedas, não me servem. Se alguém me desse essas uvas eu não comeria.

Moral da história: Desprezar o que não se consegue conquistar é fácil.

Disponível em: <<http://asfabuladasraposa.blogspot.com.br/2015/04/raposa-e-as-uvas.html>>. Acesso em: 29 set. 2016.

Vocabulário
Parreira: A videira (pé de uva) que se encontra apoiada numa grade, que se estende de modo horizontal, sustentada por varas, pilares etc.

D1 Questão 08 ◊
 Ao avistar a parreira, a raposa
 (A) ficou alegre.
 (B) alcançou as uvas.
 (C) sentiu-se cansada.
 (D) sentiu-se desprezada.

3

Fonte: Imagem feita pela autora.

Outra atividade que foi bem produtiva e os alunos adoraram foi à pesquisa sobre assuntos do interesse dos alunos, onde a turma foi dividida em três grupos e cada grupo pesquisou e explorou um assunto diferente que era do interesse do seu grupo, o objetivo desta atividade era compreender como se realiza um projeto de pesquisa com coleta e análise de dados para apresentar na Feira de Projetos da nossa Escola.

O primeiro grupo pesquisou sobre a Copa do Mundo, trouxe fatos históricos e acontecimentos importantes e após a sua explicação realizaram a coleta de dados de sua pesquisa, questionando para que time o participante, iria torcer nessa copa de 2018, qual o melhor jogador da copa e qual equipe que ganharia essa disputa. O Segundo grupo realizou sua pesquisa questionando sobre o uso da Netflix e suas séries, buscou conhecer quantos alunos da escola assinam a Netflix, quantos especificamente assistem a série *Ten Wolf* e quais outras series são assistidas pelos alunos da escola. O terceiro grupo pesquisou sobre as disciplinas preferidas, buscando conhecer qual a disciplina que mais gostam e a que não gostam na escola, bem como contabilizar quantos alunos ficaram em recuperação no trimestre anterior. As três pesquisas realizadas foram organizadas e demonstradas através de gráficos e expostas na mostra de trabalho da Escola.

Na disciplina de ciências foi possível visitar e usufruir de um Blog² criado por alunos do quinto ano de uma Escola do Rio Grande do Sul que nos trouxe informações importantes sobre a formação do Rio Grande do Sul, bem como seu relevo, sua hidrografia, sua vegetação, seus primeiros habitantes e cultura do nosso Estado. As páginas do blog foram salvas *off-line* e projetadas no projetor multimídia, após a realização da leitura do conteúdo, a turma foi dividida em grupos, cada grupo ficou responsável de fazer um trabalho explicando sobre o tema específico, os alunos tiraram fotos das informações projetadas para utilizarem dessas informações para produzirem seus trabalhos.

Em História ao trabalharmos a nossa localização, utilizamos o Google Maps, verificando nossa localização na Escola Balduino Robinson, que se situa na Cidade de Três Coroas, no Estado do Rio Grande do Sul, no País Brasil, América do Sul do Continente Americano, no planeta terra. Para a realização desta atividade foi utilizado o celular da professora para pesquisa. Ampliando e capturando imagens de cada etapa da pesquisa, essa atividade possibilitou ao aluno verificar que somos uma pequena parte deste mundo que ainda estamos conhecendo. A Figura 16 demonstra a captura da imagem do mapa da cidade de Três Coroas.

² Blog Projeto Rio Grande, Tchê! Disponível em: < <https://projetoriograndetche.weebly.com/> >. Acesso em: 31 de mai. 2019.

Imagem 16: Localização do município de Três Coroas.



Fonte: Imagem feita pela autora.

Todas essas atividades foram realizadas em dupla, trios ou grupos, pois nem todos os alunos possuíam celular. Na Figura 17 é possível ver a organização da sala, onde os alunos sentavam próximos aos colegas para utilizarem o mesmo celular.

Figura 17: Disposição da sala.



Fonte: Imagem feita pela autora.

O uso do celular em sala de aula, fez com que as atividades fossem mais criativas e os conteúdos mais instigantes, houve um aproveitamento maior do tempo para a realização de leituras, onde foi enviado por PDF livros de Literatura Infantil que foram apreciados pelos alunos no momento de leitura pelo celular.

5 ANÁLISE DOS DADOS

Através deste estudo de caso, foi possível observar na prática que com algumas ferramentas tecnológicas aliadas a um fim pedagógico é possível transformar a sala de aula e tornar as aulas mais instigantes e criativas para os alunos.

Esse estudo de caso foi realizado com uma turma de alunos do 5º ano no ano letivo de 2018, tendo como base que as aulas no primeiro trimestre foram ministradas de modo mais tradicional, ou seja, sem o uso de tecnologias. Já o segundo trimestre foi inserido em sala de aula o projetor que possibilitou a criação de aulas mais lúdicas, apresentadas de forma mais instigante com imagens e vídeos explicando os conteúdos. A partir do terceiro trimestre foi utilizado o celular em sala de aula como um recurso pedagógico, experiência que demonstrou grande envolvimento dos alunos os quais se sentiram participantes ativos em suas aprendizagens.

Para melhor analisar os resultados obtidos, as notas foram comparadas (entre os dois trimestres) com o objetivo de quantificar a melhoria na aprendizagem. As faltas também foram comparadas com o objetivo de verificar se houve maior interesse por parte dos alunos em participar das aulas após a inserção de tecnologias em sala de aula.

Observou-se que no segundo trimestre em relação ao primeiro houve uma grande elevação nas notas e as faltas diminuíram, o que pode-se entender como um reforço positivo, pois os alunos estavam gostando mais de vir à escola.

A Tabela 1 faz um demonstrativo das notas e faltas dos alunos individualmente, relatando o primeiro e segundo trimestre na disciplina de Matemática, sendo que o total de pontos para avaliação do primeiro e segundo trimestre é 30 pontos cada, norma de avaliação Municipal. A Tabela 1 apresenta as notas e faltas dos alunos no primeiro e segundo trimestre de 2018.

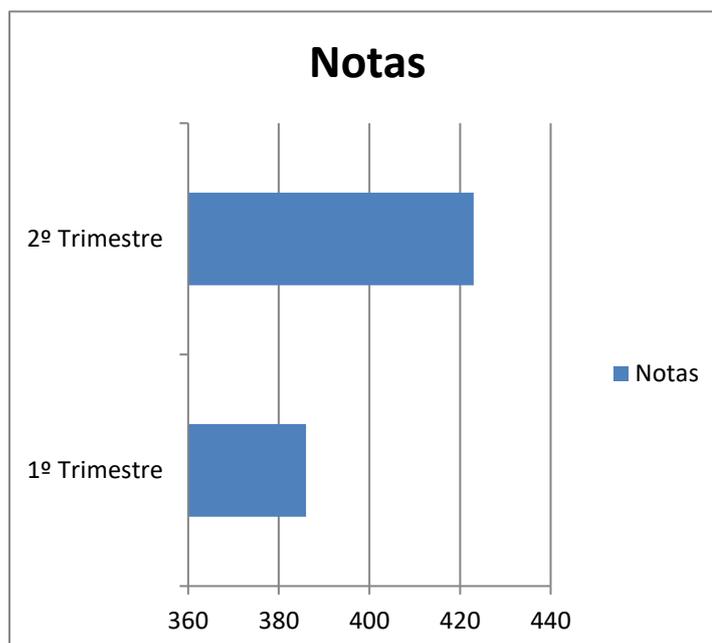
Tabela 1: Notas e faltas primeiro e segundo trimestre.

Aluno	Notas 1º Trimestre	Notas 2º Trimestre	Faltas 1º trimestre	Faltas 2º trimestre
Aluno 1	28	23	5	2
Aluno 2	22	24	4	3
Aluno 3	16	18	22	15
Aluno 4	27	22	6	3
Aluno 5	30	30	4	2
Aluno 6	16	25	1	0
Aluno 7	13	14	11	4
Aluno 8	12	22	9	2
Aluno 9	10	17	8	5
Aluno 10	23	25	10	3
Aluno 11	24	24	5	4
Aluno 12	24	26	0	0
Aluno 13	14	19	10	9
Aluno 14	17	15	3	2
Aluno 15	23	24	7	6
Aluno 16	27	25	7	5
Aluno 17	12	25	2	2
Aluno 18	30	29	3	1
Aluno 19	18	16	6	2

Fonte: Planilhas de Notas da autora.

Analisando os dados da Tabela 1, foi criado o Gráfico 3 para melhor representação dos resultados obtidos, o mesmo demonstra a soma das notas obtidas no primeiro e segundo trimestre, ressaltando que houve uma pequena melhora no rendimento dos alunos.

Gráfico 3: Comparativo de Notas do 1º e 2º Trimestre.



Fonte: A autora.

A experiência de utilizar o celular como uma ferramenta pedagógica no terceiro trimestre de 2018, foi bem gratificante, embora tenha exigido uma atenção redobrada com aqueles alunos que ao invés de cumprir com o combinado e realizar as atividades queriam utilizar a ferramenta para outros fins não pedagógicos. Foi notável que o celular trouxe grandes benefícios e facilidades para o andamento da aula, facilitando a troca de informações e a compressão dos conteúdos de forma mais lúdica e satisfatória. A Tabela 2 demonstra as notas e faltas apresentadas pelos alunos no terceiro trimestre de 2018, sendo que este tem peso 40, ou seja, é avaliado com maior pontuação em um total, para aprovação e avanço de série na soma total de pontos.

Tabela 2: Notas e faltas do terceiro trimestre.

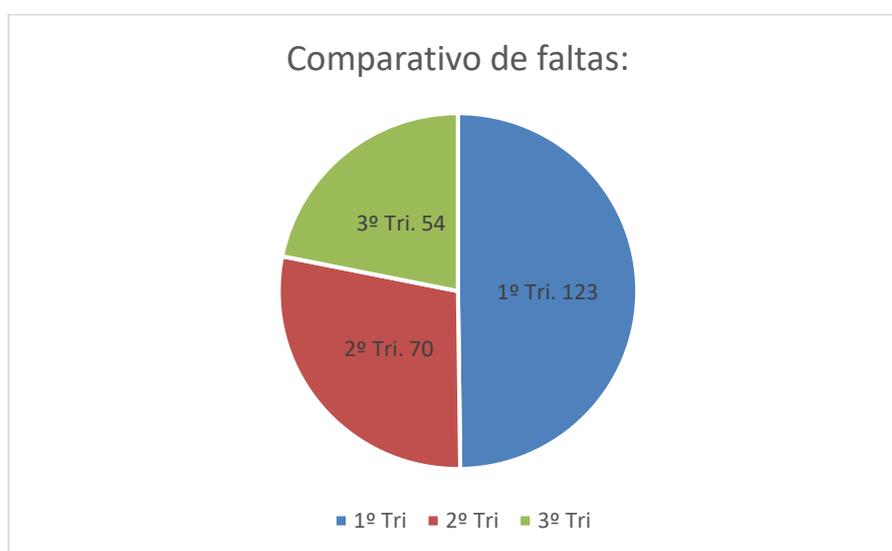
Aluno	Notas 3º Trimestre	Faltas 3º Trimestre
Aluno 1	29	2
Aluno 2	32	3
Aluno 3	30	6
Aluno 4	36	4
Aluno 5	39	4
Aluno 6	35	1

Aluno 7	18	11
Aluno 8	32	1
Aluno 9	29	0
Aluno 10	35	0
Aluno 11	35	6
Aluno 12	35	0
Aluno 13	38	2
Aluno 14	28	2
Aluno 15	39	8
Aluno 16	35	2
Aluno 17	30	0
Aluno 18	40	2
Aluno 19	33	0

Fonte: Planilhas de Notas da autora.

O Gráfico 4 demonstra a soma das faltas apresentadas pelos alunos no primeiro, segundo e terceiro trimestre, onde observamos uma mudança significativa na presença dos alunos em sala de aula. Essa redução pode ser resultante da motivação em participar das aulas que com o uso das tecnologias se tornaram mais instigantes e criativas, proporcionando um melhor aprendizado aos alunos.

Gráfico 4: Comparativo de Faltas do 1º, 2º e 3º Trimestre.



Fonte: A autora.

Sendo assim essas comparações de notas e faltas dos alunos da turma no primeiro, segundo e terceiro trimestre demonstram que houve uma melhora significativa na aprendizagem e na participação dos alunos da turma e que apesar das dificuldades vale à pena transformar a sala de aula em um lugar mais tecnológico.

Com a intenção de analisar o sentimento despertado nos alunos e a observação feita pelos familiares sobre as atividades realizadas neste estudo de caso, foi enviado para casa uma pesquisa de satisfação onde o aluno e seu responsável tiveram a oportunidade de descrever sua opinião. A pesquisa é apresentada no Quadro 3.

Quadro 3: Pesquisa de Satisfação.

<p>Pesquisa de Satisfação:</p> <p>Chegamos ao fim de mais um ano, e para melhor avaliação dos benefícios e malefícios do uso do celular em sala de aula, pedimos que façam um breve relato sobre o que você como Pai e Mãe achou da utilização do celular nas atividades em sala de aula?</p> <p>-</p> <hr/> <hr/> <hr/>

Fonte: A Autora.

Ao receber as respostas da pesquisa de satisfação foi possível verificar que a maioria das famílias apresentaram relatos positivos sobre a utilização do celular em sala de aula. Alguns relatos são apresentados no Quadro 4.

Quadro 4: Relato dos pais

Mãe do aluno 2: A utilização do celular para passar os temas na escola foi muito boa, antes tinha muita queixa que minha filha não acompanhava a cópia das atividades, agora com o tema já no celular ela aprendeu muito mais.

Pai do aluno 6: Acho importante, as crianças precisam aprender a utilizar essas tecnologias.

Pai do aluno 15: Gostei da ideia, ao utilizar o celular na escola percebi que meu filho começou a gostar mais de frequentar a escola diariamente.

Fonte: A Autora.

O retorno desta pesquisa de satisfação foi de grande valia, pois através destes foi observado que as maiorias das famílias apoiam e acreditam que o celular pode ser uma ferramenta pedagógica utilizada em sala de aula pelos alunos.

6 CONCLUSÃO

Através desta pesquisa e analisando os resultados obtidos é possível concluir que na prática a tecnologia pode ser utilizada em sala de aula, contribuindo para a aprendizagem dos alunos e tornando as aulas mais instigantes e criativas. COSTA 2015 auxilia nesta conclusão ao relatar que:

Quando o professor consegue oferecer um ambiente de trabalho mais conectado com os interesses de seus alunos e principalmente quando consegue envolver a turma num processo ensino-aprendizagem que permite a autonomia, a criatividade e o respeito pelas diferenças, e escolhas individuais é que podemos ter certeza de que oferecemos a construção do conhecimento e cidadania (COSTA, 2015, p.37).

Foi notável o envolvimento dos alunos, tanto pelo fato de emprestar o celular ao sentar ao lado do colega que não possuía o aparelho, como para realizar a atividade com mais motivação e frequência nas aulas. As atividades realizadas em diversas disciplinas utilizando as tecnologias e especial o celular demonstraram como é possível organizar e liberar o uso do aparelho celular em sala de aula como um recurso pedagógico que usados com sabedoria torna-se um aliado a educação.

Pode-se afirmar que essa experiência modificou o olhar pedagógico, tornando o trabalho em sala de aula, algo mais significativo e mais valorizado pelos alunos, que conseguiram compreender que as informações estão acessíveis, mas que a função do professor é primordial para a organização dessa aquisição de conhecimentos.

Pode-se destacar que com o uso do celular em sala de aula, diminuiu o uso de atividades xerocadas e folhas utilizadas, pequenas atitudes que além de contribuem para o cuidado ao meio ambiente também proporciona um aprendizado mais lúdico aos alunos.

Inserir a tecnologia em sala de aula de fato, não é uma mudança fácil, mas pode ser uma ferramenta excelente se aceita como uma novidade, que é atrativo para os alunos e que nos possibilita estabelecer uma relação confiável com os mesmos.

Considera-se importante relatar que uma das dificuldades encontradas na realização das atividades foi o uso compartilhado do celular, pois os alunos que não possuíam celular ficavam sem parte do conteúdo para estudar para as provas. Empecilho que foi minimizado ao oportunizar que os alunos em grupos estudassem o conteúdo no celular minutos antes da realização da prova.

Sendo assim, conclui-se que com alunos motivados, as possibilidades são infinitas e que a tecnologia é uma aliada a educação, que se bem utilizada em sala de aula, com paciência e dedicação nos trará excelentes resultados.

Para trabalhos futuros vale investigar a questão sócio afetiva observada neste trabalho, onde através de dinâmicas e compreensão apresentada ao emprestar o celular para o colega que não possuía, foram de grande valia para o sucesso desse trabalho.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. **Prática e formação de professores na integração de mídias. Práticas pedagógicas e formação de professores com projetos: articulação entre conhecimentos, tecnologias e mídias.** Brasília/DF: Revista Integração das tecnologias na Educação, 2005. 41 p.

ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini de. ProInfo: **Informática e Formação de Professores. vol. 1.** Série de Estudos Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed. 2000b.

ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini de. ProInfo: **Informática e Formação de Professores. vol. 2** Série de Estudos Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000c.

ANTONIO, José Carlos. **Uso pedagógico do Datashow, Professor Digital**, SBO, 06 abril 2011. Disponível em: < <https://professordigital.wordpress.com/2011/04/06/uso-pedagogico-do-datashow/> >. Acesso em: 15 de mai. 2019.

BEHRENS, Maria Aparecida, “**Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente**”, em MORAN, José Manuel et al. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 6. ed. Campinas: Papyrus, 2000.

Blogspot Professor Warles. Disponível em: < <https://profwarles.blogspot.com/2016/03/5-ano-lingua-portuguesa-simulados.html> >. Acesso em: 31 de mai. 2019.

_____. Estado do Rio Grande do Sul. LEI Nº 12.884, DE 03 DE JANEIRO DE 2008. **Dispõe sobre a utilização de aparelhos de telefonia celular nos estabelecimentos de ensino do Estado do Rio Grande do Sul.** IN: Diário Oficial do Estado, Porto Alegre, 03 de janeiro de 2008.

Disponível em: < <http://www.al.rs.gov.br/filerepository/replegis/arquivos/12.884.pdf> >. Acesso em: 12 de jan. 2019.

CAIÇARA JUNIOR, Cícero. **Informática, internet e aplicativos.** Curitiba: Ibpe, 2007.

CAVALLO, D. **Ele tropicalizou os notebooks.** São Paulo: Revista Época, n. 470. 20 mai. de 2007. 92-93 p.

CINTRA, José Carlos A. **Didática e oratória com data-show.** São Carlos, Ed. Compacta, 2008. 30-37 p.

Costa, Úrsula Brancher. **O facebook como ferramenta pedagógica nas aulas de língua inglesa.** APUD. 2015.

Disponível em: < <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133736/000982508.pdf?sequence=1> >. Acesso em: 28 de mai. 2019.

DEMO, Pedro. **TICs e educação**, 2008.

Disponível em: < <http://pedrodemo.blogspot.com/2012/04/tics-e-educacao.html?m=1> >. Acesso em: 09 de fev. 2019.

FERNANDES, L. *Redes sociais Online e Educação: Contributo do Facebook no contexto das comunidades Virtuais de Aprendentes*. 2011.

Disponível em: < http://www.trmef.lfernandes.info/ensaio_TRMEF.pdf >. Acesso em: 28 Mai. 2019.

GONNET, Jaques. **Educação e Mídias**. São Paulo: Loyola, 2004.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

MENEZES, Viviane Almeida da Costa. **CELULAR E O APRENDIZADO ESCOLAR: um olhar para a sala de aula**. 2016. Disponível em: < <https://docplayer.com.br/80986822-Celular-e-o-aprendizado-escolar-um-olhar-para-a-sala-de-aula.html> >. Acesso em: 28 mai. 2019.

MONTEIRO, S. C. F.; TEIXEIRA, T. C. C. **Imagens e práticas pedagógicas no cotidiano das escolas: o celular nas classes de alfabetização**. Rio de Janeiro: Revista Teias, ano 8, nº 15-16, jan./dez. 2007.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

MORAN, J. M. (1998). **Educação à distância. Pontos e Contrapontos**. São Paulo: Summus, 2007.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico] : métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico / Cleber Cristiano Prodanov, Ernani Cesar de Freitas**. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SANCHO, J. M. (org.). **Para uma tecnologia educacional**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Exclusão Digital: A miséria na era da informação**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

TERRIBILI FILHO, A. T. **O uso dos sentidos na retenção da informação**. Publicada em: 04/09/2008 às 11:35h. Notícias e Eventos. Unisys Brasil, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Icone, 1988. Disponível em: < http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24549_12672.pdf > acessado em: 11 de set. 2018.

ANEXO A**AUTORIZAÇÃO**

Eu, _____ responsável pelo
aluno(a): _____,
autorizo a participação dele(a) no Projeto: “ALTERNATIVAS PARA AULAS MAIS
INSTIGANTES E CRIATIVAS PARA ALUNOS DO 5º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL UTILIZANDO TECNOLOGIA”, que será administrado pela Professora
Fernanda de Souza, sendo assim autorizo o uso do celular em sala de aula para a realização de
atividades, bem como o uso da imagem e trabalhos de autoria de meu filho(a).

Três Coroas, 10 de Outubro de 2018

Assinatura do Responsável