

Plataformas vinculadas à educação: um mapeamento de possibilidades¹⁶

Taís Steffenello Ghisleni
Carlos Henrique da Costa Barreto
Angélica Moreira Pereira

47

Resumo: O presente trabalho busca mapear exemplos das principais plataformas disponibilizadas a fins da educação, tal como suas possibilidades ao ensino. Conceitos fundamentais para a compreensão do tema também são abordados, tal como detalhes sobre a dinâmica das principais plataformas estudadas, com exemplos por meio de um infográfico. Dentre os aplicativos encontrados no universo da pesquisa, elencou-se para estudo os do tipo ambientes virtuais, quizzes, auxiliares de conteúdo e ensino de línguas.

Palavras-chaves: aplicativos; educação; ensino.

Platforms linked to education: a mapping of possibilities

Abstract: The present work seeks to map examples of the main platforms available for educational purposes, as well as their possibilities for teaching. Fundamental concepts for the understanding of the theme are also addressed, as well as details on the dynamics of the main platforms studied, with examples by means of an infographic. Among the applications found in the research universe, he studied virtual environment, quizzes, content helpers and language teaching.

Keywords: applications; education; teaching.

Introdução

O cenário mundial das práticas comunicacionais e educacionais está mudando e com ele, a evolução tecnológica proporciona diferentes formas de relacionamento e fomenta o surgimento de novas plataformas sociais. Jovens nascidos depois dos anos 90 já estão imersos em uma realidade diferenciada, baseada no compartilhamento das informações, no livre acesso aos diversos conteúdos e múltiplas possibilidades de utilização da Internet por meio de celulares, computadores, *tablets*, entre outros.

A web 2.0 inseriu a participação das pessoas com a possibilidade de interação, (GABRIEL, 2010) e introduziu um ambiente em que os sujeitos

¹⁶O artigo está relacionado à pesquisa maior intitulada "Tecnologias digitais de informação e comunicação aplicadas ao ensino" Aprovada pelo edital 15/2018 referente ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PROBIC/FAPERGS) na Universidade Franciscana em Santa Maria, RS.



podem experimentar novas formas de contato, de relações interpessoais e a participação e difusão de conteúdos multimídia, tais como textos, imagens e sons que são produzidos pelos próprios usuários. Não se gasta mais tempo apenas com a Internet publicando e navegando. Cada vez mais as pessoas preferem participar de uma nova geração de comunidades produzidas por usuários nas quais eles mesmos interagem e criam juntamente com seus colaboradores.

Assim, entram nesta nova realidade das mudanças tecnológicas produzidas nos últimos anos, compreendendo que os indivíduos são receptores ativos no processo de comunicação. Aparici (2014) defende que este novo cenário exige novas abordagens tecnológicas, comunicativas, e, sobretudo, pedagógica, que vão além do uso de uma ferramenta. Diante dessas mudanças, o campo educacional sofre alterações no processo de ensino e aprendizagem, tanto dos discentes, quanto dos docentes. Pretto (2010) explica que o papel do professor precisa ser fortalecido já que o ensino não está mais centralizado apenas na sua figura, mas, disperso e circulando especialmente na rede. As instituições de ensino enfrentam desafios de como lidar com a realidade em que muitos jovens se encontram, acostumados com as formas colaborativas de participação nas redes. Ainda, Pretto (2010) relata que a rede favorece a troca de informações, mas também nos traz o desafio de trabalhar adequadamente e de forma motivadora com todas as informações que temos à disposição.

Uma das abordagens que vem sendo utilizada para tentar motivar os alunos em ambientes de ensino é a Gamificação, prática de inserção de jogos em sala de aula que visa desafiar os alunos a atingirem algum objetivo, ocasionando interesse e engajamento. Para Alves (2014), a Gamificação é uma ótima opção para a aprendizagem, pois inclui objetivos alcançáveis, interatividade e possibilita *feedbacks* que são essenciais para o acompanhamento da evolução dos alunos. Assim, a utilização dessas tecnologias em sala de aula potencializa a união do lúdico com os conhecimentos específicos, sendo possível de se aplicar em qualquer área do saber.



A partir do contexto exposto, o objetivo geral desta pesquisa é descrever os modelos disponíveis dessas plataformas e tecnologias mobile utilizadas em favor do ensino. Desse modo, por objetivos específicos busca-se revisar os conceitos necessários que contextualizam tais práticas de ensino, bem como a realização de um mapeamento descritivo dos principais formatos e exemplos disponíveis gratuitamente dessas tecnologias vinculadas e utilizadas atualmente na educação.

A problematização e os objetivos expostos justificam-se na busca da conexão entre a Comunicação, a Educação e as informações adquiridas na pesquisa que futuramente podem ser aplicadas a qualquer curso de graduação e inclusive na pós-graduação. Para isso, amparamo-nos na ecologia da mídia e na noção de mídiatização¹⁷ para propor a hipótese de que o ambiente digital possibilita mudanças no ensino em relação a vários quesitos, desde os formatos utilizados, até os níveis de interatividade aplicados às aulas, bem como as práticas docentes, determinando (re) configurações de atividades a partir da inserção em diferentes mídias, sem desfocar do intuito do processo de aprendizagem que é gerar novos conhecimentos.

Ecosistema mobile

Inicialmente, para compreender a incorporação da tecnologia *mobile* e de todas as suas aplicações no ensino, deve-se levar em conta, antes de tudo, que tal processo não é exatamente algo novo. Ainda em 1980, com a chegada dos primeiros computadores, algumas das máquinas – que possuíam tamanhos de salas inteiras e tinham apenas a função de efetuar cálculos simples – já eram utilizadas ao ensino, ou à serviços em geral.

Assim surge o termo Ecosistema Mobile, em decorrência da evolução dos meios digitais, num cenário onde compras e vendas virtuais, prestações de serviços *online* e as mais variadas formas de elaboração de materiais voltados

¹⁷ A mídiatização comporta múltiplos significados, compreendendo desde a forte presença da mídia na sociedade a processos que ocorrem mesmo quando não estamos diante da mídia (BRAGA, 2007).



à *web* só se tornaram possíveis devido à praticidade do uso de tecnologias móveis como *smartphones*, *tablets*, *laptops*, *notebooks* e demais meios.

O Ecosistema Mobile é formado de serviços, aplicações, *frameworks*, sistemas operacionais, plataformas, dispositivos e diversos outros agregadores. No entanto, a construção de um ecossistema é uma tarefa que requer responsabilidade, atenção e um certo grau de planejamento: Em uma instituição de ensino, por exemplo, é necessário que os professores priorizem quais aplicativos serão realmente relevantes para a mesma, e quais dispositivos terão utilização produtiva para as atividades, pois do contrário, tempo e recursos podem ser gastos desnecessariamente, ocasionando prejuízos e falhas de ensino (FERNANDES, 2012).

Sociedade midiaticizada

Em salas de aulas, é comum que o professor apresente o conteúdo aos alunos na forma de apostilas estruturadas e elaboradas por ele mesmo, com base em sua formação docente ou em sua jornada acadêmica. Os alunos, utilizando-se do material para estudar, muitas vezes apresentam sugestões para melhorias ou para pequenas modificações, garantindo assim, tanto uma melhor adaptação do conteúdo às suas necessidades, quanto rendimento no aprendizado.

Mas especificamente nos dias atuais, o cenário é completamente outro. Laboratórios climatizados e especializados com um ou mais computadores tornou-se algo praticamente comum em quase todas as instituições de Ensino Superior. Além disso, o acesso à Internet vem alcançando cada vez mais centros de ensino. Portanto, agora não basta apenas ter equipamento, é necessário também, ter conexão e estar conectado. Tudo isso, enfim, forma a Sociedade Midiaticizada.

O uso das ferramentas da comunicação na educação

Nesse cenário, o uso das ferramentas de comunicação e suas tecnologias em favor da educação surgem a partir do momento que se tornam necessárias formas mais criativas para estimular alunos ao aprendizado,



compreendendo assim, a necessidade da qualificação de docentes no assunto. Desta perspectiva, entende-se que professores podem utilizar os meios de comunicação e as tecnologias como uma alternativa para elevar o nível de ensino e o rendimento educacional (FREIRE; MACEDO, 1990).

As escolas tradicionais apresentam uma estrutura de ensino apostilada, com base em livros, polígrafos, documentos e materiais impressos produzidos por elas mesmas. No entanto, as fontes de informação se estendem por muito além. Alunos que tem o hábito de assistir televisão, valendo-se de matérias bem elaboradas, tendem a desenvolver afinidade com o aprendizado através de audiovisuais e tecnologias midiáticas como documentários e vídeos (PAVANI, 2002).

Apesar de certas divergências em relação ao uso da Internet na educação, é inegável que esse recurso tem apresentado excelentes resultados na era globalizada. Muitas escolas e universidades já adotaram o uso de sistemas online em seu funcionamento garantindo eficiência e produtividade. Um exemplo comum são os ambientes virtuais (Moodle, ou plataformas EAD) – locais da web onde professores estabelecem uma comunicação digital com as turmas através da postagem de trabalhos, atividades, matérias ou conteúdos diversos. A interação, ainda que não presencial, é de extrema importância aos participantes, pois garante envolvimento e integração das turmas com os docentes (MORAES, 2002).

Além da Internet em geral, existem ferramentas mais específicas que também podem ser implementadas ao ensino. Os aplicativos, eventualmente, acabam servindo aos alunos como auxílio durante suas atividades escolares. Necessitando ou não de conexão com Internet, encontram-se disponíveis para download (pagos e/ou gratuitos) e variam desde calculadoras e guias simples até ferramentas completas de conteúdo, linguagens, ciências e etc. A evolução dos eletrônicos aparentemente simples do nosso cotidiano como os *smartphones*, *tablets* e *notebooks* vem apresentando uma praticidade que pode servir não só para uso pessoal dos usuários, mas também como aliada à educação. Além de serem ferramentas essenciais para o uso de serviços de mensagens como o e-mail, os celulares também podem conter aplicativos



necessários para se trabalhar conteúdos em sala de aula. Dessa forma, os professores podem se utilizar da tecnologia para a elaboração de aulas mais dinâmicas, que possibilitem ao estudante um instrumento o qual já está familiarizado, incentivando-o assim a realizar com mais eficiência e segurança as pesquisas e os trabalhos (ARTOPOULOS, 2011).

Kunsch (1986, p. 05) já afirmava que “toda atividade comunicativa é uma atividade educativa e vice-versa”, ao enfatizar a relevância destes dois campos que caminham juntos e se complementam. Ainda a autora o debate a respeito destes caminhos faz com que o educador acompanhe de perto as mudanças tecnológicas da comunicação dentro do ambiente educativo, tal como se faz necessário o entendimento acerca da dimensão política, econômica e social desses dispositivos midiáticos e tecnológicos. Isso porque o ambiente educacional, enquanto local de difusão da cultura e gerador de conhecimentos, deve interpretar os fatos a partir de um olhar cuidadoso do dia a dia, devendo, portanto, a educação e a comunicação andar juntas na construção de uma sociedade mais crítica, participando ativamente da construção de uma cidadania plena (KUNSCH, 1986).

Guareschi (2013, p. 143) ao analisar a comunicação como uma prática educativa, provoca o leitor a pensar sobre o que é educação e o que é comunicação, pois se a afirmação de que a “comunicação deve ser educativa” for verdadeira, então o que seria a educação? Seu objetivo é mostrar que uma comunicação fundamentada em uma educação problematizadora pode conferir aos envolvidos uma prática diferenciada da comunicação que é aplicada nos dias atuais.

A partir disso, Guareschi (2013) analisa uma matriz teórica contrastante do que se pensa sobre a educação: a corrente comportamentalista, ou de estímulos. Basicamente se baseia na ideia de que a aprendizagem se processa a partir de estímulos carregados de significados e de conteúdo que são transmitidos ao aluno. De acordo com o estímulo é que se dará a resposta. Se o estímulo for positivo, faz com que a pessoa reproduza o que o estímulo sugeriu que ela faça; se for negativo pode fazer com que o sujeito reprima o comportamento anterior. O autor salienta:



Não estaríamos muito longe da realidade ao afirmar que, ao examinarmos nossas práticas pedagógicas, nossas práticas didáticas, constatássemos que a quase absoluta maioria dos métodos empregados em nossas agências educativas (escolas, igrejas, famílias etc.) ainda estivessem fundamentados nessa matriz teórica, do estímulo-resposta. Os educadores fazem coisas, dão exemplos, e os educandos reproduzem e repetem o que lhes é pedido. Que tipo de ser humano está por trás dessa teoria? O ser humano suposto e exigido por tal teoria não se diferencia de um simples animal (GUARESCHI, 2013, p. 146).

Compreendendo a relação da comunicação com a educação, percebe-se que muitos educadores utilizam os jogos em sala de aula com o intuito de fomentar o estudo e o diálogo a partir de brincadeiras, da interação e do compartilhamento de conhecimentos.

Gamificação

Enfim, partindo de tudo isso, entra em cena o conceito de Gamificação. O ato de brincar na infância auxilia as crianças a experimentarem ou testarem situações que são comuns do cotidiano ou na vida de outras pessoas. A brincadeira se torna fundamental para o desenvolvimento nos processos de aprendizagem e investigação das relações com o mundo e com a sociedade (STRUTZEL, 2015). Recentemente, as instituições de ensino têm utilizado os jogos para estimularem os alunos a adotarem determinados comportamentos, ou para tomarem conhecimento sobre determinados assuntos, transformando tarefas que possam ser tediosas em agradáveis.

Gamificação não é um novo conceito, pois já era utilizado por empresas e setores de marketing, sendo recentemente utilizado pelo setor educacional, em diferentes níveis. Define-se o termo como sendo “*game elements and mechanics in non-game contexts*”, que em uma tradução livre seria a utilização dos elementos dos jogos em contextos que não são de jogos. O autor ressalta que, no entanto, se faz necessária uma visão mais aprofundada sobre Gamificação, incluindo uma base teórica, objetivos abrangentes e padrões para a prática.



Strutzel (2015, p. 63) define o termo como o “uso de técnicas e mecânicas de jogos para resolver problemas práticos geralmente não relacionados a jogos”. Em outras palavras, é a utilização de jogos para instigar soluções criativas e inovadoras, que sejam motivadoras e divertidas. Para o autor, as principais categorias de jogos são: analógica (jogos de mesa, carta, tabuleiro, dados, caneta e papel, etc); digital (jogos eletrônicos e simuladores); e os jogos com interação física. Em relação às características dos jogos, o autor define quatro tipos: participação voluntária, meta, regras e sistema de feedback.

Materiais e métodos

A natureza da presente pesquisa é de origem qualitativa, conhecida como subjetiva, ou seja, parte da interpretação do pesquisador, pois segundo Michel (2009, p. 37) se trata de uma comprovação através de estudos empíricos e não numéricos, ao contrário do que acontece na pesquisa quantitativa que é caracterizada por comprovar seus resultados de forma numérica.

Esse tipo de pesquisa se fundamenta na discussão da ligação e correlação de dados interpessoais, na coparticipação das situações dos informantes, analisados a partir da significação que estes dão aos seus atos. Na pesquisa qualitativa, a verdade não se comprova numericamente ou estatisticamente, mas convence na forma da experimentação empírica.

Quanto aos meios, esta pesquisa pode ser classificada como bibliográfica e exploratória. Exploratória porque busca um levantamento bibliográfico sobre o tema, com o propósito de encontrar subsídios que correspondam aos objetivos do estudo. As pesquisas exploratórias visam a proporcionar mais familiaridade com o problema de pesquisa e/ou objeto de análise, pois o principal objetivo é o “aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições” (GIL, 1991, p. 40).

E quanto aos fins, esta pesquisa é descritiva, pois “tem o propósito de analisar, com maior precisão possível, fatos ou fenômenos em sua natureza e



características, procurando observar, registrar e analisar suas relações, conexões e inferências” (MICHEL, 2009, p. 54).

Sobre o universo da pesquisa, ressalta-se que num primeiro momento foi explorado a partir da Internet, buscando-se aplicativos com base em dois quesitos principais: ser gratuito e ser disponibilizado em português. Lapidando isso, as referências foram buscadas no Google, seguindo as palavras chaves do artigo: aplicativos, educação e ensino. Ademais, também extraímos conceitos teóricos a partir de bibliografias impressas e virtuais, da própria biblioteca da Universidade Franciscana.

Resultados e discussão: o mapeamento das plataformas

Seguindo os parâmetros para pesquisa descritos anteriormente, são vários os tipos de aplicativos que se encaixam nos quesitos. Dentre eles estão os Ambientes Virtuais, os quizzes, os assistentes de edição e Apps de ensino de línguas. Estes modelos serão compreendidos no presente tópico.

Para começar, entre algumas das plataformas mais comuns disponibilizadas na web, utilizadas tanto em instituições de ensino quanto em empresas, destacam-se os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Como o nome sugere, são espaços online onde um professor (ou organizador) cadastra suas turmas de alunos podendo, virtualmente, disponibilizar conteúdos, vídeos, links, trabalhos e mais todo o tipo de material que sirva de auxílio na realização de atividades ou, simplesmente, como complemento para o aprendizado dos alunos.

A utilização dos AVA comprova que o uso da Internet na educação, de forma correta, apresenta inúmeros benefícios quando mediada de forma correta. A comunicação entre professores e alunos pode ser facilitada por meio desses aplicativos, adiantando o andamento das aulas, as postagens de trabalhos, de notas, de informações e conteúdos diversos. Como já foi observado em estudos passados, o intenso ritmo do mundo globalizado e a crescente complexidade das tarefas que exigem tecnologias de informação fizeram do âmbito acadêmico algo não mais exclusivo à uma sala de aula. Dessa forma, os AVA são exemplos de ferramentas da educação que podem



garantir o intermédio de professores e alunos remota e dinamicamente (PEREIRA, 2007).

Outra opção disponibilizada, em sua maioria, gratuitamente, são os aplicativos em forma de Quiz – jogos em estilo de desafio onde um participante elabora questionários sobre temas de sua escolha e os demais devem responder todas as questões dentro de um tempo estabelecido. Relacionando-se à educação, podem ser usados em sala de aula, pelo professor em conjunto com sua turma com o intuito de revisar matérias ou realizar avaliações mais dinâmicas, saindo do padrão convencional de provas escritas, objetivas ou dissertativas (OLIVEIRA, 2016).

O uso de Quizes em salas de aula salienta as práticas da Gamificação no ensino, pois é de conhecimento prático que todo o Quiz apresenta, em sua dinâmica, um certo grau de competitividade entre os participantes. É, justamente através desse método, que o professor pode abordar conteúdos por vezes cansativos, na forma de jogos criativos e capazes de entreter os alunos, bem como estimulá-los a acompanhar a matéria de maneira mais motivada e divertida. Quanto aos benefícios que a utilização de Quizes referentes a conteúdos letivos podem trazer à educação, justifica-se que:

O Quiz identifica lacunas no conhecimento. Como um simulado, o teste prévio pode ajudar a identificar quais são os pontos da matéria que precisam de reforço. Fixar uma matéria facilita e prepara o cérebro para os próximos conteúdos. Criar um Quiz no final de cada semana ou grupo de aulas é um exercício perfeito para maior efetividade e fixação do conteúdo. Possibilita uma melhor organização do conhecimento, ajudando o cérebro a organizar o material em grupos para permitir uma melhor memorização e assimilação. [...] melhora a transferência de conhecimentos para novos contextos, fornece mais informações sobre assuntos já trabalhados em salas de aula e desperta o interesse dos alunos pelo tema que será estudado (OLIVEIRA. 2016, p. 4).

Além destas plataformas, o meio educacional também conta com outros tipos de plataformas bastante específicas e utilizadas tanto por professores quanto por alunos: Apps voltados ao ensino de línguas. Como já se observa, o acesso ao conteúdo multimídia deixou de se limitar apenas à um computador pessoal, e estendeu-se também às tecnologias mobile, fato que proporcionou



um novo paradigma educacional (MOURA, 2009). Acrescentando a isso, Neuls (2015, p. 1) argumenta que: “os aplicativos para *smartphones* podem complementar o ensino de idioma, pois são ferramentas que servem para ensinar, mas também complementam o ensino, auxiliando a memorização”.

Muitos Apps e *softwares* que seguem essa linha podem ser encontrados gratuitamente na web, seguindo mais ou menos um padrão de dinâmica: Alguns apresentam níveis de ensino, que, conforme o usuário se mostrar avançando no conhecimento da língua escolhida, a dificuldade aumenta e os exercícios se tornam mais complexos. Outros possuem áudios e textos para conversação, expressões idiomáticas e estudos de linguísticas que também aumentam sua dificuldade gradualmente. A maioria dos cursos online de idiomas apresentam seus próprios Apps, no entanto, estas disponibilidades nem sempre são gratuitas e talvez por isso não sejam tão conhecidas ou utilizadas por alunos que não frequentam cursos externos.

Ademais, outras ferramentas bastante elencadas ao meio de ensino são os assistentes de edição, para vídeos, imagens ou demais arquivos de mídia. Já afirmado por Tajra (2012), existem diversos tipos de *softwares* disponíveis no mercado e na web, muitos gratuitamente. A autora ainda compreende como educacionais quaisquer exemplos que proporcionem, em sua utilização tanto por professores quanto por alunos, algum objetivo construtivo de aprendizagem, independente da natureza ou finalidade para o qual tenha sido desenvolvido.

É comum que em algumas aulas, surja a necessidade de apresentar trabalhos ou textos, por vezes de forma dinâmica e fluída, a pedido do professor. Partindo desse ponto, Apps de edição se fazem úteis aos alunos, pois eles podem retirar partes de documentários, vídeos, podem criar imagens, elaborar gráficos, textos ou diversas formas de mídias alternativas à habitual apresentação formal de um seminário que, comumente é considerado monótono ou desgostoso pela turma (TAJRA, 2012).

Porém, a estes Apps como qualquer ferramenta, antes de sua utilização, é necessária compreensão sobre seus funcionamentos. Evidentemente, um fator que pode levar algum tempo. Nesse sentido, é fundamental que os



aplicativos apresentem alguns padrões (ainda que não necessariamente) para serem aderidos pelo ensino (PREECE; ROGERS; SHARP, 2005).

As interfaces devem contar com um design de interação, que proporcione ao usuário maior usabilidade com a ferramenta, para que haja maior aproveitamento do recurso no processo de aprendizagem do conteúdo trabalhado, com auxílio das aplicações. A boa notícia é que a maioria dos *softwares* livres e Apps gratuitos que se vinculam à educação e que estão disponíveis para *download* na web normalmente apresentam *layouts* acessíveis, intuitivos e visualmente agradáveis (PREECE; ROGERS; SHARP, 2005).

E com tudo isso, é possível observar que em decorrência das possibilidades oferecidas pela imersão ao crescente âmbito tecnológico atual, é bastante comum que as escolas já inseridas na Sociedade Midiatizada e no Ecosistema Mobile façam o uso destas ferramentas, bem como das práticas de Gamificação, visto que a inserção de tudo isso ao ensino:

[...] anima o desenvolvimento do pensamento crítico criativo e a aprendizagem cooperativa, uma vez que torna possível a realização de atividades interativas. [...] também pode contribuir com o estudante a desafiar regras, descobrir novos padrões de relações, improvisar e até adicionar novos detalhes a outros trabalhos tornando-os assim inovados e diferenciados. As tecnologias proporcionam que os alunos construam seus saberes a partir da comunicabilidade e interações com um mundo de pluralidades, no qual não há limitações geográficas, culturais e a troca de conhecimentos e experiências é constante. (OLIVEIRA; MOREIRA; SOUZA. 2015, p. 80).

Enfim, para ilustrar exemplos dos principais aplicativos dos modelos descritos, um infográfico foi criado a partir do site *Vennage*, um assistente gratuito disponibilizado na Internet para se elaborar gráficos expositivos utilizando-se de interfaces dinâmicas e coloridas, como ilustra a Figura 1:



Figura 1 - Infográfico de Apps



Fonte: Elaboração própria com base em: (BRILHANTE, 2015; TIC, 2015; CLARO, 2008; CIRIACO, 2013; COSTA, 2017).

Algumas instituições de ensino já possuem um conjunto de ferramentas em seus laboratórios que, de acordo com os planos curriculares, devem ser apresentadas aos alunos como auxílio nas atividades escolares. As plataformas apresentadas são exemplos das mais utilizadas, no entanto, além desses exemplos citados, existem outros diversos aplicativos gratuitos disponíveis na web que atuam como ferramentas auxiliares para atividades em salas de aula, como calculadoras, conversores, leitores de mapa, criadores de gráficos, agendas virtuais, blocos de nota, editores e demais assistentes de conteúdo.

Considerações finais

A partir das plataformas, ferramentas e aplicativos educacionais apresentados neste artigo, percebe-se que o campo educacional está passando por inúmeras modificações, transitando de uma “sociedade com sistema educativo” para uma “sociedade da educação” (GÓMEZ, 2014). Os desafios impostos são muitos, começando pelo entendimento das mudanças nos processos educativos e midiáticos, tornando-se assim, de suma importância que professores e Instituições de Ensino, de forma geral, compreendam e abracem este novo e crescente cenário para um melhor aproveitamento das metodologias que surgirão, bem como suas formas e utilizações em salas de aula.

Problematizar conhecimentos entre os atores envolvidos no processo educativo não é algo novo, mas é importante que isso continue sendo realizado, pois a utilização desses aplicativos e ferramentas proporcionam ao aluno um contato diferenciado com o conteúdo, uma nova forma de compreensão e de protagonismo, pois este se envolve diretamente com seu próprio processo de aprendizagem. O aluno pode atuar em salas de aula sem a “sensação” de ser mais um nome em listas de chamada, mas um membro inserido no ambiente educacional que gradativamente evolui e se adapta ao contexto tecnológico que o rodeia diariamente.

Independentemente de o aplicativo ser do tipo ambiente de ensino ou do tipo Quiz, o interessante é que o número de aplicativos disponíveis para profissionais da educação e alunos aumenta a cada dia. Alguns são mais fáceis de encontrar e de utilizar, outros já demandam mais tempo e prática para que o bom uso possa acontecer, mas todos podem agregar, com maior ou menor ênfase, oportunidades interessantes para motivar o ensino e a aprendizagem.

Referências

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2014.



APARICI, Roberto. **Educomunicação para além do 2.0**. 1º edição, São Paulo: SP: Paulinas, 2014.

ARTOPOULOS, Alejandro. Notas sobre a cultura juvenil móvel na América Latina. In: BEIGUELMAN, G.; FERLA, J. La (Org.). *Nomadismos tecnológicos*. São Paulo: Editora Senac, 2011.

BRAGA, José Luiz. **Processos de aprendizagem para uma sociedade de interação mediatizada**. *Mediatização, Sociedade e Sentido (Seminário Prosul)*, 2007, São Leopoldo. *Mediatização, Sociedade e Sentido - Anais do Seminário Prosul de Comunicação 2007*. São Leopoldo: Projeto Prosul de Comunicação, 2007. v. 1. p. 1-14.

BRILHANTE, Susana. **Kahoot, já ouviram falar?** 2015. Disponível em <http://plesusanabrilhantete.blogspot.com.br/2015/04/kahoot-ja-ouviram-falar.html>. Acesso em: 28 nov. 2017.

CIRIACO, Douglas. **O que é e como usar o Duolingo**. 2013. Disponível em <https://canaltech.com.br/Internet/O-que-e-e-como-usar-o-Duolingo/>. Acesso em: 22 nov. 2017.

CLARO, Marcelo. **O Que é Moodle?** 2008. Disponível em <https://www.moodlelivre.com.br/tutoriais-e-dicas/974-o-que-e-moodle>. Acesso em: 22 nov. 2017.

COSTA, Edgar. **Socrative – A sala de aula com questionários dinâmicos**. 2017. Disponível em <http://www.edgarcosta.net/recursos/socrative-aula-questionarios-dinamicos/>. Acesso em: 28 nov. 2017.

FERNANDES, Marcelo. **Americana Latina e Caribe**. 2012. Disponível em <<http://www.mobiletime.com.br/25/09/2012/ecossistema-movel-apresenta-desafios-mas-tambem-oportunidades-diz-especialista/302739/news.aspx>>, Acesso em: 07 nov. 2017.

FREIRE, Paulo; MACEDO, Donaldo. **Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

GABRIEL, Martha. **Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias**. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3º edição, São Paulo: Atlas, 1991.

GOMEZ, Angel I. Perez. **Educação na era digital: a escola educativa**. São Paulo: PENSO, 2014.

GUARESCHI, Pedrinho A. **O direito humano à comunicação**. Pela democratização da mídia. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

KUNSCH, Margarida Maria Krohling (org). **Comunicação e educação**. Caminhos cruzados. São Paulo, SP: Edições Loyola, 1986.



MICHEL, Maria Helena. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais**: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos. 2. ed. atual. ampl. São Paulo, SP: Atlas, 2009.

MORAES, Maria Cândida. Educação a Distância: Fundamentos e Práticas. Campinas: Unicamp / Nied, 2002.

MOURA, A. **Geração Móvel**: um ambiente de aprendizagem suportado por tecnologias móveis para a “Geração Polegar”, 2009. Disponível em: < [https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10056/1/Moura%20\(2009\)%20Challenges.pdf](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10056/1/Moura%20(2009)%20Challenges.pdf)>. Acessado em 27 set. 2017.

NEULS, Daiane Eliza. O **uso de softwares educacionais no ensino de língua inglesa**. UFRS, 2015. Disponível em: < <http://hdl.handle.net/10183/134017>> .Acessado em 27 set. 2017.

OLIVEIRA, Ailton Diniz de. **Quiz, na sala de aula**: uma ferramenta de inclusão no processo de ensino e aprendizagem de matemática. Campina Grande, Paraíba: Realize, 2016.

OLIVEIRA, Cláudio de; MOURA, Samuel Pedrosa; SOUSA, Edinaldo Ribeiro de. **TIC’S na educação**: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. Porto Alegre: PUCRS, 2015. 95 p.

PAVANI, Cecília. **Jornal**: (in)formação e Ação. Campinas: Editora Papirus, 2002.

PEREIRA, Alice. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem**: em diferentes contextos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda, 2007.

PREECE, Jenifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação**: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

PRETTO, Nelson. **Professor em rede**. Revista TV Escola, Curitiba, PR, v. 2, p. 22-23, maio/junho 2010.

STRUTZEL, Tércio. **Presença Digital**: Estratégias eficazes para posicionar sua marca pessoal ou corporativa na web. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2015.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação**: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 9. ed. rev. e ampl. São Paulo: Érica, 2012.

TIC, Educa. **EDpuzzle**, Editor de Vídeo Online. 2015. Disponível em <http://www.educatic.info/aplicac-es/edpuzzle-editor-de-videos-online>. Acesso em: 28 nov. 2017.



Taís Steffenello Ghisleni

taisghisleni@yahoo.com.br

Doutora em Comunicação (UFSM) Coordenadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação (LAPEC) Professora do Curso de Publicidade e Propaganda e do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana - UFN

63

Carlos Henrique da Costa Barreto

carloshcb123@gmail.com

Aluno do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana - UFN. Bolsista FAPERGS.

Angélica Moreira Pereira

angelica.pereira@ufn.edu.br

Mestre. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana - UFN

Recebido em: 09/10/2018

Aprovado em: 26/04/2019

