

APPS

FOR LANGUAGE LEARNING



ELIENE BOTELHO MONTEIRO



NiTAe²
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS
APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO

PPGCIMES
Programa de Pós-Graduação
Criatividade e Inovação em
Metodologias de Ensino Superior

APPS FOR LANGUAGE LEARNING



AUTORA: ELIENE BOTELHO MONTEIRO

ORIENTADOR: PROF. DR. MARCUS DE SOUZA ARAÚJO

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
CURADORIA DE RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS	6
TECNOLOGIAS NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS	9
COMPETÊNCIAS DIGITAIS	14
ETAPA 1	19
ETAPA 2	24
ETAPA 3	28
ETAPA 4	33
ETAPA 5	37
ETAPA 6	41
ETAPA 7	47
ETAPA 8	53
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS	57

APRESENTAÇÃO

O **Apps for Language Learning** trata-se de um produto educacional, em formato de guia, para professores em formação inicial ou continuada, que pretendem levar em consideração o processo de curadoria para selecionar e avaliar aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras.

Esse guia é fruto de uma pesquisa realizada no Programa de Mestrado Profissional em Ensino, do Programa de Pós-graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE²), da Universidade Federal do Pará (UFPA). Ademais, a proposta original fora aplicada em duas turmas do curso de Licenciatura em Letras–Língua Inglesa dessa universidade, especificamente, na disciplina de *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*, que aconteceu de forma remota, com encontros síncronos e assíncronos, em 2021, devido a pandemia da Covid-19. É importante mencionar que a proposta também foi avaliada por um Painel de Especialistas.

Encontra-se nesse guia **oito etapas** compostas por propostas de atividades, *links*, *imagens*, *QR codes*, dentre outros materiais, para a execução da oficina de curadoria. Vale ressaltar que os aplicativos sugeridos para a oficina não foram concebidos para fins educacionais, no entanto, o guia trará diretrizes que podem contribuir para a identificação do conteúdo autêntico que vários aplicativos carregam, com potencialidade para serem utilizados para fins pedagógicos. Além disso, a duração de cada etapa varia de acordo com o tipo de encontro entre professor(a) e alunos, sejam eles síncronos ou assíncronos, nas modalidades on-line ou presencial. Para encontros síncronos, a duração pode variar entre 2 horas e 2 horas e 30 minutos por etapa, já para os assíncronos, o professor deve avaliar a disponibilidade dos alunos e o tempo disponível para a realização da oficina.

É imprescindível destacar, também, que esse guia pode ser utilizado não apenas por professores em formação inicial ou continuada de línguas estrangeiras, mas também por professores de língua materna, visto que todas as etapas da oficina são passíveis de adaptações, de acordo com as necessidades e os contextos dos aprendentes. Assim sendo, o(a) professor(a) tem a oportunidade de propor cada etapa de acordo com as necessidades de seu público-alvo e contexto de atuação, levando-o(a) a determinar também o tempo para a realização das atividades propostas em cada etapa.

Anseio que esse guia possa contribuir de forma significativa para a realização de curadorias de aplicativos nos mais diversos contextos de ensino de línguas estrangeiras.

Eliene Botelho Monteiro

CURADORIA DE RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS





CURADORIA DE RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

O educador ou professor, como curador, ainda é um termo em desenvolvimento no contexto educacional, visto que, ainda, não há um consenso sobre suas atribuições, pois o curador tradicionalmente pertencia a outros campos de domínio, como das artes visuais. Por isso, faz-se necessário, primeiramente, compreender a origem do termo, para, em seguida, relacioná-lo com seu emprego à educação.

Magnus (2018) afirma que não há uma concordância acerca da importância das atribuições do curador, pela dimensão da organização e do compartilhamento de informações, em meio a abundância de conteúdo disponível para organizar e avaliar, acabam por não ter visibilidade, nem geram conhecimento. A autora defende, assim como Ramos (2012), que a curadoria não está atrelada ao conceito de produção de “coisas novas”, mas de “[...] arranjo de conteúdos, porém, não apenas reunindo-os, mas selecionando-os a partir de uma visão própria, a do curador, com intuito de alcançar grupos específicos.” (RAMOS, 2012, p. 64).

Diante do exposto, entendo o curador como aquele que organiza e arranja conteúdos para compartilhá-los posteriormente, tornando, assim, os elementos curados em uma curadoria de conteúdos específicos com diversas finalidades, a depender de seu objetivo.

Por conseguinte, conforme destaca o Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB, 2017, p. 6), as atribuições de um curador na perspectiva educacional estão relacionadas a “[...] conseguir selecionar, avaliar, organizar, administrar e comparar os conteúdos e as funcionalidades dos recursos educacionais digitais de maneira que eles possam ser utilizados e compartilhados dentro das comunidades que possuem interesse nos mesmos.”



Ainda no âmbito educacional, Bassani e Magnus (2020) defendem o desenvolvimento de práticas curatoriais, cujo o sujeito, seja o educador ou os aprendentes, se posiciona como autor do seu próprio trajeto de aprendizagem, a partir de necessidades bem específicas, relacionados: (a) à escolha de conteúdos significativos; (b) à articulação entre os distintos materiais selecionados e organizados; e (c) à construção de novos artefatos, individual ou colaborativamente, seja criando e/ou recriando os “artefatos já existentes”. (BASSANI; MAGNUS, 2020, p. 81).

Outra observação acerca de curadoria apontada por Beviláqua et al. (2021), remete-nos a ideia de que várias práticas pedagógicas de seleção, organização e apresentação de materiais já realizadas por professores na contemporaneidade correspondem, efetivamente, às práticas de curadoria, como:

(a) busca e seleção de recursos didáticos em portais educacionais e repositórios virtuais, (b) análise e adaptação de materiais de acordo com os objetivos e interesses de seus estudantes e de seu contexto de atuação docente; e (c) organização de materiais em módulos e atividades que orientem a aprendizagem de línguas, entre outras práticas. (BEVILÁQUA et al, 2021, p. 249).

A partir das observações de Beviláqua et al (2021), e dos demais autores apresentados, pode-se inferir, portanto, que todo professor que pesquisa, seleciona e organiza seus recursos pedagógicos é um curador, mesmo que inconscientemente. Os autores propõem que professores devam ter conhecimento acerca do papel da importância da curadoria em suas práticas pedagógicas, nessa direção, assumindo a própria função de curador, tendo a responsabilidade de analisar, desenvolver, implementar e avaliar recursos pedagógicos para seus próprios contextos de ensino.

TECNOLOGIAS NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS



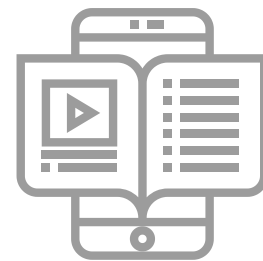


TECNOLOGIAS NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Ao destacar as tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras, o professor não pode deixar de mencionar o quanto os avanços das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) têm influenciado as práticas docentes, o que foi intensificado com a pandemia da Covid-19.

Segundo Mayrink e Albuquerque-Costa (2021), a crise sanitária, iniciada em 2020, evidenciou a necessidade de direcionarmos as TDICs proveitosamente em prol do ensino e da aprendizagem. Para as autoras, a maneira que os professores lidam com esse cenário reflete a influência de pesquisas realizadas nesse âmbito, pois elas têm contribuído significativamente na procura de alternativas para enfrentar os desafios do câmbio entre ensino presencial para o remoto emergencial em diversos contextos educacionais.

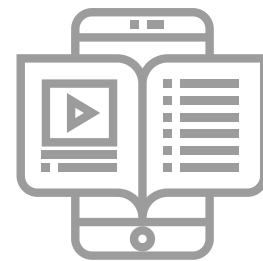
Nessa perspectiva, Kawachi-Furlan e Lacerda (2020) corroboram que professores de língua devam ser incentivados em sua formação docente a refletirem sobre sua atuação na sociedade. Os autores acreditam que, para se ter resultados favoráveis em sala de aula, faz-se necessário que a formação docente procure desenvolver conhecimentos de forma coletiva, ou seja, considerando os contextos de atuação dos professores, não dando foco a práticas que sejam descontextualizadas ou que não estejam atreladas ao cotidiano de aprendizagem dos alunos. Sendo assim, os autores afirmam que é necessária uma formação crítica que fomente reflexões sobre as atribuições das tecnologias no ensino de línguas por parte dos professores. Na perspectiva do uso de tecnologias digitais para fins pedagógicos, Policarpo et al. (2020) observam o fato de cada vez mais professores e alunos estarem conectados frequentemente por dispositivos móveis, a um smartphone, por exemplo, o que direciona a necessidade de escolas acompanharem as atuais demandas e os contextos que esses sujeitos estão inseridos.



Para se compreender melhor o quanto estamos utilizando cada vez mais dispositivos móveis, uma pesquisa realizada pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), em 2020, aponta que 342 milhões desses dispositivos estão em uso no Brasil, o que inclui smartphones, tablets e notebooks. É importante destacar que essa pesquisa também inclui o número de smartphones em uso, que somam o total de 234 milhões, ou seja, mais de um para cada habitante brasileiro. A partir desses dados, é possível compreender a relevância de se incorporar nas escolas, mesmo que de forma gradativa, esses dispositivos, ou ao menos os smartphones, para fins educacionais, visto que eles estão inseridos no cotidiano de toda ou maior parte da comunidade escolar, e, por meio deles, é possível que tanto alunos, como professores, possam adaptar e realizar atividades de acordo com sua disponibilidade e seus estilos de aprendizagem, assim como estimular sua autonomia.

Diante dos dados e argumentos citados anteriormente, é essencial abordar um termo que surgiu a partir do que fora discutido: a aprendizagem móvel. Segundo Carvalho e Carvalho (2020), aprendizagem móvel sugere analisar as possibilidades de se utilizar uma gama de recursos on-line disponibilizados a partir de aplicativos no ambiente educacional. As autoras ainda sugerem que os dispositivos móveis possam ser utilizados como forma de ampliação dos conteúdos programáticos escolares, podendo ser utilizados por toda a comunidade escolar. No entanto, para que seu uso seja efetivo, é essencial que haja interesse por parte de toda a comunidade em utilizá-los, além de acesso disponível à internet, tanto na escola, como em casa, ou a experiência em utilizar dispositivos móveis tornar-se-á frustrante.





Sobre aprendizagem móvel, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 2014) compreende como algo que:

[...] envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula. A aprendizagem móvel também abrange esforços em apoio a metas educacionais amplas, como a administração eficaz de sistemas escolares e a melhor comunicação entre escolas e famílias. (UNESCO, 2014, p. 8).

Diante das reflexões mencionadas sobre o conteúdo de dispositivos móveis, encontram-se aplicativos para inúmeros fins, tais como escutar músicas, assistir a filmes, fazer compras, enviar mensagens instantâneas, comunicar-se por redes sociais, estudar, dentre outros. Por aplicativos móveis, Gardner e Davis (2014) compreendem um programa que fora projetado para ser utilizado em dispositivos móveis, permitindo o usuário realizar diversas operações.

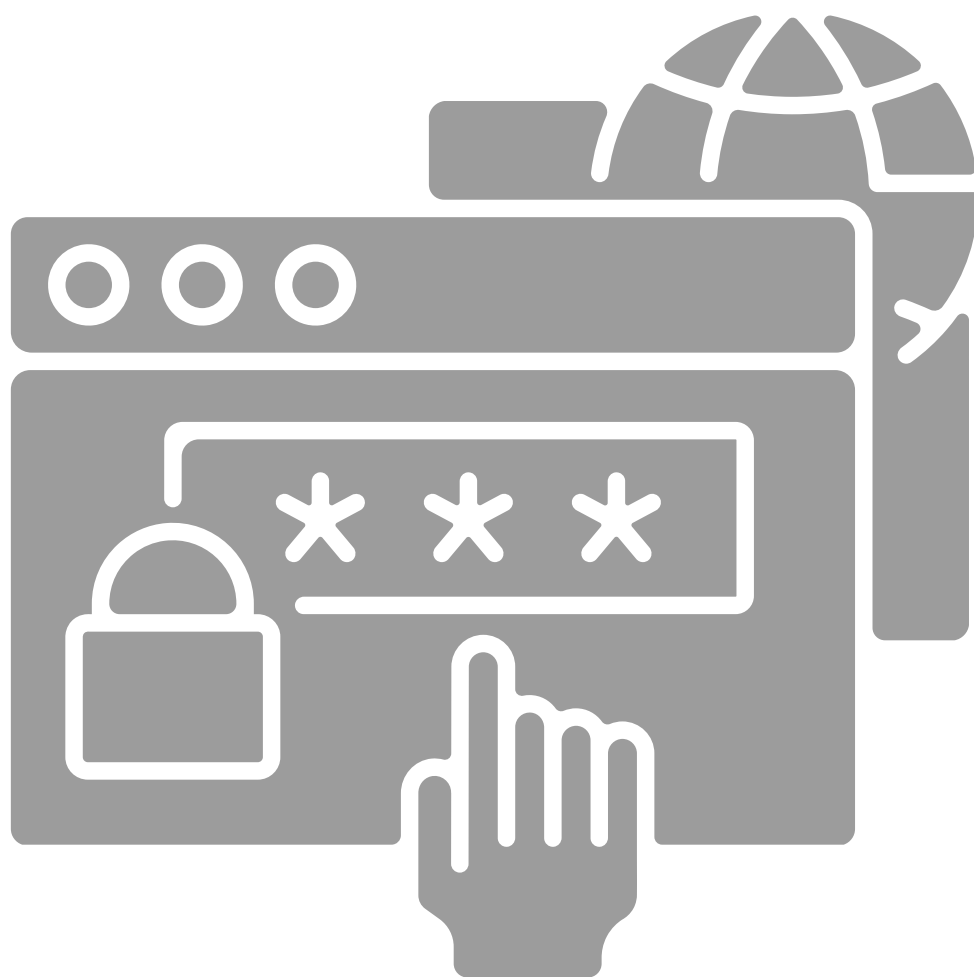
Por conseguinte, para o ensino de línguas estrangeiras, há inúmeros tipos de aplicativos disponíveis para download, com acesso variando entre gratuitos, parcialmente gratuitos e pagos. Al-Jarf (2020, p. 3) aponta que aplicativos móveis podem auxiliar no ensino e na aprendizagem de todas as habilidades de uma língua estrangeira, como a fala, leitura, escrita, escuta, assim como vocabulário, gramática, pronúncia, entre outros. A autora sugere que para buscar esses tipos de aplicativos, deve-se pesquisá-los em serviços de disposição digital de aplicativos, como o Google Play ou a Play Store. Ademais, a autora menciona que para facilitar a pesquisa dos aplicativos, deve-se mencionar a habilidade que se almeja trabalhar, por exemplo, “aplicativos de vocabulário de inglês”, assim, poderá obter-se resultados específicos.



Corroborando à definição da UNESCO (2014), de que dispositivos móveis podem ser utilizados a qualquer hora e lugar, Al-Jarf (2020) estende essa concepção aos aplicativos móveis também como um dos motivos de usarmos no ensino de línguas estrangeiras. Dentre outros argumentos favoráveis ao uso de aplicativos, a autora destaca que: a) são facilmente e rapidamente baixados e atualizados; b) podem ser excluídos caso não sejam apropriados; c) os alunos possuem acesso a sua descrição, classificação e comentários dos usuários antes de baixá-los; d) são variados e auxiliam no desenvolvimento de habilidades específicas e estruturas gramaticais; e) alguns deles são direcionados por níveis de acordo com a proficiência dos usuários; f) economizam o tempo e esforço dos professores, pois estão facilmente disponíveis; e g) os professores não precisam necessariamente preparar nenhum aplicativo ou materiais suplementares. É importante ressaltar que este último argumento requer uma observação mais cautelosa dos professores, visto que eles precisam analisar se o aplicativo contempla os objetivos de aprendizagem traçados para seus alunos, caso contrário, faz-se necessário preparar materiais e/ou atividades que auxiliem a alcançar a metas estipuladas ou adaptar materiais pré-estabelecidos.

Entendo que a incorporação das tecnologias em práticas de ensino e aprendizagem no contexto educacional é mais que importante e, praticamente, sem volta. A pandemia acelerou a otimização de práticas tecnológicas e forçou muitas escolas e universidades a reorganizarem seus currículos por meio das tecnologias e do ensino remoto emergencial. A internet, apesar das disparidades que afetaram as pessoas sem acesso ou com acesso precário à rede, possibilitou o acesso às informações e às aulas on-line, tornando, assim, o acesso a aplicativos necessário e adequado para ensinar e aprender, de acordo com a necessidade do público-alvo.

COMPETÊNCIAS DIGITAIS





COMPETÊNCIAS DIGITAIS

As competências digitais, segundo o Conselho da União Europeia (2018), abordam o uso de tecnologias de diversas formas e contextos na sociedade como um todo. Um dos contextos é o educacional, no qual educadores e aprendizes também devem desenvolver suas competências digitais. Para favorecer tal desenvolvimento, o serviço de ciência e conhecimento da Comissão Europeia, compostos por Redeker e Punie (2017), propôs o DIGCOMPEDU (Quadro Europeu para a Competência Digital para Educadores).

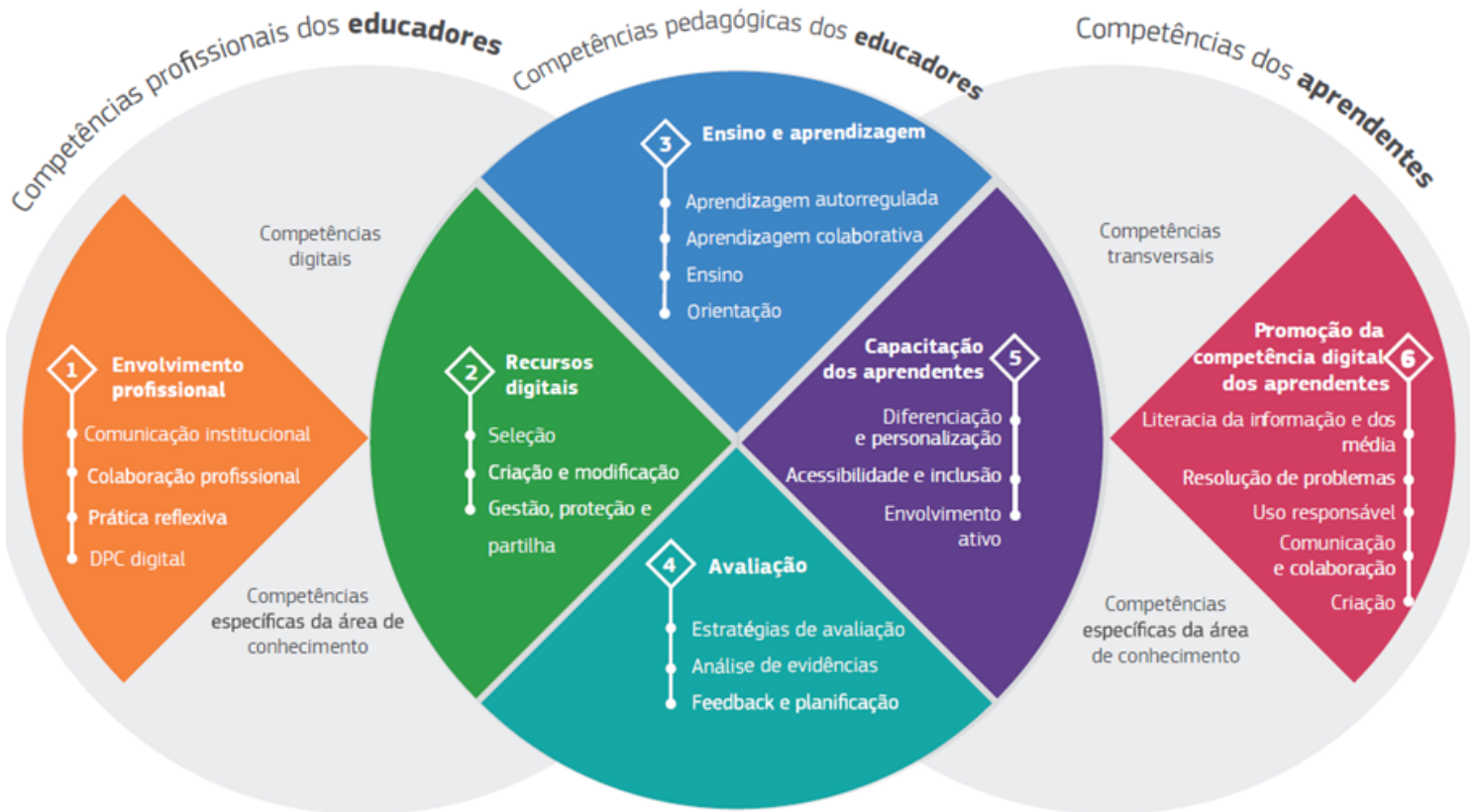
De acordo com Redeker e Punie (2017), o DIGCOMPEDU objetiva proporcionar um quadro-modelo que direcione educadores a avaliarem e desenvolverem suas competências digitais pedagógicas. Os autores enfatizam que o objetivo do Quadro também é de ser um ponto de partida para educadores debaterem, compararem e discutirem distintos instrumentos que possam desenvolver suas competências digitais, seja local, regional ou nacionalmente.

O modelo DIGCOMPEDU compreende três áreas que expressam a competência digital dos educadores: a) competências profissionais dos educadores; b) competências pedagógicas dos educadores; e c) competência dos aprendentes. As três áreas estão expressas na figura a seguir.





Síntese do quadro DIGCOMPEDU



Fonte: Tradução de Lucas e Moreira (2018, p. 19), baseada em Redecker e Punie (2017).

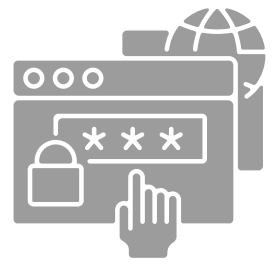
A Área 1 do DIGCOMPEDU, Competências profissionais dos educadores, compreende ao Engajamento Profissional, subdividindo-se em comunicação institucional, colaboração profissional, prática reflexiva, e Desenvolvimento Profissional Contínuo Digital (DPC digital). A Área 2, Competências pedagógicas dos educadores, subdivide-se em: a) Recursos Digitais (seleção; criação e modificação; gestão, proteção e partilha); b) Ensino e Aprendizagem (aprendizagem autorregulada; aprendizagem colaborativa; ensino e orientação); c) Avaliação (estratégias de avaliação; análise de evidências; feedback e planificação); e d) Capacitação dos Aprendentes (diferenciação e personalização; acessibilidade e inclusão; envolvimento ativo). Por último, a Área 3, Promoção da Competência Digital dos Aprendentes, está subdividida em literacia da informação; resolução de problemas; uso responsável; comunicação e colaboração; e criação.



A Área 1 do DIGCOMPEDU, Competências profissionais dos educadores, que é composta pela competência de Envolvimento profissional, é definida por Redecker e Punie (2017) como a expressão da capacidade de usar tecnologias digitais para interagir profissionalmente com alunos, colegas e colaboradores educacionais, assim como utilizar as tecnologias para desenvolver o bem da comunidade e o seu individualmente, inovando continuamente a instituição de ensino que se faz parte. Os autores destacam quatro sub competências que abrangem o envolvimento profissional: a comunicação institucional; a colaboração profissional; a prática reflexiva; e o desenvolvimento profissional contínuo digital.

Redecker e Punie (2017) indicam que uma das habilidades-chave que todo educador necessita desenvolver é admitir que há uma gama de recursos digitais educativos disponíveis, e a partir disso, saber identificar os instrumentos que mais se adequam aos seus objetivos de ensino/aprendizagem, bem como os estilos de aprendizagem de seus alunos. Nessa direção, os educadores poderão estruturar esses recursos estabelecendo ligações, adicionando e/ou modificando-os, como forma de apoio às suas práticas. Para tais práticas, Redecker e Punie (2017) estabeleceram a Área 2 do DIGCOMPEDU, competências pedagógicas dos educadores, subdividida em quatro competências: a) recursos digitais; b) ensino e aprendizagem; c) avaliação; e d) capacitação dos aprendentes.

Por último, a Área 3 se refere as competências dos aprendentes. Essa é uma área de grande significância para Redecker e Punie (2017), pois segundo os autores, os educadores precisam suscitar a competência digital dos aprendentes em suas práticas pedagógicas, pois elas também fazem parte da competência digital dos educadores, que está subdividida em cinco sub competências: a) letramento de mídia e informação; b) comunicação e colaboração digital; c) criação de conteúdo digital; d) uso responsável; e e) resolução de problemas digitais.



Como se pôde constatar, na Área 3 do DIGCOMPEDU, assim como nas demais áreas, os educadores devem adquirir diferentes competências digitais para que possam promover também a competência digital dos aprendentes, sendo uma constante aprendizagem que pode se modificar ao surgir novas demandas na sociedade as quais requeiram outras ou novas competências digitais no campo educacional.

Outro fator ao qual os educadores devem levar em consideração é que, embora o DIGCOMPEDU tenha sido concebido para abarcar qualquer contexto educacional de ensino, é necessário analisar seus próprios contextos, a partir de uma análise que vai desde o perfil dos aprendentes até as concepções das pessoas que coordenam as diretrizes educacionais de cada país. Assim sendo, não basta apenas os educadores possuírem as três áreas de competências propostas, eles precisam também de uma rede de apoio composta por todos os indivíduos que integram uma comunidade educacional, seja ela local, regional ou nacional.



ETAPA



**CONHECENDO O PERFIL DOS
PARTICIPANTES**



ETAPA



CONHECENDO O PERFIL DOS PARTICIPANTES

Essa etapa consiste em um questionário para conhecer o perfil dos participantes da oficina, assim como os recursos tecnológicos utilizados por eles durante a mesma, para assegurar que todos possam participar de maneira satisfatória da oficina de curadoria com os seus recursos disponíveis.

Nessa Etapa, indica-se aplicar um questionário para analisar o perfil dos participantes da oficina para assegurar que todos possam participar de maneira satisfatória da mesma com os recursos disponíveis. Caso algum participante apresente dificuldade em acompanhar, será necessário fazer ajustes e/ou adaptações nos procedimentos da oficina para contemplá-lo. Abaixo, segue uma proposta de questionário que pode ser aplicado utilizando a plataforma **Google Forms**. O ministrante da oficina poderá adaptar as perguntas de acordo com o contexto dos participantes.

Identificação do perfil discente

Este questionário tem por objetivo conhecer o perfil dos participantes da Oficina de Curadoria de Aplicativos para o Ensino de Língua Inglesa, além de investigar suas percepções quanto ao uso de tecnologias no ensino da língua-alvo.

[Faça login no Google](#) para salvar o que você já preencheu. [Saiba mais](#)

1. Pseudônimo

Sua resposta

2. Idade

Sua resposta

3. Sexo

Masculino

Feminino

Outro: _____

4. Recursos disponíveis para o acompanhamento da oficina

- Celular
- Computador
- Notebook
- Tablet
- Outro: _____

5. Caso tenha celular, qual a memória disponível para baixar aplicativos durante a realização da oficina?

- Menos de 500MB
- Entre 500MB e 1GB
- Entre 1 a 3GB
- Entre 3 a 5GB
- Mais de 5GB
- Outro: _____

6. Qual(is) seu(s) tipo(s) de acesso à internet para acompanhar a oficina e realizar atividades síncronas e assíncronas nela propostas?

- Conexão Wi-fi
- Dados móveis do celular
- Outro: _____

7. Quais ferramentas tecnológicas você utiliza para estudar e auxiliar no crescimento da sua formação como professor(a)?

celular

tablet

computador

notebook

Outro: _____

8. Quais aplicativos você mais utiliza no seu dia-a-dia?

Sua resposta

9. Dentre os aplicativos citados, mesmo que não tenham sido criados para fins educativos, qual(is) dele(s) você consideraria utilizar em aulas de língua estrangeira? Justifique.

Sua resposta

Enviar

Limpar formulário

ETAPA



**ESTUDANDO SOBRE CURADORIA DE
RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS**



ETAPA



ESTUDANDO SOBRE CURADORIA DE RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

O propósito dessa etapa é familiarizar os discentes com alguns conceitos e termos característicos de curadoria de recursos educacionais digitais. Além da familiarização com o tema, objetiva-se a identificação das concepções essenciais dos textos para que haja uma reflexão acerca da relação entre os conceitos apresentados e as exemplificações dos autores com o futuro contexto de ensino dos discentes.

A **Etapa 2** inicia com a solicitação de leituras prévias de duas publicações sobre curadoria digital: (a) um material elaborado pelo Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB), publicado em 2017, com indicação de leitura para as páginas de 6 a 13; e (b) uma dissertação de mestrado defendida na Universidade Estadual do Ceará, em 2019, com indicações de leitura das páginas 25 a 32.

A seguir, as referências completas das duas publicações indicadas nesta primeira parte da oficina.

CECHINEL, C. Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. Centro de Inovação Para A Educação Brasileira-Cieb, 2017. p. 6-13. (Disponível em: <https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/04/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>).



SILVA, T. Curadoria de recursos educacionais digitais para o ensino de língua portuguesa: uma análise descritiva do processo curatorial dos repositórios ambiente Athena, Currículo+ e Mec-red à luz da linguística aplicada. 2019. 181 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2019. p. 25-32. (Disponível em: http://www.uece.br/posla/wp-content/uploads/sites/53/2020/01/DISSERTA%C3%87%C3%83O_T%C3%81LYSON-MARQUES-DA-SILVA.pdf).



A partir da leitura dos dois textos, os alunos devem:

a) resumir a ideia principal de cada texto;

NOTA: a partir da leitura do título, do resumo/abstract e da introdução, os alunos resumem a ideia geral de cada texto.

b) escrever os argumentos levantados pelo autor de cada texto a partir das ideias principais.

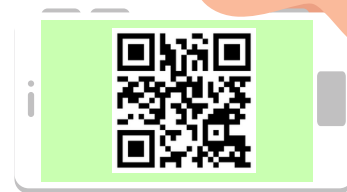
NOTA: os alunos, nesta parte da atividade, devem identificar as ideias centrais de cada texto, considerando os argumentos e as exemplificações dos autores.

SUGESTÃO



Elaborar um mural virtual no **Padlet** (Disponível em: <https://padlet.com/>) solicitando que os alunos postem as ideias principais dos textos, ou escrevam perguntas reflexivas acerca dos textos lidos, para que todos possam responder, colaborativamente, por escrito no mural ou oralmente posteriormente. Em seguida, os alunos podem apresentar o seu painel reflexivo para os colegas de turma.

Não sabe utilizar o **Padlet**?
Escaneie o QR code e veja um tutorial!



ETAPA



RELACIONANDO TEORIA E PRÁTICA 1



ETAPA



RELACIONANDO TEORIA E PRÁTICA 1

A finalidade desta etapa é identificar, visualmente, as palavras de conteúdo como substantivos, verbos e adjetivos, mais e menos frequentes, de acordo com a percepção dos alunos, a partir das duas indicações de leitura sugeridas. Além disso, o propósito dessa etapa também inclui o compartilhamento de reflexões entre os alunos da turma, com o propósito de eles compreenderem e compartilharem informações situadas, a partir da interação entre grupos pequenos e de toda a turma.

Nesta etapa da Oficina, o professor pode propor como atividade uma “nuvem de palavras”, onde os alunos, individualmente, pensam em três palavras-chave relacionadas ao tema Curadoria de Recursos Educacionais Digitais, a partir das duas leituras indicadas.

A **Mentimeter** é uma sugestão de ferramenta que pode ser usada nesta atividade, onde os alunos podem escrever suas respectivas palavras-chave.

No QR code ao lado, encontra-se um exemplo de ambiente que os alunos podem encontrar ao realizar esse tipo de atividade.



Este é um exemplo que nuvem de palavras que pode ser gerada a partir da leitura dos textos sugeridos acerca de Curadoria de Recursos Educacionais Digitais.



Fonte: elaborado pela pesquisadora.



Não sabe utilizar o **Mentimeter**?
Escaneie o QR code e veja um tutorial!

NOTA: o objetivo da nuvem de palavras é identificar, o máximo possível, visualmente, as palavras de conteúdo (substantivos, adjetivos e verbos) mais e menos frequentes, de acordo com a percepção dos alunos, a partir das duas indicações de leitura propostas na Etapa 2. É uma maneira dos sujeitos (professores e/ou alunos) envolvidos na oficina de curadoria discutirem e refletirem ideias relacionadas aos textos.

Na sequência, o/a ministrador(a) da oficina pode solicitar aos alunos apontarem as ideias principais do texto e/ou as que mais lhe chamaram a atenção, de acordo com as palavras citadas na nuvem de palavras.

As duas reflexões a seguir podem ajudar também na discussão das ideias dos textos. Esta parte da atividade pode ser realizada em grupos (de acordo com o número de alunos na turma).

De que maneira, a curadoria digital pode permitir que o aluno tenha uma aprendizagem eficaz por meio de conteúdos relevantes?

Relacione as práticas de curadoria com suas atuais ou futuras práticas de sala de aula. Dê exemplos práticos.

Após um determinado tempo para esta discussão, cada grupo compartilha suas reflexões com os demais alunos da turma.

NOTA: Esta discussão mostra a necessidade de compreender e compartilhar informações situadas, a partir da interação de grupos pequenos e de toda a turma, pois mostra que o crescimento intelectual dos alunos em cursos de formação inicial de professores é mais que significativo, além de ter um impacto considerável em seu desenvolvimento moral, político e afetivo.

SUGESTÃO



Em casos de aulas on-line síncronas, trocar os componentes dos grupos a cada 10 minutos por duas ou três vezes, assim, os alunos poderão compartilhar suas ideias e concepções com mais pessoas. A troca de grupo pode ser feita por meio da função de **Salas Temáticas** da plataforma **Google Meet**.

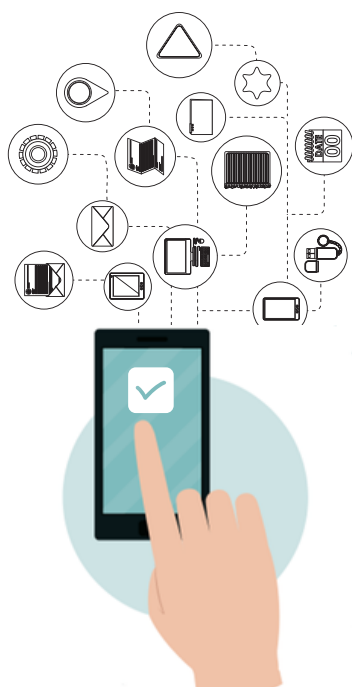
Não sabe utilizar as **Salas Temáticas do Google Meet**?
Escaneie o QR code e veja um tutorial!



ETAPA

4

**ESTUDANDO SOBRE APRENDIZAGEM MÓVEL
E O USO DE MATERIAIS AUTÊNTICOS**



ETAPA



ESTUDANDO SOBRE APRENDIZAGEM MÓVEL E O USO DE MATERIAIS AUTÊNTICOS

Essa etapa possui como objetivo apresentar aos alunos termos básicos acerca de aprendizagem móvel e materiais autênticos, pois muitos deles são comumente utilizados nos estudos de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras. Outrossim, ao refletirem sobre os termos apresentados nos textos, os alunos podem relacioná-los com seu próprio papel de professores em processo de formação, para assim, fazerem uso de dispositivos móveis e de materiais autênticos em suas futuras práticas de ensino de forma crítica e consciente.

Nesta Etapa, mais duas sugestões de leituras (aprendizagem móvel; e material autêntico e tecnologias) são indicadas para integrar e subsidiar as discussões e reflexões sobre a temática de curadoria digital entre os alunos. As referências completas seguem a seguir, respectivamente:

GANGAIAMARAN, R.; PASUPATHI, M. Review on use of mobile apps for language learning. *International Journal of Applied Engineering Research*, v. 12, n. 21, p. 11242-11251, 2017. (Disponível em: http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf).



FONTANA, B. et al. Material autêntico, educação linguística em língua adicionais e as novas tecnologias. *Revista Pedagogia Cotidiano Ressignificado*, v. 1, n. 04, p. 74-80, 2020. (Disponível em: https://1drv.ms/b/s!Ami_KMaxnm54gd86qmDSaaoma-DiUg).



A partir da leitura dos dois textos, os alunos devem:

a) resumir a ideia principal;

NOTA: a partir da leitura do título, do resumo/abstract e da introdução, o alunos resumem a ideia geral de cada texto.

b) escrever os argumentos mencionados e discutidos pelo autor de cada texto a partir das ideias principais.

NOTA: os alunos, nesta parte da atividade, devem identificar as ideias centrais de cada texto, considerando os argumentos e as exemplificações dos autores.

SUGESTÃO



Criar mapas mentais utilizando o site **Mindmeister** (Disponível em: <https://www.mindmeister.com/pt/>). Os alunos podem ser divididos em grupos para criar um mapa mental cada, utilizando os termos “Aprendizagem Móvel” e “Material autêntico” para relacionar a outros termos que podem advir desses principais. Em seguida, os grupos podem explicar seus mapas mentais.

Não sabe utilizar o **Mindmeister**?
Escaneie o QR code e veja um tutorial!



ETAPA



RELACIONANDO TEORIA E PRÁTICA 2



ETAPA



RELACIONANDO TEORIA E PRÁTICA 2

Essa etapa objetiva avaliar se os discentes compreendem as atribuições de um curador na figura de um professor, principalmente, no ensino de línguas estrangeiras. Em seguida, objetiva-se discutir as características e a importância de um material autêntico no ensino, uma vez que, posteriormente, os alunos realizarão a curadoria de aplicativos. Por fim, através dessa etapa, os discentes apontam aspectos do papel do professor curador ao realizar uma curadoria de recursos autênticos por meio da aprendizagem móvel.

Um conjunto de sugestões de 4 slides são indicados para direcionar uma reflexão sistematizada sobre as leituras indicadas na Etapa 4, considerando os três temas dos textos sugeridos e lidos pelos alunos previamente, quais sejam: **curadoria de recursos educacionais digitais**, **aprendizagem móvel** e **material autêntico**.

A discussão pode ser realizada a partir das perguntas e reflexões norteadoras presentes nos slides a seguir:

SLIDE 1

Qual o papel do professor curador?



Curadoria de Recursos Educacionais Digitais

SLIDE 2



Aprendizagem Móvel

Através da aprendizagem móvel, experienciamos práticas de ensino e aprendizagem **inovadoras**, tendo o aluno como **centro**, utilizando dispositivos móveis no intuito de transformar **qualquer espaço** em possíveis lugares de aprendizagem (Bateman, 2010).

SLIDE 3

O que caracteriza um material autêntico?



Materiais Autênticos

SLIDE 4



Qual a relação do professor curador com aprendizagem móvel e materiais autênticos?

NOTA: Os objetivos desta atividade são: **a)** avaliar se os discentes compreenderam as atribuições de um curador na figura de um professor, principalmente, no ensino de língua inglesa; **b)** discutir as características e a importância de um material autêntico no ensino, uma vez que, posteriormente, os alunos realizarão a curadoria; e **c)** apontar aspectos do papel do professor curador ao realizar uma curadoria de recursos autênticos por meio da aprendizagem móvel.

ETAPA



**O PROFESSOR COMO CURADOR:
AVALIANDO APLICATIVOS A PARTIR DE
UMA MATRIZ**



ETAPA



O PROFESSOR COMO CURADOR:

AVALIANDO APLICATIVOS A PARTIR DE UMA MATRIZ

Nessa etapa, é apresentada aos participantes da oficina uma matriz para a avaliação de aplicativos. O objetivo da matriz é auxiliar os participantes da oficina a avaliarem diversos aspectos de aplicativos que não foram concebidos para o ensino de línguas estrangeiras, mas tem potencialidade para esse fim, refletindo acerca dos assuntos e aspectos que podem ser trabalhados a partir do aplicativo analisado.

Essa etapa se inicia com a coleta das respostas da pergunta 9 do questionário realizado na Etapa 1 (**Dentre os aplicativos citados, mesmo que não tenham sido criados para fins educativos, qual(is) dele(s) você consideraria utilizar em aulas de língua estrangeira? Justifique.**). Essa etapa pode orientar os alunos da oficina para alguns exemplos de aplicativos mencionados e selecionados para a curadoria.

O professor, assim, pode coletar todas as respostas do questionário (anotando-as no quadro, por exemplo) e mostrar aos alunos da oficina para que tenham uma visão geral dos aplicativos mencionados por todos.

Aqui estão algumas possibilidades de respostas de aplicativos que o professor pode obter do questionário: *WhatsApp, Paltalk, Instagram, Google, Google Classroom, Google Meet, Tandem, YouTube, TikTok, U-dicionário, Telegram, Twitter, Canva, Cake, Spotify, Marvel Unlimited, Notion, Facebook, Duolingo e Tumblr.*

OBS.: É válido mencionar que essas são apenas algumas possibilidades de respostas que podem surgir no preenchimento do questionário pelos participantes da oficina. Os aplicativos serão selecionados e avaliados de acordo com as respostas de cada grupo de participante.

Seguidamente, os participantes da oficina, em grupos, selecionam um aplicativo para avaliar, tendo como base a [Matriz para Curadoria Digital de Aplicativos](#), apresentada a seguir.

MATRIZ PARA CURADORIA DIGITAL DE APLICATIVOS	
Avaliador(es):	
IDENTIFICAÇÃO	
Nome do aplicativo:	
Link de acesso:	
Sistema operacional: <input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> IOS <input type="checkbox"/> Windows	Plataformas: <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> Telefone celular <input type="checkbox"/> Notebook <input type="checkbox"/> Tablet
Acesso: <input type="checkbox"/> Gratuito <input type="checkbox"/> Parcialmente gratuito <input type="checkbox"/> Pago	Idiomas: <input type="checkbox"/> Português <input type="checkbox"/> Inglês <input type="checkbox"/> Espanhol Outros: _____
Descrição do aplicativo:	

PLANEJAMENTO

Público-alvo:

- Pré-escolares de 2 a 6 anos
 Adolescentes de 12 a 18 anos
 Todos os públicos
 Crianças de 7 a 11 anos
 Adultos
 Outro: _____

Categoria(s):

- Jogos Culinária Entretenimento Comunicação Comidas Bebidas
 Notícias Vídeos Viagem Música Áudio Negócios
 Compras Mapas GPS Outro(s): _____

ENSINO E APRENDIZAGEM

Habilidade(s) desenvolvida(s):

- Produção oral Produção escrita Compreensão oral Compreensão escrita Gramática Vocabulário
 Cultura Pronúncia Outro(s): _____

PRINCÍPIOS NORTEADORES

	Muito bom	Bom	Aceitável	Ruim	Muito ruim	Péssimo	Comentários
O design do aplicativo é visualmente motivante para a aprendizagem.							
O aplicativo carrega rapidamente e não trava.							
O aplicativo não contém publicidade.							
O aplicativo fornece possibilidade de feedback.							
O aplicativo promove trabalho em grupo.							
O aplicativo promove trabalho individual.							
O aplicativo demanda pouca memória da plataforma.							

O conteúdo realizado pelo aplicativo pode ser exportado, copiado ou impresso.							
As informações do aplicativo são isentas de erros.							
[espaço destinado a outros princípios que se julgar necessário incluir]							
COMENTÁRIOS							
Potencialidades da ferramenta:							
Limitações da ferramenta:							

Matriz elaborada por Araújo (2021) e Monteiro (2021)

Neste momento da seleção e avaliação do aplicativo, cada grupo deve levar em consideração, primeiramente, dois critérios:

a) a potencialidade do aplicativo para ensinar;

- habilidades linguísticas (listening, speaking, reading ou writing); e/ou
- habilidades micro (gramática, vocabulário ou pronúncia); e/ou
- aspectos culturais da língua.

b) Objetivos de aprendizagem.

NOTA: De acordo com o Guia de Referência para planejamento e redação de objetivos de aprendizagem (2017), os objetivos de aprendizagem são "descrições concisas, claramente articuladas do que os alunos devem saber e compreender, e do que sejam capazes de fazer numa fase específica de sua escolaridade."

ETAPA



**PLANEJANDO AULAS BASEANDO-SE NOS
APLICATIVOS ANALISADOS**



ETAPA



PLANEJANDO AULAS BASEANDO-SE NOS APLICATIVOS ANALISADOS

Nessa etapa, objetiva-se apresentar um modelo de plano de aula aos participantes da pesquisa, para que eles possam estruturar de forma sistematizada uma aula, fazendo uso dos aplicativos analisados através da matriz utilizada na etapa anterior.

Aqui, os alunos terão que organizar uma proposta de atividade a partir do aplicativo avaliado na Etapa 6, tendo como sugestão o plano de aula a seguir.

Plano de Aula

Elaborado por: _____

Contexto

Público-alvo:

Número de alunos:

Idade dos alunos:

Nível de proficiência dos alunos:

Tempo total de aula:

Modalidade de ensino: () presencial () on-line () outro: _____

Habilidade(s) ou item(s) trabalhados

(fala, escuta, escrita, leitura,
pronúncia, vocabulário,
cultura, etc.)

Objetivo(s)

Aplicativo utilizado

Nome:

Funcionalidades:

Como o usuário pode utilizar a língua estrangeira através do aplicativo:

Relação do conteúdo do aplicativo com contexto dos alunos:

Detalhamento das atividades

Estágio	Tempo previsto	Materiais utilizados e fonte	Descrição das atividades
Pré-atividade (Como ativar o conhecimento prévio dos alunos acerca do que se quer trabalhar?)			
Atividade (Como os alunos irão praticar de forma orientada o assunto que estão estudando?)			
Pós-atividade (Como os alunos irão compartilhar/expor o que aprenderam de forma significativa?)			

Avaliação

(Como os alunos serão avaliados?)

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Na sequência, os alunos planejam uma aula utilizando o aplicativo avaliado a partir da matriz de avaliação.

É importante ressaltar que caso a primeira avaliação realizada não seja a melhor opção para o planejamento da aula, os alunos estão livres para avaliar outro aplicativo de sua escolha.

NOTA: O plano de aula é apenas uma sugestão, pois o professor pode sugerir outros tópicos ou excluir outros, de acordo com o contexto dos participantes da oficina.

É necessário mencionar, também, que o objetivo do plano de aula é de sistematizar a ideia de organização da atividade, uma vez que "planejar é refletir crítica e coletivamente para a tomada de decisões que expressam a concepção de educação, sociedade e cidadania dos sujeitos envolvidos no ato educativo. [...] (o)s planos são registros do processo de elaboração consciente e crítica do planejamento e sistematizam os objetivos, conteúdos, procedimentos e avaliação a serem desenvolvidos por professores e estudantes em um determinado período de tempo." (SILVA, 2017, p. 29-30).

 **SUGESTÕES** 

Sugestão 1: adaptar o plano de aula de acordo com os conhecimentos prévios sobre planejamento de aulas dos alunos, podendo alterar os itens da maneira que seja mais prática para eles o preencher.

Sugestão 2: os alunos podem apresentar seus planejamentos para os demais grupos, e assim, apresentar suas percepções acerca dos planejamentos e sugerir alterações que acreditarem serem pertinentes. Caso não seja possível fazer essa troca de forma síncrona, sugerir aos alunos realizá-la de forma assíncrona via **Google Docs**, no qual os alunos podem adicionar comentários e/ou sugestões de correções nos planejamentos de seus colegas de turma. Dessa forma, o professor pode acompanhar essa interação e também realizar comentários construtivos para cada plano.

Não sabe utilizar o **Google Docs**?
Escaneie o QR code e veja um tutorial!



ETAPA



FEEDBACK



ETAPA



FEEDBACK

Essa etapa possui a finalidade de destacar a adequabilidade das atividades apresentadas nos planos de aula com o contexto de ensino e objetivos definidos pelos participantes da oficina, assim como apontar sugestões de melhorias e/ou adaptações nos planejamentos caso necessário.

Os alunos apresentam oralmente seus planejamentos à turma, incluindo anexos e apêndices das atividades propostas, e recebem feedback final do professor e demais colegas de turma.

SUGESTÃO

Realizar o feedback por meio de **perguntas norteadoras**, de acordo com cada item, por exemplo:

- **Contexto:** O contexto de aula escolhido está adequado para os procedimentos adotados no planejamento?
- **Habilidades:** As habilidades trabalhadas condizem com os procedimentos da aula, ou são apenas um meio para chegar na atividade principal?
- **Objetivos:** Os objetivos propostos estão tangíveis e claros?
- **Aplicativo utilizado:** O aplicativo auxilia os alunos a alcançarem os objetivos propostos para a sua aprendizagem?
- **Detalhamento das atividades:**
 - (a) As atividades previstas para os estágios pré-atividade, durante-atividade e pós-atividade estão correlacionadas com os objetivos traçados para a aula?
 - (b) O tempo previsto para cada estágio está adequado para o contexto de ensino escolhido?
 - (c) Os materiais escolhidos para serem utilizados são apropriados para cada estágio da atividade e o contexto de ensino definido? A descrição das atividades está clara?
- **Avaliação:** A avaliação sugerida se adequa aos objetivos traçados para a aula?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente produto educacional, em formato de guia, objetivou apresentar uma oficina pedagógica para professores em formação inicial realizarem curadoria de aplicativos móveis para o ensino de línguas estrangeiras.

Destaco aqui a potencialidade desse produto educacional de ser expandido para o uso de professores de outras disciplinas, não apenas as de línguas estrangeiras, visto que ele é passível de adaptações de acordo com o contexto e as necessidades dos alunos participantes, caracterizando, assim, o caráter versátil desse produto educacional.

Ademais, as atividades descritas no guia, sugestões de como aplicá-las, além de tutoriais caso o(a) professor(a) não saiba utilizar as ferramentas propostas, reforçam o caráter adaptativo do guia a distintos grupos educacionais.

Ainda, evidencio a importância de cada vez mais docentes que lidam com a formação de professores de línguas estrangeiras realizarem pesquisas acerca de curadoria de aplicativos, visto que essa é uma área ainda em ascensão no campo de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras.

No entanto, a área de curadoria de aplicativos se faz importante na medida que reconhecemos que muitos professores de línguas estrangeiras já realizam atividades de curadoria de maneira intuitiva, não-sistematizada e intencional, o que pode levar a proposta deste produto educacional como um diferencial, crítico e reflexivo, para construção do conhecimento docente em suas práticas pedagógicas e fomentar suas competências digitais.



AL-JARF, M. Mobile apps in the EFL college classroom. *Journal for research scholars and professionals of English language teaching*. Riyadh, v. 4, n. 22, p. 1-5, 2020.

BASSANI, P. S.; MAGNUS, E. B. Percursos de autoria em/na rede: o processo de curadoria de conteúdo digital na perspectiva dos ambientes pessoais de aprendizagem. *RE@ D-Revista de Educação a Distância e eLearning*. v. 3, n. 1, p. 78-99, 2020.

BEVILÁQUA, A. F.; COSTA, A. R.; FIALHO, V. R.; LEFFA, V. J. Princípios de curadoria de recursos digitais em inglês como segunda língua no ELO em nuvem. *Ilha do Desterro*, v. 74, n. 3, 2021.

BRASIL tem 424 milhões de dispositivos digitais em uso, revela a 31ª Pesquisa Anual do FGVcia, 2020. Portal FGV. Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/brasil-tem-424-milhoes-dispositivos-digitais-uso-revela-31a-pesquisa-anual-fgvcia>. Acesso em: 16 jan. 2022.

CARVALHO, L. B. CARVALHO, T. L. Análise de atividades em aplicativos móveis para a aprendizagem de língua espanhola. *Macabéa-Revista Eletrônica do Netlli*. Crato, v. 9, n. 3, p. 386-405, 2020.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA. Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. São Paulo: CIEB, 2017. Disponível em: <https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/04/CIEB-Estudios-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2021.

CONSELHO da União Europeia. Recomendação do conselho sobre as Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida, de 22 de maio de 2018. *Jornal Oficial da União Europeia*. p. 1-13, maio de 2018.

FONTANA, B. Material autêntico, educação linguística em línguas adicionais e as novas tecnologias. *Revista Pedagogia Cotidiano Ressignificado*. São Luís, v. 1, n. 04, p. 74-80, jun. 2020. Disponível em: https://1drv.ms/b/s!Ami_KMaxnm54gd86qmDSaaoma-DiUg.

GANGAIAMARAN, R.; PASUPATHI, M. Review on use of mobile apps for language learning. *International Journal of Applied Engineering Research*. v. 12, n. 21, p. 11242-11251, 2017. Disponível em: http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf

GARDNER, H.; DAVIS, K. La generación APP: cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital. Bogotá: Paidós, 2014. 9 p.

KAWACHI-FURLAN, C. J.; LACERDA, V. V. Formação inicial de professores de inglês: educação linguística, tecnologias e práticas (des)contextualizadas. (Con)Textos Linguísticos. Vitória, v. 14, n. 29, p. 543-564, 2020.

LUCAS, M.; MOREIRA, A. Quadro europeu de competência digital para educadores. Aveiro, 2018, 96 p.

MAGNUS, E. Curadoria de conteúdo digital no ensino superior de moda: ampliação do ambiente pessoal de aprendizagem e exercício da autoria na sociedade em rede. 2018. 196 f. Tese (Doutorado em Diversidade Cultural e Inclusão Social) – Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2018. Disponível em: <https://biblioteca.feevale.br/Vinculo2/000016/0000168e.pdf>. Acesso em: 16 jan. 2022.

MAYRINK, M. F.; ALBUQUERQUE-COSTA, H. Tecnologia, formação docente e ensino de línguas em diálogo. In: MAYRINK, M. F.; ALBUQUERQUE-COSTA (Org.). Apresentação. São Paulo: Pontes Editores, 2021. p. 17-19.

MOVIMENTO pela base. Guia de referência para o planejamento e redação de objetivos de aprendizagem. 2017. 28 p.

RAMOS, D. O. Anotações para a compreensão da atividade do “Curador de Informação Digital”. In: CORRÊA, E. N. S. (org.). Curadoria digital e o campo da comunicação. 1. ed. São Paulo: ECA-USP, 2012, p. 11-21. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/315292840_Anotacoes_para_a_compreensao_da_atividade_do_Curador_de_Informacao_Digital. Acesso em: 16 dez. 2021.

REDECKER, C. PUNIE, Y. European framework for the digital competence of educators: DIGCOMPEDU. Seville, 2017, 95 p.

SILVA, E. F. O planejamento no contexto escolar: pela qualificação do trabalho docente e discente. In: VILLAS BOAS, Benigna (Org.). Avaliação: interações com o trabalho pedagógico. Campinas: Papirus, 2017. p. 25-38.

SILVA, T. Curadoria, Mídias Sociais e Redes Profissionais: Reflexões sobre a prática. In: SAAD, E. N. Curadoria digital e o campo da comunicação. São Paulo: ECA/USP, 2012. p. 73 – 84. Disponível em: <https://docplayer.com.br/3445380-Curadoria-digital-e-o-campo-da-comunicacao.html>. Acesso em: 18 jan. 2022.

UNESCO. Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel. Organizado por WEST, M.; VOSLOO, S. 2014.