



A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO PLICKERS COMO FERRAMENTA PARA TESTES RÁPIDOS EM SALA DE AULA

Clauane Vitória de Siqueira Souza¹
Jesanne Sousa Santos²
Juliana Aparecida de Carvalho³
Maria Batista Peixoto Alves⁴
Rozânia Pereira da Silva⁵
Tiago Meirelles do Carmo Morais⁶

Resumo

Não há como negar: a tecnologia faz parte do dia a dia de crianças, adolescentes e adultos. Essa situação exerce um impacto na relação professor e alunos, alterando a dinâmica da aprendizagem. Assim apresenta-se o aplicativo Plickers que exerce a função de favorecer uma avaliação dinâmica, sendo um diferencial pedagógico. O objetivo é analisar esta ferramenta como auxílio na melhoria da prática pedagógica, bem como fortalecer o pensamento crítico no uso das tecnologias. Foi possível perceber que esta ferramenta possui repercussões positivas, sobretudo porque fornece feedback imediato, assim como acontece nos games, de maneira que o aluno pode avaliar instantaneamente o seu desempenho.

Palavras-chave: Tecnologia educacional. Aplicativo Plickers. Conhecimentos.

INTRODUÇÃO

Em uma sociedade observamos a importância dos recursos das tecnologias no dia-a-dia das pessoas, explorando cada vez mais as informações disponíveis. Essas novas fontes de conhecimentos já estão inseridas de alguma forma do cotidiano das crianças, sejam em forma de (smartphones, tablets, notebook etc.). Assim, com esses surgimentos tecnológicos, a partir do uso do aplicativo pretendemos apresentar novas metodologias educacionais ao cotidiano escolar dentro de uma perspectiva de mudanças e autonomia.

A inovação das tecnologias hoje em dia nos auxilia em muitas tarefas do nosso cotidiano e, quando tratamos de educação, esse auxílio se torna ainda mais importante no ambiente escolar melhorando as práticas em sala de aula e facilitando a troca de conhecimentos. Com o acesso à internet, seja no computador pessoal ou no smartphone, o estudante pode buscar informações em tempo real, o que o ajuda a ampliar seus conhecimentos (VIEGAS, 2018).

Para que esse uso seja de uma maneira lúdica na aprendizagem do aluno o professor deve permitir que eles explorem o potencial dos recursos, promovendo mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem, fazendo com que eles

1 Acadêmica do Curso de Pedagogia - UniEvangélica

2 Acadêmica do Curso de Pedagogia - UniEvangélica

3 Acadêmica do Curso de Pedagogia - UniEvangélica

4 Acadêmica do Curso de Pedagogia - UniEvangélica

5 Acadêmica do Curso de Pedagogia - UniEvangélica

6 Mestre professor do Curso de Pedagogia da UniEvangélica



desenvolvam autonomia intelectual. Constatamos cada vez mais que um dos assuntos abordados ao se falar sobre a invenção na educação são os usos das tecnologias em sala de aula que consistem, segundo a Base Nacional Comum Curricular, utilizar diferentes linguagens orais, corporais, viso-motora, sonora e digital. Por isso, justifica-se o uso da tecnologia que seja crítica, consciente e responsável pois a escolha das ferramentas tecnológicas requer uma transformação digital da instituição que busca implementá-la sendo que existem diversas soluções disponíveis para adequar a instituição à realidade dessa Era Digital.

O aplicativo Plickers tem como finalidade precípua, favorecer uma avaliação dinâmica, que permita mensurar instantaneamente, o nível de aprendizado. Entendemos que, mesmo se tratando de um recurso valioso para a avaliação "em tempo" real, o Plickers só se torna um diferencial pedagógico ao ser usado dentro de metodologias ativas.

Um questionário pode ser um instrumento de avaliação desinteressante para os alunos, porém; por meio do aplicativo em questão a cooperação e a competição estão bem marcadas, portanto a avaliação e a aprendizagem dependerão da forma e da criatividade de cada professor que poderá se tornar desafiador mantendo o aluno motivado.

Referente ao aplicativo Plickers, o relatório gerado ao final de cada questão proposta, possibilita uma análise acerca do aprendizado sobre cada ponto estudado, promovendo, se necessário, uma revisão direcionada ao tema que apresentou baixo rendimento, permitindo dessa forma uma avaliação em mão dupla: tanto dos alunos quanto do docente (CUNHA, 2017).

O presente trabalho compõe uma das atividades da disciplina de Seminários Interdisciplinares do curso de Pedagogia da UniEvangélica e é resultado de uma breve análise da utilização do aplicativo Plickers em uma sala de aula do referido curso.

METODOLOGIA

A metodologia consistiu inicialmente da utilização da Sala de Aula Invertida, sendo esta uma estratégia que permite que no momento presencial os alunos são levados a discutir e decidir as opções corretas para as questões de forma colaborativa, o que, segundo Cunha (2017), permite que aprendam uns com os outros.



Em seguida foi utilizado o aplicativo plickers para a resolução individual de questões com o objetivo de que os acadêmicos percebessem esta ferramenta como auxílio na melhoria da prática pedagógica e analisassem o desenvolvimento do pensamento crítico no uso das tecnologias.

RESULTADO E DISCUSSÃO

A educação está passando por mudanças profundas e todos nós: organização, professores e alunos, são desafiados a encontrar novos modelos para novas situações. O Plickers é uma destas inovações, com presença do feedback imediato, da mesma forma como encontramos nos games.

Bastos et al (2017 apud DITZZ; GOMES, 2017) afirmam que um dos grandes desafios atuais é aliar o processo ensino-aprendizagem e contexto, de forma que este processo seja significativo e neste contexto, apresenta-se de forma cada vez mais perceptível e necessária, a utilização de tecnologias na educação.

Uma realidade encontrada em diversas instituições de ensino pelo país é de escolas que possuem computadores, mas não possuem o acesso à internet, e acaba por fim, que muitos ficam sucateados, sem utilidade alguma, ou seja, não basta apenas possuir bons equipamentos; mas, é preciso todas as ferramentas para a utilização deste e também profissionais preparados. A utilização da tecnologia na educação pode ser um grande motivador para estudantes, porém encontram muitas vezes resistência por parte dos educadores, que por vezes se acomodam a práticas defasadas (MAINARDI; ZARDIM, 2012).

Para Cunha (2017), os alunos têm participação ativa no processo quando o professor faz uso desta ferramenta com o feedback instantâneo pois, dessa forma, o aluno avalia seu desempenho e faz com que interaja com os colegas e professor argumentando suas respostas. A autora afirma que a ferramenta Plickers permite acompanhar o desempenho dos alunos em tempo real promovendo a aprendizagem, a personalização do ensino, o senso crítico, a interatividade e o engajamento e ainda auxilia nos quesitos avaliativos, permitindo ao professor avaliar o nível quanto ao entendimento de conceitos e pontos chaves de uma aula.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a expansão da era digital as TIC's na educação já são uma realidade nas salas de aula e as instituições de ensino devem estar familiarizadas com essa tendência.

Não basta apenas implementar ferramentas tecnológicas em sala de aula. É preciso realizar uma verdadeira transformação digital e cultural na instituição. Essas ferramentas facilitam a vida do professor na sala de aula, permitem acompanhar o desempenho dos alunos em tempo real, promove a autoaprendizagem, a personalização do ensino, o senso crítico, a interatividade e engajamento dos alunos e ainda auxilia nos quesitos avaliativos.

Quanto à utilização das tecnologias no ambiente escolar, Paulo Freire, afirma nunca ter sido um apreciador ingênuo da tecnologia. “Não a divinizo, de um lado, nem a diabolizo, de outro”, reconhecendo, entretanto, a utilidade da mesma a favor da curiosidade dos estudantes. Segundo ele a curiosidade “convoca a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar, na busca da perfilização do objeto ou do achado de sua razão de ser” (FREIRE, 2002, p. 88).

De acordo com Viegas 2018, docentes que resistem à inclusão da tecnologia em sua prática pedagógica acabam por se prender a métodos tradicionais para ministrar a aula e são obsoletos. Por outro lado, professores que fazem uso das tecnologias são capazes de atuar de maneira inovadora ao seu alunado.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Gabriela. **Plickers**: uma ferramenta feita para professores que amam ensinar sem enrolar. 2017. Disponível em: <http://aulaincrível.com/plickers/> Acesso 25/09/19.

DITZZ, Áquila Jerard Moulin; GOMES, Geórgia Regina Rodrigues. **A utilização do aplicativo Plickers no apoio à avaliação formativa**. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/07/Art19-vol19-julho2017.pdf> Acesso em: 14 de outubro de 2019.

FREIRE, P.: **Pedagogia da Autonomia**. 25 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra S/A, 2002.

MAINARDI, A.; ZARDIM, D. P: O uso das tecnologias e o novo papel do professor. Universidade de Cruz Alta. XVII Seminário Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão. 2012.

VIEGAS, A. **Qual o impacto da tecnologia na sala de aula?** Disponível em www.somospar.com.br/tecnologia-na-sala-de-aula/ com acesso em 01 de abril de 2019.