

Ubiquidade na palma da mão: as potencialidades do uso do *smartphone* para estudantes de Pedagogia

Cíntia Costa Macedo¹

Grayce Lemos¹

Juline Maria Fonseca Pereira dos Santos¹

Juliana Cristina Faggion Bergmann¹

RESUMO

A ubiquidade, mesmo que de maneira inconsciente, está presente em nossas ações cotidianas, pois através dos dispositivos móveis conectados à rede podemos acessar dados, compartilhar uma infinidade de informações e nos comunicar com qualquer pessoa. Isso nos leva a refletir como esse caráter de mobilidade e conectividade tem afetado as atividades diárias e os processos comunicacionais na sociedade. Neste contexto o presente artigo analisou a utilização do *smartphone* por estudantes de um curso de Pedagogia com o objetivo de identificar os possíveis usos educacionais deste artefato e refletir sobre sua apropriação na educação formal. Os resultados indicaram que a utilização nesse sentido ainda é restrita e instrumental, além de pouco aplicada à estudos acadêmicos. Essa pesquisa foi realizada para o trabalho de conclusão da disciplina de 'Educação, Comunicação e Tecnologia' do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

Palavras-chave: Smartphone, cultura digital, ubiquidade, aprendizagem.

1. Introdução

A cultura digital resultado da expansão das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) está cada vez mais frequente em nosso cotidiano, isso inclui também os espaços escolares. O desenvolvimento tecnológico provocou várias mudanças, sendo necessárias reflexões acerca das implicações dessas tecnologias nas relações sociais, políticas e econômicas. Nesse cenário vários estudos têm destacado as possibilidades e benefícios no emprego das tecnologias móveis (*Smartphones*, Celulares, E-readers, Tablets e outros) para acessar os conteúdos educacionais em qualquer hora e lugar (MOURA; 2006; TRAXTER, 2007; VALENTIM; 2009). A partir dessa premissa, um questionamento que fica é se realmente os estudantes utilizam seus dispositivos para fins educacionais.

¹ Universidade Federal de Santa Catarina

Para esse intento, a presente pesquisa tem como objetivo verificar os potenciais usos educacionais que os alunos da sétima fase do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina fazem dos seus *smartphones*. Compreendemos que essa investigação nos dá sinais sobre como esta tecnologia é apropriada pelos educadores em formação e contextualizada para fins pedagógicos. Fizemos uso da metodologia de estudo de caso para assimilar empiricamente o fenômeno, a fim de esclarecer as relações contextuais (YIN, 2015) dos usos desta tecnologia na educação. O instrumento utilizado para coleta de dados foi o questionário semiestruturado, em que ponderamos, principalmente, os usos do *smartphone* relacionados à busca de informações para o estudo das disciplinas do curso, atividades de colaboração entre colegas de turma, compartilhamento e leitura de materiais, entre outros, que surgiram ao longo da pesquisa. Obtivemos dezesseis respostas, sendo que destas, apenas um estudante não possuía *smartphone*.

Observamos, cotidianamente, em qualquer espaço público pessoas utilizando diversas funcionalidades oferecidas por meio dos dispositivos móveis. Além da função primária de receber e realizar ligações, o *smartphone* – aparato em constante processo de desenvolvimento pela indústria tecnológica – fornece inúmeros recursos para os usuários: desde a troca de mensagens e organização de agenda à utilização de aplicativos que fazem gestão financeira, edição de fotos, serviços de streaming de vídeos e músicas, entre tantos outros. Tanto pelos avanços tecnológicos como pelas dezenas de aplicativos que surgem a todo o momento, o *smartphone* pode ser visto como um ícone da cultura da convergência digital na qual estamos inseridos. Sobre a convergência, concordamos com Jenkins (2009, p. 29) quando esclarece que “(...) refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam”. A convergência modifica nossas formas de realizar diversas atividades rotineiras e atua fortemente na maneira como ocorrem os processos comunicacionais na sociedade.

Através da convergência digital o telefone móvel ampliou drasticamente suas possibilidades de utilização como “(...) transmissão e recepção da voz, acessar a internet, verificar e-mails, fazer download de músicas, vídeos e filmes, fotografar, assistir aos programas de televisão, ouvir emissora de rádio, além de armazenar

conteúdos e dados” (MATTOS, 2010, p. 54). Sendo assim, pela presença do *smartphone* na vida das pessoas e no ambiente escolar e acadêmico, consideramos importante compreender quais usos são feitos desse dispositivo e como podem ser incorporados ao contexto educacional, de forma a apoiar os processos de ensino-aprendizagem. Como coloca Belloni e Bévort (2009, p. 1084), “a questão mais importante é a integração destes dispositivos técnicos aos processos educacionais e comunicacionais”.

Para tanto, nos colocamos como questão: é possível que o *smartphone* se torne um facilitador no processo de ensino e aprendizagem, auxiliando na construção de conhecimento atrelado à vida educacional?

Neste estudo optamos pela utilização do termo *smartphone* (na tradução literal do original em inglês, “telefone inteligente”) para colocar em foco este tipo específico de dispositivo que se caracteriza como um pequeno computador portátil que possibilita o manuseio de diferentes aplicações computacionais e acesso à internet.

2. Embasamento Teórico

Em um cenário de constante mudança, as tecnologias digitais “(...) têm efetivamente revolucionado o processo de produção em quase todas as áreas da indústria da mídia, e agora estão também transformando rapidamente os processos de distribuição e recepção” (BUCKINGHAM, 2007, p.120). Segundo o autor, as transformações recentes nas tecnologias das mídias podem ser compreendidas sob três perspectivas diferentes: em primeiro lugar, o aumento da proliferação das mídias; em segundo lugar, tem havido um processo de convergência entre tecnologias de comunicação e de informação; em terceiro lugar, essas mudanças têm implicações quanto ao acesso. Dessa forma, produtos e softwares, entre outros aspectos inacessíveis e muito caros de produção de mídia e toda uma série de opções e novas formas midiáticas, foram trazidos ao alcance do consumo doméstico.

As tecnologias adentraram as sociedades para além do material, criando uma maneira de expressar, comunicar e consumir. Essa situação sugere o entendimento de que uma “revolução tecnológica” não é (apenas) um fator externo ao qual o homem se apropria e passa a utilizar para incrementar sua produção, mas “ela conduz a uma mudança interna no próprio modo de pensar e fazer, isto é, no processo que altera o tecido em que a atividade humana acontece” (LAPA, 2013, p.24). A integração

crecente entre mentes e máquinas está alterando fundamentalmente o modo pelo qual nascemos, vivemos, aprendemos, trabalhamos, produzimos, consumimos, sonhamos, comunicamo-nos, lutamos ou morremos, (GÓMEZ, 2015; CASTELLS, 2016). Assim, os contextos culturais/institucionais e sociais interagem de forma crucial com o novo sistema tecnológico, “caracterizado pela capacidade de transformar todas as informações em um sistema comum de informação, processando-as em velocidade e capacidade cada vez maiores e com custo reduzido em uma rede de recuperação e distribuição potencialmente ubíqua” (CASTELLS, 2016, p.89).

Segundo Santaella (2014), a aprendizagem ubíqua acontece por meio dos dispositivos móveis, é dispersiva e casuística, ou seja, pode acontecer em qualquer lugar, no aqui e agora, sem a intencionalidade do aprender e sem haver deslocamento geográfico. Isso se dá porque o acesso à informação está ao alcance das mãos, é livre, espontâneo e contínuo.

Neste contexto, e levando em consideração os dados da Pesquisa TIC Domicílios 2016, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, aproximadamente 146,9 milhões de brasileiros possuíam telefones celulares neste período, o que corresponde a 82% da população. Observamos que o telefone celular é o principal dispositivo móvel utilizado para acesso à internet, pois destes usuários cerca de 117,2 milhões o utilizavam para esse fim em 2016. Por isso, podemos considerá-lo como o grande protagonista das tecnologias de conexão contínua. Ainda segundo dados da pesquisa, 90% das pessoas que utilizam a internet são jovens entre 16 a 24 anos (Cetic.br).

Sandra Luz (2017, p.40) explica que o *smartphone* é simultaneamente “mídia: *hardware* (aparelho telefônico), *software* (sistema operacional e aplicativos), artefato (reapropriação da linguagem), linguagens (audiovisual, sonora, textual, imagética) e cultura (participação e interação em rede)”. Ainda sobre o artefato ela ressalta: é um “híbrido capaz de comportar a convergência de mídias, a conectividade wi-fi/dados móveis e a conexão GPS à distância de um toque” dessa forma o aparelho é utilizado “como meios de recepção, de acesso e de produção de mídias, simultâneo à conectividade a meios de comunicação e à interatividade”. (LUZ, 2017, p.41)

É inegável que cada vez mais o artefato *smartphone* tem se tornado uma extensão do corpo; uma ampliação das habilidades humanas que possibilita comunicar e interagir com qualquer pessoa, dispositivo, aplicação, a qualquer tempo e de qualquer

Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.24 – Edição Temática VII– Simpósio Ibero-Americano de Tecnologias Educacionais (SITED 2018). tecnologiasnaeducacao.pro/ tecedu.pro.br

lugar. Dessa forma, as tecnologias de “extensão humana tornaram-se essenciais à vida social e se constituem nas condições para a existência da Cibercultura” (SANTAELLA, 2013, p. 3507-3508 Kindle). Em contrapartida, ainda nos questionamos sobre sua apropriação para fins educacionais. Com o objetivo de compreender os possíveis usos pedagógicos desta ferramenta, investigamos a relação de dezesseis estudantes da sétima fase do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina com o *smartphone* e procuramos mapear quais ações realizadas com este dispositivo estavam vinculadas aos estudos acadêmicos.

3. Metodologia

Para esta pesquisa, a metodologia utilizada foi estudo de caso (YIN, 2015) com o objetivo de analisar empiricamente o fenômeno contemporâneo do uso acentuado de *smartphones* e a relação com os processos de ensino-aprendizagem no contexto da educação. Para coleta e análise dos dados, aplicamos questionário semiestruturado aos alunos da sétima fase do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina no segundo semestre do ano de 2017. A turma era composta por dezesseis alunas; no entanto, como uma delas não possuía *smartphone*, obtivemos assim, quinze respondentes.

Em um primeiro momento as perguntas do questionário tinham o objetivo de identificar os usos mais recorrentes do *smartphone* e mapear, em certa medida, o grau de familiaridade com as funcionalidades disponíveis nestes dispositivos para estes sujeitos. Também procuramos entender, com uma pergunta sobre o tempo empregado no uso do *smartphone* durante o período de 24 horas, em qual medida esse dispositivo está presente no cotidiano dos participantes da pesquisa. Para identificar esse dado com precisão, deveríamos ter formas de mensurar se as respostas foram coerentes com o uso de fato, o que fez surgir algumas contradições. Entretanto, consideramos que a resposta a essa questão demonstra fundamentalmente a percepção do sujeito com relação ao tempo que dedica ao uso do *smartphone* - se em maior ou menor medida. Por intermédio das perguntas abertas objetivamos reconhecer o quanto, do total de tempo e dedicação investidos no uso do dispositivo, é dedicado aos estudos da graduação e de que forma isso ocorre, além de compreender se os participantes consideram importante a utilização deste dispositivo na educação.

Nosso interesse é levantar a reflexão, a partir do entendimento desses usos, como as TDIC - com foco no *smartphone* - podem ser apropriadas de forma a apoiar os processos pedagógicos.

4. Análise e Discussão dos Dados

Com base nos dados coletados, observamos que há uma diversidade nas maneiras de utilizar o *smartphone* pelos sujeitos da pesquisa, acessando desde redes sociais e vídeos até o ambiente virtual de aprendizagem do curso para envio de tarefas e troca de materiais. Todavia, ao questioná-los se o *smartphone* pode ser uma ferramenta útil no processo de ensino-aprendizagem, alguns ainda não o enxergam como um auxiliar para a construção de conhecimentos ligados à educação.

Com relação à faixa etária dos entrevistados:

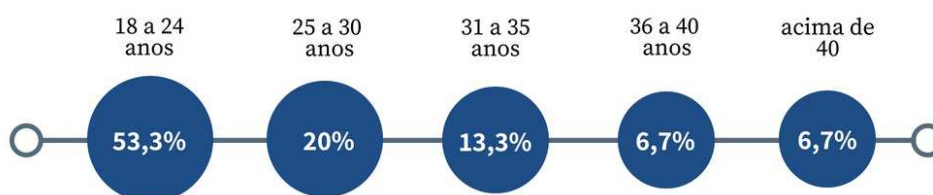


Imagem 1. Faixa etária dos entrevistados. Fonte: As autoras (2018).

A maior parte dos respondentes (8) está na faixa de 18 a 24 anos. Outros três apresentam idades entre 25 e 30, e dois entre 31 a 35 anos. Todos compõem uma etapa geracional que Prensky (2001) chama de Nativos Digitais. O termo foi adotado por Palfrey e Gasser no livro “Nascidos na era digital” (2011) e diz respeito aos nascidos após 1980 em meio às tecnologias digitais e em virtude disso têm mais habilidades para utilizá-las. Apenas um respondente possui entre 36 e 40 anos e um acima de 40 anos.

Ao serem questionados sobre o tempo de uso do *smartphone* durante o período de um dia - considerando todas as ações que realizam - os alunos declararam que:



Imagem 2. Tempo médio de acesso ao *smartphone* por dia. Fonte: As autoras (2018).

Percebemos que 40 % dos entrevistados dizem utilizar o *smartphone* por um período que vai de 5 a 7 horas por dia; 20%, dizem usar de 1 e 3 horas, 6,7% aproximadamente por uma hora e outros 13,3% 7 a 9 horas do tempo do dia no celular; 6,7% dizem utilizar por 3 a 5 horas; outros 6,7% de 9 a 11 horas e mais 6,7% dizem acessar o *smartphone* por mais de 12 horas por dia. As respostas demonstram que os participantes da pesquisa passam um considerável tempo utilizando o *smartphone*; muitos deles utilizam-no enquanto realizam outras atividades, como almoçar, escovar os dentes e estudar para provas e trabalhos. Para a acadêmica 06 o *smartphone* faz parte de seu cotidiano, “é uma ferramenta fundamental pela facilidade de transporte e manuseio. Na maioria das vezes conseguimos resolver tudo por ali, a não ser que seja algo mais elaborado como a escrita de um trabalho acadêmico, por exemplo”.

Fantin (2016) ressalta que práticas simultâneas desviam a atenção de um lugar para o outro “numa descontinuidade que é inimiga da reflexão e do aprofundamento” (FANTIN, 2016, p.15). Contudo, em decorrência do desenvolvimento de habilidades como multitarefa e atenção distribuída, e os novos formatos multimídia (imagens, áudios, hipertextos, vídeos, etc.) o próprio conceito de leitura foi ampliado. Para Santaella (2014), os leitores podem ser sistematizados em quatro grandes tipos: o leitor contemplativo, o movente, o imersivo e o leitor ubíquo, que é caracterizado pelo “(...) tipo de aprendizado que se desenvolve que é aberto, individual ou grupal, podendo ser obtido em quaisquer ocasiões, eventualidades circunstâncias e contextos” (SANTAELLA, 2014, p. 19).

O ato de ler, inclusive, aparece em primeiro lugar com 07 citações na pergunta aberta relacionada ao uso do *smartphone* para o meio acadêmico: “[...] Geralmente uso para ler textos; compartilhar informações e me informar sobre os acontecimentos no curso” (Acadêmica 14); “Utilizo para ler textos dados em aula e compartilhar informações sobre trabalhos com as colegas de sala” (Acadêmica 04); “Geralmente acesso o *Ibook* ou *PDF Reader* para ler textos acadêmicos e faço pesquisas no *Google*” (Acadêmica 09); ou ainda “Utilizo os próprios aplicativos do iOS como por exemplo o *Ibooks* para ler textos, Bloco de Notas” (Acadêmica 02).

De acordo com Fantin (2009) as características destas tecnologias da cultura digital – como facilidade de uso, interatividade, possibilidade de autoria e sociabilidade – estão modificando não apenas o sentido da tecnologia educativa em relação ao modo

que se pode fazer, mas também modificando o paradigma, antes percebida apenas como instrumento para eliminar as distâncias a um novo paradigma relacionado ao uso das tecnologias como ferramentas para trabalhar em grupo. Nesse sentido, compartilhar informações (conversas, arquivos) é uma das principais atividades realizadas em grupo de comunicação como o *Whatsapp* e o *Telegram*: “Utilizo muito pouco, quase nada, para fins acadêmicos. Apenas para trocar informações sobre as aulas/conteúdos em grupos de comunicação” (Acadêmica 8); ou como aparece na fala da acadêmica 15 “Utilizo *Whatsapp* para conversarmos sobre trabalhos da faculdade, o *Facebook* também, através das mensagens, mas especialmente o *Google Drive*”. Cruz (2016) cita o *Whatsapp* como uma forma de multimodalidade, cuja multiplicidade de linguagens (visual, verbal, sonora, icônica), provoca mudanças nos modos do sujeito interatuar como leitor, espectador e internauta, como consumidor, criador e produtor.

Na maior parte dos casos, o *smartphone* e a aprendizagem móvel frequentemente é associada a conceitos como “personalizada”, “espontânea”, “pervasiva”, “localizada”, “ubíqua”, mas a utilização em escala e a operacionalização de seus códigos não representam leitura crítica, autoria e produção responsável, antes sim, uma instrumentalização de suas ferramentas.

A ubiquidade ocorre “quando a continuidade temporal do vínculo comunicacional é assimilada a uma plurilocalização instantânea” (SANTAELLA, 2010, p. 19), ou seja, a comunicação acontece em qualquer lugar ou tempo, fenômeno que aparece na fala dos entrevistados: “O *smartphone* é um aparelho rápido no qual podemos utilizar de todos os lugares, muito mais simples que consegue acessar de qualquer lugar” (Acadêmica 13).

Pela presença acentuada do *smartphone* na cultura digital, acreditamos na importância de se pensar formas de integrar ou apropriar esta mídia no contexto educacional. Para Silva (2013, p. 125), “A cultura digital não é conceituada pelo determinismo tecnológico, mas emerge como consequência do uso e da apropriação social das tecnologias digitais de informação e comunicação no dia a dia” e faz-se papel das pesquisas educacionais em conjuntos com educadores problematizar os usos das TDIC e delinear formas de apropriação de suas potencialidades pedagógicas.

Enfim, a cultura digital é uma cultura em que a mídia pessoal, personal media, é a protagonista. Os celulares e as redes sociais, social network, ao lado de outras tecnologias, permitem que o leitor se torne cada vez mais

autônomo, e, graças a essa cultura, cada leitor pode ser tornar também um autor. É nessa cultura que crianças, jovens e alunos da escola mergulham, pois esse é o seu meio ambiente. (FANTIN; RIVOLTELLA 2012, p. 98).

Para desenvolver um aluno crítico e autônomo, o estudo das mídias precisa adentrar os espaços escolares. Para Belloni (2012), a mídia-educação é hoje tão necessária ao exercício da cidadania, quanto era a alfabetização no século XIX. A autora adverte que “É preciso considerar as duas dimensões indissociáveis dessas TICs; elas devem ser, ao mesmo tempo, ‘objetos de estudo’ multifacetados e complexos e ‘ferramentas pedagógicas’ capazes de potencializar as situações educativas” (BELLONI, 2008, p.101). Sem esta perspectiva podemos cair no fatalismo de utilizar as TDIC somente como ferramentas que reeditam velhas práticas ou como objetos a serem teorizados, em total desarmonia com as demandas da cultura digital, sendo de importância fundamental que sejam trabalhadas de forma conjunta.

Para a apropriação pedagógica das mídias no contexto escolar, é importante compreender como os jovens fazem uso das TDIC, como as inserem em seus contextos sociais e como se relacionam com ela. Para os jovens que nasceram na cultura digital, as tecnologias digitais são incorporadas rapidamente ao seu repertório pessoal e coletivo (BELLONI, 2008). Kenski (2007) sugere que essas mudanças recaem sobre as tradicionais formas de pensar e fazer educação. Por isso, “abrir-se para novas educações – resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas pela atualidade tecnológica – é o desafio a ser assumido por toda a sociedade”. (KENSKI, 2007, p.41). Por isso, a formação de professores passa pelo entendimento de que ensinar exige o conhecimento dos contextos e saberes prévios dos alunos; pressupõe conhecer o mundo do outro para poder dialogar com ele e guiá-lo em seu percurso formativo. Dito isso, a escola e as pessoas que a compõem passam a compreender as TDIC como meio para participar da cultura digital de forma democrática e criativa, por se enxergarem como sujeitos autores.

Sob esse aspecto é possível integrar os *smartphones* às práticas escolares de forma crítica e criativa? O advento da cultura digital, ao qual o *smartphone* se insere como símbolo de conectividade e mobilidade, transformou não somente as formas de educar como todos os âmbitos de manutenção da vida. É fundamental uma transformação do currículo prescritivo para outro que se integre às novas formas de ser e estar no mundo (GOODSON, 2007) - ou, talvez, rever o que se entende por um

currículo a ser praticado na cultura digital - para que as TDIC, e não somente o *smartphone*, sejam integradas de forma crítica e criativa na cultura escolar.

5. Conclusões

A “revolução tecnológica” traz consigo modificações espaço-temporais profundas que alteram dinâmica social. As TDIC permitem que a informação chegue rapidamente e de forma interativa, resultando na construção de uma inteligência coletiva (JENKINS, 2009) a partir da socialização do conhecimento.

Neste cenário, o *smartphone* apresenta-se como um catalisador dessas mudanças, dinamizando ainda mais os processos de consumo, produção e compartilhamento. Todavia, a apropriação dele para além do entretenimento e do consumo, no contexto desta pesquisa, ainda está distante. A pesquisa observou que 61% dos alunos passam mais de 5 horas (alguns chegando a 12 horas) utilizando o *smartphone*, no entanto a aplicação para fins acadêmicos ainda é bastante restrita e de forma instrumental - especialmente para leitura - desconsiderando, assim, suas possibilidades hipermediáticas. Segundo Almeida e Valente (2012, p.58), “a presença destas tecnologias é muito pouco significativa e seu potencial é pouco explorado. Ainda não observamos nos processos de ensino e de aprendizagem, os mesmos impactos e transformações visivelmente identificados em outros segmentos”.

Embora a aprendizagem ubíqua, com sua característica de ser realizável “(...) em quaisquer ocasiões, eventualidades, circunstâncias e contextos” (SANTAELLA, 2014), esteja presente na cultura digital em que estamos imersos hoje, os usos do *smartphone* demonstrados pelos participantes da pesquisa ainda se mostram bastante passivos. Os dados demonstram que os estudantes não são produtores de conteúdo, utilizando mais para “compartilhar informações” ou “ler textos”, por exemplo, além de participarem de forma pouco ativa em fóruns ou grupos. Também fazem pouco uso desta ferramenta para pesquisa e estudo de assuntos vinculados ao curso de graduação, sendo mais utilizado para entretenimento e conteúdos informativos (como trocar informações sobre tarefas de aula).

Os resultados da pesquisa demonstram que há oportunidades de se trabalhar formas mais ativas para explorar o *smartphone* como uma ferramenta de participação social, estratégia de colaboração, novas formas de aprendizagem e desenvolvimento da autoria na produção de conteúdo. Para tanto, é preciso trabalhar o *smartphone* de

forma problematizadora, desde a formação inicial de professores até as formações ocorridas durante a docência. Propor estratégias de ensino e aprendizagem vinculadas com a tecnologia de maneira consciente e criteriosa, enxergando possibilidades criativas de utilizar, construir (através de), comunicar, questionar o uso do *smartphone* enquanto tecnologia e ferramenta social. Esta tarefa mostra-se ser uma necessidade, já que no cenário atual desponta um sujeito que tem como promessa a participação em uma cultura digital que o possibilite interagir e produzir conhecimento por meio dessas tecnologias.

6. Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando. **Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais**. Revista Currículo sem Fronteiras. 2012. Disponível em: <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

BELLONI, Maria Luiza. **Os jovens e a internet: representações, usos e apropriações**. In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka. Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância. Campinas, SP: Papirus. 2008, p. 99 - 112.

_____. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2012. 3ªed.

_____; BÉVORT, Evelyne. **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas**. Educ. Soc., v. 30, n. 109, Campinas-SP, set./dez., 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf>>. Acesso em: 30 jul. 2017.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em Rede**. 17. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

COSTA, Sandra Regina Santana; DUQUEVIZ, Barbara Cristina; PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. **Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais**. Psicol. Esc. Educ., Maringá, v. 19, n. 3, p. 603-610, dez. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572015000300603&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 06 abr. 2018.

CRUZ, Dulce Márcia. **Letramentos, práticas pedagógicas e formação de professores para as mídias: reflexões sobre a relação entre a cultura digital e a universidade**. In: MILL, Daniel; REALI, Aline (Org.). Educação a Distância, Qualidade e Convergências: sujeitos, conhecimentos, práticas e tecnologias. São Carlos: EdUFSCar, 2016.

FANTIN, Mônica. **“Nativos e imigrantes digitais” em questão: crianças e competências midiáticas na escola.** Revista Passagens - Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará Volume 7. Número 1. Ano 2016. Páginas 5-26. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufc.br/index.php/passagens/article/view/3652/3279>> Acesso em: 02 de jul. de 2017.

_____. **A escola e a cultura digital: os usos dos meios e os consumos culturais de professores.** Intercom: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Curitiba, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2302-1.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2018.

_____; RIVOLTELLA, Pier Cesare. **Cultura digital e formação de professores: usos da mídia, práticas culturais e desafios educativos.** In: FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare (orgs.). Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores. Editora Papyrus. 2012.

GÓMEZ, A. I. Perez. **Educação na Era Digital: a escola educativa.** Tradução Marisa Guedes, Porto Alegre: Penso, 2015.

GOODSON, Ivor. **Currículo, narrativa e o futuro social.** Rev. Bras. Educ., Rio de Janeiro, v. 12, n. 35, p. 241-252, ago. 2007. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782007000200005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 23 maio 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação.** Campinas, SP: Papyrus, 2007.

LAPA, Andrea Brandão. **Reflexões sobre a formação crítica em redes sociais.** In: BERGMANN, Juliana; MARIONA, Grané. La universidad en la nube. A universidade na nuvem. Barcelona: LMI. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona 2013.

LUZ, Sandra Dias da. **Miradas no caleidoscópio: oficinas de multiletramentos com dispositivos móveis na criação de narrativas digitais na educação básica.** Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Dissertação de Mestrado.

MATTOS, Sérgio. **História da Televisão Brasileira: uma visão econômica, social e política.** Petrópolis: Vozes, 5ª Ed., 2010.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais.** (M. F. Lopes, Trad.). Porto Alegre: Artmed, 2011.

PRENSKY, Marc. **Digital Native, digital immigrants.** On the horizon, MCB University Press, Vol. 9, N.5, October, 2001. Disponível em:<

<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 05 de julho de 2017.

MOURA, Adelina. **Geração Móvel: um ambiente de aprendizagem suportado por tecnologias móveis para a “Geração Polegar”**. In: DIAS, P. ; OSÓRIO, A. J., org. – “Challenges 2009 : actas da Conferência Internacional de TIC na Educação, 6, Braga, Portugal, 2009”. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, 2009. ISBN 978-97298456-6-6. p. 49-77.

SANTAELLA, Lúcia. **A aprendizagem ubíqua na educação aberta**. Revista Tempos e Espaços em Educação, 2014. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/3446>>. Acesso em: 13 Jun. 2017.

_____. **A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal?** Revista de Computação e Tecnologia, 2010. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/ReCET/article/view/3852>>. Acesso em: 13 Jun. 2017.

_____. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SILVA, Maria da Graça Moreira da. **Mobilidade e construção do currículo na cultura digital**. In: DIAS, Paulo; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; SILVA, Bento Duarte da. Cenários de inovação para a educação na sociedade digital. São Paulo: Edições Loyola. 2013, p. 123 - 135.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia**. São Paulo: Loyola, 2002.

TIC DOMICÍLIOS 2016. **Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros**. CETIC 2016. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_DOM_2016_LivroEletronico.pdf>. Acesso em: 25 fev. 2018.

TRAXLER, John. **Defining, discussing and evaluating mobile learning: The moving finger writes and having writ**. The International Review of Research in Open and Distance Learning. 2007. Disponível em: Acesso em: 24 maio 2018.

VALENTIM, Hugo. **Para uma Compreensão do Mobile Learning. Reflexão sobre a utilidade das tecnologias móveis na aprendizagem informal e para a construção de ambientes pessoais de aprendizagem**. Gestão de Sistemas de eLearning, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa. 2009. Dissertação de Mestrado.

YIN, Robert. **Estudo de caso: planejamentos e métodos**. Trad. Daniel Grassi. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

Recebido em Junho 2018

Aprovado em Junho 2018