



ISSN: 1984-4751

Criação, engajamento e avaliação em dispositivos móveis: potencialidades e contribuições do *Nearpod* na aprendizagem móvel

Jarbas Campelo Feitosa Filho¹

Maurício José Moraes Costa²

Marcelo Seabra Nogueira Mendonça Lima³

João Batista Bottentuit Junior⁴

RESUMO

Estudo acerca das potencialidades e contribuições do aplicativo *Nearpod* na criação, engajamento e avaliação no processo de aprendizagem móvel. Objetivo investigar as possibilidades e as potencialidades do aplicativo *Nearpod* como ferramenta aplicada ao processo de aprendizagem, bem como, caracterizar suas principais funcionalidades, na perspectiva de auxiliar professores e alunos no uso dessa ferramenta, cujo uso pode ocorrer em diferentes plataformas e dispositivos. Trata de um estudo exploratório e descritivo, que fez uso da pesquisa bibliográfica como instrumento de fundamentação teórica. Aborda o advento das tecnologias no processo de aprendizagem, bem como contextualiza ensino híbrido e metodologias ativas e como isso impactou no campo da Educação. Caracteriza o *Nearpod*, apresentando suas principais funcionalidades e tecnologias agregadas. Evidencia as possibilidades e potencialidades face a implementação do *Nearpod* no processo de aprendizagem, bem como indica estratégias de uso do aplicativo mediante os recursos que podem ser agregados na construção das aplicações. Pontua que pode proporcionar uma experiência amigável e motivadora, além de ser capaz de engajar alunos e motivar a criação e o compartilhamento de informações sincronamente, além de reforça a capacidade desta aplicação em não apenas monitorar o desenvolvimento dos alunos remotamente e verificar como os alunos têm progredido junto aos conteúdos trabalhados.

¹ Mestrando em Cultura e Sociedade. Especializando em Gestão de Negócios (USP). Especialista em MBA em Marketing. Graduado em Administração pela Universidade CEUMA. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Tecnologias Digitais na Educação (GEP-TDE). Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). jarbas.cfeitosa@gmail.com.

² Mestrando em Cultura e Sociedade. Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Maranhão. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Tecnologias Digitais na Educação (GEP-TDE). Membro do Grupo de Pesquisas em Patrimônio Cultural. mauricio.jmc@outlook.com.

³ Mestrando em Cultura e Sociedade. Bacharel em Publicidade e Propaganda. marceloslima20@gmail.com.

⁴ Doutor em Ciências da Educação com área de especialização em Tecnologia Educativa pela Universidade do Minho. Mestre em Educação Multimídia pela Universidade do Porto. Tecnólogo em Processamento de Dados pelo Centro Universitário UMA. Licenciado em Pedagogia pela Faculdade do Maranhão. Professor Permanente dos Programas de Pós-graduação em Cultura e Sociedade (Mestrado Acadêmico) e Gestão de Ensino da Educação Básica (Mestrado Profissional). Líder do grupo de Estudos e Pesquisas em Tecnologias Digitais na Educação (GEP-TDE). jbbj@terra.com.br.

Palavras-chave: *Nearpod*. Aprendizagem móvel. Metodologias ativas. Ensino híbrido.

1 Introdução

Sabe-se que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) intensificam o acesso e o uso da informação, sobretudo por meio de dispositivos portáteis com acesso à redes sem fio. É possível estar conectado em diferentes lugares, utilizando recursos e serviços via *web*, convergindo espaços físicos e virtuais cotidianamente (VALENTE; ALMEIDA; GERALDINI, 2017; JENKINS, 2008).

Tornou-se comum transitar entre diferentes espaços, ambientes híbridos multimodais onde é possível realizar diferentes tarefas. Tai espaços, evidenciam que as mudanças são inevitáveis, seja na forma de interagir, representar, produzir e partilhar informações. Logo, o processo de aprendizagem modificou-se, impondo uma série de desafios ao campo da Educação. Com isso, a emergência das TDIC, exige a urgente ressignificação dos conceitos que permeiam o contexto educativo, com vistas aos novos significados e sentidos atribuídos à ele.

Com a sala de aula cada vez mais otimizada e híbrida (*blended learning, e-learning, m-learning, etc.*), unindo o ensino presencial e virtual, por sua vez mediados por tecnologias digitais, é inevitável que professores e alunos estejam cada vez mais próximos, em uma relação marcada pela proeminência docente. Em espaços que permitem o uso de diferentes ferramentas na aprendizagem, a exemplo os aplicativos, altamente úteis para os professores de diferentes campos do conhecimento. Nessa gama de aplicações, destaca-se o *Nearpod*, que por meio de sua interface possibilita aos professores criarem apresentações, compartilhá-las, monitorá-las, bem como receber relatórios de desempenho dos alunos remotamente, dentre outras possibilidades.

Objetiva-se, assim, investigar as possibilidades e as potencialidades do aplicativo *Nearpod* como ferramenta aplicada ao processo de aprendizagem móvel, bem como, caracterizar suas principais funcionalidades, na perspectiva de auxiliar professores e alunos no uso dessa ferramenta, cujo uso pode ocorrer em diferentes plataformas e dispositivos.

Trata-se de um estudo exploratório, analítico e descritivo, que fez uso da pesquisa bibliográfica para discutir o contexto de inserção das tecnologias na Educação e como isso fez emergir novas perspectivas e metodologias de aprendizagem com o auxílio de aplicativos. Além disso, descreve-se e caracteriza-se o *Nearpod*, bem como evidencia suas

potencialidades e possibilidades para o processo de aprendizagem móvel nos mais diferentes níveis de ensino (GIL, 2010).

2 R(evolução) na educação: *m-learning*, ensino híbrido e metodologias ativas

O presente estudo, terá como foco a inserção de aplicativos nas práticas educacionais - em específico o *Nearpod*, porém, é necessário fazer algumas reflexões acerca das mudanças ocorridas no campo da Educação. Com a inserção das tecnologias no âmbito da sala de aula, algumas práticas de ensino passaram a ser mais adequadas e aplicáveis nesse novo cenário.

Abreu (2009) aponta que as TDIC criam um palco frutífero para as metodologias ativas de ensino, que são conceituadas por Pereira (2012, p. 6), como:

[...] todo o processo de organização da aprendizagem (estratégias didáticas) cuja centralidade do processo esteja, efetivamente, no estudante. Contrariando assim a exclusividade da ação intelectual do professor e a representação do livro didático como fontes exclusivas do saber na sala de aula.

Ao passo que surgem novos aplicativos, *softwares* e TDICs, tornam-se mais aplicáveis as metodologias ativas de ensino. Uma vez que tais tecnologias dão para o aluno um empoderamento no ambiente de ensino, eles não apenas podem ser mais autônomos e engajados, como também peças-chave no processo de ensino-aprendizagem. Não obstante, a r(evolução) do ensino também se evidencia nas tendências de hibridização da educação.

A educação sempre foi híbrida porque sempre combinou vários espaços, tempos, atividades, metodologias, públicos. Com as tecnologias digitais, com a mobilidade e a conectividade, essa abordagem é muito mais perceptível, ampla e profunda: “trata-se de um ecossistema mais aberto e criativo” [...]. (BACICH; MORAN, 2015, p. 45).

A hibridização do ensino se evidencia pela pluralidade em meios, metodologias, recursos, e práticas que compõem o processo de ensino-aprendizagem. Porém, como apontando com Bacich e Moran (2015), a r(evolução) não está no conceito de ensino híbrido, e sim nos reflexos que as TDICs fazem a ele. Ampliam essa forma de ensino, lhe dando um caráter mais tecnológico, assim como promovendo uma aproximação com metodologias ativas de ensino.

Em um cenário de metodologias ativas e ensino híbrido, é construído um solo epistemológico e metodológico para uma outra prática de aprendizagem, cujo artigo em específico apresenta um foco maior, o *m-learning*. Na ótica de Saccol *et al* (2010, p. 25) são

“[...] processos de aprendizagem apoiados pelo uso de Tecnologias da Informação ou comunicação móveis e sem fio, e que tem como característica fundamental a mobilidade dos aprendizes, que podem estar fisicamente/geograficamente distantes [...]”.

Desta cisão tecnológica, onde a prática de ensino se molda e evolui, a inserção de tecnologias e aplicativos dos mais variados gêneros e tipos passam a ser incorporados na prática docente. Para os devidos fins deste artigo, diante um vasto mar de aplicativos, TDICs e outras ferramentas, será posto em foco o *Nearpod* sob dois pontos: suas características e aplicabilidade no contexto educativo móvel.

3 Conhecendo o *Nearpod*: características e aplicações

A educação contemporânea, está cada vez mais associada a processos inovadores de ensino fomentados e catalisados pelas tecnologias digitais emergentes. Peres (2014, p. 2) instrui que as tecnologias digitais de informação e comunicação “[...] têm se tornado cada vez mais essenciais na sala de aula por ajudarem a criar estratégias de ensino mais eficazes uma vez que abrem mais possibilidades de uma postura ativa e participativa [...]”. Tal conjectura tem potencial latente para fomento e edificação de ambientes acadêmicos de reflexão e conhecimento consagrados no interesse, estímulo, adaptabilidade, encorajamento e engajamento na aprendizagem em geral.

Conforme Feitosa Filho *et al* (2017, p. 8) aduzem, “[...] as tecnologias digitais proporcionaram a eclosão de um novo paradigma social, um mundo sem amarras ou limites fronteiriços de espaço e tempo para interação entre indivíduos, construção e compartilhamento do saber [...]”. Face ao edificado, ressalta-se a importância da oportunidade de mobilidade viabilizada pelo *M-learning* ao processo de ensino e aprendizagem, agregando o *e-learning* às tecnologias móveis e viabilizando novas experiências de edificação do saber na sociedade digital.

Frente ao exposto, o aplicativo interativo para apresentações móveis, *Nearpod* – inaugurado em 2012 e destinado inicialmente ao público do ensino elementar e secundário, expandiu-se e popularizou-se, também, em nível superior – permite aos educadores a criação e o desenvolvimento de aulas cujas as apresentações e compartilhamentos demandam apenas o acesso dos alunos a dispositivos pessoais móveis conectados à internet.

O *Nearpod* – tal como, a título de exemplificação, os aplicativos *Kahoot*, *Socrative*, *Edpuzzle*, *MindMeister*, *Flockdraw*, *Team Up*, entre inúmeros outros – tem potencial para
Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.27 – Edição Temática IX– III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

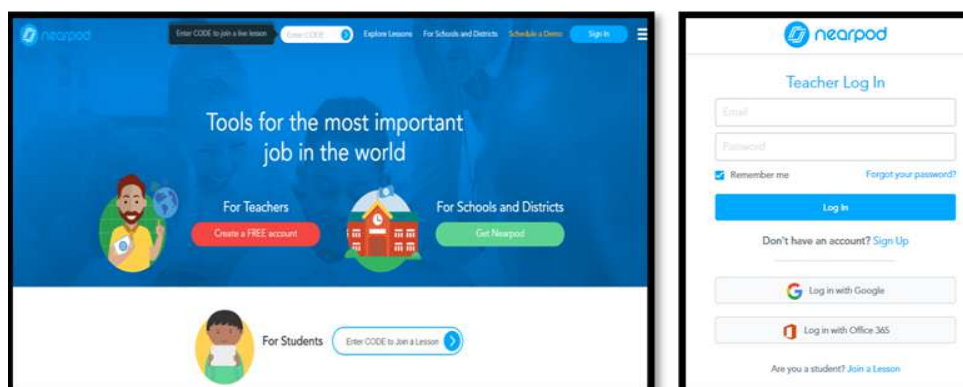
despertar e reter o interesse dos alunos no conteúdo que está a ser transmitido, bem como para conduzir e catalisar suas reações e reflexões rumo a um comportamento mais ativo, transcendendo a ainda vigente, sobretudo nos sistemas tradicionais de ensino, passividade cognitiva. Defronte desse ambiente contemporaneamente planejado de aprendizagem, os aprendentes se tornam expressivamente mais participativos em resposta a um chamamento criativo e dinâmico para a essência edificadora do saber.

Cumprir relatar, em uníssono ao aludido por Moura (2015), que o *Nearpod* é uma aplicabilidade digital multiplataforma, detentora de um ambiente intuitivo e “amigável”, democraticamente exequível através de dispositivos móveis ou computadores tradicionais, independentemente do sistema operacional usufruído.

É necessário empreender cadastramento *online* para adentrar o ambiente de edições, sendo permitida a importação e a incorporação de dados cadastrais oriundos de contas existentes no *Google* ou na *Microsoft* para acesso ao *Nearpod*. Tratando-se, tanto a criação de contas quanto os ingressos no sistema, de professores é preciso clicar em “*Teacher sign up*”; já os discentes devem acionar a funcionalidade “*I’m a student*”. Nos próximos usos da plataforma é apenas demandado processar “*Sign in*” para entrar na conta (ver Figura 1).

As aulas são disponibilizadas através do *upload* de slides, sendo permitida a inserção de aplicabilidades interativas, tais como: pesquisas, questionários, imagens, conteúdos em vídeo e em áudio, além de interações diretas (*Live Lesson*) ou lições para serem apreciadas sem a influência direta do professor (*Student Paced*). Após a aula construída, os aprendentes ingressam na sala de aula virtual através de um PIN único fornecido pelo educador construtor e responsável pelo ambiente.

Figura 1 - Página inicial do *Nearpod* através do URL e acesso à plataforma

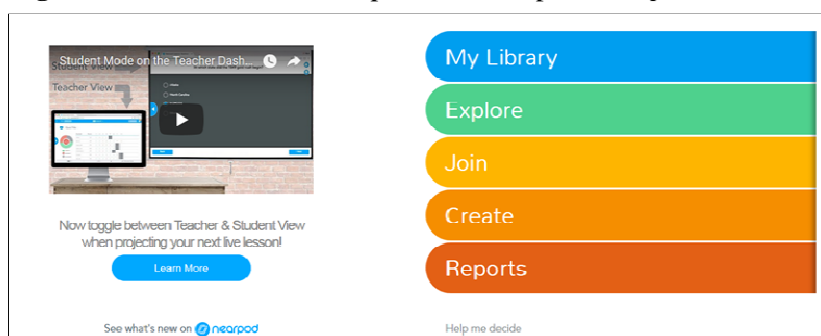


Fonte: *Nearpod* (2018)

Cabe relevar determinados recursos disponibilizados pelo recurso digital em estudo são designados ao planejamento, desenvolvimento e acompanhamento das lições. O *Nearpod* oportuniza ao instrutor a elaboração de todas as suas aulas e atividades para subsequente gestão em ambiente de aprendizagem, virtual ou físico. Há a possibilidade de analisar e aferir, através de relatórios gerados pelo sistema, os desempenhos e as respostas dos aprendentes, em nível coletivo e individual, aos estímulos produzidos por cada leção, o que enseja o aprimoramento contínuo do processo educacional online, refinado coerente e regularmente para materializar experiências únicas de acesso, reflexão e construção do saber.

A arquitetura do ambiente virtual entregue pelo *Nearpod* apresenta o docente com 5 (cinco) recursos para atuação educacional (ver Figura 2), a citar: (a) em **My Library** o professor pode arquivar as aulas e atividades concebidas, podendo utilizá-las sempre que necessário; (b) para tomar ciência e navegar pelas ricas funcionalidades que a plataforma oferta, basta acessar **Explore**; (c) ao clicar em **Join** o tutor irá associar-se à aplicação, usufruindo de possibilidades exclusivas, como o acesso a diversas aulas prontas e a compra de conteúdos educacionais complementares; (d) **Create** apresenta-se como utilidade essencial da plataforma, na qual o educador poderá produzir lições ou mesmo alocar e desenvolver materiais e conteúdos através do *upload* de aulas de autoria própria e construídas no *Power Point*; (e) por fim, **Reports** é a conveniência oferecida para coleta e armazenagem dos resultados dos alunos respondentes dos *quizzes* e atividades propostas, salvaguardando seus desempenhos.

Figura 2 - Recursos *online* disponibilizados pelo *Nearpod*

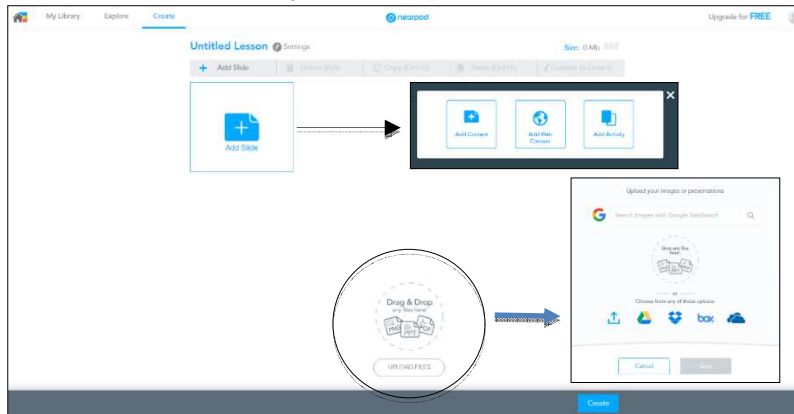


Fonte: *Nearpod* (2018)

Finalizado o cadastro na plataforma do *Nearpod*, e, face à página inicial da ferramenta, os professores terão, então, acesso à uma série de recursos para a criação e personalização de suas apresentações. Ressalta-se que ao clicar em **Create**, acessa-se uma área onde pode-se

criar uma apresentação nova, inserindo recursos sugeridos pelo *Nearpod*, ou, fazer upload de uma apresentação já feita, conforme Figura 3.

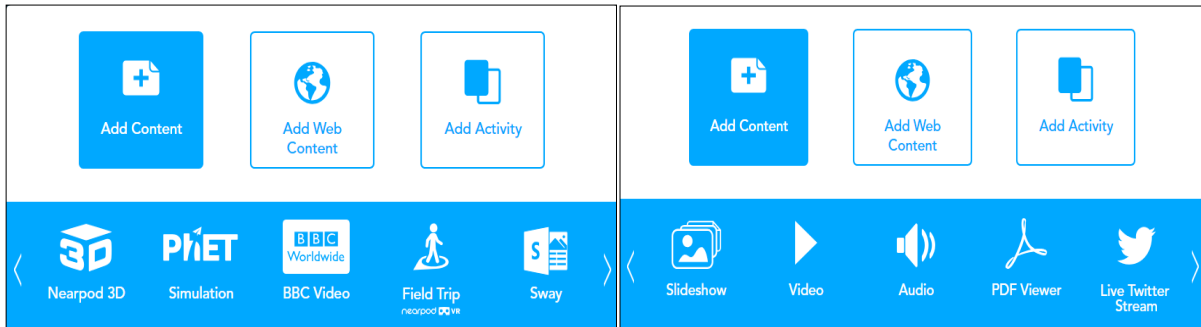
Figura 3 – Área de criação do *Nearpod*



Fonte: *Nearpod* (2018)

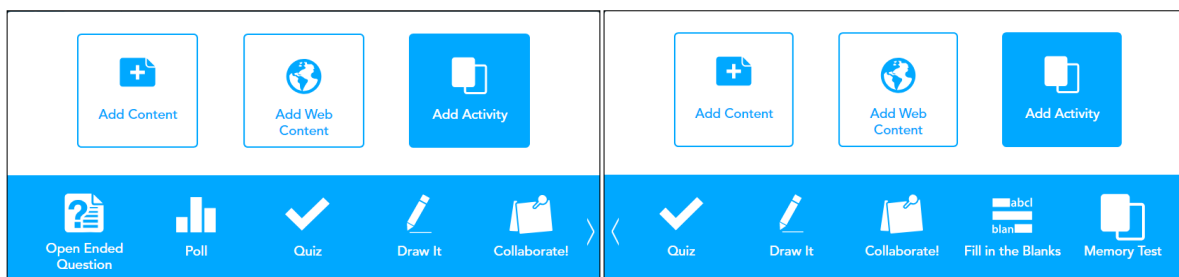
Dentre os formatos e a origem dos documentos que podem ser inseridos no *Nearpod*, estão arquivos oriundos dos principais de armazenamento na internet (*Google Drive*, *Dropbox*, *Box*, *One Drive*), bem como arquivos em formato PNG, PPT, PPTX ou PDF. A multiplicidade de conteúdos que podem ser adicionados vão desde recursos em 3D, vídeos, slide shows, vídeo, áudio, arquivos em PDF, dentre outros, conforme Figura 4:

Figura 4 – Conteúdos complementares



Fonte: *Nearpod* (2018)

Além de diferentes conteúdos, os professores têm à sua disposição uma série de atividades que podem ser colocadas entre os slides. Krahenbuhl e Smith (2015), ressaltam que é possível inserir questionários, enquetes, *Quiz*, questões onde o aluno necessita escrever individualmente ou colaborativamente, bem como jogo da memória, como pode ser observado na Figura 5:

Figura 5 – Atividades adicionais do *Nearpod*

Fonte: *Nearpod* (2018)

Diante disso, percebe-se que o *Nearpod* é uma aplicação com inúmeras possibilidades de atividades e interações com as aulas que permite construir. Moura (2017) chama atenção para o fato de que a aplicação possibilita ao professor não apenas elaborar apresentações cheia de recursos, mas que este controle e monitore o nível de compreensão dos alunos.

Cumpra ponderar adversidades expressivas para uso do *Nearpod* e decorrente deleite de suas vantagens, sobretudo em territórios destituídos de estrutura material e tecnológica essencial. Enfatiza-se a necessidade de conexão à internet de qualidade tanto para o professor construir e administrar lições e turmas quanto para o aluno acessar o ambiente e apreciar o conteúdo e honrar a execução das atividades propostas; a plataforma também reivindica a posse de dispositivos digitais móveis individuais – celulares *smartphones*, *notebooks* ou *tablets* – o que não raramente se apresenta como desafio para amostras significativas dos usuários.

Em decorrência da dinâmica explicitada, vislumbra-se o latente rompimento das fronteiras limitantes dos usos, das aplicações e dos alcances das tecnologias enquanto recursos catalisadores da educação, evoluídos da aceção restrita de tão somente facilitarem a vida cotidiana para uma ressignificação mais robusta que intenciona atingir, desconstruir e sofisticar as dinâmicas educacionais dos mais variados nichos da sociedade contemporânea, imersa, de forma inconvertível, no universo digital.

4 *Nearpod* na educação: possibilidades e potencialidades no processo de aprendizagem

As expansões dos recursos tecnológicos têm contribuído para a ressignificação de uma série de práticas, sobretudo no campo da Educação. As metodologias de ensinar e aprender adotaram desde então uma postura metamórfica, rompendo com limites de tempo, espaço, local, presencial, móvel, dentre outras categorias (MASHUDA *et al*, 2010).

Paiva, Ferreira e Corlett (2016) acentuam que a forma de ensinar transformou-se, onde a sala de aula assume um papel mais colaborativo, bem como a forma como as informações são transmitidas. Barros (2017, p. 2) corrobora ressaltando que “As tecnologias digitais têm exercido um importante papel na disseminação de informações e na consolidação do saber nos mais diferentes níveis sociais e educacionais.”

Não apenas, nos diferentes níveis, mas também em diferentes modalidades de ensino (MIGUEL, 2008). Nesse sentido, Totti *et al* (2011) destacam que a *m-learning* (*mobile learning*) é um dos vetores, inclusive da EaD e da aprendizagem móvel, esta, aliada aos dispositivos móveis, mostram-se como um caminho onde é possível extrair e visualizar informações diversificadas, tornando o processo de aprendizagem nos AVAs mais amplo e significativo.


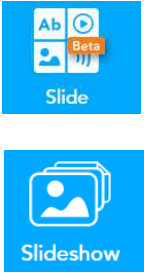


A atmosfera da *m-learning* pode oferecer uma série de ferramentas de aprendizagem móvel (MASHUDA *et al*, 2010). No universo de ferramentas disponíveis para a aprendizagem móvel, destaca-se o *Nearpod*, cujas funcionalidades foram apresentadas na seção anterior, evidenciando sua ampla aplicabilidade em diferentes níveis de ensino.





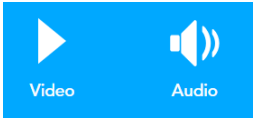

Com o propósito de qualificar e sistematizar utilidades e bônus dessa plataforma na qualidade de aliada digital do processo de aprendizagem, formaliza-se: (a) oportuniza aulas mais interativas e dinâmicas; (b) em se tratando de um modelo de ensino mais adaptado aos anseios contemporâneos dos alunos, propicia e fomenta a participação, a motivação, o engajamento e a concentração; (c) favorece a retenção dos alunos no processo educativo; e (d) o professor pode utilizar a ferramenta para gestão das aulas e dos desempenhos dos aprendizes, além de empreender avaliações de conhecimento.


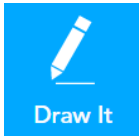



Por se tratar de uma aplicação cujas apresentações findam em uma aprendizagem síncrona, ou seja, onde todos devem estar conectados por meio de diferentes dispositivos – *tablets*, computadores, etc. – e o professor controla quando pode-se avançar e retroceder os slides, é de fundamental importância que o professor conheça o *Nearpod* e suas especificidades, a fim de tornar seu uso mais produtivo (MOURA, 2016).

No Quadro 1, sistematiza-se possibilidades de uso para o *Nearpod* mediante seus complementos e recursos que podem ser implementados nas apresentações.

Quadro 1 – Estratégias de uso do *Nearpod*

COMPLEMENTO	POSSIBILIDADES DE USO
	<p>O professor pode anexar conteúdos disponíveis em outros sites, como por exemplo um texto complementar, uma reportagem, um vídeo hospedado em outras plataformas. Para isso é necessário inserir o link externo para incorporação do conteúdo.</p> <p>É possível também, inserir conteúdos criados em outras aplicações, que também possibilitam o compartilhamento, podendo assim, utilizar mais de uma ferramenta ao mesmo tempo.</p>
CONTEÚDOS COMPLEMENTARES	
	<p>É possível inserir apresentação de slides dentro da apresentação do <i>Nearpod</i>. O professor é direcionado para um espaço onde uma apresentação pode ser criada e personalizada. Com isso, é possível aliar a apresentação criada com outros mecanismos do <i>Nearpod</i>, inclusive os de avaliação.</p> <p>O professor pode criar uma aula sobre um conteúdo específico, e posteriormente aplicar questionário, quis, jogo da memória, dentre outros.</p>
	<p>É possível inserir imagens em três dimensões, o que pode ser útil em aulas de Biologia, Química, Física, Geografia, História, etc.</p> <p>Permite ao professor explorar com maior riqueza de detalhes as ilustrações, além de ser atrativo para os alunos. As partes do corpo humano, por exemplo, podem ser melhor exploradas, além de células, maquetes, animais, entre outros.</p>
	<p>A ferramenta de inserir simulações pode ser explorada em disciplinas das Ciências Naturais, tais como Física, Química, onde o professor pode reproduzir fórmulas, deslocamento, cálculos e seus resultados, tornando o conteúdo mais interativo e atrativo para os alunos.</p> <p>Por se tratarem de animações a compreensão ficará mais facilitada. Além disso, pode ser explorado por diferentes níveis de ensino, desde o ensino fundamental ao ensino médio.</p>

	<p>Incorporar vídeos de uma das maiores produtoras de vídeos jornalísticos. Agregar conteúdo de qualidade, de cunho científico, que por sua vez pode complementar as aulas preparadas com o <i>Nearpod</i>.</p>
	<p>O professor pode incorporar navegação em realidade virtual (RV) e 360°, possibilitando aos alunos uma imersão nos lugares cuja aula remeta.</p> <p>Para disciplinas como História e Geografia, esse recurso pode não apenas reforçar a aprendizagem, mas levar os alunos para os locais que estão sendo mencionados. A realidade virtual desperta grande interesse por parte dos alunos, logo, as aulas serão mais atrativas.</p>
	<p>Pode-se incorporar apresentações dinâmicas e com design diferenciado. Esse complemento é desenvolvido em parceria com a Microsoft, e permite a criação de apresentações práticas e rápidas, ou seja, pode ser visto como a evolução do PowerPoint.</p> <p>Com esse recurso, o professor pode também agregar apresentações mais específicas, sobre um determinado país, um aspecto que deseje esmiuçar, em uma interface criativa.</p>
	<p>É possível inserir um visualizador de arquivos em PDF. O professor pode abrir um texto que complemente o conteúdo, ou até mesmo uma lista de exercícios. Pode ser útil para mostrar imagens criadas em programas que exportem em PDF.</p>
	<p>Possibilita a inserção de vídeos e áudio. Vídeos complementares, como uma resolução de um exercício matemático, uma reportagem, um áudio explicativo gravado pelo professor, ou até mesmo podcasts.</p>
	<p>Inserção de transmissões ao vivo. É interessante para palestras, videoconferências, falas que possam enriquecer a aula, um evento que possa estar acontecendo, dentre outras possibilidades.</p>
ATIVIDADES	

 <p>Open Ended Question Poll Quiz</p>	<p>O professor pode inserir atividades em forma de questionário, enquetes ou Quiz, onde os alunos terão um determinado tempo de resposta. Pode auxiliar na verificação de aprendizagem, cujo resultado é em tempo real. O professor pode verificar a qualquer momento a apreensão dos conteúdos.</p>
 <p>Draw It</p>	<p>Insere-se uma imagem alusiva a questão, ou, o professor pode redigir uma atividade que os alunos terão que fazer no caderno ou na própria plataforma. Pode ser uma redação, uma fórmula, enfim, um texto que será posteriormente avaliado.</p>
 <p>Collaborate!</p>	<p>Este recurso permite que os alunos construam mapas, murais, brainstorming de forma colaborativa. O professor insere o tópico e a descrição, e os alunos ficam livres para colaborarem entre si. Os alunos podem atuar de forma engajada. Logo, o professor pode verificar também a aprendizagem, ver a retenção dos conteúdos em diferentes disciplinas.</p>
 <p>Fill in the Blanks</p>	<p>O professor pode inserir atividades em que os alunos precisem completar espaços em branco. Pode contemplar atividades em que determinados conceitos precisem ser apreendidos. Ou questões de idiomas, por exemplo, em que seja solicitado a inserção de verbos, expressões, frases, etc.</p>
 <p>Memory Test</p>	<p>É possível a criação personalizada de jogos da memória, em texto ou com imagens. Logo, pode-se trabalhar este recurso na educação infantil, com cores, animais. No ensino de idiomas também é útil, com palavras e suas respectivas traduções.</p>

Fonte: Elaborado pelo autores (2018)

Conforme pode ser visto no Quadro 1, diversos são os recursos e possibilidades de seu emprego na construção de aulas mais dinâmicas, interativas e engajadas. Os professores têm à sua disposição uma gama de recursos diversificados e com finalidades específicas, desde a apreensão de conteúdos, até mesmo a avaliação em tempo real do que está sendo trabalho.

No decorrer desta seção foi possível aferir e inferir determinadas vantagens originárias do emprego do *Nearpod* associado à educação. Cabe relevar a faculdade desta plataforma digital se consubstanciar em poderosa ferramenta para a aprendizagem móvel, visto que o Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.27 – Edição Temática IX– III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

aprendiz poderá se conectar às lições e atividades disponibilizadas independentemente de determinações limítrofes de espaço e horários para acesso aos conteúdos.

De acordo com Moura (2016), o *Nearpod* pode proporcionar uma experiência amigável e motivadora – aspectos de grande valia quando se trata de aprendizagem mediada por tecnologias – além disso, a autora reforça a capacidade desta aplicação, em não apenas monitorar o desenvolvimento dos alunos remotamente, mas verificar como têm progredido junto aos conteúdos trabalhados.

5 Considerações Finais

Entre metodologias ativas de ensino, ensino híbrido e as práticas de *m-learning*, é inegável apontar a íntima e revolucionária relação das TDIC no ambiente de ensino, promovendo não apenas modificações no processo de ensino-aprendizagem, como também reconfigurações nas formas de ministrar aulas. Ressalta-se a disponibilidades de inúmeros recursos para professores e alunos, tendo em vista a inserção de aplicações, tecnologias e recursos que tornam o aluno protagonista e autônomo no processo de aprendizagem. Além disso, a mediação do ensino por tecnologias evidencia o quão flexível pode ser esse percurso e os recursos que podem ser utilizados.

Viu-se que o *Nearpod* se sagra como uma aplicação que oferece um ambiente diversificado de aprendizagem móvel. Agregando uma série de recursos, dentre eles a incorporação de imagens em três dimensões, elementos multimídia, levando o aluno a uma experiência imersiva, sem que o professor perca o controle da aula.

O *Nearpod* apresenta uma gama diversificada de recurso, e como foi descrito inúmeras são as possibilidades de atividades que os professores dos mais diferentes níveis podem utilizar em suas aulas. Com a possibilidade de apresentações síncronas, o professor tem condições de avaliar em tempo real o rendimento do aluno, bem como o progresso deste à medida que os conteúdos são trabalhados. Outro aspecto relevante acerca da aplicação, diz respeito aos instrumentos de avaliação que podem ser inseridos nas aulas, oferecendo formas de avaliação cujos resultando são instantâneos, tornando o processo de avaliação formativa mais eficiente.

Como prospecções para estudos futuros, acredita-se que é relevante investigar experiências práticas do *Nearpod* em diferentes níveis de ensino, bem como verificar se as estratégias propostas contribuem de fato no processo de aprendizagem.

Referências

ABREU, José Ricardo Pinto de. **Contexto Atual do Ensino Médico: Metodologias Tradicionais e Ativas - Necessidades Pedagógicas dos Professores e da Estrutura das Escolas**. 2011. 105 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Ciências da Saúde) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2009

BACICH, L.; MORAN, J. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida. **Revista Pátio**, n. 25, jun. 2015, p. 45-47. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revistapatio/artigo/11551/aprender-e-ensinar-com-focona-educacao-hibrida.aspx>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

BARROS, Solange Duarte Palma de Sá. **Métodos de estudo para educação a distância: para além das técnicas, a conscientização do adequado uso do tempo e da internet para uma eficiente condução dos estudos**. São Paulo: ABED, 2017. 8 p.

FEITOSA FILHO, Jarbas Campelo. et al. O game digital Eco2fs como proposta para o ensino da temática educação e o desenvolvimento sustentável (EDS). **Revista Tecnologias na Educação**. v. 22, p. 1-15, 2017.

GIL. Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008

KRAHENBUHL, Kevin S.; SMITH, Kevin. *Nearpod*: a Technology Tool to Engage Students in Inquiry. [S.l.]: Researchgate, 2015. 3 p. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/272831300_Nearpod_A_technology_tool_to_engage_students_in_inquiry>. Acesso em: 17 jun. 2018.

MASHUDA, Cristiane Regina Yamaguti. et al. M-Learning: a Utilização de Dispositivos Móveis no Contexto Educacional. **Cient. Exatas Technol.**, Londrina, v. 9, n. 1, p. 61-66, nov. 2010

MIGUEL, Nicolau André de. M-Learning - Aprendizagem com Mobilidade Aplicada à Educação em Administração. [S.l.]: SEGEST, 2008. 13 p. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/.../288_288_Segest_EDUCACAO_ADMINISTRACAO.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2018.

MOURA, Adelina. *Nearpod*: uma solução integrada para avaliação, apresentação e colaboração. In: CARVALHO, Ana Amélia A. (Coord.). **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**. Coimbra: República Portuguesa, 2015. p. 239-247.

PAIVA, Luiz Fernando de; FERREIRA, Ana Carolina C.; CORLETT, Emilayne Feitosa. A utilização do WhatsApp como ferramenta para comunicação didática pedagógica no ensino superior. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 5., 2016. **Anais eletrônicos...** Uberlândia, SP: UFU, 2016. Disponível em: <www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/viewFile/6998/4872>. Acesso em: 16 jun. 2018.

PEREIRA, Rodrigo. Método Ativo: Técnicas de Problematização da Realidade aplicada à Educação Básica e ao Ensino Superior. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL. EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 6., 2012. **Anais...** São Cristóvão, SE, 2012.

PERES, Sandra Gruenwald. App *Nearpod* como Ferramenta de melhoria do processo avaliativo em ciências. In: COLÓQUIO WEB CURRÍCULO, 1., 2014. **Anais eletrônicos...** São Paulo: PUC-SP, 2014. Disponível em: <<http://congressos.pucsp.br/index.php/CWebC/CWebC/schedConf/presentations?track=25>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

SACCOL, A. Z. et al. **M-learning e U-learning**: novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua. São Paulo: Pearson Education, 2010.

TOTTI, Aline Rodrigues. et al. **M-learning**: possibilidades para a educação a distância. Varginha: MG: ABED, 2011. 10 p. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2011/cd/181.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2018.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; GERALDINI, Alexandra Fogli Serpa. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, abr./jun. 2017.

Recebido em novembro 2018
Aprovado em novembro 2018

