

APÊNDICE

APÊNDICE A – REVISÃO SISTEMÁTICA NO BANCO DE TESES DA CAPES (2013-2016)

Palavra-chave	Resultados	Filtro	Resultados	Selecionados
Aprendizagem móvel	41	Educação; Educação brasileira; Gestão e práticas educacionais; Linguagens e letramentos.	5	3
Mobile learning	72	Educação; Educação brasileira; Gestão e práticas educacionais; Linguagens e letramentos.	6	4
Dispositivo móvel	162	Educação; Educação e prática de ensino; Comunicação e cultura contemporânea; Informática Educativa.	4	0
Tablet	221	Currículo; Docência para Educação Básica; Educação; Educação contextos contemporâneos e demandas populares; Educação teoria e prática de ensino; Ensino e aprendizagem; Ensino na educação brasileira.	14	5
Smartphone	133	Educação brasileira; Educação; Educação, sociedade e práxis pedagógica.	3	1

Aprendizagem móvel (3)

Título: APRENDIZAGEM MÓVEL (M-LEARNING): um estudo acerca da aplicabilidade de tecnologias móveis na alfabetização de jovens e adultos

Instituição de Ensino: Universidade Federal da Paraíba

Autora: Eliane Alves de Freitas

Tipo: Dissertação

Ano: 2015

Disponível em: <
https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3501156>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Título: O USO DO TABLET COMO RECURSO DE APOIO AO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: a percepção de jovens e professores do ensino médio

Instituição de Ensino: Universidade Católica do Brasil

Autora: Simone Bordallo De Oliveira Escalante

Tipo: Dissertação

Ano: 2013

Disponível em: <
https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=249307>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Título: TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: Explorando as possibilidades pedagógicas da produção de vídeos Bauru

Instituição de Ensino: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

Autora: Milena Aparecida Vendramini Sato

Tipo: Dissertação

Ano: 2015

Disponível em: <
https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2724594>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Mobile learning (4)

Título: INOVAÇÕES PEDAGÓGICAS COM O USO DE SMARTPHONE COM BASE NO OLHAR DISCENTE

Instituição de Ensino: Universidade Nove de Julho

Autora: Dalva Celia Henriques Rocha Guazzelli

Tipo: Dissertação

Ano: 2015

Disponível

em:

<

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2792949>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Título: APRENDIZAGEM COLABORATIVA COM APOIO COMPUTACIONAL: uma experiência no Ensino Fundamental

Instituição de Ensino: Universidade Federal do Ceará

Autora: Mixilene Sales Santos Lima

Tipo: Dissertação

Ano: 2015

Disponível

em:

<

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2742518>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Título: TECNOLOGIAS MÓVEIS E SEM FIO NOS PROCESSOS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM EM QUÍMICA: uma experiência no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul

Instituição de Ensino: Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Autora: Aline Grunewald Nichele

Resumo: Excluído por duplicidade

Título: O CELULAR COMO DISPOSITIVO ELETRÔNICO PARA PRODUÇÃO DE TEXTOS MULTIMIDIÁTICOS: de objeto proibido à condição de recurso pedagógico em sala de aula

Instituição de Ensino: Universidade Federal da Paraíba

Autora: Clecia de Vasconcelos Arantes

Resumo: Excluído por duplicidade

Tablet (5)

Título: NOVOS LETRAMENTOS NA ESCOLA: uma análise da integração do tablet às práticas pedagógicas no Ensino Fundamental

Instituição de Ensino: UFSC

Autora: Ana Paula Knaul

Tipo: Dissertação

Ano: 2015

Disponível em: <
https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2856926>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Título: CRIANÇAS NA CONTEMPORANEIDADE: representações e usos das tecnologias móveis na Educação Infantil

Instituição de Ensino: UFSC

Autora: Juliana Costa Muller

Tipo: Dissertação

Ano: 2014

Disponível em: <
https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1590276>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Título: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA REDE PÚBLICA SOBRE O TABLET EDUCACIONAL: um estudo de caso no DF

Instituição de Ensino: Universidade de Brasília

Autora: Adriana Alves de Moura

Tipo: Dissertação

Ano: 2015

Disponível em: <
https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2774298>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Título: TECNOLOGIAS MÓVEIS E SEM FIO NOS PROCESSOS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM EM QUÍMICA: uma experiência no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul

Instituição de Ensino: Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Autora: Aline Grunewald Nichele

Tipo: Tese

Ano: 2015

Disponível em: <
https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2526952>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Título: O CELULAR COMO DISPOSITIVO ELETRÔNICO PARA PRODUÇÃO DE TEXTOS MULTIMIDIÁTICOS: de objeto proibido à condição de recurso pedagógico em sala de aula

Instituição de Ensino: Universidade Federal da Paraíba

Autora: Clecia de Vasconcelos Arantes

Tipo: Dissertação

Ano: 2015

Disponível em: <

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3598730>. Acesso em: 18 jun. 2016.

Smartphone (1)

Título: Tecnologias móveis na educação: relações de professores com o smartphone.

Instituição de Ensino: UFBA

Autora: Ana Elisa Drummond Celestino Silva.

Tipo: Dissertação

Ano: 2013

Disponível em:

<https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=97287>. Acesso em: 18 jun. 2016.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO PERFIL

Questionário Dispositivos Móveis

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está convidado(a) para participar, como voluntário(a), do Projeto de Pesquisa sob o título "Narrativas Digitais produzida por estudantes de escola pública do Ensino Fundamental em dispositivos móveis". Meu nome é Sandra Dias da Luz, sou aluna de mestrado da Universidade Federal de Santa Catarina na linha de Educação e Comunicação. Tenho me interessado em pesquisar a inserção dos dispositivos móveis smartphone e tablet nas turmas de 8º Ano da EBM Virgílio dos Reis Várzea. Para tal, este questionário tem como objetivo mapear as práticas sociais e culturais de uso desses dispositivos. O questionário demora cerca de 20 a 30 minutos para ser respondido. Não há respostas certas nem erradas, mas a sua sinceridade é fundamental para atingirmos o objetivo deste estudo. O questionário é anônimo, os dados preenchidos são confidenciais e apenas serão utilizados pela pesquisa. Não haverá nenhum tipo de pagamento pela participação e será garantido o sigilo que assegura a privacidade dos sujeitos que tiverem seus dados coletados.

Em caso de dúvida sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável nos telefones 48-9958-7596 ou pelo e-mail sandra.luz.pmf@gmail.com

Esta pesquisa está registrada no Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Santa Catarina e com anuência da Gerência de Formação Permanente da PMF e da escola,

*Obrigatório

Consentimento livre e esclarecido

Declaro que compreendi os objetivos desta pesquisa, como ela será realizada, os riscos e benefícios envolvidos e concordo em participar voluntariamente da pesquisa. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer penalidade. Dou meu consentimento para que a equipe de pesquisadores que elaboraram o questionário utilize os dados por mim fornecidos, de forma anônima, em relatórios, artigos e apresentações.

1. Consentimento *

Marcar apenas uma oval.

Concordo

2. 1- Qual seu nome completo? *

3. 2- Qual seu sexo? *

Marcar apenas uma oval.

Masculino

Feminino

4. 3- Qual a sua idade? **Marcar apenas uma oval.*

- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16

5. 4- Você nasceu no Brasil? **Marcar apenas uma oval.*

- Sim
- Não

6. Se nasceu no Brasil, em qual estado?*Marcar apenas uma oval.*

- Santa Catarina
- Rio Grande do Sul
- Paraná
- São Paulo
- Rio de Janeiro
- Espírito Santo
- Minas Gerais
- Mato Grosso do Sul
- Mato Grosso
- Goiás
- Distrito Federal
- Tocantins
- Rondônia
- Acre
- Amazonas
- Roraima
- Pará
- Amapá
- Maranhão
- Piauí
- Ceará
- Rio Grande do Norte
- Paraíba
- Pernambuco
- Alagoas
- Sergipe
- Bahia

7. 5- Assinale as tecnologias digitais de comunicação que você possui em casa: *

(Pode ser mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- Computador
- Notebook ou netbook
- Smartphone
- Tablet
- Console de games: Playstation, wi, xbox
- Celular
- Não possui
- Outro: _____

8. 6- Assinale uma das alternativas que você mais acessa à internet *

Marque apenas uma opção

Marcar apenas uma oval.

- Wi-fi da escola
- Wi-fi de casa
- 3G/4G
- Lan house
- Não acessa
- Outro: _____

9. 7- Quantas vezes por semana costuma utilizar as tecnologias móveis? *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Não utiliza	1 vez por semana	2 a 4 vezes por semana	5 a 6 vezes por semana	Todos os dias
Computador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Notebook ou netbook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Console de games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Celular	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. **8- Por quanto tempo você utiliza as tecnologias móveis por semana? ***

Marcar apenas uma oval por linha.

	Não utiliza	1 hora	2 horas	3 horas	Mais de três horas
Computador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Notebook ou netbook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Console de games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Celular	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Frequência que jogo jogos eletrônicos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. **9- Qual é o dispositivo móvel de uso pessoal seu? (Pode ser mais de uma resposta) ***

Marque todas que se aplicam.

- Smartphone
- Tablet
- Celular
- Notebook ou netbook
- Não possui
- Outro: _____

12. **10- Você costumar utilizar os dispositivos móveis para: (Pode ser mais de uma resposta) ***

Marque todas que se aplicam.

- Passar o tempo
- Me divertir
- Socializar com as pessoas
- Estudar
- Me comunicar
- Não uso
- Outro: _____

13. **11- O que você acessa nesses dispositivos? (Pode ser mais de uma resposta) ***

Marque todas que se aplicam.

- Redes Sociais (Facebook, Whatsapp, Instagram, Snapchat, youtube)
- Aplicativos de jogos (Candy Crush, Angry Bird, 2048)
- Aplicativos de comunicação (email, hangout, Skype)
- Aplicativos de estudo (dicionários, tradutores on line)
- Aplicativos de leitura (ebook, amazon)
- Agenda
- Assistir filmes/séries/TV
- Despertador/relogio
- Navegar na internet
- Não acessa
- Outro: _____

Sobre Educação

14. 12- Assinale as tecnologias digitais de comunicação que você tem acesso na escola: (Pode ser mais de uma resposta) *

Marque todas que se aplicam.

- Computador
- Notebook ou netbook
- Smartphone
- Tablet
- Console de games: Playstation, wi, xbox
- Celular
- Não acessa
- Outro: _____

13- Sobre produção de matérias selecione SIM ou NÃO:

As questões abaixo dizem respeito à produção de materiais por você. Para cada uma, marque SIM ou NÃO.

15. *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Sim	Não
Atualizo informações na internet (por exemplo, em uma página pessoal, em um blog, em minha linha do tempo no Facebook, em meu Twitter ou em outro similar)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compartilho notícias, fotos, vídeos e mensagens com meus amigos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Já produzi e compartilhei vídeos na internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Já produzi e compartilhei textos de minha autoria	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Já participei de algum movimento social pela internet, como por exemplo ter assinado um manifesto digital ou ter divulgado alguma denúncia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Já pubiliquei e compartilhei reclamações na internet referente a algum serviço em que não fui bem atendido	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Já criei um tópico ou participei em um fórum de discussão na internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Já produzi um jogo digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Já editei e manipulei imagens digitais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Já editei e manipulei sons digitais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Já criei uma página ou site na internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Nunca	De vez em quando	Mensalmente	Quinzenalmente	Semanalmente	Diariamente
Meus professores utilizam o livro didático como recurso pedagógico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Meus professores utilizam o quadro negro (lousa) como recurso pedagógico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

17. 15- Você considera que é possível aprender utilizando tablet e smartphone? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

18. 16- O que você sabe fazer com tablet e smartphone que considera importante? *

19. 17- O que você gostaria de aprender a fazer utilizando tablets e smartphone? *

Sobre a afirmação: “É proibido o uso de telefone celular nas salas de aula das escolas públicas e privadas”.

20. 18- Você concorda? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

21. 19- Explique: *

22. 20- Leia as afirmações a seguir e indique "Sim" quando corresponder as suas características, hábitos ou preferências, "Não" quando não corresponder e "Em parte" quando a identificação for parcial. *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Sim	Não	Em parte	Não se aplica
Ao utilizar o tablet ou smartphone fico constantemente em contato com meus amigos pela internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prefiro escolher meus temas de estudo do que tê-los definidos por outra pessoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prefiro aprender apenas o que é necessário para uma tarefa, sem me aprofundar muito	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As imagens me ajudam a compreender melhor os textos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

23, 21- Leia as afirmações e indique seu nível de concordância. Indique "Concordo plenamente" quando a afirmação corresponder muito fortemente com as suas características, "Concordo" quando corresponder, "Nem concordo, nem discordo" quando não há uma opinião em relação a afirmação, "Discordo" quando você não se identifica e "Discordo totalmente" quando não tiver nenhuma relação com as suas características e comportamentos. *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Concordo plenamente	Concordo	Nem concordo, nem discordo	Discordo	Discordo plenamente
Conseguo fazer várias tarefas ao mesmo tempo, por exemplo: ouvir música, estudar e trocar mensagens com meus amigos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Priorizo a rapidez na execução da tarefa, ao invés da precisão, ou seja, prefiro terminar antes mesmo que o resultado não fique tão bom	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tenho muita dificuldade para manter a atenção por muito tempo em uma só tarefa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Distraio-me com facilidade. Qualquer barulho ou pessoa tira minha atenção da atividade/tarefa que estou realizando	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Esqueço-me com facilidade dos compromissos e/ou do que acabei de escutar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Penso e planejo muito antes de começar a fazer ou resolver alguma coisa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diante de uma tarefa, prefiro tentar algumas vezes, mesmo que eu erre, do que esperar até ter certeza de como fazer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sempre busco informações na internet para resolver problemas ou solucionar dúvidas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Considero que não tenho nenhuma dificuldade para aprender um conteúdo novo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tenho muitas dificuldades para expressar minhas ideias e pensamentos oralmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Não tenho dificuldade para expressar minhas ideias e pensamentos usando recursos de comunicação da internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Concordo plenamente	Concordo	Nem concordo, nem discordo	Discordo	Discordo plenamente
Sempre comento, critico ou envio julgamentos para o autor quando leio notícias, textos ou vídeos na internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

24. Se você tiver algum comentário ou contribuição para melhoria do questionário, por favor, use o espaço abaixo.



APÊNDICE C – TERMO DE COMPROMISSO E LIVRE ESCLARECIMENTO



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO LINHA EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO

CARTA DE APRESENTAÇÃO/INTENÇÃO DA PESQUISA TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Atendendo à solicitação das Portaria 116/2012 e 076/2014, que estabelecem orientações à realização de pesquisa e extensão no âmbito da Secretaria Municipal de Educação e Unidades de Ensino da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis no qual determinam:

Art.

2º.....

.....

I – O pesquisador deverá encaminhar à Gerência de Formação Permanente a solicitação oficial da Instituição de Ensino, contendo Carta de Apresentação/Intenção assinada pelo Professor Orientador e Projeto de Pesquisa.

II – O Projeto de pesquisa, quando necessário, deverá passar pelo Comitê de Ética da Instituição de Ensino Superior, atendendo a Resolução CNS nº 466, de 12 de dezembro de 2012, e sua validação deverá ser apresentada à Gerência de Formação Permanente antes do encaminhamento para o campo de pesquisa.

Esse documento tem como objetivo esclarecer e proteger os participantes da pesquisa **Narrativas Digitais em dispositivos móveis**, que pretende ser desenvolvida na EBM Virgílio dos Reis Várzea durante o período de setembro/2016 a abril/2017, prevendo a participação dos alunos do 8º/9º ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental, das turmas 81/91 e 82/92.

A pesquisa tem como objetivo investigar como quais são as possibilidades de letramentos desenvolvidos com, sobre e através dos dispositivos móveis, *tablet* e *smartphones*, analisados por meio das narrativas digitais, visando compreender como acontecerá o processo de inserção dos *tablets* e, com isso, o desenvolvimento de eventos de letramentos que promovam o processo de ensino e de aprendizagem.

A metodologia desta pesquisa se constitui por meio de observações durante o período de 8 meses; o mapeamento dos usos sociais dos dispositivos por meio de um questionário; a realização de entrevistas em grupo com os estudantes, buscando compreender as possíveis contribuições do uso do *tablet* e dos *smartphones* para os processos de ensino e de aprendizado dos envolvidos; e a produção audiovisual para compor a análise das narrativas digitais dos envolvidos.

Durante a pesquisa, há proposta de oficinas que envolvam eventos de letramentos com o objetivo de fomentar o uso de linguagens multimodais, tais como: oral e escrita, visual e sonora, situadas em práticas sociais que estejam contempladas no espaço educativo formal e que serão pensadas de acordo com os letramentos demonstrados durante a realização do primeiro evento de letramento, levando-se em consideração a apropriação da linguagem midiática de cada indivíduo.

Para realização dessa proposta, os jovens serão convidados a utilizar o *tablet* ou o *smartphone* em momentos da aula, com duração aproximada de 1h e 30 min, uma vez na semana, durante o período de oficinas, a ser delimitado com a escola em questão. Ao término das oficinas de evento de letramento, será realizada uma entrevista em grupo com os envolvidos, buscando problematizar as contribuições do uso dos dispositivos móveis em seus processos de ensino e de aprendizagem na Unidade Educativa.

Com esta pesquisa, espera-se contribuir para o desenvolvimento de inserção das tecnologias móveis no processo de letramento ocorridos na escola, a partir de experiências de inclusão digital, uso crítico e autoral que dialoguem com os saberes exercidos na Cultura Digital.

Ressaltamos que este estudo é parte integrante da pesquisa *Letramentos e Narrativas digitais de professores da Educação Básica: um estudo de caso da especialização a distância Educação na Cultura Digital do ProInfo Integrado*, conforme parecer aprovado **CAAE: 51521115.8.0000.0121** desta Universidade.

Não estão envolvidos riscos diretos para os sujeitos, tendo em vista os procedimentos utilizados e o local no qual serão realizados e também ao fato de que os sujeitos podem manifestar em qualquer momento da pesquisa o não interesse em continuar envolvidos no projeto, bem como poderão entrar em contato com a pesquisadora para tirar dúvidas, fazer comentários, sendo todos os envolvidos acolhidos de forma respeitosa e ética.

Assim, informamos que a identidade dos sujeitos será mantida em sigilo e privacidade, bem como quaisquer informações que possam

identificá-los, e que não haverá nenhum tipo de remuneração por sua participação.

□ Contatos do pesquisador responsável: (48) 9958-7596 e sandraluz.pmf@gmail.com

□ Contato **Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH)** da UFSC - Campus Universitário Trindade. Biblioteca Universitária Central. Setor de Periódicos (térreo). Florianópolis – SC. (48) 3721-9206 - cep.propesq@contato.ufsc.br

Dr^a Dulce Márcia Cruz
Professora orientadora

Sandra Dias da Luz
Pesquisador (a) responsável pelo projeto

APÊNDICE D – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO VIDEOCONTO

Gabarito - Avaliação do vídeo

Vídeo conto apresentado pelos alunos:

*Obrigatório

1. Nomes dos avaliadores *

2. Quanto ao vídeo é possível afirmar: *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Sim	Não	Em parte
A personagem principal rememora suas experiências?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Há reflexões de caráter universal?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Está claro qual é o conflito inicial?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apresenta complicações no decorrer do enredo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
É possível identificar o clímax?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O desfecho surpreende o espectador?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O foco narrativo está em primeira pessoa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As personagens são caracterizadas segundo os seus sentimentos e desejos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O espaço físico remete ao espaço psicológico?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Está presente o tempo cronológico?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E quanto ao psicológico?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Quanto à mídia, avalie os seguintes critérios:

3. Sobre os elementos sonoros: *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Sim	Não	Não se aplica
Foram utilizados trilha sonora?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Caso tenha sido utilizado diálogos ou narração, o espectador compreende com clareza o que está sendo dito?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apresenta recurso de sonoplastia?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Atribua nota para os elementos sonoros *

Marcar apenas uma oval.

- zero
- 0,1
- 0,2
- 0,3
- 0,4
- 0,5

5. Sobre os elementos espaciais: *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Sim	Não	Em parte
O cenário traz significado ao conto?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A caracterização da personagem combina com o enredo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Atribua nota para os elementos espaciais: **Marcar apenas uma oval.*

- zero
- 0,1
- 0,2
- 0,3
- 0,4
- 0,5

7. Sobre os elementos visuais: **Marcar apenas uma oval por linha.*

	Sim	Não	Em parte
Caso tenha sido utilizado imagens como fotos, desenhos, ilustrações ou figuras, elas possibilitam ao espectador viver as emoções apresentadas no conto?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Caso tenha sido gravado cenas, elas possibilitam ao espectador viver as emoções apresentadas no conto?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Atribua nota para os elementos visuais:*Marcar apenas uma oval.*

- zero
- 0,1
- 0,2
- 0,3
- 0,4
- 0,5

9. Sobre os elementos gestuais:*Marcar apenas uma oval por linha.*

	Sim	Não	Em parte
Caso haja personagens atuando, elas têm comportamento, gestos, expressão de sentimentos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Atribua nota para os elementos gestuais:*Marcar apenas uma oval.*

- zero
- 0,1
- 0,2
- 0,3
- 0,4
- 0,5

11. Sobre os elementos textuais:*Marcar apenas uma oval por linha.*

	Sim	Não	Em parte
O título é apresentado no início?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Caso tenha sido utilizado legenda, ela colabora na compreensão do sentido do vídeo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ao final, foram citados os créditos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Analisando a obra como todo, é possível perceber que:**Juntando todos os elementos citados anteriormente, o vídeo é coerente?**

Sim = 1,0 ponto; Não = zero; Em parte = 0,5

12. Marcar apenas uma oval.

- 1,0
- 0,5
- zero

Na edição, as cenas – escolha, quantidade e organização – estão bem montadas?

Sim = 1,0 ponto; Não = zero; Em parte = 0,5

13. *Marcar apenas uma oval.*

1,0

0,5

zero

Há respeito ao tempo máximo de 2min?

Menos de 1min = 0,2; Até 2min = 0,5; Acima de 2min desconte 0,1 a cada 10s.

14. *Marcar apenas uma oval.*

0,1

0,2

0,3

0,4

0,5

APÊNDICE E – FORMULÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO VIDEOCONTO

Autoavaliação

*Obrigatório

1. Escreva o nome dos integrantes do grupo *

2. Escreva sobre como foi a experiência de trabalhar em grupo: *

3. Quais foram as principais dificuldades que o grupo enfrentou? *

4. Considerando o seu conhecimento prévio, o que vocês aprenderam com as oficinas que antes vocês não conheciam? *

5. Escreva o nome de cada integrante do seu grupo colocando ao lado a ação desenvolvida por cada um. *

6. Atribua um conceito de 1 a 5 para cada integrante da equipe. Sendo que 1 ajudou muito pouco e 5 ajudou muito. *

APÊNDICE F – PLANEJAMENTO DE PORTUGUÊS INTEGRADO
À PESQUISA APLICADO DURANTE AS OFICINAS

Planejamento das oficinas

PROFESSORA: *Luciane S. dos Reis*

PESQUISADORA: *Sandra Dias da Luz*

BIMESTRE: *2º*

TURMAS: *92*

AREA DE CONHECIMENTO: *Língua*

Portuguesa

PERÍODO DE DESENVOLVIMENTO: *26/04/2017 A 19/06/2017*

Planejamento: Pesquisa narrativas digitais com, sobre e através de dispositivos móveis

Número de aulas: 25

RECURSOS: *Tablets, projetor, caixa de som, microfones, notebook, rede wi-fi. Possibilidade de os estudantes trazerem seus equipamentos.*

OBJETIVOS

Da pesquisa:

- Desenvolver a produção de narrativas digitais “com, sobre e através” dos dispositivos móveis em oficinas.
- Analisar as narrativas digitais produzidas nessas tecnologias móveis identificando suas possíveis contribuições para os multiletramentos.

De Língua Portuguesa:

- Identificar na narrativa reflexões e dilemas provocados por fatos triviais da vida.
- Reconhecer na narrativa o uso do tempo cronológico e interior (psicológico).
- Comparar o espaço físico e interior (psicológico).
- Reconhecer o uso de temas universais na criação de

conflito.

- Analisar as marcas linguísticas presentes na narrativa relacionadas ao estado de ânimo das personagens, à associação de ideias opostas (anseio e realidade), e à caracterização da personagem e do ambiente.
- Participar de uma roda de relatos de história familiar.
- Elaborar conto psicológico (em grupo).
- Conhecer as características de um roteiro.
- Elaborar roteiro para produção de vídeo do conto escrito

CONTEÚDOS:

Narrativa digital: definição, tipos (estrutura), análise, produção e reanálise.

Multiletramentos: sentido multiplicador e semiótica.

Linguagem audiovisual: planos, enquadramentos, edição.

DESENVOLVIMENTO:

1º Momento – prática situada 2º Momento – instrução aberta 3º

Momento – enquadramento crítico e tarefa – prática transformada

AVALIAÇÃO (Instrumentos avaliativos)

Observação, participação, entrega dos contos, produção do mapa conceitual, produção colaborativa, produção do roteiro e dos videocontos, autoavaliação, avaliação dos videocontos e por pares.