



## O PAPEL DOS APLICATIVOS DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS NA COMPLEMENTAÇÃO DAS PRÁTICAS EDUCACIONAIS

Leidiana Bezerra de Lima<sup>1</sup>

### GT5 - Educação, Comunicação e Tecnologias

#### RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar o papel dos aplicativos de mensagens instantâneas na complementação das práticas educacionais. Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica, de caráter qualitativo, baseada nas contribuições teóricas de Bruzzi (2016), Porto; Oliveira e Chagas (2017), Santaella (2003), Lemos (2020), entre outros estudiosos. O trabalho estruturou-se a partir da elaboração da pergunta: Qual o impacto do uso dos aplicativos de mensagens instantâneas na consolidação das práticas educativas? Os resultados revelam que embora os mais jovens sejam nativos digitais e configurem suas práticas cotidianas com artefatos culturais da Cibercultura, eles não possuem fluência digital voltada para a autoaprendizagem. Deste modo, torna-se imprescindível a figura do professor mediador, que nas metodologias adotadas articula as práticas culturais da Cibercultura para a promoção da aprendizagem, de maneira eficaz e relevante. As considerações finais apontam que é necessário olhar para totalidade dos fatos como uma oportunidade de crescimento intelectual e aproximação de mecanismos que favorecem a aprendizagem mútua.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Cibercultura. Dispositivos móveis. Ensino.

#### ABSTRACT

This article aims to analyze the role of instant messaging applications in complementing educational practices. This is a qualitative bibliographic review research, based on the theoretical contributions of Bruzzi (2016), Porto; Oliveira and Chagas (2017), Santaella (2003), Lemos (2020), among other scholars. The work was structured from the elaboration of the question: What is the impact of using instant messaging applications on the consolidation of educational practices? The results reveal that although the younger ones are digital natives and configure their daily practices with cultural artifacts from Cyberculture, they do not have digital fluency focused on self-learning. In this way, the figure of the mediator teacher becomes essential, who in the adopted methodologies articulates the cultural practices of Cyberculture to promote learning in an effective and relevant way. The final considerations point out that it is necessary to look at the totality of facts as an opportunity for intellectual growth and approximation of mechanisms that favor mutual learning.

**Keywords:** Teaching. Cyberculture. Mobile devices. Learning.

---

<sup>1</sup>Mestranda em Educação pela Universidade Tiradentes (UNIT). Graduada em Pedagogia, pela Sociedade de Ensino Superior Amadeus - SESA; Pós-graduada em Gestão de pessoas e psicologia educacional, pela Sociedade de Ensino Superior Amadeus - SESA; Pós-graduada em Gestão escolar e coordenação pedagógica, pela Sociedade de Ensino Superior Amadeus - SESA; Membro do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq). E-mail: ir.leidianafnsbc@gmail.com.



## INTRODUÇÃO

Em uma realidade contemporânea marcada pela imersão tecnológica nos processos educacionais, destacam-se práticas culturais permeadas pelo uso de artefatos digitais, que consolidam novos métodos de ensino e aprendizagem. Tal caracterização se configura a partir do fácil acesso a novas informações e inovações capazes de atender as exigências da atualidade e promover a qualificação dos sujeitos envolvidos. Através das infinitas possibilidades de ações distintas, mediante ao uso das redes, os métodos de ensino ganham novas roupagens e de maneira gradual, tornam-se mais atrativos e promissores, em consonância as práticas da cultura vigente.

“Além de transformar a capacidade de comunicação dos usuários, as tecnologias digitais e os aplicativos de troca de mensagens instantâneas, possibilitam uma transmissão de dados e atuações específicas fornecidas com praticidade com o uso dos dispositivos móveis”, (PORTO; OLIVEIRA; CHAGAS, 2017). Nesta perspectiva, observa-se que o acesso ao conhecimento na cultura digital está intimamente ligado aos processos comunicativos de modo presencial, mas também digital. No entanto, é interessante refletir sobre o uso destes artefatos digitais e avaliar as contribuições do uso dos mesmos, para o contexto socio educativo e o desenvolvimento das habilidades escolares.

É possível perceber que nesta realidade presente, educar a nova geração, diante do processo de transformação constante que a sociedade vivencia em altíssima velocidade, requer a implementação de recursos educacionais em plataformas dinâmicas, que despertem o lado visual da informação, a partir do acesso imediato e preciso (ALVES; MOTA; TAVARES, 2018).

O que torna as experiências de ensino e aprendizagem possíveis e aplicadas em variadas configurações. Em contrapartida, algumas tensões da docência junto aos processos educativos, colocam em questionamento os padrões de ensino tradicional, que por vezes, persistem em métodos arcaicos que não atendem as expectativas e retardam as metodologias de ensino.

Deste modo, é importante considerar as adversidades relacionadas a apropriação, domínio e execução dos dispositivos digitais no cotidiano dos professores e alunos. Tendo em vista que, as possibilidades educacionais que surgem na cultura contemporânea, articuladas às mudanças sociais e ao



desenvolvimento das tecnologias digitais móveis, são constantes e expressivas, ao passo que novas potencialidades também podem gerar novos problemas (PORTO; OLIVEIRA; CHAGAS, 2017).

Portanto, é necessário discutir sobre a importância da metodologia aplicada ao processo de educação do estudante. Em dias atuais, as ferramentas tecnológicas estão cada vez mais comuns, neste sentido, cabe ao educador buscar adequar-se às inovações tecnológicas ligadas à educação para poder ofertar uma aprendizagem inovadora e com significado para os discentes.

Segundo Lemos (2020, p.63):

Em um processo regido pela cultura digital, analisar fenômenos como a sociabilidade em redes sociais, com base em uma análise macrosocial da estrutura econômica do capitalismo de dados, ou pelo viés da comunicação entre humanos em situação específica, oferta pouca clareza sobre os desafios comunicacionais atuais. Pois, não se consideram as materialidades e a agência dos objetos e usuários envolvidos. (LEMOS, 2020, p.63)

Neste ínterim, a perspectiva neomaterialista aplicada aos estudos da comunicação digital propõe um questionamento como algoritmos, interfaces, dispositivos, leis, regulações, patentes, redes de comunicação, espaços de uso etc, contribuem para as mediações das informações necessárias para amplos contextos.

Desta forma evita-se que esses elementos sejam deixados de lado em discursos que afirmam a propriedade da realidade híbrida, a técnica, a mídia, mas que de fato não dedicam tempo e atenção para descrever e analisar como esses objetos afetam os humanos e as relações daí advindas. “Perde-se nesse caso a visão do entrelaçamento, estreitando o fenômeno ao contexto, à interpretação ou à estrutura superficialmente atrelada ao humano, por meio de mediações e midiatizações”, (LEMOS, 2020, p.57). Deste modo, o papel do professor na articulação e apropriação das práticas culturais da Cibercultura para a promoção da aprendizagem será constantemente eficaz e proeminente.

“Subsequente a esta realidade, em um contexto de hiperconexão digital, as conexões permanentes e estabelecidas pelas diversas relações midiáticas contribuem para a organização do mundo, construção das subjetividades e apropriação do conhecimento”, (PORTO; MOREIRA, 2017, p.28). Tais aspectos caracterizam uma nova era, movida com a velocidade do sinal digital, que constituem um meio de mudanças e inovações, que agregam

concepções e possibilitam ações de comunicação, promoção do ensino e divulgação de ciências praticadas por agentes do campo científico, através do uso dos dispositivos móveis.

Portanto, a composição do presente estudo, estabelece reflexões em torno do Papel dos aplicativos de mensagens instantâneas na complementação das práticas educacionais. Com capítulos intitulados como: O protagonismo dos artefatos digitais no âmbito educacional; Contribuições pedagógicas dos aplicativos de mensagens instantâneas na mediação do trabalho docente; O impacto do uso de recursos digitais na consolidação das práticas educativas; Desafios e dificuldades da prática docente em uma cultura digital. Por fim, algumas considerações finais acerca dos resultados e discussão realizada.

## O PROTAGONISMO DOS ARTEFATOS DIGITAIS NO ÂMBITO EDUCACIONAL

Registros históricos apontam o uso de diferentes recursos tecnológicos facilitadores do processo de ensino e aprendizagem na Inglaterra em 1650. Este elemento ficou conhecido como “horn book” ou cartilhas (figura 1), usadas na Educação Infantil, para alfabetização das crianças. Sua estrutura física era composta por impressões na madeira.

Neste período, também era comum fazer uso do Ferule (figura 2), instrumento de forma pontiaguda, que servia como apontador ou indicador, por vezes, também era utilizado como artefato de castigo físico em alunos que apresentavam dificuldades de concentração ou de aprendizagem (BRUZZI, 2016, p. 477).

Figura 1 e 2 – Horn book e Ferule.



Fig. 1

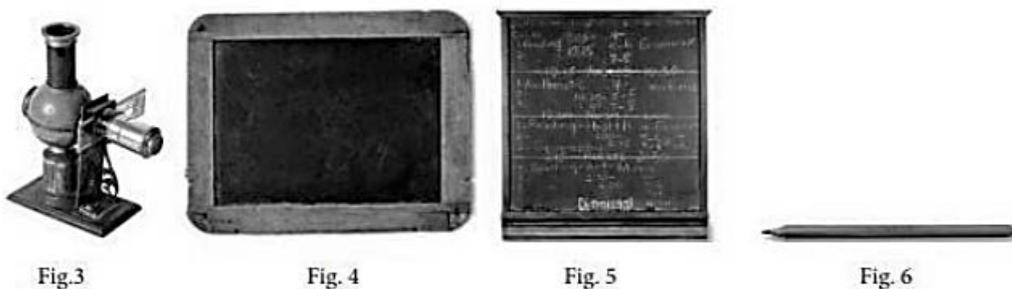


Fig. 2

Fonte: Bruzzi, 2016.

No mesmo estudo, Bruzzi (2016, p. 478) menciona outros artefatos designados para uso e apoio pedagógico, entre estes: a Magic lantern (1870), que foi a precursora do projetor de slides (figura 3); o School Slate (figura 4) (1890) e o Chalkboard (figura 5) ambos considerados precursores do quadro negro e o lápis (figura 6), uma invenção inovadora criada em 1900.

Figura 3 a 6 – Artefatos criados para apoio pedagógico I.



Fonte: Bruzzi,2016.

Posteriormente foi criado em 1905 o Estereoscope (modelo individual do projetor de slides – figura 7) e em 1925 o Film Projector (figura 8) sendo este, o primeiro projetor de filmes (uma versão melhorada do projetor de slides). Ainda em 1925 surge o Rádio (figura 9), em 1930 o Retro Projector (inicialmente utilizado na área militar – figura 10) e em 1940 surge a Caneta Esferográfica e o Mimeógrafo (figura 11).

Figura 7 a 11 – Artefatos criados para apoio pedagógico II.



Fonte: Bruzzi,2016.

Em 1951 surge os Videotapes, em 1957 apresenta-se um instrumento pouco conhecido intitulado como Acelerador de leitura. Em uma fase acentuada pelo crescente avanço da modernidade surge em 1958 a Televisão Educativa, seguida pela Fotocopiadora em



1959 (BRUZZI, 2016). Subsequente a esta realidade, de 1960 até os dias presentes uma vasta tecnologia permeia as instituições de ensino na execução da prática docente, dentre estas, destacam-se:

- 1965 – Micro>lm
- 1970 – Calculadora Manual
- 1972 – Cartão perfurado
- 1980 – Computador pessoal ou computador de mesa
- 1985 – CD ROM
- 1999 – Quadro interativo
- 2006 – O Computador por aluno – UCA
- 2010 – Apple IPAD

Conforme Bruzzi (2016, p.29), “a sociedade vivencia essas transformações há algumas décadas, tais mudanças englobam alterações econômicas, sociais, políticas, culturais e educacionais”. Atualmente essa conjuntura é reconhecida por sociedade da informação (SI), que comporta novas maneiras de trabalho, comunicação, relações, aprendizados, conhecimentos e convivências. No entanto, somente na atualidade, as transformações da Tecnologia da informação e comunicação (TIC) tem recebido merecido crédito. Tendo em vista que, há três séculos assumem funções de causa e efeito no âmbito escolar e tornaram-se fatores determinantes para o crescimento da sociedade moderna.

De acordo com Santaella (2003, p.23):

Os impactos ocorridos com a evolução dos artefatos digitais promovem mudanças não apenas nas formas de entretenimento e lazer, mas em todas as esferas da sociedade, relacionadas ao trabalho, gerenciamento político, atividades militares, consumo, comunicação e educação, elementos estes, que permeiam de modo geral a cultura vigente. O que significa dizer que não há separação entre uma forma de cultura e o ser humano (SANTAELLA, 2003, p.30).

Nesta perspectiva, revela-se a sensibilidade da mente em consonância as tecnologias digitais e que as tornam tecnologias auto evolutivas, que por ora, favorecem constantemente o desenvolvimento da educação. No entanto, é necessária uma correta adequação do uso destes artefatos digitais por meio da ação docente, pois, não basta somente



a tecnologia, “é preciso apontar um norte e contribuir com os processos de aprendizagens, na aquisição de novos conhecimentos tecnológicos, que promovam e ampliem a capacidade de ler, interpretar e explorar conteúdos educacionais” (BRUZZI, 2016, p.480).

Deste modo, cria-se um vínculo de comprometimento e responsabilidade profissional, por parte da docência, ao mesmo tempo em que se buscam soluções para os problemas advindos dessa nova cultura digital.

## **CONTRIBUIÇÕES PEDAGÓGICAS DOS APLICATIVOS DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS NA MEDIAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE**

O uso das redes sociais tem ocupado uma posição de grande destaque na conjuntura atual. As informações em tempo real, tem proporcionado aos usuários uma interação virtual, com precisão de dados e uma série de conteúdos inovadores que aceleram os conhecimentos e possibilitam novos meios de influências mútuas e comunicação através das relações digitais.

Segundo Lorenzo (2013, p. 20) “a rede social é uma das formas de representação dos relacionamentos afetivos ou profissionais dos seres entre si, em forma de rede ou comunidade. Ela pode ser responsável pelo compartilhamento de ideias, informações e interesses”. Deste modo, a partir de uma prática docente paralela as inovações digitais é possível criar discussões de temas variados, postagens interativas com textos e produções distintas, dentro de uma realidade dinâmica com trabalhos educativos e infinitas oportunidades de novos conhecimentos. No entanto, de acordo com Moran (2013, p.08), não basta colocar os alunos na escola. É preciso oferecer-lhes uma educação instigadora, estimulante, provocativa, eficaz e ativa em todos os níveis de ensino.

“Com base em alguns relatos, a escola tem se tornado um espaço pouco atrativo para os alunos, estes por sua vez, tem se mostrado cada vez mais desmotivados”, (MORAN, 2013, P.07). Logo, é importante considerar que os avanços tecnológicos podem atuar como elemento motivador para atuação desses discentes, que no dia a dia mostram-se conectados ao universo digital e imbuídos das contribuições ofertadas pelo uso dos artefatos digitais.

No que diz respeito, aos desafios enfrentados pelos professores, evidencia-se uma dificuldade de estabelecer os recursos digitais como finalidade promissora do processo de



ensino e aprendizagem. Para muitos, as dificuldades de apropriação digital são maiores que as vantagens e contribuições educacionais. Para Moran (2013, p.9), “O mundo físico e o virtual não se opõem, mas se complementam, integram, combinam numa interação cada vez maior, contínua, inseparável”.

Neste ínterim, os professores podem assegurar uma prática educativa mais eficiente, com o uso dos recursos tecnológicos para atividades de pesquisa, envio instantâneo de materiais pedagógicos, melhor comunicação entre alunos e docentes, grupos de estudos, publicações e divulgações acadêmicas e infinitas outras possibilidades. Tais alternativas aprimoram as relações nos espaços de aprendizagem, qualificam as atividades avaliativas e propõem novos métodos de ensino, de maneira interativa e dinamizada.

Nesta perspectiva, pode-se traçar um elo entre o aprendizado intelectual e as situações pertinentes ao cotidiano, relacionadas aos conteúdos naturalmente presentes no dia a dia dos professores e alunos, com aprendizagens mais significativas e enriquecedoras. Conforme Moran (2013, p.65) “escolas não conectadas são escolas incompletas ainda que didaticamente sejam avançadas”. Alunos sem contínuo acesso às redes digitais estão a margem de uma parte importante da aprendizagem atual, dentre estas, o acesso à informação variada e disponível on-line, a pesquisa rápida em bases de dados, as bibliotecas digitais, os portais educacionais; os debates e publicações on-line, e demais ofertas de serviços remotos (MORAN, 2013, p. 9 e 10).

Portanto é de suma importância compreender que o sucesso do trabalho docente consiste na atualização dos mecanismos metodológicos, na criatividade das práticas inovadoras, na interação e domínio dos alunos com os conteúdos programáticos.

Para isso é necessário validar que as redes digitais, os jogos on-line, os sites de compartilhamento de vídeo, os gadgets e os smartphones, tornou-se os acessórios da cultura e, mais especialmente, dos jovens (PORTO; OLIVEIRA, CHAGAS, 2017).

Desta forma, a juventude contemporânea aderiu a novas formas de interação e comunicação, que possibilitam diferentes formas de expressão e contato com o universo digital.

Todavia, de acordo com os autores anteriormente citados, avançar o limite da superficialidade revela que embora os mais jovens sejam nativos digitais e configurem suas



práticas cotidianas com artefatos culturais da Cibercultura, eles não possuem fluência digital voltada para a autoaprendizagem. Destarte, se faz necessário a figura do professor mediador, que nas metodologias adotadas articula as práticas culturais da Cibercultura para a promoção da aprendizagem, de modo eficaz e relevante.

Deste modo pode-se delinear a diferença essencial das tecnologias de informação e comunicação hoje acessíveis, não são artefatos destinados aos professores ou aos alunos, todas, estão meramente voltadas para ambos. Pois, implicam a participação ativa de cada um, no compartilhamento de destintos conhecimentos. Assim, um paralelo é estabelecido entre uma educação que se constrói, a partir de concepções e apropriações digitais diferentes, mas, que se encontram em um mesmo espaço escolar.

## **O IMPACTO DO USO DE RECURSOS DIGITAIS NA CONSOLIDAÇÃO DAS PRÁTICAS EDUCATIVAS.**

Ao avaliar a contemporaneidade em suas progressões de ensino e aprendizagem, estudiosos e pesquisadores da área, deparam-se com novos moldes de educação, permeados por um contexto de imersão a Cibercultura. Nesse novo tempo, as possibilidades de aprendizagem pressupõem inúmeras vertentes, através do uso de recursos digitais que objetivam o trabalho coletivo, em que os conteúdos são atualizados quase que na “velocidade da luz”. Neste ínterim, o tablet e o celular constituem o novo quadro negro nas mãos dos alunos. “Assim, os artefatos tecnológicos utilizados no espaço escolar não são mais objetos exclusivos para o professor ensinar, mas dispositivos coletivos e colaborativos que facilitam a construção da aprendizagem”, (ALVES; FARIA, 2020).

“No âmbito do Ciberespaço uma boa parte dos indivíduos usam suas conexões para encontrar a informação ou explorar demais interesses que vão além do acesso à escola ou comunidade local”, (PORTO; OLIVEIRA; CHAGAS, 2017). Nesta perspectiva, uma experiência remota em uma realidade voltada para a educação, conecta os sujeitos inseridos a pessoas que comungam de interesses comuns. Ao mesmo tempo, em que favorece o desempenho de novas habilidades inerentes aos dispositivos móveis e viabilizam não somente a prática da oralidade, como também da escrita e leitura, através das linguagens digitais.



De acordo com Fava (2014, p.69), “esse contexto se estabelece como uma convergência midiática catalisadora de uma transformação cultural, na medida em que os estudantes são incentivados a procurar novas informações”. Deste modo, constituem oportunidades de dialogar com os conteúdos transversais, através do acesso a conceitos, fatos, princípios, procedimentos, atitudes e valores implícitos nos planejamentos metodológicos.

Segundo Alves; Porto e Oliveira (2018, p.19) “promover o uso das tecnologias digitais em processos educativos pode permitir que os sujeitos envolvidos se reconheçam, cada vez mais, protagonistas do seu processo de aprendizagem”. “Outra particularidade do uso dos artefatos digitais em sala de aula é a capacidade de hibridizar e permutar, num mesmo ambiente várias mídias; a partir das aprendizagens construídas e dinamizadas pela apropriação de artefatos culturais, tecnologias, interações sociais, entre outros” (Santos, 2014, p.64).

“Todas estas possibilidades caracterizam o fenômeno da Cibercultura, que a partir da formação em rede, promovem um multirreferencial de aprendizagem, espaço plural, no qual seres humanos, objetos técnicos reinventam suas práticas diárias”, (Santos, 2014, p.96). Desta forma, os alunos interagem, compartilham e produzem informações e conteúdos de forma interativa, de maneira ampla, através das relações com inúmeros agentes.

Além, de instigar a curiosidade e promover a interação social, o uso dos aplicativos de mensagens instantâneas, quando utilizados com intenções pedagógicas, viabiliza um melhor aproveitamento do tempo, por vezes, independentemente do espaço. Tais atributos, auxiliam o uso racional das metodologias ativas, eliminam ou diminuem o desperdício de papel com impressões antes necessárias, promovem o gerenciamento móvel das atividades pedagógicas, e garantem a equidade na qualidade e entrega dos materiais didáticos.

Não obstante, a positividade das informações descritas, é importante considerar que os aplicativos de redes sociais digitais na internet possibilitam a emissão e reconfiguração das modalidades de ensino e aprendizagem. No entanto, essas práticas por si só não garantem o melhor desenvolvimento intelectual, nos conteúdos em estudo. Assim, é imprescindível a concepção de um espaço fértil de produção, com metodologias inovadas que agregam as configurações sociais emergidas na atualidade presente e garantem o desenvolvimento e a qualificação dos processos formativos.



## DESAFIOS E DIFICULDADES DA PRÁTICA DOCENTE EM UMA CULTURA DIGITAL

Com o advento tecnológico várias mudanças sociais, políticas e econômicas foram ocasionadas. Em pouco tempo o mundo foi transformado, e com ele a maneira de interagir, criar e promover relações. Assim, concebeu-se o universo da cultura digital, provido de práticas inovadoras, com infinitas possibilidades, desafios e benefícios que perpassam as mais diversas áreas que agregam a informação e a comunicação.

No Brasil foi criado pelo Ministério da Educação, em 1997 o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (Proinfo)<sup>2</sup>, cujo objetivo aponta para a promoção do uso da tecnologia como instrumento enriquecedor de cunho pedagógico no ensino público fundamental e médio. Em 12 de dezembro de 2007, mediante ao Decreto nº 6.300<sup>3</sup>, o mesmo, foi reestruturado e passou a ter o objetivo de promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação básica. Anos depois, em 25 de julho de 2012, foi estabelecida a Lei nº 12.695 2012<sup>4</sup>, que dispõe sobre o apoio técnico ou financeiro da União no âmbito do Plano de Ações Articuladas.

Conseqüentemente a este elemento importante e com o intuito de assegurar a implementação dos recursos digitais nas escolas públicas o Ministério de Educação e Cultura (MEC) também criou outras estratégias como: o projeto Um Computador por Aluno (UCA), que distribui netbooks para os estudantes e, mais recentemente, tablets para os professores do ensino médio; o Programa Banda Larga nas Escolas (PBLE) para promover o acesso à internet e o Programa Nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional (ProInfo Integrado), que instrui melhor os educadores sobre o uso dessas tecnologias.

---

<sup>2</sup>Ministério de Educação e do Desporto – MEC, Secretaria de Educação à Distância – SEED, Programa Nacional de Informática na Educação – PROINFO – Diretrizes, Julho, 1997.

<sup>3</sup>Decreto nº 6.300, de 12 de dezembro de 2007. Dispõe sobre o Programa Nacional de Tecnologia Educacional – ProInfo. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Poder Executivo. Brasília, DF, 2007a.

<sup>4</sup>Lei n. 12.695, de 25 de julho de 2012. Dispõe sobre o apoio técnico ou financeiro da União no âmbito do Plano de Ações Articuladas; altera a lei n. 11.947, de 16 de junho de 2009, para incluir os polos presenciais do sistema Universidade Aberta do Brasil na assistência financeira do Programa Dinheiro Direto na Escola; altera a lei n. 11.494, de 20 de junho de 2007, para contemplar com recursos do FUNDEB as instituições comunitárias que atuam na educação do campo; altera a lei n. 10.880, de 9 de junho de 2004, para dispor sobre a assistência financeira da União no âmbito do Programa de Apoio aos Sistemas de Ensino para Atendimento à Educação de Jovens e Adultos; altera a lei n. 8.405, de 9 de janeiro de 1992; e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 26 jul. 2012.



No entanto, mesmo com todas essas propostas, a escola continuou distante do almejado, inclusive com proibições que vetam o uso dos artefatos tecnológicos nos espaços escolares. “Pois, embora os professores e o corpo técnico administrativo das escolas utilizem estes dispositivos móveis para se comunicar e trocar informações, muitas vezes de forma interativa, não conseguem aderir sentidos pedagógicos para estas tecnologias em seus planos de aula”, (PORTO; OLIVEIRA; CHAGAS, 2017). Todavia, não adianta criar bons projetos, sem investimentos e capacitações necessárias para a apropriação e execução das metodologias ativas.

Com a propagação do Covid-19 (um dos maiores desafios sanitários em escala global deste século), essas eventualidades foram ressaltadas, através da necessidade da suspensão das aulas presenciais e implementação do ensino remoto, como uma solução temporária para não interromper completamente as aulas, manter o vínculo do aluno e evitar a evasão escolar (SAINZ; SAINZ; CAPILLA, 2020).

Não houve tempo, espaço e lugar, para as adaptações precisas, as residências tornaram-se “estúdios de gravações”, os professores estiveram sujeitos a criar, gravar e editar vídeos utilizando como manual de instrução os artefatos tecnológicos e os respectivos materiais disponíveis na web.

Assim, alguns obstáculos existentes ganharam maior ênfase, relacionadas ao precário acesso a equipamentos de rede, a falta de instrução necessária para o domínio do uso dos dispositivos móveis, o fechamento arcaico por parte de alguns docentes que resistem as inovações pedagógicas, problemas de infraestrutura e instalações móveis, dificuldade de comunicação com os familiares, que por vezes permanecem ausentes no acompanhamento escolar, problemas relativos a escassez de informação e o pouco aprofundamento analítico sobre as contribuições digitais, devido à velocidade em que são suscitadas e difundidas na rede informacional.

Por conseguinte, algumas ações precisam ser estabelecidas para que a realidade virtual seja encarada com mais comprometimento e segurança por parte do corpo docente. Logo, é preciso instigar abordagens teóricas e práticas que viabilizem a construção de conhecimentos, por meio da promoção das habilidades e competências tecnológicas, mapeamento metodológico, dinamização das aulas, estímulo da cooperação entre os professores na partilha de ideias e apropriação dos artefatos digitais, dentre outras



possibilidades que contribuam com a adequação e a otimização do processo de ensino e aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento tecnológico, os aplicativos de mensagens instantâneas passaram a desempenhar funções de comunicação, organização e viabilização de recursos e linguagens, que instrumentalizam experiências cotidianas em uma realidade virtual. Tal caracterização, se solidifica ao tempo em que constrói uma interatividade híbrida e fortalece os avanços de comunicação e interação, dentro e fora do âmbito escolar.

De tal modo, evidencia-se a relevância do papel dos recursos móveis, na promoção de uma educação voltada para os processos advindos da imersão tecnológica, que ao serem analisados, integram um espaço importante na complementação das práticas educativas e no estreitamento das vias de conhecimento, estabelecidas nos métodos de ensino adotados. Como também, garantem uma equidade no desempenho das funcionalidades pedagógicas, que em meio a uma situação emergencial inseriu mecanismos digitais na viabilização de momentos híbridos e remotos.

Em suma, a discussão teórica aponta para uma juventude digital, mas sem possibilidades de autoaprendizagem. O que significa dizer, que a figura do professor mediador se faz indispensável. Vale considerar, que este por sua vez, precisa atender as demandas vigentes, com ações cotidianas que permeie os artefatos digitais dentro de um contexto de Cibercultura, para a ascensão da aprendizagem, de maneira eficaz e relevante, a partir de uma docência interativa e colaborativa.

Nesta perspectiva, espera-se impulsionar mais estudos em torno do tema em questão, com o objetivo de romper as barreiras que impedem a adesão de tais recursos tecnológicos e comprometem a atuação profissional dos professores frente aos desafios descritos. Portanto, é necessário olhar para totalidade dos fatos, como uma oportunidade de crescimento intelectual e aproximação de mecanismos que favorecem a aprendizagem mútua.

## REFERÊNCIAS



ALVES, André Luiz, PORTO, Cristiane de Magalhães, OLIVEIRA, Kaio Eduardo de Jesus. Educação online mediada pelo WhatsApp. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 18, n. 56, p. 164-185, jan./mar. 2018.

ALVES, André; MOTA, Marlton; TAVARES, Thiago. **O Instagram no processo de engajamento das práticas educacionais**: A dinâmica para a socialização do ensino-aprendizagem. Revista Científica da FASETE, 2018.

ALVES, Elaine Jesus. FARIA, Denilda Caetano. **Educação em tempos de pandemia: lições aprendidas e compartilhadas**. Revista Observatório, Vol. 6, n. 2, Abril-Junho. 2020. Disponível em <http://ps://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/9475>.

BRUZZI, Demerval Guillarducci. **Uso da tecnologia na educação, da história à realidade atual**. Revista Polyphonia, v. 27, n. 1, p. 475-483, 15 jul. 2016.

FAVA, Rui. (2014) Educação 3.0: aplicando o PDCA nas instituições de ensino. São Paulo: Editora: Saraiva. Vol.1.

LEMOS, André. **Epistemologia da comunicação, neomaterialismo e cultura digital**. Galaxia (Online), v. 404, n. Iii, p. 54–66, 2020. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/43970/31631>.

LORENZO, Eder Maia. **A Utilização das Redes Sociais na Educação**: A Importância das Redes Sociais na Educação. 3 ed. São Paulo: Clube de Autores, 2013.126p.

MORAN, José Manuel. A integração das tecnologias na educação. **A Educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. 5 ed. Campinas: Papyrus, 2013, p. 89-90.

MORAN, José Manuel. **Novas Tecnologias e o Reencantamento do Mundo**. *Tecnologia Educacional*. Rio de Janeiro, vol. 23, n.126, setembro-outubro 1995, p.24-26.

PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; CHAGAS, Alexandre. **Educação mediada pelo Whatsapp**: ensinar e aprender por mensagens instantâneas. In: Whatsapp e educação: entre mensagens, imagens e sons [online]. Salvador: Ilhéus: EDUFBA; EDITUS, 2017, pp. 9-14. ISBN 978-85-232-2020-4. <https://doi.org/10.7476/9788523220204.0001>.

PORTO, Cristiane; MOREIRA, J. António. **Educação no ciberespaço. Novas configurações, convergências e conexões**. Editora Universitária Tiradentes. Aracaju/SE: EDUNIT, 2017.

PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; CHAGAS, Alexandre. **WhatsApp e Educação**: entre mensagens, imagens e sons. Salvador: Editus; Edufba, 2017.



SANZ, Ismael; SÁINZ, Jorge; CAPILLA, Ana. Efeitos da crise COVID na educação. **Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura** (OEI). 2020.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Edméia. **Pesquisa-formação na Cibercultura**. Portugal: Whitebooks, 2014.