

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

**WANDRÉA CREMONINI PEDROZA RAPOSO DARÉ**

**O USO DO APLICATIVO PLICKERS COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA NO  
ENSINO DA HISTÓRIA DE PIÚMA/ES.**

PIÚMA/ES

2022

WADRÉA CREMONINI PEDROZA RAPOSO DARÉ

**O USO DO APLICATIVO PLICKERS COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA NO  
ENSINO DA HISTÓRIA DE PIÚMA/ES.**

Monografia apresentada à Coordenadoria do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Práticas Pedagógicas, do Instituto Federal do Espírito Santo, *Campus* Piúma-ES, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Práticas Pedagógicas.

Orientadora: Silvana Maria Gomes da Rocha

PIÚMA/ES

2022

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação**

---

D217u

Daré, Wandréa Cremonini Pedroza Raposo

O uso do aplicativo Plickers como ferramenta tecnológica no ensino da história de Piúma - ES. /  
Wandréa Cremonini Pedroza Raposo Daré. - 2022 .

29 f. ; 30 cm.

Orientador: Silvana Maria Gomes da Rocha.

TCC (Pós Graduação) Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Piúma, Curso de  
Pós-Graduação Lato Sensu em Práticas Pedagógicas, 2022.

1.Gamificação. 2. Leitura. 3. Livros. 4.Plickers. 5. Piúma-ES. I. Rocha, Silvana Maria Gomes da II.Título  
IV. Instituto Federal do Espírito Santo.

CDD: 371.334

---

Bibliotecário/a: Wagner Ayrão de Castro CRB1-DF nº 1761

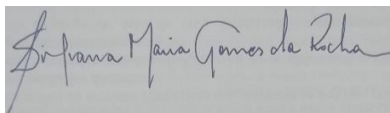
**WADRÉA CREMONINI PEDROZA RAPOSO DARÉ**

**O USO DO APLICATIVO PLICKERS COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA NO  
ENSINO DA HISTÓRIA DE PIÚMA/ES.**

Monografia apresentada à Coordenadoria do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Práticas Pedagógicas, do Instituto Federal do Espírito Santo, *Campus* Piúma-ES, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Práticas Pedagógicas.

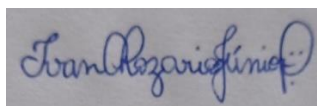
Aprovada em 11 de agosto de 2022.

**Banca Examinadora:**



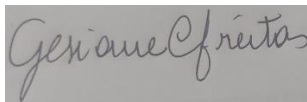
---

Prof. Me Silvana Maria Gomes da Rocha  
Instituto Federal do Espírito Santo  
Orientadora



---

Prof<sup>a</sup>. Dr. Ivan Almeida Rozário Junior  
Instituto Federal do Espírito Santo



---

Me Gesiane Cabral de Freitas  
Instituto Federal do Espírito Santo

PIÚMA/ES

2022

## RESUMO

A presente Pesquisa abordará o uso do aplicativo Plickers como recurso tecnológico no ensino da história de Piúma/ES. O uso de games dentro das salas de aulas pode proporcionar aos estudantes melhor engajamento nas atividades. Este recurso digital, será aplicado para incentivar a prática da leitura de livros, permitindo que o professor desenvolva, dentro das aulas, questionários para acompanhar o interesse dos educandos, garantindo nova experiência e abrindo caminhos para conhecer novas tecnologias. Após conceituar os principais contextos, teremos a descrição de uma intervenção pedagógica que aborda gamificação como incentivo à leitura sobre a história de Piúma/ES, vez que o livro proposto para leitura é “História e Estórias de Piúma”.

**Palavras-chave:** Gamificação. Leitura. Livros. Plickers. Piúma/ES.

## **ABSTRACT**

This research will address the use of the Plickers application, as a technological resource to promote the teaching and learning of the history of Piúma/ES. The use of games within the classroom can provide students with better engagement in activities. This digital resource, will be used to encourage the practice of reading books, allowing the teacher to develop questionnaires within classes to assess student performance, ensuring a new experience and opening paths for the use of new technologies. After conceptualizing the main contexts, we will have a description of a pedagogical intervention that addresses gamification as an incentive to reading the history of Piúma/ES, since the book proposed for reading is *História e Estórias de Piúma*.

**Keywords:** Gamification. Reading. Books. Plickers. Piúma/ES.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>06</b>
1.1	O PESQUISADOR E SEU CONTEXTO.....	06
1.2	APRESENTANDO A PESQUISA.....	08
1.3	PROBLEMA DE PESQUISA.....	09
1.4	JUSTIFICATIVA.....	09
1.5	HIPÓTESES.....	11
1.6	OBJETIVOS.....	11
<b>1.6.1</b>	<b>Objetivo Geral.....</b>	<b>11</b>
<b>1.6.2</b>	<b>Objetivo Específico.....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>13</b>
2.1	TENDÊNCIA PEDAGÓGICA.....	14
2.2	TEORIA DE APRENDIZAGEM.....	15
2.3	PRÁTICA PEDAGÓGICA DA PESQUISA.....	16
2.4	CONTEÚDO A SER TRABALHADO NA PESQUISA.....	17
2.5	TECNOLOGIA EDUCACIONAL UTILIZADA NA PESQUISA.....	17
<b>3</b>	<b>PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA.....</b>	<b>19</b>
<b>4</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>23</b>
<b>5</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>24</b>
5.1	LÓCUS E SUJEITOS DA PESQUISA.....	24
5.2	METODOLOGIA DA PESQUISA.....	24
5.3	INSTRUMENTOS DE COLETA E PRODUÇÃO DE DADOS.....	24
5.4	METODOLOGIAS DE ANÁLISE DE DADOS.....	25
<b>6</b>	<b>DISCUSSÃO DE DADOS.....</b>	<b>26</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>27</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>29</b>

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 PESQUISADOR E SEU CONTEXTO

Há 20 anos, no interior do Município de Piúma, havia as escolas unidocentes. Minha mãe foi professora em uma dessas escolas, cujo nome era Escola Municipal Unidocente de Itinga. Possuía uma única sala de aula para vários alunos em diferentes anos. Além das aulas que ministrava, ela exercia as funções de diretora, secretária, cozinheira e faxineira da escola. Enquanto colocava os alunos para realizar as atividades, corria para a cozinha a fim de adiantar a merenda e cumprir as outras obrigações.

A maioria das crianças tinha como refeição principal, além do café da manhã, o almoço que era servido na escola. Muitas delas saíam de casa cedo e chegavam a cavalo na escola, trazidas pelos pais. Para minha mãe, ser professora em um lugar tão distante de casa era um prazer. As crianças eram “bem-educadas”, dizia ela, e “respeitosas”. Eu era criança, quando a via sair de madrugada e, na volta, ao chegar em casa, era uma alegria, porque sempre trazia banana, galinha caipira, doce de jaca, presentes preciosos que os pais dos alunos lhe davam.

Pequenas atitudes assim faziam com que eu a admirasse, porque via sua doação e seu amor pela sala de aula e por aquelas crianças. Desde então deixei guardadas essa memória e curiosidade por ministrar aulas e cuidar da educação nos anos iniciais da criança. A memória que minha mãe deixou em mim não foi construída com grandes acontecimentos; o que estão guardadas são as mais singelas atitudes de cuidado e zelo pela escolha em educar; e relembrar estas histórias só me trazem sentimentos positivos.

O meu bisavô, Manoel dos Santos Pedroza, proprietário das terras no Bairro Niterói, Piúma/ES, doou um terreno para construir uma escola. Foi nessa escola que estudei toda minha infância. Na época era um prédio simples, mas que nos transmitia muito amor, cuidado e zelo. Ao fim do ensino médio, chegou a tão temida fase de escolha de vida; a sonhada carreira profissional, que começara naquela época. Sou filha de pais humildes, sem muitas condições de custear uma faculdade, e para mim não havia muitas opções.



Após o término do Ensino Médio, passei um ano sem saber qual profissão seguir e, ao mesmo tempo, precisava trabalhar. Nesta ocasião, estava sendo transmitida a novela Coração de Estudante; a personagem principal era uma advogada que vivia no interior de uma cidade, que ajudava muitas pessoas pobres e, em troca, recebia os produtos artesanais daquela comunidade; feliz com os gestos de carinho. Esta história bonita me inspirou a cursar a faculdade de Direito.

Na faculdade, interessei-me pelo Direito Ambiental, especializei-me nesta área, contudo, na prática, não foi como eu esperava, pois eu acabava tendo que defender criminosos na esfera jurídica e administrativa, então desisti de seguir. A partir de então me dediquei à área civil de modo geral.

Recentemente, tive a oportunidade de cursar uma pós-graduação, na UFES, em Oratória e Transversalidade Para Professores, oportunidade esta que reacendeu e lembrou a admiração pela minha mãe como professora. Deixei a advocacia um pouco de lado e ingressei na segunda graduação. Atualmente estou cursando Licenciatura em História, hoje no 7º período. Em 2019 concluí mais uma formação, cujo título é Especialização em Educação e Ambiente, no IFES-CEFOP. A curiosidade pela educação foi crescendo.

Esta Pós-graduação em Práticas Pedagógicas está sendo um divisor de águas em minhas escolhas profissionais, uma oportunidade no mais adequado período de minha vida profissional. Aqui aprendi muito conteúdo prático, que não imaginava ocorrer nas salas de aulas, pois a minha “ideia de professor” era apenas aquela que tinha da época de minha mãe.

Educação é um universo muito maior do que uma escolinha no interior de uma cidade pode oferecer. Compreendi que a educação, nos transcorrer dos anos, precisou se adequar às novas necessidades da contemporaneidade. Nesse sentido que se desenrolou esta pesquisa, ou seja, utilizando um recurso tecnológico para incentivar a leitura de livros, sobretudo aqueles que contam a história da cidade de Piúma/ES.

## 1.2 APRESENTANDO A PESQUISA

O sujeito da pesquisa é sobre o uso do aplicativo Plickers como incentivador à leitura de livro sobre a história da Cidade de Piúma/ES. O aluno será motivado a ler capítulos de um livro sobre Piúma e, após a leitura, os estudantes participarão de um jogo onde serão lançadas perguntas sobre o material.

Foi planejada uma intervenção pedagógica e o capítulo selecionado para leitura obrigatória pertencem ao livro “Histórias e Estórias de Piúma” lançado, em abril de 2014, pelo Instituto Histórico e Geográfico de Piúma – IHGP. Seus autores são: Cristiano das Neves Bodart, Abner de Paula, Cassiane Ramos Marchiori, Denize Mezdri de Almeida e Israel Muniz Guimarães.

O livro relata a cultura da cidade, aproximando-nos das histórias do período anterior à colonização e, depois, com a presença portuguesa no início da colonização. Ele aguça em nós uma curiosidade por conhecer melhor a nossa história.

O motivo pelo qual o tema foi escolhido, é a curiosidade em saber se as crianças do 3º ano do Ensino Fundamental têm interesse por leitura; principalmente sobre a história da Cidade de Piúma/ES. Para obter esta informação, foi realizada uma visita à escola em 2021, mas devido à Pandemia não foi possível entrar na sala de aula, conhecer os alunos e conversar com o docente. Não tivemos acesso ao Plano de ensino do curso, mas vimos a cartilha de materiais e exercícios que a escola entregava aos estudantes.

O objeto de análise é falta de interesse pela leitura e a proposta para solucionar este problema é estimular o pertencimento dos estudantes para com a cidade onde residem por meio da leitura de alguns episódios da História de Piúma, mediado pelo uso da tecnologia, ou seja, o aplicativo dos Plickers, haja vista o interesse constante das crianças em utilizar novas tecnologias.

A pesquisa está voltada para uma intervenção pedagógica, a fim de estimulá-los ao conhecimento, ao gosto pela leitura e conhecimento sobre as histórias da cidade onde residem, transformando o momento da leitura em uma ocasião atrativa, acolhedora e preocupada com posicionamento crítico de cada aluno a respeito de sua cidade.

### 1.3 PROBLEMA DE PESQUISA

O problema abordado nesta pesquisa é a falta de interesse por leitura. Diante disto, gostaríamos de compreender se crianças, de idade média de 6 anos, têm interesse na leitura de livros sobre a história da cidade de Piúma/ES? Este questionamento está direcionado especificamente às crianças do 3º ano, na disciplina de História, na Escola Municipal Manoel dos Santos Pedroza, na Cidade de Piúma/ES.

Para obter esta informação, foi realizada uma visita à escola em 2021, mas devido à Pandemia não foi possível entrar na sala de aula, conhecer os alunos e conversar com o docente. Não tivemos acesso ao Plano de ensino do curso, mas vimos a cartilha de materiais e exercícios que a escola entregava aos estudantes.

Nesta idade, usualmente, a criança já começou a ler e, por ocasião deste aprendizado, já tem capacidade cognitiva para compreender fragmentos de leitura. Porém, observa-se que, além do desinteresse por leitura de forma geral, há também a mesma constatação quando se trata do conteúdo histórico da cidade onde reside. O 3º ano do Ensino Fundamental é o período escolar onde a história de Piúma é apresentada e discutida nas escolas municipais; inclusive, as crianças recebem cartilha específica sobre esse tema, mas não se interessam e não demonstram curiosidade pelo assunto. A baixa procura por livros e o desinteresse em conhecer a história da cidade tornam as crianças desconhecedoras de suas raízes.

### 1.4 JUSTIFICATIVA

A modernidade nos coloca diante de muitas tecnologias, e cabe a cada um de nós escolher o que for melhor para nosso crescimento, porém, em se tratando de crianças, estas estão tendo contato com telas desde muito cedo, e os estímulos para leitura de livros físicos estão ficando de lado. Assim, importa dizer que, mesmo com o advento da contemporaneidade e toda sua bagagem tecnológica, precisamos encontrar o ponto de equilíbrio (L'ECUYER, 2016).

É importante que a criança tenha contato com as novas tecnologias, portanto, precisamos mostrar que livros também são bons e que também são atrativos. Posto isto, vemos que cada prática tem sua potencialidade, seja ela virtual ou física (L'ECUYER, 2016). Verifica-se, pois, a importância de pesquisar sobre o incentivo à leitura, trazendo-nos informações precisas de

como o professor deverá apoiar esta prática em sala de aula, sobretudo quando se trata de livros relacionados à história da Cidade de Piúma/ES, objeto de leitura da intervenção pedagógica desta pesquisa.

A temática abordada é compreender se há interesse pela leitura de livros sobre a história de Piúma/ES e, na elaboração do projeto o objetivo era visitar a escola, conhecer os alunos, turma, biblioteca, conversar com equipe pedagógica, e obter informações do professor. Contudo, só pude fazer uma visita à escola e conversar com apenas um servidor. Este me informou que as turmas estavam divididas e as aulas estavam ocorrendo de forma alternada. Também informou que as crianças estavam com nível de leitura muito aquém do almejado. Isto tudo em consequência da Pandemia. Devido a este fato, não pudemos obter dados a respeito das habilidades linguísticas e cognitivas.

Com o advento da Pandemia, as crianças ficaram em casa e as atividades da escola foram enviadas para que os alunos pudessem estudar em sua residência, desta forma, pude ter um contato mais aproximado com meus primos e sobrinhos em idade de alfabetização. Identifiquei uma “total” ausência de livros no dia a dia; tinham preguiça de ler até as atividades da escola. Muitas vezes vi as mães fazendo as atividades por conta própria, para que seus filhos não entregassem as atividades em branco. Por não ter conseguido acesso ao demais alunos, estes foram os que tive mais contato.

Os meus sobrinhos e primos passaram 2 anos sem ler nenhum livro, e a maioria deles estava no 3º ano do Ensino Fundamental, é neste período que é ministrado o conteúdo sobre o Município de Piúma/ES, porém, eles não conheciam a história de sua cidade, apesar de terem nas mãos cartilhas contendo todo esse material; isso me deixou intrigada. Não exerço a profissão de professora e só tive contato com crianças da minha família; foi nelas que identifiquei o problema da falta de incentivo à leitura. Contudo, por estarem mais em casa, o celular era o atrativo principal para elas, então, uma das soluções é utilizar a tecnologia para estimular a leitura.

É com a leitura que adquirimos conhecimento, que crescemos, que formamos. Será esta a contribuição que a pesquisa trará, transformando o desinteresse por livros em incentivo. Os games envolvem os alunos, é atrativo, interessante, motiva, foi este o caminho que escolhemos.

## 1.5 HIPÓTESES

A hipótese que responderia ao problema desta pesquisa é a seguinte: a maioria das crianças estão submersas no mundo virtual; a oferta de aplicativos de jogos, vídeos e redes sociais estão cada vez mais acessíveis nos celulares, e entretenimentos como estes são atrativos, logo, se desinteressam pelos livros, onde não há músicas, imagens coloridas a todo instante. A consequência deste desinteresse pela leitura de livros ocasiona a ausência de conhecimento.

Visto isto, caberá ao docente, na execução da intervenção pedagógica proposta, incentivar os estudantes a lerem livros sobre a história de Piúma, utilizando o recurso que eles já estão habituados: jogos, incrementando conteúdo escolar nas atividades. Cumpre destacar que apenas o professor utilizará celular, ao aluno será entregue apenas cartões de respostas para que possam jogar. Conhecer e compreender o que os alunos desejam é um grande passo para o sucesso nas aulas.

## 1.6 OBJETIVOS

### 1.6.1 Objetivo Geral

O objetivo principal deste trabalho é estimular, usando o aplicativo Plickers, o interesse dos discentes da turma do 3º ano, na disciplina de História, na Escola Municipal Manoel dos Santos Pedroza, na Cidade de Piúma/ES, pela leitura de livros.

### 1.6.2 Objetivos Específicos

- a) Despertar o interesse pela leitura de livros sobre o Município;
- b) Conhecer o nível de informação que os estudante têm quanto à história da Cidade de Piúma/ES;
- c) Analisar a formação da Cidade Piúma a partir de um capítulo do livro “História e Estórias de Piúma”;
- d) Avaliar o conteúdo que os alunos estudaram no livro, por meio do aplicativo Plickers, como recurso tecnológico, e

e) Identificar se houve real interesse em aprender, utilizando o aplicativo Plickers como prática pedagógica.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

A proposta deste trabalho é incentivar a leitura de livros e admiração pela história da cidade onde residem, resultando assim num envolvimento nas aulas de História. Diante disso, vimos a necessidade em pesquisar sobre este novo mundo virtual, que contempla a estratégia de ensino nomeada como gamificação:

Este tem como princípio a apropriação de elementos dos jogos aplicados em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo (FADEL *et al.*, 2014, p. 14).

Aplica-se esta ferramenta metodológica também no contexto da escola, por ser capaz de engajar o protagonismo do estudante, aprimorar habilidades, melhorar aprendizagem, assimilar conteúdo e, sobretudo, incentivar a leitura. Acreditamos nos resultados positivos de tal intervenção metodológica pois, ao ter contato com episódios históricos sobre Piúma, o estudante compreenderá simultaneamente o processo constante de reatualização de uma cidade.

Com a gamificação, o despertar para a curiosidade fica melhor direcionado, pois a intenção do professor é sempre proporcionar aos educandos caminhos atrativos para a busca pelo saber. A Base Nacional Comum Curricular permite “selecionar, produzir, aplicar e avaliar recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender” (2017, p.19).

Como vimos, esta ferramenta didática, a gamificação, conceituado pelo escritor Fadel, encontra amparo na Base Nacional Comum Curricular, desta forma, pode ser amplamente estudada e aplicada nas salas de aula.

Os mecanismos do jogo servirão como artifício motivador para o planejamento de uma aula dinâmica, onde um dos objetivos é a leitura de um capítulo do livro sobre a Cidade de Piúma. O jogo será o processo de ensino e a recompensa dos educandos será o número de pontos que obtiverem ao final da atividade, conforme seus acertos (UNO E EDUCAÇÃO, 2018).

Corroborando com este tema, as Diretrizes de Políticas da UNESCO Para a Aprendizagem Móvel nos confirmam o seguinte:

A aprendizagem móvel envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula (2014, p. 7).

Tanto a Base Comum Curricular quanto a UNESCO, compactam com o mesmo direcionamento, sem contar os demais autores citados aqui. É devido os novos avanços da educação que os discentes anseiam um ensino diferente, que acompanhe o desenvolvimento das tecnologias; desejam uma experiência inovadora, aulas agradáveis: o aplicativo proposto neste trabalho permite a aprendizagem dentro e fora da sala de aula. “Um número crescente de projetos tem mostrado que tecnologias móveis são um excelente meio para estender oportunidades educacionais a alunos que podem não ter acesso a escolas de alta qualidade” (UNESCO, 2014, p. 12).

Desta forma, o uso das novas tecnologias exigirá do professor criatividade, onde ele mesmo deverá se redescobrir e avançar nas metodologias educacionais, para que consiga oferecer aos seus alunos pérolas de conhecimento.

Atualmente, os processos educativos experimentam uma gama de transformações que exigem da comunidade escolar a resignificação das suas práticas. No caso dos professores, independentemente da vocação ou não desses, é imperativa uma atualização permanente que proporcione não só o acesso a novas formas metodológicas e tecnologias do fazer pedagógico, como também a reflexão da própria concepção de educação e da sua importância para o desenvolvimento do ser humano (NOBRE *et al.*, 2011, p. 250).

## 2.1 TENDÊNCIA PEDAGÓGICA

Predominará neste Trabalho a Tendência Pedagógica Tradicional, uma vez colocada em prática de forma atualizada e direcionada às necessidades dos estudantes da contemporaneidade, ou seja, pessoas conectadas, pode oferecer bons resultados. Esta tendência prepara o estudante para a vida, para assim assumir uma posição na sociedade e os conteúdos abordados estão voltados para o conhecimento.

Vale observar que a leitura de livros físicos é um recurso usual desde o ensino tradicional e o mundo atual do estudante nos revela a necessidade de mesclar esta prática de leitura com as novas tecnologias. O docente tem o papel fundamental, e a prática de apresentar/expor livros físicos se torna um desafio na sala de aula hoje, porém, coloca o discente de frente com a literatura, gramática, retórica, oratória. E este, por sua vez, constrói conhecimento com os livros ofertados.



Trata-se de um aspecto positivo que precisa ser mais estimulado dentro das escolas, no entanto, a forma de oferecer o livro deve ser envolvente tanto quanto um conteúdo digital.

## 2.2 TEORIA DE APRENDIZAGEM

Há várias formas de ensinar e aprender e, nesse universo cada estudante se identificará de forma única; porque cada indivíduo tem uma particularidade, uma facilidade, uma dificuldade. Há aqueles que aprendem melhor com atividades sensoriais e outros que preferem as visuais, ou verbais. O desafio, no entanto, é identificar no educando qual sua melhor forma de aprendizagem, e esta será a que predominará na construção do seu conhecimento, não descartando a possibilidade de aprender por outras vias (TERRA *et al.*, 2002).

Dentre as teorias de aprendizagem, a que mais nos chamou atenção foi o Construtivismo. Esta teoria nos apresenta os estágios de desenvolvimento cognitivo, são eles: sensório-motor, pré-operatório e operações formais. Piaget foi o responsável por construir esta abordagem (MUNARI, 2010).

O Construtivismo explica que a construção do sujeito se dará na interação com o meio onde vive, levando em consideração os estágios de desenvolvimento e a forma que interagem. Desta forma, o estudante, não vem ao mundo pronto, ele vai se construindo, se formando, na medida que avança nos estágios. O Construtivismo muito nos impressiona, pois vemos os estágios de desenvolvimento da criança fluírem, e quando se tem um bom mediador, um bom meio onde vive, ela se desenvolve melhor (MUNARI, 2010).

Desta forma, contribuirá para o processo de ensino e aprendizagem, pois nos ajudará a identificar, mesmo que de forma primária o estágio em no qual a criança estará de acordo com sua idade, e indicará quais atividades serão apropriadas e aquelas as quais estarão além do seu alcance e inteligência para aquele momento de aprendizagem (DAVIES, 2021).

### 2.3 PRÁTICA PEDAGÓGICA DA PESQUISA

Com o advento das novas tecnologias, o uso de jogos nas escolas tem se tornado cada vez mais comum, pois tornam as aulas mais atrativas (UNESCO, 2014). A prática pedagógica escolhida para a intervenção pedagógica é o uso adequado da Gamificação, por meio do aplicativo Plickers.

Metodologias ativas de aprendizagem, como jogos interativos, são alternativas para promover um processo de ensino-aprendizagem atrativo e eficiente, justamente por transformar a rotina de sala de aula. A proposta é oferecer aos estudantes uma experiência que vai além do entretenimento, construindo conhecimento ao mesmo tempo em que o educando se diverte; e a aprendizagem se dará por meio do mecanismo de um jogo, transformando a aula prazerosa.

Com o aplicativo proposto para a intervenção pedagógica, haverá feedbacks em tempo real, possibilitando o professor acompanhar a aula conforme o conhecimento dos estudantes. Proporcionando uma avaliação de forma descontraída, pois o aplicativo, ao ler os cartões de respostas dos alunos, mostra os resultados e como foi o desempenho de forma individual e em grupo.

A proposta da intervenção pedagógica é apresentar o livro *Histórias e Estórias de Piúma* na sala de aula, revelar os capítulos/temas abordados no livro, explicar que o livro foi patrocinado por empreendedores da cidade, contar os objetivos do Instituto Histórico e Geográfico de Piúma/ES, conversar sobre os autores, demonstrar que são professores/escritores da nossa cidade, ler alguns fragmentos do livro na sala de aula, aguçar a curiosidade, conhecer o que cada aluno sabe sobre as suas origens, incentivar a leitura do livro e, na aula seguinte, entregar um cartão de respostas sobre os capítulos indicados para leitura, conhecendo, assim, o desempenho individual e da turma.

Após baixar o aplicativo, o professor terá tudo no seu celular. Será necessário o cadastro das perguntas, que serão transmitidas pelo Datashow no dia da atividade. Os estudantes responderão o questionário com cartão resposta contendo o QR Code, que significa código de resposta rápida. Para responderem às perguntas basta levantar os cartões com suas respostas, com isso professor saberá o desempenho da turma.

## 2.4 CONTEÚDO A SER TRABALHADO NA PESQUISA

O conteúdo a ser trabalhado na proposta de intervenção pedagógica será sobre a história da constituição da Cidade de Piúma/ES, em específico o capítulo Introdução à História de Piúma, páginas 23 a 43, do livro Histórias e Estórias de Piúma, de autoria de Cassiane da C. Ramos Marchiori e Cristiano das Neves Bodart, publicado em 2014 pelo Instituto Histórico e Geográfico de Piúma/ES. Este capítulo nos traz informações curiosas, como por exemplo a origem do nome “Piúma”, que era ocupada por índios puris e botocudos; relata também sobre a redução no número de índios na região, por volta de 1819, devido o intenso trabalho nas lavouras; expõe que Piúma tinha fama de possuir índios rebeldes. Também há relatos de que os negros compuseram a formação dos piumenses.

## 2.5 TECNOLOGIA EDUCACIONAL UTILIZADA NA PESQUISA

A ferramenta digital proposta para a intervenção pedagógica é o Plickers:

uma ferramenta disponível na versão web e aplicativo para dispositivos móveis, de administração de testes rápidos, que permite o professor escanear as respostas e conhecer em tempo real o nível da turma quanto ao entendimento de conceitos e pontos-chaves de uma aula. O app gera e salva automaticamente o desempenho individual dos alunos, criando gráficos e dados. Esses dados são úteis para identificar dificuldades, tendências, estratégias de personalização do ensino, critérios de avaliação, dentre outros. Além disso, os alunos têm participação ativa no processo, pois informam suas respostas sabendo instantaneamente como foi seu desempenho (UNO E EDUCAÇÃO, 2018).

Trata-se de uma atividade aplicada aos alunos de forma inovadora e descontraída. Estamos inseridos no mundo digital; a internet nos conectou com lugares mais remotos desta Terra, então, hoje é quase impossível não aderir a estas novas ferramentas, sobretudo na área da educação.

Com o advento deste novo tempo, vieram os desafios tecnológicos e pedagógicos. Assim, o uso destas novas tecnologias se tornou mais rotineiro e necessário à sala de aula, tornando a escola mais divertida para os jovens de hoje, que vivem conectados e “[...] à medida que mais escolas têm acesso à tecnologia, mais necessidade tem o professor de procurar ou criar materiais didáticos para uso em sala de aula” (TAROUCO, 2014, p. 51).

O objetivo é melhorar o processo de ensino aprendizagem, utilizando-se dos recursos disponíveis. É neste contexto que a presente pesquisa pretende chegar, utilizar a ferramenta acima citada para promover um aprendizado descontraído e que, de certa forma, incentivará os alunos a lerem livros e conhecerem a história da cidade de Piúma.

Gamificação, termo utilizado hoje em dia, será o carro chefe desta pesquisa, justamente por ser um recurso atrativo aos jovens. Muitos deles não se interessam pela leitura de um livro, contudo, ao utilizarmos o recurso de jogos para incentivá-los, será um desafio para a proposta pedagógica. Com efeito, “gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo” (FADEL *et al.*, 2014, p. 15).

### **3 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

A proposta de intervenção pedagógica utilizará a ferramenta digital Plickers e será aplicada na turma do 3º ano, na disciplina de História, na Escolha Municipal Manoel dos Santos Pedroza, na cidade de Piúma/ES.

Será necessário que o professor instale em seu celular o aplicativo Plickers, disponibilizado na internet de forma gratuita e abrir uma conta no próprio aplicativo. Após a instalação no celular, deverá realizar o cadastramento da turma, ou seja, a inclusão do nome de todos os estudantes da turma. Este cadastro de estudantes e questões também poderão ser feitos pelo computador, basta acessar o site [www.plickers.com](http://www.plickers.com) e entrar na conta criada. Assim que o professor desejar aplicar a atividade, este deverá abrir um bloco de questões e estas serão posteriormente aplicadas na sala de aula, no dia agendado pelo professor.

Assim que as questões e respostas estiverem cadastradas, ao final, o aplicativo Plickers emitirá cartões de respostas em forma de QR Code e o professor levará impresso para a sala de aula. Estes serão os cartões de respostas que serão entregues aos alunos de forma individual para aplicar o questionário, ou seja, os alunos responderão o questionário com estes cartões.

Haverá uma aula especial antes da aplicação do questionário. Nesta aula o professor apresentará o livro “Histórias e Estórias de Piúma”, entregando a cada aluno um exemplar. Com o livro em mãos, o professor incentivará a leitura da capa, o Instituto que o publicou, o nome dos autores e a apresentação do sumário. A aula deverá ser bem animada e divertida.

O professor deverá ler fragmentos da apresentação do livro, contida na página 9, e fragmentos do capítulo 1, cujo título é Caracterização Geográfica do Município de Piúma. Ao ler pequenos trechos desta apresentação, o professor deverá fazê-lo de forma a inspirar no estudante a curiosidade em conhecer mais sobre o que está escrito no livro, ou seja, realizar uma leitura dramatizada.

Após a apresentação do livro, o professor indicará a leitura do livro por inteiro, porém, o questionário será apenas sobre os assuntos abordados no capítulo 2 – Introdução à História de Piúma, páginas 23 a 43, permitindo que os alunos leiam apenas este. Após 15 dias com a permanência do livro em casa, o aluno deverá devolver o livro. Será no dia da devolução do livro que o questionário será aplicado, quando todos os alunos deverão estar preparados.

A inspiração desta atividade veio em decorrência da comemoração da principal festa da cidade, que acontece no mês de junho, Festa dos Pescadores. Desta forma, o alvo é dar a eles a oportunidade de descobrir sua história, como foi a vida dos primeiros moradores, a colonização e histórias sobre os escravos negros.

No dia da aplicação do questionário, os alunos serão colocados em círculo dentro da sala de aula. O professor vai entregar os cartões respostas aos alunos, abrir o aplicativo e transmitir as perguntas pelo Datashow, uma de cada vez. Assim que a primeira pergunta estiver visível na tela, o professor pedirá que os alunos leiam a pergunta, escolham o cartão correspondente à sua resposta e em seguida levantá-lo. Todos deverão levantar os cartões ao mesmo tempo, para que a leitura das respostas pelo aplicativo seja sincronizada.

Com as respostas levantadas, o professor usará o aplicativo para ler os cartões de respostas QR Code. Vale ressaltar que os alunos só terão nas mãos os cartões. O professor comandará tudo pelo seu celular, desta forma, a questão aparecerá na tela, os alunos vão levantar o cartão correspondente à sua resposta e o professor vai ler os cartões com a câmera do aplicativo. Assim os alunos e professor poderão acompanhar ao vivo seu desempenho.

É uma experiência pedagógica com metodologia inovadora, permitindo que o professor tenha um diagnóstico veloz quanto ao desempenho dos alunos e uma forma divertida de avaliar. Esta atividade é um recurso da gamificação, que se utiliza de jogos dentro da sala de aula para despertar interesse pelo material estudado, promover a curiosidade e desenvolver a participação nas aulas.

Quadro 1 – Planejamento geral da intervenção pedagógica

<b>Momentos</b>	<b>Data</b>	<b>Descrição</b>	<b>Carga Horária Síncrona</b>	<b>Carga Horária Síncrona</b>	<b>Carga Horária Síncrona</b>
Momento 1	Encontro Presencial Dia 21 de junho	Os estudantes serão colocados em círculo na sala e o professor, em uma conversa aberta fará uma explanação sobre a história dos autores do livro e sobre o Instituto que promoveu a publicação. Ler fragmentos do livro, estimulando a leitura de pelo menos o capítulo 2, assunto do questionário a ser aplicado.	2 horas	-	-

	Encontro Síncrono On-line (se houver)	-	-	-	-
	Atividades Assíncronas	A atividade será a leitura do capítulo 2 do livro Histórias e Estórias de Piúma.	6 horas	-	-
Momento 2	Encontro Presencial Dia 28 de junho	O questionário será aplicado na sala de aula, conforme utilização do aplicativo.	2 horas	-	-
	Encontro Síncrono On-line (se houver)	-	-	-	-
	Atividades Assíncronas (se houver)	-	-	-	-
Carga Horária Presencial			4 horas	-	
Carga Horária Síncrona			-	-	
Carga Horária Assíncrona			6 horas	-	
Carga Horária Total			10 horas	-	

**Fonte:** elaborado pela autora (2021).

#### Quadro 2 – Desenvolvimento do Momento 1

<b>Data:</b> 21 de junho.
<b>Tema:</b> O uso do Plickers como ferramenta tecnológica no processo de ensino e aprendizagem da história de Piúma/ES.
<b>Objetivo:</b> Estimular o desejo pela leitura de livros sobre a história de Piúma/ES.
<b>Conteúdos:</b> Histórias e Estórias de Piúma.

	<b>Unidade Didática</b>	<b>Metodologia</b>	<b>Recursos Didáticos</b>	<b>Avaliação</b>	<b>Pontos</b>
1	Apresentação da Intervenção Pedagógica.	Aula expositiva dialogada com alunos.	Carteiras colocadas em círculos.	O professor avaliará o grau de cultura da turma sobre a cidade.	Não há pontuação nessa unidade.

Fonte: elaborado pela autora (2021).

### Quadro 3 – Desenvolvimento do Momento 2

<b>Data:</b> 28 de junho.					
<b>Tema:</b> O uso do Plickers como ferramenta tecnológica no processo de ensino e aprendizagem da história de Piúma/ES.					
<b>Objetivo:</b> Estimular o desejo pela leitura de livros.					
<b>Conteúdos:</b> Histórias e Estórias de Piúma.					
	<b>Unidade Didática</b>	<b>Metodologia</b>	<b>Recursos Didáticos</b>	<b>Avaliação</b>	<b>Pontos</b>
1	Apresentação da Intervenção Pedagógica.	A questão aparecerá na tela transmitida pelo Datashow, os estudantes terão um momento para ler e em seguida irão levantar o cartão correspondente à sua resposta e o professor lerá os cartões com a câmera do aplicativo, assim que todos os estudantes levantarem, simultaneamente.	1 Computador, 1 celular, 1 Datashow e cartões de respostas impressos	O professor receberá pelo aplicativo o número de questões respondidas e qual foi o desempenho de cada estudante.	A pontuação será conforme o número de questões corretas. Serão 10 questões, que valerão 1 ponto cada.

Fonte: elaborado pela autora (2021).



#### 4 REVISÃO DE LITERATURA

A educação está vivenciando um grande desafio, devido os avanços tecnológicos e o perfil dos estudantes mudou, pois os dispositivos móveis ficaram mais acessíveis e inúmeros atrativos são ofertados por meio da internet. Este acontecimento nos revela que a educação precisa ficar atenta às exigências desta nova geração.

A abordagem tecnologia digital é o futuro da educação e o processo educativo deve acompanhar a demanda da contemporaneidade. Tendo em vista esta abordagem é que esta pesquisa tem como base compreender como a gamificação pode ser inserida nas atividades escolares, oportunizando ao estudante realizar atividades como se estivesse em um jogo.

Segundo estudiosos, este fenômeno tem a habilidade de conduzir o sujeito à níveis de engajamento que vão ao encontro das necessidades de resolver problemas específicos, podendo ser tratada como uma ferramenta explicada pelo emocional do sujeito, atuando essencialmente em seu comportamento (SOUZA, 2018, p. 21).

A gamificação foi pensada como uma solução ao desinteresse dos estudantes pela leitura de livros, veio para unir a prática pedagógica e uso de jogos. “A ideia básica da gamificação é fazer com que seus jogadores façam algo que de outra forma não estariam dispostos a fazer, ou seja, de que os praticantes tenham a motivação intrínseca à prática das ações” (PACKER, 2020, p. 24).

A Intervenção Pedagógica desta pesquisa utiliza o aplicativo Plickers, trata-se de um jogo de perguntas e estas são elaboradas conforme a indicação de leitura de um livro que conta a história da Cidade de Piúma/ES. O docente incentivará a leitura para que os estudantes se sintam motivados a lerem. E como bem nos ensina Paulo Freire:

Um texto para ser lido é um texto para ser estudado. Um texto para ser estudado é um texto para ser interpretado. Não podemos interpretar um texto se o lemos sem atenção, sem curiosidade; se desistimos da leitura quando encontramos a primeira dificuldade (1921, p. 33).

O uso de jogos na sala de aula resgatará este pensamento de Paulo Freire, pois a gamificação prende a atenção dos estudantes ao conteúdo apresentado, neste caso, o livro.

## 5 METODOLOGIA

Os resultados alcançados pela pesquisa deram-se a partir dos seguintes procedimentos metodológicos:

### 5.1 LOCUS E SUJEITOS DA PESQUISA

A proposta da Intervenção Pedagógica deste trabalho tem como público alvo a turma do 3º ano, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Manoel dos Santos Pedroza, localizada no Bairro Niterói, Piúma/ES, na disciplina de História. E o período apropriado é o mês de junho, por ocasião da comemoração da Festa dos Pescadores, na cidade, que ocorre no dia 29 de junho, dia de São Pedro, padroeiro dos pescadores.

Desta forma, no mês de junho, preferencialmente, o docente selecionará duas aulas para aplicação desta intervenção, a primeira será para apresentação do livro proposto para leitura, um breve relato sobre a história da cidade e orientará como a atividade será desenvolvida. O estudante terá uma semana para ler o capítulo indicado; na semana seguinte, na segunda aula, a atividade será aplicada dentro da sala de aula. Ao todo, a intervenção durará uma semana para ser concluída.

### 5.2 METODOLOGIA DA PESQUISA

O objetivo principal deste trabalho é estimular, usando o aplicativo Plickers, o interesse dos discentes pela leitura de livros e, no primeiro momento da intervenção, cada estudante receberá um exemplar do livro para manusear e levar para casa. Na semana seguinte, estes livros deverão ser devolvidos à escola, quando a atividade será realizada dentro da sala de aula.

### 5.3 INSTRUMENTOS DE COLETA E PRODUÇÃO DE DADOS

Em virtude da pandemia COVID 2019, a proposta de Intervenção Pedagógica não pode ser colocada em prática, haja vista que as aulas em 2020 estavam acontecendo em semanas alternadas, a turma estava dividida em dois grupos e os estudantes ainda estavam se adaptando

ao novo modelo. Após uma conversa com a Diretora da escola e Pedagogo, ficou decidido que não seria o melhor momento para realizar a atividade, pois o docente precisaria dispôr de 4 aulas seguidas (uma por semana) e aplicar a mesma atividade para o grupo A e grupo B, sendo assim atrapalharia o desempenho do docente e poderia atrasar outras matérias. Contudo, os instrumentos de coleta e produção de dados, poderão ser utilizados assim que a proposta de intervenção puder ser aplicada.

O objetivo principal deste trabalho é estimular, usando o aplicativo Plickers, o interesse dos discentes pela leitura de livros e, no primeiro momento da intervenção, cada estudante receberá um exemplar do livro para manusear e levar para casa. Na semana seguinte, estes livros deverão ser devolvidos à escola, quando a atividade será realizada dentro da sala de aula.

O professor observará se os estudantes leram o capítulo indicado por meio de uma conversa, perguntará se gostaram da leitura, se reservaram algum momento do dia para se dedicar ao livro, o que mais chamou atenção sobre a história da cidade; haverá neste momento um diálogo entre discentes e docente, a fim de confirmar a leitura. Estes dados poderão ser confirmados com o resultado que o aplicativo Plickers emitirá ao professor ao encerrar o questionário.

#### 5.4 METODOLOGIAS DE ANÁLISE DE DADOS

Um dos fatores motivadores para que a intervenção pedagógica fosse planejada, foi a observação de alguns estudantes do 3º ano. Foi visto a ausência de livros no dia a dia e uso acentuado de celulares. Vendo o interesse pelas tecnologias digitais, a ideia foi unir dois processos de ensino, ou seja, a leitura de livros e uso de tecnologia.

Após esta análise, foi escolhido o aplicativo Plickers, onde os alunos respondem questionários utilizando cartões QR code. E para que as perguntas possam ser respondidas é necessário a leitura de um capítulo do livro solicitado na sala de aula.

A utilização deste aplicativo é uma ferramenta digital motivadora à leitura de livros. E será após a aplicação das perguntas que o docente poderá analisar os dados e perceber se os alunos conseguiram ler com clareza a indicação da leitura, ou seja, com base na quantidade de respostas corretas respondidas pela turma e também de forma individual que o docente terá retorno quanto ao uso do aplicativo.

## **6 DISCUSSÃO DOS DADOS**

O aplicativo apontado na Intervenção Pedagógica mostrará, ao final da aplicação do questionário, um resultado baseado em números. Mostrará o desempenho da turma e também de forma individual, conforme as respostas dos alunos. Serão 10 questões, onde o discente responderá se está falsa ou verdadeira aquela afirmação. Será com base no número de acertos e erros que o docente concluirá se o capítulo do livro foi lido pelos estudantes.

Esta análise de dados permitirá ao docente perceber se o uso da tecnologia digital alcançou o objetivo de incentivar a leitura, possibilitando novos caminhos para execução de aulas atrativas e dentro do universo atual: o mundo virtual.

Vale ressaltar que não foi possível levantar dados, pois no ano de 2021 as aulas ainda estavam prejudicadas em virtude da Pandemia. Na única visita autorizada à escola, não tivemos acesso aos estudantes, à sala de aula e demais materiais ofertados para leitura. Por conta disto, ficou inviável colocar em prática a intervenção pedagógica proposta e conseqüentemente impossível constatar eficiência do aplicativo estudado.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no material estudado e nas análises preliminares, haja vista que não foi possível colocar em prática a intervenção pedagógica, vimos que a gamificação veio revolucionar o ensino nas escolas, mobilizando o docente a buscar novas tecnologias para ministrar as aulas.

O objetivo principal deste projeto é motivar os estudantes a leitura de livros por intermédio de um aplicativo, trazendo uma oportunidade para modernizar a rotina da sala de aula, promovendo a curiosidade pela leitura, conduzindo as aulas de forma prazerosa e atrativa.

Constata-se que a utilização de tecnologias digitais proporciona ao estudante um melhor desempenho nas aulas, atividade e avaliações. Foi com base neste foco que foi proposta a intervenção pedagógica, por meio da gamificação, cujo aplicativo utilizado é o Plickers, disponível de forma gratuita e de fácil acesso a qualquer professor.

A proposta é utilizar este aplicativo para incentivar a leitura, e o livro proposto conta as origens e histórias da cidade de Piúma. O problema lançado é quanto à falta de interesse pela leitura, e na utilização desta tecnologia digital percebemos um melhor interesse nos alunos em ler, pois terão que responder com cartões QR Code, sem precisar escrever, marcar X, ou descrever algo, formas tradicionais de avaliar.

A utilização do aplicativo modifica a usualidade dos alunos e professores, faz com que a turma se envolva na leitura de um único livro e ganhe maiores conhecimentos sobre a cidade onde residem, sobretudo as origens. Além de beneficiar os alunos, proporciona ao docente uma nova visão sobre as tecnologias digitais, e uma oportunidade em aprimorar a forma que ministra a disciplina.

Ao aluno, a experiência vai além de uma avaliação, pois está atrelada a um jogo divertido, e a aprendizagem se dá de forma variada. Há muito o que se discutir sobre as novas tecnologias dentro da escola e o que elas podem contribuir para aprendizado. O aplicativo Plickers é apenas uma alternativa dentro milhares de opções disponíveis na internet.

Contudo, o ano de 2020 e 2021 foi muito prejudicial aos estudantes, pois foram afastados por precaução das salas de aula. Neste trabalho foi idealizado um projeto de intervenção pedagógica, utilizando uma tecnologia digital inovadora, o aplicativo Plickers, e esta

intervenção não pode ser aplicada, resultando em uma ausência de resultado para serem analisado.

Após vasta procura na internet sobre o uso do aplicativo, não encontramos dados suficientes para analisar, haja vista que ele é novo, pouco utilizado e a Pandemia impossibilitou a sua aplicação em sala de aula. Também não encontramos material que façam uma análise profunda a respeito do estímulo à leitura para a faixa estaria indicada na intervenção.

## REFERÊNCIAS

Base Nacional Comum Curricular, 2017.

BODART, Cristiano da Neves. **Histórias e estórias de Piúma**. Cachoeiro de Itapemirim: Gracal, 2014.

Diretrizes de Políticas da UNESCO Para a Aprendizagem Móvel, 2014. Disponível em: <<https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasil#Vae3qKRvhBe>>. Acesso em 05 fev. 2022.

FADEL, Luciane Maria *et al.* **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1989.

L'ECUYER, Catherine. **Educar na curiosidade**. Barcelona: Fons Sapientiae, 2016.

MUNARI, Alberto. **Jean Piaget**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

PACKER, Eduardo Luiz. **A gamificação como metodologia contributiva do processo ensino-aprendizagem**: uma gincana com escolares de sexto e sétimo anos de uma escola municipal de canoinhas. Curitiba, 2020. Disponível em: <[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=10075962](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=10075962)>. Acesso em: 03 jun. 2022.

SOUZA, Flávio Marcelo Gabriel de. **Gamificação na Educação**: aproximações, estratégias e potencialidades. Mariana, 2018. Disponível em: <[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6332006](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6332006)>. Acesso em 02 jun. 2022.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. **Objetos de aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

TERRA, Ernani; NICOLA, José de; CAVALLETE, Floriana Toscano. **Português para o ensino médio: língua, literatura e produção de textos**. São Paulo: Scipione, 2002.

UNO Educação. **Plickers: que “bicho” é esse?** 2018. Disponível em: <<https://www.unoeducacao.com/2018/04/27/plickers-que-bicho-e-esse/>>. Acesso em 05 fev. 2022.