

# PLATAFORMAS EDUCACIONAIS UTILIZADAS POR DOCENTES EM UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR

Taís Steffenello Ghisleni \*  
Angélica Moreira Pereira \*\*  
Carlos Henrique da Costa Barreto \*\*\*

**Resumo:** O presente trabalho a inserção dos meios de comunicação no cotidiano dos docentes e discentes, especialmente dos canais comunicativos que são decorrentes do avanço da tecnologia, sendo muitas vezes utilizados como ferramentas estratégicas de incentivo às boas práticas de ensino que valorizem a construção do saber pelas duas instâncias. Sobre as plataformas mobile utilizadas na educação, disponibilizadas gratuitamente na web, o uso de Quizzes – para abordagens de conteúdos – e de Ambientes Virtuais – para estabelecer a comunicação discente-docente destacou-se das outras possibilidades. Desse modo, nosso objetivo geral foi observar como se dá o conhecimento dos docentes da UFN sobre as plataformas citadas, especificamente sobre suas preferências de uso, sugestões de exemplos, opiniões sobre suas dinâmicas ou divergências nas práticas. Um questionário via Google Forms foi elaborado e enviado aos 407 docentes da instituição, para se quantificar os dados. Os resultados estão apresentados em infográfico e discutidos neste trabalho.

**Palavras-chave:** Ensino. Tecnologia. Ambientes Virtuais. Quiz.

## EDUCATIONAL PLATFORMS USED BY TEACHERS IN A HIGHER EDUCATION INSTITUTION

**Abstract:** The present work inserts the media in the daily life of teachers and students, especially the communication channels that are due to the advancement of technology and are often used as strategic tools to encourage good teaching practices that value the construction of knowledge by the two instances. On the mobile platforms used in education, available free on the web, the use of quizzes – for content approaches – and Virtual Environments – to establish student-teacher communication stood out from other possibilities. Thus, our general objective was to observe how UFN faculty members' knowledge of the platforms cited, specifically about their usage preferences, suggestions of examples, opinions about their dynamics or differences in practices. A questionnaire via Google Forms was elaborated and sent to the 407 teachers of the institution, to quantify the data. The results are presented in infographic and discussed in this work.

**Keywords:** Teaching. Technology. Virtual Environments. Quiz.

## Introdução

No contexto vigente atualmente, as mudanças tecnológicas produzidas nos últimos anos já estão estabelecidas em praticamente todos os âmbitos da sociedade, e por isso consideramos que os indivíduos são receptores ativos no processo de comunicação. Na educação, este cenário exige novas abordagens tecnológicas, sejam comunicativas ou pedagógicas, para fortalecer o papel do professor, uma vez

que o ensino não está mais fixado e centralizado apenas em sua figura, mas circulando ao redor das inovações da Era Digital.

Nesse meio, entendemos que os processos interacionais e as estratégias de mídia podem ser utilizadas como ferramentas na ludificação de conteúdos para sala de aula. E com isso, torna-se importante explorar a inserção dos meios de comunicação no cotidiano dos docentes e discentes, especialmente dos canais comunicativos que são decorrentes do avanço da tecnologia, sendo muitas vezes utilizados como ferramentas estratégicas de incentivo às boas práticas de ensino que valorizem a construção do saber pelas duas instâncias.

Uma pesquisa exploratória foi realizada<sup>1</sup> e destacou os Quizzes e os Ambientes Virtuais como os principais formatos de plataformas gratuitas vinculadas à educação. A partir desse fato, nosso objetivo geral foi observar como se dá o conhecimento dos docentes da UFN sobre as plataformas citadas, especificamente sobre suas preferências de uso, sugestões de exemplos, opiniões sobre suas dinâmicas ou divergências nas práticas.

É importante considerar que um dos grandes desafios do ensino na Era da Digital surge em decorrência do impacto e da influência que as tecnologias causam na vida do estudante: a desmotivação aos estudos e às aplicações teóricas. Por outro lado, há quem concorde que tal falta de interesse esteja diretamente ligado à inadequação das metodologias de ensino perante o atual contexto tecnológico que nos rodeia. Muitas vezes, o aluno não sente-se motivado em participar de aulas baseadas apenas em trabalhos escritos, longos exercícios, textos, papel e giz, uma vez que presencia a rápida evolução do meio digital à sua volta (HECKLER, 2004).

Mas ainda nesse meio, entre as possibilidades que a tecnologia proporciona ao âmbito educacional, encontram-se os diversos aplicativos, assistentes, ferramentas e demais plataformas que podem ser utilizadas a favor do ensino tanto por professores quanto por alunos, como resposta às dificuldades. E, como observado destacam-se os Ambientes Virtuais, espaços online onde usuários podem realizar o compartilhamento de conteúdo e informações; e os Quiz online, jogos baseados em perguntas sobre um tema pré-determinado que devem ser respondidas corretamente pelos participantes dentro de um tempo estabelecido.

Sobre os Ambientes Virtuais no âmbito educacional, vê-se que podem ser utilizados nas escolas pelos professores em conjunto com suas turmas. Logo ao início da Era Digital já foi observado que:

O uso de ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) vem crescendo nos mais diversificados contextos educativos, como forma de ampliação dos espaços pedagógicos, facilitando o acesso à informação e à comunicação em tempos diferenciados e sem a necessidade de professores e alunos partilharem os mesmos espaços geográficos. (NEVADO, 2005, p. 1).

E, quanto às Quiz, a outra forma de aplicativo cujo uso está se tornando cada vez mais comum na web e nas escolas:

O quiz on-line pode ser empregado em diferentes disciplinas e é caracterizado por atividades que podem ser realizadas dentro ou fora do espaço escolar, através de ferramentas tecnológicas, colaborando de forma eficaz, seja na construção de conhecimentos, ou no processo de avaliação do aluno. (ALVES, 2015, p. 5).

Por conseguinte, constata-se que o uso dessas plataformas digitais tanto de informação quanto de comunicação têm favorecido a otimização da aprendizagem sob diversos aspectos. Não há mais como Instituições de Ensino inseridas nesse meio não promoverem a integração da educação escolar com os meios virtuais (DURÃES, 2012). Isso está evidente e é importante que os docentes sejam preparados para tal contexto pois, de acordo com Silva, “[...] em tempos de inovação e avanços tecnológicos, inclusive na educação, preparar melhor esses profissionais têm se tornado mais que necessário, é urgente.” (SILVA, 2015, p. 5). Vale enfatizar que para que as capacitações ocorram e resultem em avanços pedagógicos nas práticas dos professores é necessário investir tanto em recursos quanto em treinamento e capacitação docente sobre o uso das tecnologias.

## **Professores na Era Digital**

Segundo Silva, “A prática docente no Brasil é um desafio árduo, porém interessante na vida do profissional que opta por ser professor.” (SILVA, 2015, p. 15). O autor explica que esse desafio é potencializado quando o professor exerce uma prática docente reflexiva e com uma postura crítica sobre as suas práticas. Os papéis desempenhados pelos professores na era digital são pontos de extrema importância para se analisar já que, levando em conta a situação tecnológica das escolas brasileiras, tanto na rede pública quanto na esfera privada, evidentemente conclui-se

que as estruturas de ensino, as metodologias e os perfis desses docentes divergem muito entre si (GABRIEL, 2013).

Ainda que uma escola não possa oferecer todos os recursos da Era Digital aos alunos, os professores devem sempre levar em conta a influência que a mesma exerce sobre o meio educacional. Assim, Gabriel (2013) relata que é possível classificar dois perfis de professores que estão inseridos nesse contexto: o professor-conteúdo e o professor-interface.

O professor-conteúdo, embora já tenha se mostrado bastante eficiente ao longo de anos de ensino, torna-se agora um modelo obsoleto ao se considerar o contexto tecnológico. Mais focado na informação, esse modelo acaba não conseguindo mais alcançar os alunos visto que os mesmos já possuem livre acesso à quaisquer fontes de busca. Em outras palavras, o professor-conteúdo representa o perfil daquele que prefere a abordagem mais empírica sobre os conhecimentos, mais teórica sob materiais e menos inserida no padrão inovador exigido pela atualidade (GABRIEL, 2013).

O que antes era restrito apenas ao conhecimento docente, hoje já é viabilizado através da internet, dos materiais online e das mídias diversas – fato que limita as metodologias e as tentativas de inovação em sala de aula. Graças à Era Digital, o conteúdo já é acessível e pode ser encontrado livremente pela web.

Neste contexto, o professor-interface representa um modelo completamente adaptável ao cenário digital e a sua corrente evolução. Visando a mediação e a formação mais específica do aluno, sua denominação se dá levando em conta o que uma interface deve ser para um usuário: dinâmica, acessível e adaptável.

## **Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC**

Após a compreensão da necessidade de adequação dos professores e das formas de educação atual no contexto tecnológico, entram em cena as buscas pelas metodologias mais apropriadas para esse fim. Nesse cenário estão as já conhecidas Tecnologias de Informação e Comunicação, ou TIC:

Tais ferramentas podem ser potencialmente significativas para relacionar o conteúdo abordado em sala de aula ao contexto social e cultural em que vive o aluno, tendo em vista que boa parte dos alunos se utiliza da tecnologia no seu dia a dia. Seja manuseando um celular, um tablet, um iPhone ou um computador, o aluno do século XXI está

imerso em um ambiente totalmente tecnológico. (LAPA; HOHENFELD; MARTINS, 2007, p. 2).

No entanto, é importante ressaltar que apenas essas ferramentas (aplicativos, ambientes, softwares e etc.) por si só, não garantem o sucesso na aprendizagem do aluno, ou mesmo, a eficiência da aplicação pelo professor. É este último quem tem o dever de estudar as plataformas e adaptá-las à suas práticas educacionais sem, no entanto, retirar o foco do conteúdo ou tangeciar a matéria com excessos de recursos que podem levar o aluno à utilização de sites ou outras ferramentas não relevantes. Mudanças na educação dependem mais do que apenas da evolução das TDIC's, mas, principalmente do desenvolvimento educacional metodológico teórico e técnico tanto de professores quanto de alunos.

Isso tudo cientes de que não é possível ensinar se um aluno não estiver disposto a aprender e se empenhar, da mesma forma que não é possível aprender se o professor não estiver preparado para lidar com as particularidades e dificuldades dos alunos que se encontram nesse novo contexto (MORAN, 2005). Dentro deste contexto, Silva relata que quando as tecnologias são “[...] coordenadas por professores capacitados para o seu uso, podem contribuir para um modelo de ensino-aprendizagem mais aberto, democrático e participativo da educação.” (SILVA, 2015, p. 15). Isso funcionará se o professor estiver formado dentro de uma prática reflexiva crítica e capacitado para aproveitar a tecnologia para estimular as ações de aprendizagem.

Para Chatfield, “[...] se quisermos conviver com a tecnologia da melhor forma possível, precisamos reconhecer que o que importa, acima de tudo, não são os dispositivos individuais que utilizamos, mas as experiências humanas que eles são capazes de criar.” (CHATFIELD, 2012, p. 27). O cenário precisa ser analisado para ser entendido e Braga (2011) propõe considerar os dispositivos interacionais como matrizes que levam a modos práticos compartilhados para fazer avançar a interação e funcionam como ‘lugares de observação’. Charaudeau e Maingueneau (2006) sustentam que a interação é um processo de influências mútuas que os participantes exercem uns sobre os outros na troca comunicativa, mas é também o lugar em que ocorrem as ações e reações.

Considerando o exposto, é importante entender que a interação e as possibilidades oferecidas pela tecnologia são responsáveis por várias mudanças que as práticas docentes sofreram e ainda vão sofrer com a inserção das tecnologias. A

cada novo aspecto inserido, novas experiências podem ser proporcionadas e novos elementos podem ser observados.

As matrizes socialmente elaboradas estão em constante reelaboração, sendo acionadas pela sociedade no processo de interação. Portanto, os “[...] dispositivos de interação são espaços e modos de uso, não apenas caracterizados por regras institucionais ou pelas tecnologias acionadas; mas também [...] pelos processos específicos da experiência vivida e das práticas sociais.” (BRAGA, 2011, p. 11).

A transformação da tecnologia trouxe impactos significativos para a sociedade, e tais mudanças, interferem no estilo de vida e hábitos das pessoas, modificando especialmente a forma com que as mesmas se comunicam. Não existe lógica na previsão das ações que serão desenvolvidas para a internet considerando que as ferramentas digitais evoluem diariamente, o que podemos apontar é que o ambiente midiático coloca em cena a produção de conteúdo, a interatividade modifica o fluxo da comunicação.

Araújo e Carvalho (2018) relatam que as previsões iniciais relatavam que até 2017 o contexto educativo já estaria permeado pela gamificação, mas logo o entusiasmo foi abafado em função das dificuldades na implementação desta metodologia. Ainda assim, o momento é de grandes mudanças na sociedade e a internet, junto com as telecomunicações e as tecnologias digitais de forma geral é uma das responsáveis por esse fenômeno, já que é capaz de romper barreiras no tempo e espaço, trazendo inúmeras mudanças para a vida social. Uma das mais significativas, segundo Recuero (2011), é a possibilidade de expressão e sociabilização através das ferramentas de comunicação mediadas pelo computador.

Com a evolução dos hábitos, acontece uma reorganização de padrões de interação humana através do espaço e do tempo. E como salienta Thompson, “[...] o desenvolvimento dos meios de comunicação cria novas formas de ação e de interação e novos tipos de interação sociais – formas que são bastante diferentes das que tinham prevalecido durante a maior parte da história humana.” (THOMPSON, 1998, p. 77).

Porém, é importante salientar que enquanto a interação pressupõe uma ação recíproca entre dois ou mais atores, com o uso de características subjetivas a interação é uma particularidade mais técnica que trata da possibilidade de o usuário interagir com uma máquina. Lemos explica que:

Interatividade é hoje em dia uma palavra de ordem no mundo dos media eletrônicos. Hoje tudo se vende como interativo; da publicidade aos fornos de microondas. Temos agora, ao nosso alcance, redes interativas como Internet, jogos eletrônicos interativos, televisões interativas, cinema interativo... A noção de “interatividade” está diretamente ligada aos novos media digitais. O que compreendemos hoje por interatividade, nada mais é que uma nova forma de interação técnica, de cunho “eletrônico-digital”, diferente da interação “analógica” que caracterizou os media tradicionais. (LEMOS, 2004, *online*).

O autor explica que a interatividade, seja ela analógica ou digital, “é baseada numa ordem mental, simbólica e imaginária, que estrutura a própria relação do homem com o mundo. O imaginário alimenta a nossa relação com a técnica e vai impregnar a própria forma de concepção das interfaces e da interatividade” (LEMOS, 2004, *online*). Na ambiência digital, o imaginário muitas vezes escapa da nossa compreensão espaço-temporal, mas o mesmo age como mediador entre o homem e a técnica. E é por isso que a literatura está repleta de metáforas para explicar as interfaces, elas são muito importantes já que funcionam como o espaço onde a interatividade pode se realizar.

A interatividade é uma característica que surgiu com os avanços da tecnologia já que os mesmos permitiram que a comunicação se tornasse multidirecional e oferecendo uma participação ampla ao utilizador do sistema. McMillan (2002) considera que a interatividade não é uma propriedade exclusiva da tecnologia, mas também está vinculada a quem utiliza tal tecnologia. É importante considerar a experiência do usuário, suas percepções ao conceber novos meios e novos processos interativos.

### **Aspectos metodológicos**

Quanto à natureza geral deste estudo, trata-se de uma pesquisa quali-quantitativa, citando Michel, a “[...] pesquisa que quantifica e percentualiza opiniões, submetendo seus resultados a uma análise crítica qualitativa.” (MICHEL, 2009, p. 39). Inicialmente foi feita uma pesquisa bibliográfica, levantando os tópicos para contextualizar o assunto em análise, e em seguida, uma pesquisa de campo com os docentes da Universidade Franciscana (UFN). Além disso, possui aspectos exploratórios, ao focar a descoberta de ideias para proporcionar ao pesquisador saber mais sobre assuntos que não podem ser apenas observados ou mensurados.

Ademais, também se encaixa em perfil descritivo ao apresentar brevemente a dinâmica das plataformas em questão e, aprofundadamente, os resultados da análise proposta.

Para que fossem alcançados os objetivos da pesquisa de campo, a mesma foi realizada entre os docentes da Universidade Franciscana através de um questionário via Google Forms, onde tiveram de responder 20 perguntas referentes ao tema – estas divididas entre objetivas e discursivas. Basicamente os docentes eram questionados sobre suas experiências em Quiz, Ambientes Virtuais, seus usos em salas de aula e se consideravam tais práticas úteis ao ensino.

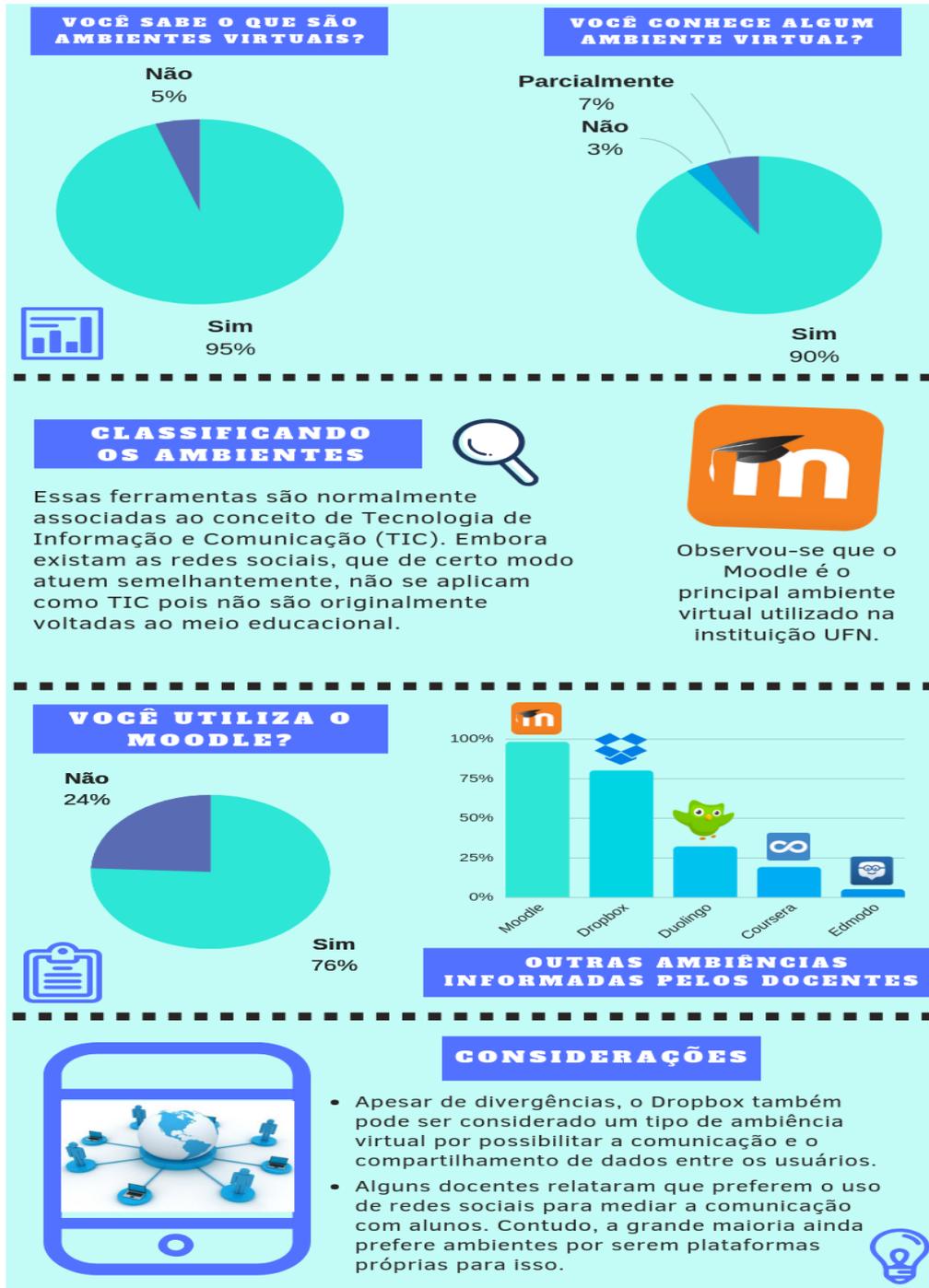
O questionário foi enviado pela primeira vez no dia 2 de janeiro de 2018, a todos os docentes da instituição, no momento, somando 407 pessoas. No entanto, desse total apenas 80 registraram suas respostas. Cientes de que resultados com números mais amplos seriam mais produtivos à pesquisa, no dia 18 de fevereiro o questionário foi enviado novamente a todos que ainda não haviam respondido. Dessa vez, o total registrado somou 120 respostas. Os resultados da análise serão apresentados em forma de infográfico.

## **Resultados e discussões**

A análise dos dados coletados informou detalhes referentes à utilização de ambas as plataformas em questão, pelos docentes. Dos 35 cursos da instituição UFN, 32 deles apresentaram representantes na pesquisa. Constatamos que apenas os cursos de Serviço Social, Ciência da Computação e Design de Moda não participaram da proposta. Estas informações serão discutidas ao longo do presente tópico.

O questionário teve início pela análise dos Ambientes Virtuais. Primeiro se buscou saber se os docentes tinham conhecimento desta plataforma e, por seguinte, de algum ambiente em específico. Por ser um dos principais exemplos de TIC presente nas instituições de ensino, a maioria relatou que sim, e que conhecia pelo menos um ambiente. O ambiente Moodle foi tomado como referência, por ser a plataforma de apoio acadêmico na Instituição e, desse modo também foi questionado aos participantes se faziam o seu respectivo uso. Depois disso, uma lista contendo outros ambientes foi apresentada, e os docentes eram convidados a marcar quais deles também eram de seu conhecimento. A seguir, o infográfico que representa essa análise (Figura 1).

Figura 1 - Infográfico com análise dos Ambientes

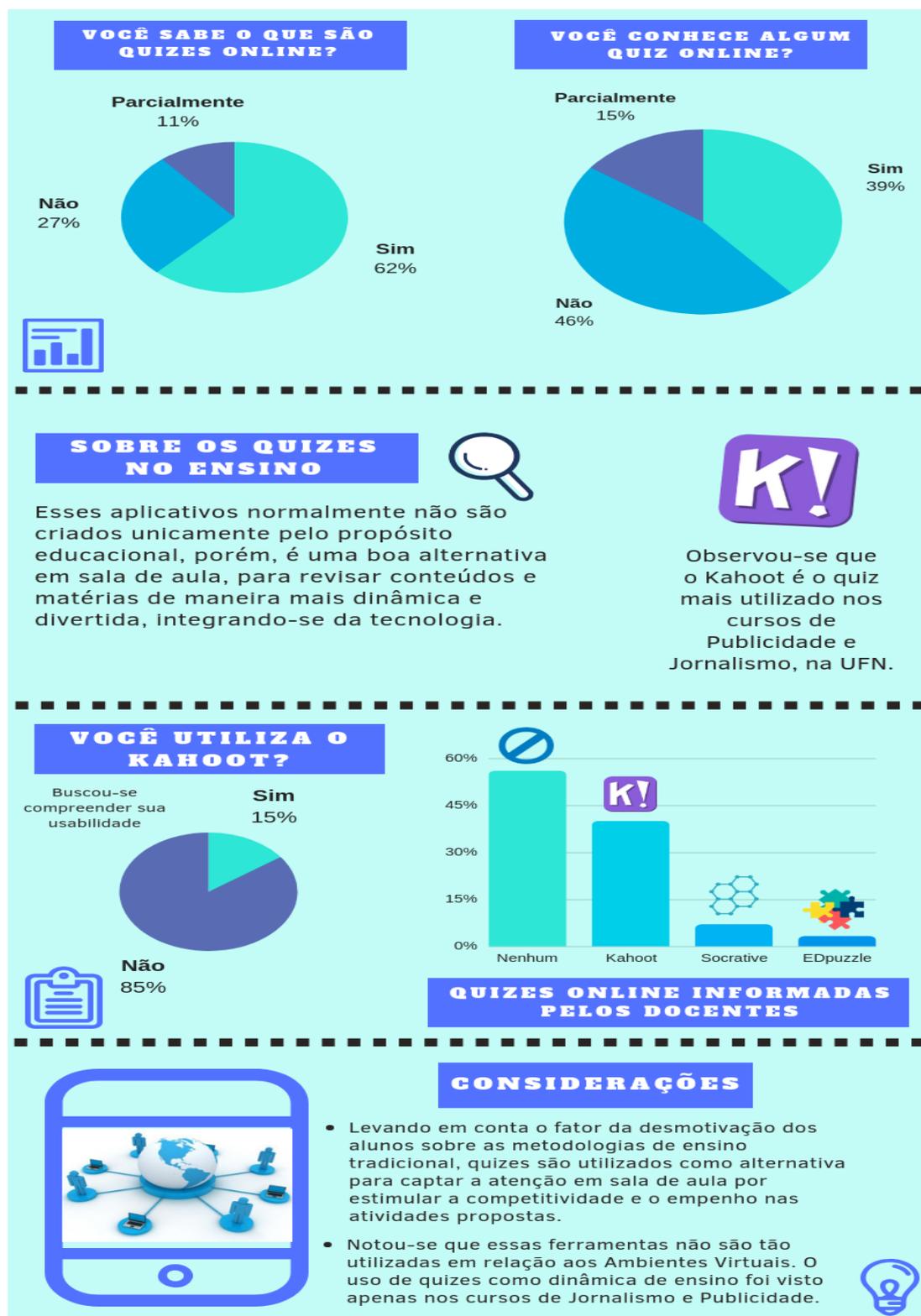


Fonte: Dados da pesquisa.

Encerrando-se a análise dos Ambientes, a mesma dinâmica foi feita para os quizzes, com exceção de algumas partes. Não existe um quiz cujo uso seja específico da UFN, mas foi observado ainda na pesquisa anterior, da qual deriva-se este trabalho, que os cursos de Publicidade e Jornalismo fazem o uso de um aplicativo

chamado Kahoot, que possui esta dinâmica. Dessa forma, ele foi tomado com referência na análise. Confira o infográfico a seguir, que a representa (Figura 2):

Figura 2 - Infográfico com análise dos Quizes



Fonte: Dados da pesquisa.

Estudando os resultados, foi possível observar que no cenário da UFN o uso específico destas duas plataformas já desempenha um papel fundamental no ensino – uma pendência para confirmação que surgiu ainda na pesquisa anterior.

Ao final do questionário, foi disponibilizado um espaço para os docentes comentarem de que maneira eles aplicavam estas ferramentas em suas metodologias de aula. Referente os Ambientes, os principais comentários foram sobre utilizar o Moodle como mediador de conteúdos e acompanhamento letivo aos alunos, visto que nele é possível criar turmas virtuais e compartilhar todo tipo de material. Como apontado nos infográficos, também se registrou alguma preferência por redes sociais à estas plataformas, ainda que em minoria.

Sobre os Quizes, a maioria dos participantes não os utiliza como prática de educação, mas os conhecem por serem comuns na internet. Quanto aos docentes dos cursos de Publicidade e Jornalismo que comentaram o uso do aplicativo Kahoot, utilizam esta ferramenta para abordar os conteúdos teóricos ou cansativos de maneira mais dinâmica, engajando toda a turma nas atividades. Estes mesmos professores ainda defendem que práticas como esta instigam o senso competitivo nos alunos, bem como a vontade e o “querer” pelo aprendizado, justamente para se sobressair na participação às aulas.

Por conseguinte, analisando tudo em um contexto geral, é possível definir que estes docentes integram o uso de ambas estas plataformas estudadas em suas práticas educacionais, cumprem o seu papel como professores na Era Digital, e tornam-se membros inseridos no contexto tecnológico. O contexto apresentado está de acordo com a afirmação de Araújo e Carvalho (2018, p. 281) que dizia que “a gamificação está ainda numa fase embrionária” e é necessário ampliar os estudos nesta temática a fim de encontrar melhores soluções para o processo de forma geral.

### **Considerações finais**

Conforme a tecnologia evolui progressivamente, o incentivo à adequação das metodologias educacionais ao contexto vem lado a lado. Considerando isso, os docentes também estão se apropriando desses recursos para aperfeiçoar seus

métodos de sala de aula, buscando incentivar os alunos através do uso de um meio já bastante presente em suas vidas diárias.

A prática docente escurada pelas tecnologias possui grande potencial para renovar a educação. Neste sentido, o primeiro passo é parar de ver as tecnologias como inimigas e abrir-se ao seu potencial, fazendo com que possam tornar-se parceiras no trabalho de educar. A inserção das tecnologias no ensino torna mais fácil realizar atividades de pesquisa, de produção e de troca de conteúdo, ampliando as possibilidades já existentes.

O surgimento de novas necessidades comunicacionais e a consequente inserção do ensino em ambientes digitais acarretam mudanças profundas nas formas de relacionamento, e provocam adaptações das práticas docentes que justificam a necessidade de pesquisas acadêmicas. Uma das problemáticas mais prementes diz respeito exatamente à adaptação das ferramentas de ensino ao espaço digital. Sendo assim, direcionar nosso olhar para essas mudanças é importante para verticalizar o olhar para o cenário digital e compreender as diferenças observadas, que envolvem não só formatos, mas também as estratégias de comunicação utilizadas pelos professores ao longo dos anos e os processos socioculturais a elas relacionados.

Este trabalho contribuiu para a caracterização das formas de inserção da tecnologia digital e mobile na educação. Por essa razão, consideramos que soma esforços para o registro da educação na Universidade Franciscana, e, futuramente, poderá ser aplicado em outras instituições.

## **Notas**

\* Taís Steffenello Ghisleni é doutora em Comunicação (UFES), coordenadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação (LAPEC/UFN), professora do curso de Publicidade e Propaganda e do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana (UFN). E-mail: taisghisleni@yahoo.com.br

\*\* Angélica Moreira Pereira é mestre, professora do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana (UFN). E-mail: angelica.pereira@unifra.br

\*\*\* Carlos Henrique da Costa Barreto é aluno do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana - UFN. E-mail: carloshcb123@gmail.com

<sup>1</sup> Trabalho apoiado pelo programa FAPERGS.

## Referências

ARAÚJO, Inês; CARVALHO, Ana Amélia. Gamificação no ensino: casos bem sucedidos. **Revista Observatório**, Palmas, v. 4, n. 4, jul-set. 2018. p. 246-283.

BRAGA, José Luiz. Dispositivos interacionais. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Epistemologia da Comunicação, do **XX Encontro da Compós**, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 14 a 17 jun. 2011.

CHATFIELD, Tom. **Como viver na era digital**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

GABRIEL, Martha. **Educar: a revolução digital na educação**. São Paulo: Saraiva 2013.

HECKLER, V. **Uso de simuladores e imagens como ferramentas auxiliares no ensino/aprendizagem de ótica**. 2004. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul, 2004.

LAPA, M.J.; HOHENFELD, D.; MARTINS, M.C.M., **Laboratórios Virtuais no Ensino de Física: Uma Possibilidade de Aprendizagem Significativa**, **Anais...** Encontro Nac.Pesq. em Educação em Ciências, 2007.

LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais**. (2004). Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html> Acesso em: 29 jun. 2016.

NEVADO, Rosane Aragon. **Novas Formas de Aprender: Comunidades de Aprendizagem**. Boletim 15. Agosto de 2005. Disponível em: <[http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic\\_literatura/artigos/blogs/NEVADO.pdf](http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic_literatura/artigos/blogs/NEVADO.pdf)>. Acesso em: 10 abr. 2018.

McMILLAN, Sally J., Exploring models of interactivity from multiple research traditions: users, documents and systems". In Leah A. Lievrouw, Sonia Livingstone (org.), **Handbook of New Media. Social Shaping and Consequences** of ICTS, London, Sage, 2002. Disponível em: <[http://sk.sagepub.com/reference/hdbk\\_newmedia/n12.xml](http://sk.sagepub.com/reference/hdbk_newmedia/n12.xml)>. Acesso em: 29 jun. 2016.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. 2. Ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

THOMPSON, John B. **A mídia e a Modernidade: uma nova teoria social da mídia**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1998.

SILVA, José Rafael Rosa da. **As tecnologias da informação e comunicação no ensino de geografia: formação e prática docente**. 2015. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Geografia. Uberlândia, 2015.

Recebido em: novembro de 2018.

Aprovado em: fevereiro de 2019.