

PRODUTO EDUCACIONAL



**Guia Educacional -
Proposta de oficina
de Formação
Continuada em
Letramento Digital
para professores da
Educação
Profissional e
Tecnológica**

Silvana Casais do Espírito Santo

SILVANA CASAIS DO ESPÍRITO SANTO

**PROPOSTA DE OFICINA DE FORMAÇÃO CONTINUADA EM LETRAMENTO
DIGITAL PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional Tecnológica, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica.

Validado em 29 de Outubro de 2023

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Gilvan Martins Durães
If Baiano/ProfEPT Orientador
/Presidente da Banca

Profa. Dra. Patrícia de Oliveira
If Baiano/ProfEPT /Coorientadora

Profa. Dra. Jocelma Almeida Rios
IFBa/ProfEPT/ Examinadora externa

Prof^a. Dr^a Janaína dos Reis Rosado
If Baiano/ProfEPT/Examinadora Interna

Prof. Dr. José Luiz Cláudio Machado
IFBa/Examinador Externo

**INSTITUTO FEDERAL BAIANO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA - CAMPUS CATU**

Coautores

Profª Drª Patrícia Oliveira
Instituto Federal Baiano – Campus Catu
patriciaoliveira.eduesp@gmail.com

Profº Drº Gilvan Martins Durães
Instituto Federal Baiano– Campus Catu
gilvan.duraes@ifbaiano.edu.br

Revisão

Proº Me.Cristiane de Sousa Dutra
Colégio Estadual Edvaldo Fernandes
cristianesousadutra@gmail.com

Diagramação

Profª Drª Helaine Pereira de Souza
Colégio Estadual Edvaldo Fernandes
helainep.souza@hotmail.com

Autor

Silvana Casais do Espírito Santo
Instituto Federal Baiano – Campus Catu
silvanacasais66@gmail.com

Ficha catalográfica elaborada com os dados fornecidos pela autora.Elaborado por
Carlos Alexandre de Oliveira e Oliveira CRB-1499

S237 Espírito Santo, Silvana Casais do

Proposta de oficina de formação continuada em letramento digital para professores da Educação Profissional e Tecnológica: / Silvana Casais do Espírito Santo; orientador Prof. Dr. Gilvan Martins Durães; coorientadora Profa. Dra. Patricia de Oliveira - Catu, BA : IFBAIANO, 2023.

37 p.

Produto educacional (Programa de pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica) -- Instituto Federal Baiano, 2023.

1. Formação de professores. 2. Letramento Digital. 3. Jogos Digitais. 4. Produto educacional. I. Durães, Prof. Dr. Gilvan Martins, orient. II. Oliveira, Profa. Dra. Patricia de, coorient. III. TÍTULO.

CDU 377.8 2. ed

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tecnologias na sala de aula	124
Figura 2: Tecnologia na Educação	124
Figura 3: Página Inicial da Plataforma Wordwall	128
Figura 4: Cadastro da Plataforma Wordwall	128
Figura 5: Localização dos Planos	129
Figura 6: Localização dos Planos	131
Figura 7: Tela de Criação de atividades - Questionário	131
Figura 8: Tela de Criação de atividades – Questionário	132
Figura 9: Tela de Criação de atividades – Flashcard	133
Figura 10: Temas	133
Figura 11: Compartilha recurso	134
Figura 12: Compartilha recurso	134
Figura 13: A plataforma Kahoot	137
Figura 14: A plataforma Kahoot	138
Figura 15: A plataforma Kahoot	138
Figura 16: A plataforma Kahoot	139
Figura 17: A plataforma Kahoot - Modelo	139
Figura 18: A plataforma Kahoot	140
Figura 19: A plataforma Kahoot	140
Figura 20: Atividade Interativa	144

LISTA DE SIGLAS:

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

EF - Ensino Fundamental

EM – Ensino Médio

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

TDIC – Tecnologia Digital da Informação e Comunicação



SUMÁRIO

01	Apresentação	121
02	A utilização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)	123
03	Planejamento para aplicação da oficina de Letramento Digital para professores	125
04	Apresentação da Plataforma Wordwall e suas potencialidades	127
05	Como acessar a plataforma Wordwall	128
06	Tipos de atividade da Plataforma Wordwall	131
07	Apresentação da Plataforma Kahoot e suas potencialidades	136
08	Como acessar a plataforma Kahoot	137
09	Criação de jogos digitais pelos docentes	142
10	Criação de atividades Interativas pelos docentes	144
11	Análise da oficina: visão dos docentes	149
12	Considerações Finais	150
	Referências	

1 APRESENTAÇÃO

O presente trabalho é parte integrante da dissertação intitulada “Formação Continuada em Letramento Digital para professores da Educação Profissional e Tecnológica”, do Mestrado Profissional da Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano – Campus Catu.

Segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Fundamental, Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de 1998, são essenciais ao aluno do ensino fundamental “saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos”. Assim, nasce o desejo de criar este produto que busca auxiliar o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação na sala pelos docentes a fim de que suas aulas se tornem mais atraentes aos alunos. Esta competência perpassa também para o Ensino Médio, conforme preconizam as diretrizes curriculares para o Ensino Médio de 2006.

Ademais, relaciona-se com a quarta e quinta competências gerais da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2017, p. 9), que apresenta como sugestão “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais” para avançar a comunicação, a conexão e a formação de conhecimento, bem como “resolver problemas e exercer o protagonismo na vida pessoal e coletiva”. Nesse cenário de mudanças de modelo de aprendizagem determinado pela BNCC, desenvolvem-se as metodologias ativas, novos métodos de ensino que facilitam o cumprimento das diretrizes estabelecidas por esse documento, de maneira que venham orientar o educador na inclusão e na utilização das novas TIC como recurso em suas práticas pedagógicas.

Diante desse contexto, surge o objetivo da pesquisa: analisar as contribuições que uma oficina de formação continuada em TDIC para professores da EPT pode trazer para o desenvolvimento dos níveis de letramento digital desses educadores. Daí a motivação para a criação deste Produto Educacional.

Trata-se de um guia que oferece aos professores da Educação Profissional e Tecnológica uma proposta de oficina *on line* para utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação na sala de aula, por meio do

emprego de um ambiente virtual de aprendizagem e interação, com ferramentas síncronas e assíncronas de comunicação, além de sugestões de material sobre o tema.

A oficina foi elaborada da seguinte forma: com duração de uma semana, totalizando 20 h, no ambiente virtual, por meio da plataforma *Google Meet*, dividida em dois grupos de 8 participantes. O objetivo era aprimorar a interação e a troca das ideias no espaço colaborativo, tendo em vista que os docentes pertenciam a diferentes áreas do conhecimento. Vale salientar, entretanto, que apenas 5 deles permaneceram até o final da investigação, inclusive, realizando as atividades indicadas.

Realizou-se em momentos síncronos e assíncronos. Os primeiros ocorreram em quatro dias, com 2h de duração cada, das 19h às 21h. Ambas equipes foram atendidas em dias alternados, sendo o Grupo 1 (segunda e quarta); já o Grupo 2 (terça e quinta) (Ver Quadro 1). Esses momentos foram gravados com o propósito de analisar as falas dos participantes em relação aos seus níveis de letramento digital. Os demais dias foram destinados a atividades online assíncronas pela plataforma Google Classroom, tendo 12h para serem concretizadas.

	Segunda- feira	Terça- feira	Quarta- feira	Quinta- feira	Sexta- feira
S E M A N A	Exposição do pesquisador sobre o conteúdo da oficina ao Grupo 1 e suas diretrizes . Início da oficina.	Exposição do pesquisador sobre o conteúdo da oficina ao Grupo 2 e suas diretrizes. Início da oficina.	Continuação da oficina com o Grupo 1 conforme planejado.	Continuação da oficina com o Grupo 2 conforme planejado.	Aplicação do Questionário Avaliativo sobre a oficina via Plataforma Google Forms e atividades assíncronas.

Fonte: Autoria própria, 2023.

2 UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC) NAS AULAS

Há tempos, vem-se debatendo a utilização das tecnologias em conjunto com as atividades escolares, pressupondo o uso de novas metodologias de ensino, como é o caso dos jogos. “Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real” (MORAN, 2018, p. 7).

Além de proporcionar um maior envolvimento entre os alunos, as ações gamificadas têm como papel fundamental motivar os alunos no processo de construção do conhecimento. “O interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolvem o aluno, estimulando-o à ação [...], entretanto é necessário o processo de intervenção pedagógica a fim de que o mesmo possa ser útil à aprendizagem” (Grando, 2000, p. 26).

Poeta (2013) discute ainda que não é nenhum jogo digital que pode ser classificado como educativo. “Para ser educacional, ele deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se mobilize a fim de se apropriar de conteúdos disciplinares e desenvolvimento de estratégias exigidas para o avanço no jogo” (Poeta, 2013, p. 27). Com o intuito de promover o aprendizado, deve possuir características, tais como: despertar interesse, manter a curiosidade, ter competitividade, oferecer reforço positivo, mostrar pontuação e *feedback* do progresso individual e geral, consentir correção, entre outros aspectos. Por isso, destaca-se a plataforma digital *wordwall* que oferece recursos para criar jogos digitais, permitindo que as atividades sejam impressas ou executadas em computadores e smartphones.

Tanto os PCN do Ensino Médio, como a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC), recomendam que os professores façam uso de materiais didáticos para efetivar a construção de conceitos e auxiliar no desenvolvimento cognitivo dos alunos (PEREIRA; DIAS JUNIOR, 2018, p. 1010). Cabe, então, à escola e aos professores democratizar o acesso, inserindo tais tecnologias na vida do educando, orientá-lo no uso e conduzi-lo na construção do

conhecimento. Dessa forma, o educador poderá acompanhar as atividades propostas, auxiliar nas dúvidas existentes e estimular na busca de novos saberes.

Figura 1: Tecnologia na sala de aula



Fonte: Slideshare, 2015.

Na aprendizagem ativa, o aluno assume o papel principal e o professor um papel de orientador e mediador, deixando os alunos livres para construir o seu conhecimento (Silva, 2004).

Figura 2: Tecnologia na Educação



Fonte: Slideshare, 2015.

No âmbito educacional atual, é importante que as práticas pedagógicas incorporem, cada vez mais, tecnologias digitais, visando promover dinamismo, interatividade e inovação no trabalho docente e auxiliando no processo de ensino aprendizagem. Assim, na busca de melhores ferramentas para lidar com as dificuldades impostas no processo de ensino-aprendizagem, o uso de recursos tecnológicos tornam as aulas dinâmicas e atrativas, como, por exemplo, a utilização de jogos digitais para a aplicação de atividades com o intuito de engajar os alunos e contribuir para sua aprendizagem.

3 PLANEJAMENTO PARA APLICAÇÃO DA OFICINA DE LETRAMENTO DIGITAL PARA PROFESSORES

A oficina foi planejada para a participação de, no máximo, 16 professores do Curso Técnico de Suporte e Manutenção de Informática. Foi organizada em momentos síncronos e assíncronos. Os encontros síncronos ocorreram em quatro dias, com 2h de duração cada, das 19h às 21h. Ambas equipes foram atendidas em dias alternados, sendo o Grupo 1 (segunda-feira e quarta-feira) e, posteriormente, o Grupo 2 (terça-feira e quinta-feira). Os demais dias foram destinados a atividades *on-line* assíncronas, tendo 12h para serem concretizadas.

Duração: 20h

Objetivo: Analisar as contribuições que uma oficina de formação continuada em TDIC para professores da EPT pode trazer para o desenvolvimento dos níveis de letramento digital desses profissionais da educação.

Conteúdos - Plataforma *Wodwall e Kahoot*

Recursos Didáticos: Computador ou celular, internet

Procedimentos:

Encontros	Conteúdo Planejado
1	Apresentação da oficina; Apresentação da plataforma <i>Wordwall</i> ; Cadastro dos professores e acesso à plataforma.
2	Apresentação da plataforma Kahoot; Cadastro dos professores e acesso à plataforma; Disponibilização do cronograma para cumprimento das atividades; Momentos de dúvida sobre a utilização da plataforma de aprendizagem.

Após a explicação inicial das plataformas *Wordwall* e *Kahoot*, propõe-se aos professores a criação de jogos e atividades mediante o uso das plataformas gamificadas.

4 A PLATAFORMA WORDWALL E SUAS POTENCIALIDADES

Planejamento da oficina

Duração: 2 dias

- Apresentação da oficina;
- Cadastro dos professores e acesso à plataforma;
- Disponibilização do cronograma para cumprimento das atividades;
- Momentos de dúvida sobre a utilização da plataforma de aprendizagem.

Existem várias ferramentas tecnológicas digitais voltadas à educação que se utilizam de jogos como recurso para auxiliar o professor no trabalho pedagógico, dentre elas, a plataforma *Wordwall* que possibilita a criação de atividades interativas em formato de jogos.

MAS, AFINAL, O QUE É A PLATAFORMA O *WORDWALL*?

A plataforma *Wordwall* é uma plataforma gamificada que possibilita a criação de atividades personalizadas em modelo gamificado (*quizzes*, jogos de palavras, competições, entre outras). A plataforma é altamente versátil, permitindo a criação de uma ampla variedade de atividades que podem ser utilizadas em diversas disciplinas. A primeira versão da plataforma *Wordwall* 1 foi criada em 2008, em Londres, inspirada na ferramenta de ensino *word wall*, que como o próprio nome sugere, refere-se a uma “parede de palavras”, que contém curtos resumos, com conceitos, significados de um determinado conteúdo expostos de forma organizada e atrativa para os alunos (Velasco; Nakamoto, 2023).

 **IMPORTANTE:** para produzir atividades utilizando a plataforma *wordwall*, você precisa ter um *e-mail* da *Google* (um *Gmail*), seja pessoal, institucional ou empresarial.

 Se você ainda não tem um email Google e quer saber como criar uma conta pessoal, completamente gratuita, assista a esse vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=lcC2zTjJb6k>.

5 COMO ACESSAR A PLATAFORMA WORDWALL?

O primeiro passo para uso da plataforma é acessar <http://wordwall.net/pt> e clicar em “sessão”. É possível se registrar no site ou fazer login com uma conta do Google, assim o usuário tem acesso a diversos modelos de atividades criadas por outros usuários na página inicial da plataforma.

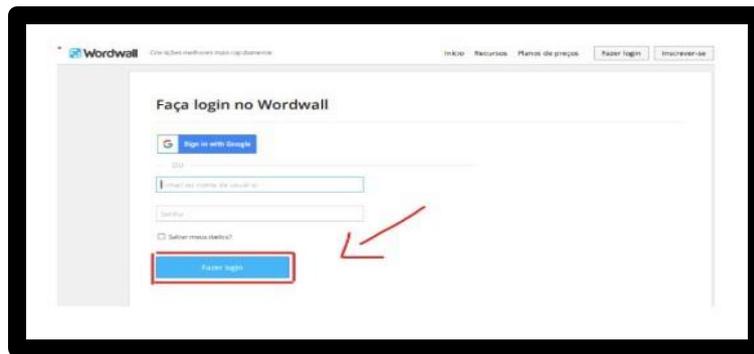
Figura 3: Página Inicial da Plataforma



Fonte: print screen do site wordwall.net

Após isso, o professor é encaminhado para outra página com duas opções de cadastro disponíveis: uma pelo próprio site, usando e-mail e criando uma senha para acesso; outra, fazendo o login por uma conta Google. A página inicial contém linguagem clara e fácil aprendizagem. Clicando, por exemplo, na opção “Recursos”, há informações sobre o uso da plataforma e de suas funções; em “Comunidade”, encontram-se várias atividades já disponíveis. Ao escolher, pressione em “Inscrever-se” como mostra a Figura 4.

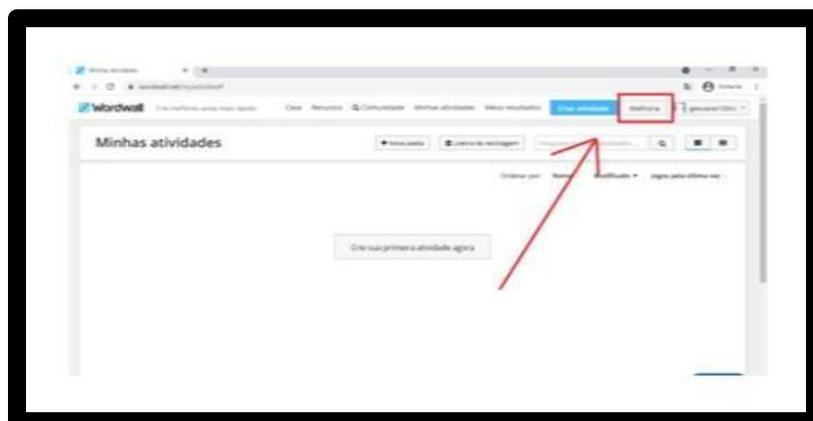
Figura 4 : Cadastro na Plataforma



Fonte: print screen do site wordwall.net

A plataforma dispõe de três planos: básico, padrão e pró. Ao realizar o cadastro, automaticamente, você passará a utilizar o plano gratuito, conforme ilustra a Figura 5.

Figura 5: Localização dos planos na página Inicial



Fonte: print screen do site wordwall.net

No modo gratuito, você pode criar até 5 atividades distintas e editá-las, mas, se quiser novas, sem custo, deverá refazer as existentes. Para produzir e armazenar tarefas ilimitadas, é preciso adquirir o modo pago, que tem um custo acessível, em comparação com outras plataformas similares. Caso opte por essa versão terá mais recurso, uma quantidade maior de modelos de jogos e o acesso às atividades imprimíveis, mas aqui será utilizado apenas o plano básico, pois possibilita uma boa experiência com seu uso. Existem, também, planos escolares, mas estes não serão abordados no trabalho.

Após fazer login na plataforma, clique em “Criar Atividades” para começar a confeccionar seu material e, então, visualizará um grupo de opções, logo escolha uma delas. A plataforma *Wordwall* é projetada para elaborar atividades interativas e imprimíveis; as primeiras são reproduzidas “em qualquer dispositivo habilitado para a web”, já as imprimíveis “podem ser impressas diretamente ou baixadas como arquivo em pdf” (Cencinar, 2020).

Os professores que empregarem essa plataforma, com assinatura básica, também poderão imprimir as atividades, sem contar que elas são editáveis e reutilizadas em outras turmas e em diferentes contextos (*Wordwall*, 2021). Os seus jogos didáticos digitais podem ser criados de forma rápida e prática, sem conhecimento aprofundado de programação, basta apenas determinação e curiosidade de pesquisar, pois há vários tutoriais e canais no YouTube ensinando como trabalhar com ela.

Em um estudo aplicado a docentes, quanto às vantagens da utilização desses materiais, notou-se que o uso deles, em sala, oportuniza a exposição do assunto; facilita a aprendizagem, melhora o entendimento do conteúdo e aumenta o interesse e a motivação (Marshall; Paul, 2008). O método de aprender brincando, além de incentivar a imaginação da criança, contribui no desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais.

6 TIPOS DE ATIVIDADE DA PLATAFORMA

WORDWALL

Você pode criar diversos tipos diferentes de atividades na plataforma. Observe a imagem abaixo e a descrição de cada tipo.

Figura 6 : Localização dos planos na página Inicial

Fonte: print screen do site wordwall.net



Modelos Interativos

- Questionário- uma série de perguntas de múltipla escolha;
- Associação - Arraste e solte a palavra-chave ao lado;
- Toque em uma caixa de cada vez, etc...

Modelos Profissionais

- Perseguição no Labirinto - corra até a região da resposta correta e fuja dos inimigos;
- Verdadeiro ou falso - os itens vão passar em alta velocidade, veja quantos consegue pegar antes que o tempo acabe;
- Estoura balões - Estoure os balões para soltar cada palavra-chave na definição correspondente.

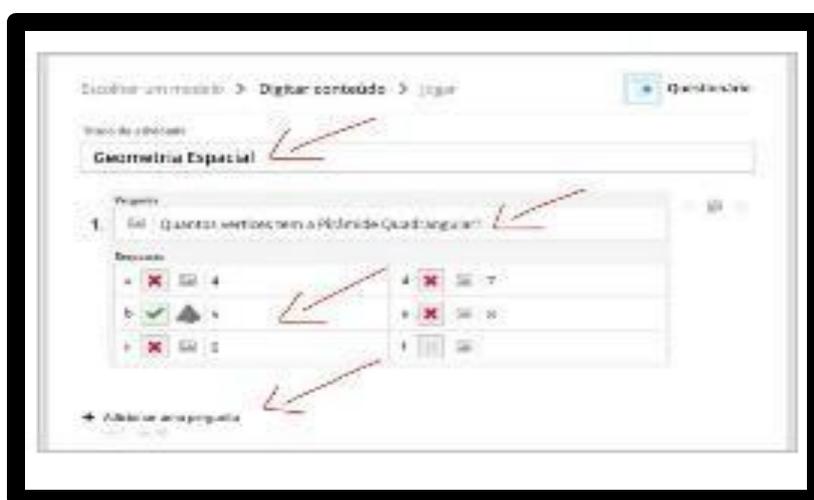
🔊 IMPORTANTE: Para acessar esses modelos, só no plano padrão e profissional.

Na parte superior esquerda da atividade, o professor deverá escrever o título após escolher um modelo. Se a tarefa precisar de instruções, poderá escrever abaixo do título.

Digite as perguntas e suas respectivas alternativas nos campos correspondentes e. Para adicionar mais questões, clique em “Adicione uma pergunta”.

O professor também pode anexar a imagem nas perguntas e alternativas, dependendo do jogo. Ao clicar no retângulo que representa a imagem, abre-se uma janela e ele pode pesquisar a figura desejada na biblioteca da plataforma ou enviar uma imagem do seu dispositivo para a plataforma, pressionando no canto superior direito, no botão “Envio”, conforme mostra a Figura 7.

Figura 7 : Tela de criação de atividades – Questionário



Fonte: print screen do site wordwall.net

Para concluir a atividade, clique no botão azul “Feito”, localizado no canto inferior direito da página, segundo indica a Figura 8.

Figura 8 : Tela de criação de atividades – Questionário



Fonte: print screen do site wordwall.net

Com apenas um clique em “mudar o modelo”, o docente pode facilmente alterar o modelo do jogo e essa é uma das grandes vantagens da plataforma *Wordwall*. Para compartilhar a atividade, é fácil: siga estes simples passos interativos:

1. Após escolhida a atividade interativa que quer disponibilizar, clique em “Compartilhar”, como ilustra a figura abaixo.

Figura 9 : Tela de criação de atividades – Flashcards



Fonte: print screen do site wordwall.net

Figura 10 : Temas



Fonte: print screen do site wordwall.net

2. Em seguida, aparecerá a opção para compartilhamento. Depois, escolha a opção de publicar , conforme exposto na Figura 11.

Figura 11 : Compartilhar recurso



Fonte: print screen do site wordwall.net

Figura 12 : Compartilhar recurso



Fonte: print screen do site wordwall.net

Quando aplicados de forma planejada e organizada, os jogos digitais podem facilitar a compreensão de habilidades e despertar o interesse, o raciocínio lógico e a motivação dos alunos. Podem ser utilizados como um recurso didático, auxiliando o trabalho docente, desde que as propostas sejam bem definidas e objetivas, planejadas e organizadas, com objetivos explícitos.

Segundo Silva (2004, p. 26):

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente.

O avanço tecnológico confere aos professores maior dinamismo em suas práticas em sala de aula. Computadores conectados à internet, televisão por cabo, sistemas de rádio e jogos eletrônicos estão amplamente disponíveis.

7 A PLATAFORMA KAHOOT E SUAS POTENCIALIDADES

Planejamento da oficina

Duração: 2 dias.

- Apresentação da oficina;
- Cadastro dos professores e acesso à plataforma;
- Disponibilização do cronograma para cumprimento das atividades;
- Momentos de dúvida sobre a utilização da plataforma de aprendizagem.

Há algum tempo, jogos e *quizzes* são empregados em salas de aula com a finalidade de estimular a criatividade, o raciocínio lógico e melhorar o aprendizado dos

alunos desde a infância. A *Kahoot!* é uma das plataformas que tanto auxiliam na criação desses conteúdos dinâmicos, como também otimizam as rotinas dos profissionais da educação.

MAS, AFINAL, O QUE É A PLATAFORMA KAHOOT?

Consiste em uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, originalmente norueguesa, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Esses jogos são testes de múltipla escolha que permitem à geração de usuários acessá-los por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot (CEDUC, 2023).

Seu acesso ocorre por meio de um endereço eletrônico <https://kahoot.com/>, onde os usuários, ao se registrarem, podem criar perguntas que serão respondidas por outros quando entrarem na página criada. Logo, o professor poderá utilizar esse recurso tecnológico para elaborar atividades ligadas à sua disciplina e aos conteúdos estudados a fim de que seus alunos respondam em sala, tornando a aula mais dinâmica e interativa.

8 COMO ACESSAR A PLATAFORMA KAHOOT?

O acesso ao programa é simples e, com o objetivo de torná-lo mais claro, apresenta-se um tutorial com imagens ilustrativas. Para conectar-se a essa ferramenta, é preciso entrar no site <https://kahoot.com/>, clicar em “Sign up” e inscrever-se, conforme indica a Figura 13.

Figura 13 – A plataforma Kahoot



Fonte: print screen do site Kahoot

Em seguida, deve-se indicar a qual grupo de usuários você pertence e selecionar o tipo de conta que deseja utilizar. Depois há opções, como professor, aluno, pessoal, “profissional”. Embora o Kahoot seja uma ferramenta direcionada para a área educativa, seu emprego não se limita a isso. Pode ser aplicada, inclusive em palestras, devido à sua capacidade de promover interação instantânea. Para descrever o seu local de trabalho, é preciso clicar na opção *teacher* (professor). Neste caso, escolheu-se *school* (escola) como ambiente de trabalho.

🔊 **IMPORTANTE:** É possível, ao se criar uma conta nova, cadastrar-se usando sua conta do Google; mas, se não tiver, crie uma, digitando um e-mail válido e senha.

Figura 14 – A plataforma Kahoot

Figura 16 – A plataforma Kahoot

Fonte: print screen do site Kahoot



Figura 17 – A plataforma Kahoot - Modelos

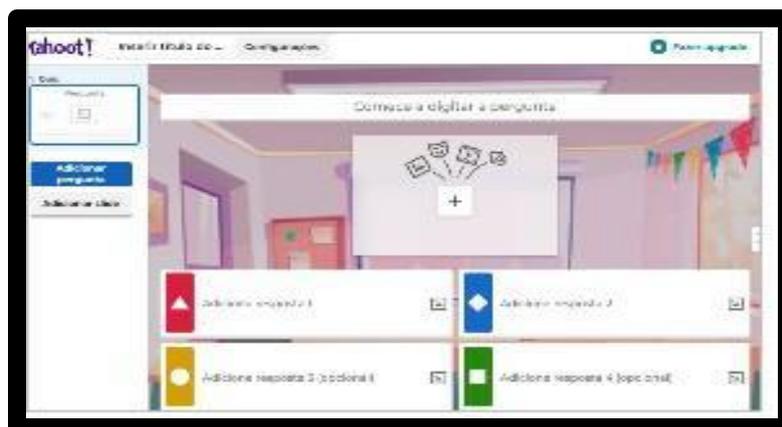


Fonte: print screen do site Kahoot

Através da opção *Quiz* (questionário), ideal para atividades em sala, o professor pode iniciar a criação da atividade com base em perguntas e respostas previamente elaboradas durante o planejamento da aula (Figura 12).

Das várias opções que a plataforma oferece, as mais utilizadas são o Quiz e o Jumble, pois permitem atribuir pontuações aos acertos dos alunos e avaliar sua rapidez de resposta, transformando a atividade em um jogo dinâmico e animado.

Figura 18 – A plataforma Kahoot



Fonte: print screen do site Kahoot

Figura 19 – A plataforma Kahoot



Fonte: print screen do site Kahoot

Com essa ferramenta, o professor pode criar jogos com o conteúdo da disciplina, avaliar o desempenho do aluno e motivá-lo a participar das aulas, logo o jogo é um recurso atrativo para promover a interação. Nesse contexto, é necessário planejar aulas mais elaboradas, levando em consideração, na hora de planejar, a dinamicidade do conteúdo. Práticas metodológicas mais lúdicas envolvem os estudantes, despertando sua atenção para a importância do conteúdo transmitido.

Vale destacar que a utilização das tecnologias digitais nas aulas tem um impacto positivo no processo de ensino aprendizagem, porque permite que os alunos desenvolvam o pensamento crítico e busquem se reinventar. Mas, é essencial que o trabalho seja mediado por um professor capacitado e engajado com a TDIC. Segundo Costa & Oliveira (2015), o professor pode usar karrot! de muitas maneiras, tudo vai depender de seus objetivos educacionais. É uma boa ferramenta para debate, já que os alunos podem votar, por exemplo, questões éticas de forma anônima.

Para Vygotsky (1998), a brincadeira é uma representação feita pelo sujeito nas relações sociais que vivencia no dia a dia. Este ato é importante, pois possibilita que o indivíduo avance em seu processo de aprendizagem, por meio do exercício social que a brincadeira promove, aprendendo, conseqüentemente, na visão do autor, seguir as regras estabelecidas pela sociedade.

O professor precisa ter conhecimento dos fundamentos da ludicidade e de como eles influenciam no processo de desenvolvimento da aprendizagem do aluno. Portanto, é necessário aprofundar-se para construir uma base sólida e fortalecer as metodologias, buscando, constantemente, inovar nas ações e práticas em sala de aula.

A ludicidade é importante no ambiente educacional, uma vez que promove o desenvolvimento e a aprendizagem humana, pelo fato de estimular cognições criativas, com temporalidade própria, bem como promover relaxamento no que diz respeito à realidade vivida por cada um.

9 CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PELOS DOCENTES

Houve a construção de jogos digitais pelos professores participantes deste estudo após a realização da oficina, ficando esses disponíveis para acesso através dos links: Jogo1 <https://wordwall.net/pt/resource/55075366>

Jogo2: <https://wordwall.net/pt/resource/55583277>;

Jogo3: <https://wordwall.net/pt/resource/19560335>

Jogo4 <https://wordwall.net/pt/resource/55282873>

wordwall.net/pt/resource/55608223



Os jogos educativos, modelados nesta pesquisa, proporcionam a aprendizagem de uma forma dinâmica, colocando o docente em uma interação divertida, ao mesmo tempo em que possibilitam o repensar do fazer pedagógico, a ludicidade. O jogo pedagógico pode acontecer de maneira individual ou em grupo, na sala de aula ou em qualquer lugar.

A utilização dessa e de outras metodologias ativas, no ensino, ainda não é comum nas salas de aula, visto que grande parte dos docentes ainda utiliza a aula expositiva como estratégia principal. Entretanto, os alunos devem ter um ensino que estimule o questionamento, a investigação e a curiosidade (BRASIL, 2017).

As novas práticas docentes e as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) são desafios a serem enfrentados pelos professores, como afirma Moran (2011, p. 1):

Estamos diante de muitas mudanças, em uma fase em que temos que repensar a educação como um todo, (...). Precisamos ter sensibilidade legal para evitar uma asfixia burocrática numa fase de grandes mudanças, e ao mesmo tempo sinalizar alguns limites para cada momento histórico. Estamos numa área onde conceitos como o de espaço, tempo, presença (física / virtual) são muito mais complexos e que exigem uma atenção redobrada para superar modelos convencionais, que costumam servir como parâmetro para avaliar situações novas.

Atualmente, um modelo educacional interessante consiste em disponibilizar, no ambiente virtual, as informações básicas e reservar para a sala de aula atividades criativas e supervisionadas. É o que se chama de aula invertida. Fundamental que os alunos aprendam fazendo juntos e, por meio de desafios, problemas reais, jogos, combinados com a abordagem de aula invertida.

10 CRIAÇÃO DE ATIVIDADES INTERATIVAS

Figura 20: Atividade Interativa

Deriva continental e Tectônica de Placas

Data: _____ Nome: _____

1. A Teoria da Deriva Continental afirma que há milhões de anos existiu um único continente chamado:

A Pangália B Pangeia
C Biosfera D Litosfera

2. O supercontinente teria se fragmentado há 200 milhões de anos e deu origem a dois continentes denominados:

A Laurasia e Gondwana B Gondwana e Ásia
C América e Laurásia D Gondwana e Laurásia

3. Havia um único oceano banhando o supercontinente que chamado de

A Índico B Ártico
C Pantalassa D Pantaneiro

4. A Teoria da Deriva continental foi comprovada pela:

A Teoria Darwinista
B Teoria da Tectônica de Placas
C Teoria Malthusiana
D Teoria do supercontinente

5. Foi considerada como uma das evidências da Derriva

A  Encaixe dos continentes africano com a América do sul

B Morfologia das espécies fossilizadas

C Dispersão de plantas no oceano

D Encontro de placas tectônicas

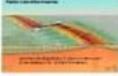
6. O Cientista que elaborou a teoria da Deriva Continental foi

A Eduard Einstein B Alfred Wegener
C Nikola Tesla D Louis Paster

7. O movimento das placas Tectônicas ocorre por meio da ação do:

A Subsolo B Magma
C Clima D Vento

8. São tipos de movimentos convergentes das placas tectônicas

A  B 
C  D 

9. A teoria da tectônica de placas explica fenômenos como:

A  B 
C  D 

10. A deriva continental explica a configuração dos

A Oceanos B Continentes
C Fósseis D Solos

 wordwall.net/r/55427397

Fonte: autoria professor – resultado da oficina- - 2023

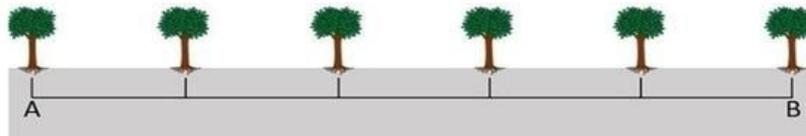
Figura 21: Atividade Interativa

Atividade de Revisão - Fração

Data: _____

Nome: _____

1. As árvores de um parque estão dispostas de tal maneira que se construíssemos uma linha entre a primeira árvore (A) de um trecho e a última árvore (B) conseguiríamos visualizar que elas estão situadas à mesma distância uma das outras. De acordo com a imagem acima, que fração que representa a distância entre a primeira e a segunda árvore?



- A $1/6$ B $2/6$
C $1/5$ D $2/5$
2. Observe a barra de chocolate a seguir e responda: quantos quadradinhos deve-se comer para consumir $5/6$ da barra?



3. Mário preencheu $3/4$ de uma jarra de 500 ml com refresco. Na hora de servir a bebida, ele distribuiu o líquido igualmente em 5 copos de 50 ml, ocupando $2/4$ da capacidade de cada um. Com base nestes dados responda: que fração de líquido restou na jarra?



- A $1/4$ B $1/3$
C $1/5$ D $1/2$
4. Em uma disputa entre carros de corrida um competidor estava a $2/7$ de terminar a prova quando sofreu um acidente e precisou abandoná-la. Sabendo que a competição foi realizada com 56 voltas no autódromo, em que volta o competidor foi retirado da pista?
- A 16ª volta B 40ª volta
C 32ª volta D 50ª volta

Figura 22: Atividade Interativa

Atividade de História: Introdução Aos Estudos Históricos Data: _____ Nome: _____

1. De acordo com estudos desenvolvidos durante a unidade, marque a alternativa que corresponda ao conceito da Ciência História:



A Estuda as ações do homem no espaço sem se preocupar com o tempo
B Estuda as ações do Homem no tempo, sem se preocupar com o espaço
C Está relacionado a tudo o que o ser humano modifica
D Estuda as ações do Homem no tempo e no espaço

2. Assinale a alternativa que apresenta corretamente o ano relacionado ao seu século



A Ano 1478 século XIV B Ano 258 século II
C Ano 3698 século XXXI D Ano 2015 século XXI

3. De acordo com a divisão tradicional da História, a evolução cronológica correta dos períodos históricos é:



A Pré-História, Idade Antiga, Idade Contemporânea, Idade Média, e Idade Moderna
B Pré-História, Idade Antiga, Idade Média, Idade Moderna e Idade Contemporânea
C Idade Antiga, Idade Média, Idade Moderna, e Idade Contemporânea
D Idade Contemporânea, Idade Moderna, Idade Antiga e Idade Média

4. Dentre as opções abaixo, qual delas apresenta apenas exemplos de fontes escritas?



A Diários, jornais e leis
B Pinturas, utensílios domésticos e certidões de nascimento
C Revistas, livros e vestimentas
D Brinquedos, documentos e móveis

5. Assinale a alternativa correta sobre diversidade cultural



A As culturas são iguais entre si
B A cultura brasileira é superior a qualquer outra cultura
C Não existe diferenças nas culturas, todos somos iguais
D Cada povo tem sua cultura, isto é, um jeito próprio de se vestir, de se alimentar, de agir e de pensar

 wordwall.net/r/55279495

Fonte: autoria professor – resultado da oficina 2023

Figura 23: Atividade Interativa

Revisão de Substantivo Data: _____ Nome: _____

3
10
8
4
6
2
9
7
1
5

Horizontal

- 2. Substantivo Abstrato (7)
- 4. Substantivo Comum (7)
- 6. Substantivo Composto (10)
- 7. Substantivo Simples (3)

Vertical

- 1. Substantivo Próprio (7)
- 3. Derivado de Pedra (8)
- 5. Primitivo de Florista (4)
- 8. Dissílabo (6)
- 9. Trissílabo (9)
- 10. Sílabas Tônicas "ta" (4)

 wordwall.net/r/55352620

Fonte: autoria professor – resultado da oficina 2023

Figura 24: Atividade Interativa

Atividade de revisão - projeto

Data: _____ Nome: _____



O FILHO DA MINHA MÃE É O QUE MEU?

O FILHO DA MINHA MÃE É O QUE MEU?

O FILHO DA MINHA MÃE É O QUE MEU?

O FILHO DA MINHA MÃE É O QUE MEU?

O FILHO DA MINHA MÃE É O QUE MEU?

O FILHO DA MINHA MÃE É O QUE MEU?

Wordwall wordwall.net/r/55282873

Fonte: autoria professor – resultado da oficina 2023

11 ANÁLISE DA OFICINA: VISÃO DOS DOCENTES

O docente sempre está em busca de inovações que facilitem o aprendizado dos alunos, portanto a utilização de materiais didáticos como recursos de ensino são ferramentas indispensáveis, visto que os alunos aprendem muito mais quando os visualizam e manipulam. Alguns estudos ressaltam a importância de materiais didáticos para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Seguem alguns comentários dos professores a respeito da oficina:

“A cada dia, uma nova ferramenta tecnológica é construída e oficina como essa nos deixam sempre atualizados”.(P1)

“A oficina teve um impacto muito positivo, pois me fez enxergar que, mesmo já de maneira presencial, podemos utilizar as ferramentas que usávamos quando estávamos na pandemia”.(P2)

“As ferramentas apresentadas, com certeza, tornarão as aulas mais dinâmicas e despertarão o interesse dos alunos”.(P3)

“A oficina foi ótima! Consegui aprender sobre o uso de jogos em sala de aula de forma mais lúdica. Foi muito proveitoso”.(P4)

“Achei de grande relevância, gostei das oficinas. Seria interessante ter mais encontros”.(P5)

12 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise dos resultados encontrados no presente trabalho, conclui-se que apenas o uso das tecnologias digitais não é suficiente para solucionar os problemas da educação e garantir uma aprendizagem efetiva dos alunos em sala. Para enriquecer suas estratégias metodológicas, é essencial que os professores participem de um processo contínuo de formação, utilizando as novas tecnologias educacionais em suas aulas.

As tecnologias educacionais têm se tornado, cada vez mais, essenciais na sala de aula, seja para organizar atividades ou estimular a interação dos alunos, adaptando os conteúdos às demandas atuais.

No século XXI, ensinar é um desafio, uma vez que os estudantes têm novas demandas de aprendizado e constroem conhecimento em uma velocidade impressionante e isso desafia os educadores a se aperfeiçoarem no uso de aplicativos e jogos eletrônicos diante do modelo tradicional.

Através desta pesquisa, houve a oportunidade de interagir e discutir sobre o uso das tecnologias no ensino, tomando por base documentos oficiais que reconhecem a eficácia e importância dessas ferramentas pedagógicas, como a Base Nacional Curricular do Ensino Médio (2017), porque visam ao desenvolvimento das competências e habilidades dos discentes. Portanto, deve haver um fortalecimento das políticas educacionais relacionadas à formação continuada dos professores a fim de capacitá-los diante do surgimento das novas demandas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao_final_site.pdf> . Acesso em: 20 de set 2020.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CEDUC. Centro de Educação – UNIFEI. **Recursos educacionais**.2023.Disponível em: <<https://ceduc.unifei.edu.br/tutoriais/como-utilizar-a-plataforma-kahoot>>. Acesso em:

CIENCINAR. **Wordwall** – crie atividades gamificadas a partir da associação entre palavras. Juiz de Fora, 2020. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/ciencinar/2020/07/17/wordwall-crie-atividades-gamificadas-partir-da-associacao-entre-palavras>>. Acesso em: 9 set. 2020.

COSTA, G. S.; OLIVEIRA, S.M.B.C. Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo.In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 6, 2015,Recife. **Anais eletrônicos** [...] Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/27222315/Kahoot_a_aplicabilidade_de_uma_ferramenta_aberta_em_sala_de_l%C3%ADngua_inglesa_como_l%C3%ADngua_estrangeira_num_contexto_inclusivo. Acesso em: 10 jul. 2023.

GRANDO, R. C. **O Conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 239 f. Tese (Doutorado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

MARSHALL, Linda; PAUL, Swan. Exploring the use of mathematics manipulative materials: is it what we think it is? International Conference. Sustainability in Higher Education: directions for change . Perth Western Australia: Cowan University, 2008.

MIRANDA, J. F. **Jogos digitais educacionais**: uma possibilidade para ensinar e aprender probabilidade nos anos iniciais do ensino fundamental.2020, 87 p. [2] p. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação: Formação Docente para Educação Básica) - Universidade de Uberaba (UNIUBE), Uberlândia-MG, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.uniube.br/bitstream/123456789/1424/1/Janete%20Fonseca%20Miranda.pdf>>.Acesso em: 16 maio 2022.

POETA, C. D. **Concepções metodológicas para o uso de jogos digitais educacionais nas práticas pedagógicas de matemática no ensino fundamental**. 2013, 92f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) -Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2013.

SILVA, M. da. Narrativas de formação e estágio supervisionado: reflexão sobre uma parceria pedagógica para ser aproveitada na formação de professores. In: BARBOSA, R.L.L. **Trajetórias e perspectivas da formação de professores**(Org.). São Paulo: UNESP, 2004.

MORAN, J. M. **Educação inovadora na sociedade da informação**.2011.

Disponível em:< <https://www.anped.org.br/reunioes/23/textos/moran.PDF>>

Acesso em: 16 maio 2022.

MORAN, J. M. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. M.. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

VELASKO, Eduardo Oliveira; NAKAMOTO, Paula Teixeira. Plataforma Wordwall: relato de experiência de um projeto de ensino para a criação de conteúdos digitais para apoio das práticas educativas. **Kiri-Kerê**:pesquisa em Ensino, n.15, p. 255-267, jul. 2023. .

VIGOTSKI, L.S. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.