

# **A TECNOLOGIA COMO ELEMENTO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM: UM ESTUDO DE CASO ACERCA DO USO DE APLICATIVO EDUCACIONAL NO MUNICÍPIO DE CASTANHAL**

## **TECHNOLOGY AS A LEARNING MEDIATOR ELEMENT: A CASE STUDY ABOUT THE USE OF AN EDUCATIONAL APPLICATION AT THE MUNICIPALITY OF CASTANHAL**

Paulo Sérgio Brito Pinheiro<sup>1</sup>

Marcos César da Rocha Seruffo<sup>2</sup>

### **RESUMO**

A popularização dos dispositivos móveis, principalmente daqueles qualificados como *smart*, tem facilitado o processo comunicacional e de disseminação de informações. Setores diversos da economia utilizam-se das facilidades destes dispositivos, produzindo aplicativos que auxiliam na resolução de problemas cotidianos, no entretenimento e na produção e assimilação de conhecimentos. As novas gerações se mostram mais suscetíveis a esses dispositivos, mas seus usuários estão entre as mais diversas faixas etárias e camadas sociais. Apesar do interesse das novas gerações por dispositivos móveis e da vasta quantidade de aplicações disponíveis com foco no suporte educacional, eles ainda podem ser considerados pouco utilizados no ambiente educacional. Já é perceptível a paulatina introdução destes dispositivos como recurso de ensino-aprendizagem, porém, ainda são frequentes suas proibições em sala de aula e a manifestação da concepção entre os professores de que tais dispositivos se constituem objeto de distração entre os alunos. Esta dificuldade em aderir aos dispositivos móveis como recurso educacional pode estar associada a um déficit de discussões sobre o uso de tais elementos na formação dos professores e a falta de modelos de ensino que os utilizem. Para colaborar com a mudança desta realidade, desenvolveu-se um jogo educacional denominado Quizapp que pode ser usado por professores das diversas áreas. Tal aplicação apresenta-se no formato de questionário, que pode contar com suporte de imagens, em que a resposta certa e o tempo para alcançá-la geram pontuações aos participantes. A aplicação também apresenta relatórios instantâneos para avaliação do desempenho individual e da turma. Objetiva-se com este trabalho, a análise do uso desta aplicação por professores e aluno, respeitando as seguintes etapas: apresentação da aplicação aos professores; ministração de aula pelo professor acerca de conteúdo de sua preferência; avaliação do conteúdo ministrado por meio da aplicação Quizapp; avaliação da aplicação.

**Palavras-chave:** Dispositivos móveis. Tecnologia educacional. Informática educativa.

### **ABSTRACT**

The popularization of mobile devices, mainly the ones qualified as *smart*, has made the communication process and the information spreading easier. Several areas of economy make use of those devices facilities, producing applications that helps to deal with daily problem solving, entertainment and the creation and assimilation of knowledge. The new generations are more susceptible to those devices, but users are among the most diverse age range and social strata. Besides the interest of new generations for mobile devices and the large amount of applications with educational purposes available, they may be still considered underused in educational environment. It is already noticeable the gradual introduction

---

<sup>1</sup> Pedagogo, Especialista em Informática Educativa e Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Estudos Antrópicos na Amazônia (PPGEAA).

<sup>2</sup> Graduado em Tecnologia em Processamento de Dados. Doutor em Engenharia Elétrica; Professor/Orientador do Programa de Pós-Graduação em Estudos Antrópicos na Amazônia (PPGEAA).

of those devices as teaching-learning resources, however, they are still frequently forbidden in classrooms and very often can be seen the conceptions among teachers that such devices represents objects of distractions to the students. The difficulty in incorporating mobile devices as educational resource may be associated with a lack of discussions about the use of such elements in teacher training and the lack of teaching models that use them. To help to change this reality, it was developed an educational game called Quizapp that can be used by teachers from different areas. This application is presented as a questionnaire, which can contain images, in which the correct answer and the time to reach it generate scores to the participants. The application also presents instant reports to evaluate individual and group performances. The objective of this work is to analyze the use of this application by teachers and students, according to the following steps: presentation of the application to teachers; teacher's lesson about the content of his choice; evaluation of the content of the lesson through the application Quizapp; evaluation of the application.

**Keywords:** Mobile devices. Educational technology. Educational computing.