



Uma proposta de intervenção educativa com aplicativos autóctones com alunos de ensino fundamental e médio¹

Edson Glêbson Rodrigues CALIXTO²

Fernando Firmino da SILVA³

Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, PB

RESUMO

Atualmente vivemos em um mundo conectado e sempre estamos em busca de meios para compartilhar informações. Os *tablets* e *iPads* são equipamentos que nos possibilitam juntar todos os recursos de visualização e interação da mídia online. Com narrativas diferentes e novas linguagens que se diferenciam de uma revista tradicional e impressa, trazemos conteúdos segmentados e personalizados, bem como novos recursos de multimídia e interação para esses dispositivos móveis. Esse artigo tem como objetivo propor a utilização de aplicativos autóctones (originais) para plataformas móveis, e como utilizá-los em sala de aula com alunos do ensino fundamental e médio.

PALAVRAS-CHAVE: Aplicativos; Comunicação; Digital; Educação; Interatividade;

APRESENTAÇÃO

As tecnologias entusiasмам fortemente os aspectos da sociedade, a utilização proporciona ambientes pedagógicos mais dinâmicos e completos, transformando o espaço educacional atrativo para o alunado, e trazendo novas metodologias de ensino. A

¹Trabalho apresentado no IJ 6 – Interfaces Comunicacionais do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 02 a 04 de julho de 2015.

²Graduando Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo UEPB-PB email: glebsonrodrigues@gmail.com.

³Doutor em Comunicação Social e Culturas Contemporâneas(UFBA) e professor titular do Curso de Comunicação Social(UEPB).(Orientador)



existência e o manuseio destas tecnologias evidenciam culturalmente nossas ações, nossas relações e nosso vocabulário, que acusam que estamos influenciados pela era digital.

Observamos nos detalhes o quanto as transformações que ocorrem na metodologia de ensino, e nesse sentido, mostrar que a aprendizagem escolar é um processo de apropriação de definidos conhecimentos físicos e mentais, produzidos e orientados durante o ensino. O resultado de um ensino globalizado se reflete nas modificações externas e internas do aluno, e em suas inclusões do cotidiano no ambiente físico e social.

Mas o que seria Tecnologia? Tudo aquilo que traz um auxílio ao ser humano em seu trabalho, é tecnologia. No campo da educação, temos tecnologias como: O lápis, o giz, as enciclopédias, os livros, a lousa... Todos foram seguidos de avanços tecnológicos e hoje, nessa mesma respectiva temos: os computadores, *e-books*, lousas digitais, *notebooks*, *tablets*, *iphones* e tantos outros avanços tecnológicos que vem sendo desenvolvidos no decorrer do tempo e que devem fazer parte do cotidiano do alunado, para uma melhor compreensão e produção de conteúdo.

Atualmente é comum encontrar no mercado aparelhos com múltiplas funções como *smartphones*, e também *tablets*, cujo este permite aos usuários uma área de trabalho maior e podendo possuir inúmeros aplicativos que nos possibilitam interatividade e nos ajudam no dia a dia. Esses aplicativos podem ser pagos ou gratuitos, também existindo a possibilidade de serem exclusivos para um único sistema operacional.

Levar esses dispositivos para a sala de aula seria inserir conhecimento de forma mais divertida e simplificada. Estes possibilitariam que a aprendizagem fosse feita em qualquer lugar e hora, com ou sem a presença do professor. E uma das grandes vantagens do uso desses dispositivos móveis seria o estímulo à interatividade do aluno, e a construção de um aprendizado mais dinâmico e divertido. Acrescentar essas novas mídias no contexto e cotidiano dos jovens, é trazer para eles uma nova linguagem que insere um novo método de conhecimento levando em consideração o saber destes em relação às mídias móveis.



Estamos entrando na era do que se costuma chamar a “sociedade do conhecimento”. A escola não se justifica pela apresentação de conhecimento obsoleto e ultrapassado e muitas vezes morto, sobretudo, ao se falar em ciências e tecnologia. Será essencial para a escola estimular a aquisição, a organização, a geração e a difusão do conhecimento vivo, integrado nos valores e expectativas da sociedade. (D’AMBRÓSIO, 1996, p. 80)

Dispositivos móveis que possuem acesso à internet, sincronização com e-mail, personalização e gerenciamento de conteúdo como fotografia, vídeo, edição dos mesmos, etc. Os *tablets*, por exemplo, é um dispositivo pessoal, apresenta uma tela sensível ao toque, em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à Internet, organização pessoal, visualização de fotos, vídeos, leitura de livros, jornais, revistas e para entretenimento com jogos.

Com revistas e/ou livros impressos, não é possível consultar outras fontes que complementam a leitura e conteúdo do mesmo de forma rápida e sem a utilização de outros meios. Já com a plataforma digital, os estudantes podem acessar outras fontes em sites indicados como referência com apenas um *clique*. Esse método poupa tempo do leitor, que amplia na busca de outras referências através de novas pesquisas, seria uma maneira rápida de novos textos, vídeos e fotos aparecerem na tela.

Algumas características entre os *tablets* com sistema operacional *Android* e os *iPads* de sistema *iOS*, com tamanhos similares a um livro são a conexão sem o uso de tomadas, a conectividade, seja com o uso do *wifi* ou redes 3/4G, a tela *touch screen* (sensível ao toque) e a variedade de aplicativos disponíveis em diversas áreas educacionais. Com a mídia digital, temos a possibilidade de possuir um conteúdo segmentado com recursos de multimídia e interativos, através de textos, fotos, áudios, vídeos, infográficos e *newsgames*⁴, que podem tornar-se uma fonte rica de conhecimento e aprendizado.

A TECNOLOGIA SE INSERINDO NO CAMPO EDUCACIONAL

⁴ Newsgames são jogos sérios baseados em eventos atuais, produzidos com a intenção de estimular o debate público. No Brasil o gênero tem sido usado em sites de publicações como Superinteressante, Estadão e G1.



A produção de um material móvel expressa e renasce um novo dinamismo de processo de produção e consumo de notícias. Diante disso, surgiram os produtos autóctones (aplicativos produzidos especialmente para plataformas móveis), conduzidos com características únicas, onde umas delas é que o usuário recebe a possibilidade de realizar inúmeras ações sem sair do contexto.

Segundo a autora Rita de Cássia Romeiro Paulino (2012), as próprias mídias digitais superaram os meios impressos, o leitor é quem constrói sua própria narrativa, com links com conteúdo adicionais, gráficos e outros conteúdos multimidiáticos. Uma das grandes vantagens dos aplicativos autóctones, que o distingue dos demais, são enfoques e narrativas diferenciadas, que traz um produto onde o usuário pensa, apura e estrutura o seu próprio material de forma que ele se habita as suas necessidades. Dessa forma há um grande reconhecimento, e é de grande importância quando se trata da multimídia e interatividade, que são os grandes elementos necessários para a produção de conteúdo midiático.

É importante humanizar as tecnologias: [estas] são meios, caminhos para facilitar o processo de aprendizagem. É importante também inserir as tecnologias nos valores, na comunicação afetiva, na flexibilização do espaço e tempo do ensino-aprendizagem. (MORAN, 2007. p. 38).

O processo de atualização e de acompanhamento na área educacional dessas inovações ainda caminha com passos lentos. Os educadores estão buscando se aperfeiçoar para aprender e cada vez mais desfrutar dessas vantagens tecnológicas, e principalmente trazer isso para dentro da sala de aula; os estudantes, por sua vez, já caminham em passos mais largos, por motivos de seguir os exemplos de seus educadores e sentir a necessidade de se inserir no patamar tecnológico. Segundo o autor André Lemos (2009), hoje em dia se pode produzir e distribuir conteúdos midiáticos, em qualquer lugar que o indivíduo esteja; e frisa também que a interatividade desses novos equipamentos, é uma nova forma de comunicação do homem versus a máquina/tecnologia.

A necessidade de implementação do uso de novas tecnologias na educação requer um repensar da prática pedagógica em sala de aula, requer uma mudança nos currículos de maneira que contemple os



interesses do aluno já que o aprender não está centrado no professor, mas no processo ensino-aprendizagem do aluno quando, então, sua participação ativa determina a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. (AGUIAR, 2008, p.65)

A utilização da tecnologia conforme vai digerindo informações é uma prática que ainda está ganhando forças no Brasil, tanto que em algumas cidades do país, como por exemplo, em Campina Grande - PB, no ensino público já foram distribuídos *tablets* para os estudantes e educadores de ensino médio; tudo isso para aumentar a dimensão e compreensão das novas tecnologias. Se buscarmos aplicativos na categoria “Educação” da App Store (aplicativos de compras do sistema operacional iOS da Apple) encontraremos centenas de *apps* pagos e gratuitos que ajudam no aprendizado dos alunos e auxiliam os professores dentro e fora da sala de aula. Na *Play Store*, do sistema operacional do *Android*, também podemos encontrar diversos aplicativos iguais ou semelhantes. E esses números crescem diariamente. É a comprovação que os jovens estão aceitando essa nova realidade educacional, explorando uma aprendizagem mais tecnológica e de fácil acesso. Vale frisar que para ter alguns aplicativos educacionais, basta apenas ter em mãos um celular com internet.

Está sendo comprovado que os jovens, estão aceitando essa nova realidade educacional, explorando uma aprendizagem mais tecnológica e de fácil acesso. O número de acesso à internet está em dígitos crescentes e na sua maioria são de crianças e adolescentes. Essa utilização garante uma democratização da informação digital, além de aumentar a possibilidade de aprendizagem e experiências, antes jamais imagináveis, como cursos à distância.

As escolas hoje não podem mais ignorar esse desenvolvimento tecnológico, e os professores estão incentivando aos alunos a usarem esses novos equipamentos para um melhor rendimento escolar. Nessas produções dos professores, estão inseridos: blogs das disciplinas, fóruns de discussões e materiais extraclasse sobre os assuntos da disciplina. Para os alunos do ensino fundamental público, em pesquisa relataram que, uma das maiores dificuldades encontradas foi aprender a usar os equipamentos, e também o governo não estabelecer uma internet apropriada. Os alunos e professores



estão se apropriando as suas respectivas necessidades, para desfrutar do equipamento de melhor forma possível.

O aluno participa dinamicamente da ação educativa através da interação com os métodos e meios para organizar a própria experiência. A participação do professor como facilitador do processo ensino-aprendizagem é relevante para permitir que o aluno desenvolva habilidades e seja capaz de realizar a atribuição de significados importantes para sua articulação dentro do processo ensino-aprendizagem. (AGUIAR,2008,p.64)

A REALIDADE DO ENSINO FUNDAMENTAL NO BRASIL

Recentemente a empresa Google anunciou o “*Google Drive for Education*”, também chamado de "a mochila do século XXI". Oferecendo um armazenamento ilimitado para educadores e estudantes do mundo todo. Totalmente grátis, ele suporta arquivos individuais de até 5 TB (terabytes). Isso prova mais uma vez como o armazenamento em nuvem e uso de tecnologias móveis estão ajudando estudantes e professores no mundo todo.

Porém, a realidade do Brasil não é bem essa. O Ensino Fundamental é um dos níveis da educação básica brasileira, é obrigatório e atende crianças a partir dos 6 anos de idade. Segundo o artigo 32º da LDB (Lei de Diretrizes e Bases) é necessário:

I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;

II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da **tecnologia**, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade;

Em 2010, o Ensino Fundamental, que até então era de 8 anos, passou a ser de 9, e somente em 2014 o Ministério da Educação (MEC) começou a distribuir *tablets* para professores do 6º ao 9º ano nas escolas públicas do Brasil. O anúncio foi feito pelo ministro da Educação, Aloizio Mercadante, a intenção era que todos os professores da rede pública tivessem seu próprio *tablet* com conteúdo específicos, cujo objetivo era tornar as aulas mais interessantes e atraentes.

De acordo com o Portal MEC, além de enviar equipamentos, o Ministério da Educação também iria oferecer cursos de formação aos professores. Segundo



Mercadante, mais de 300 mil professores já fizeram o curso do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo), e agora os 600 mil que lecionam no ensino médio terão à disposição um curso de 360 horas para trabalhar com as novas mídias. Pelo cronograma do projeto Educação Digital, assim que fosse concluída a entrega dos *tablets* aos alunos e professores do ensino médio, teria início também a distribuição para os alunos do ensino fundamental e alguns dos pré-requisitos dessas escolas eram ter internet banda larga, laboratório do ProInfo e rede sem fio (*wi-fi*).

[...] o grande potencial de aprendizagem que é desperdiçado em nossas escolas, diária e sistematicamente, em nome de ideias educacionais obsoletas. [...] É uma tragédia ver, a cada dia, milhares de alunos sendo convencidos de que são incapazes e pouco inteligentes simplesmente porque não conseguem se adaptar a um sistema equivocado (BLIKSTEIN, 2010, p. 3).

Mas um dos maiores problemas enfrentado pelas escolas públicas é a infraestrutura e a necessidade de formação dos próprios professores. A UNESCO desenvolveu o Projeto de Padrões de Competência em TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação) para Professores, que tinha como objetivo apresentar diretrizes que pudessem orientar e impulsionar novas práticas educativas, combinando habilidades em TIC com inovações em pedagogia, currículo e organização escolar. A proposta seria contemplar três abordagens: alfabetização digital, aprofundamento do conhecimento e criação de conhecimento.

Segundo o Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), foram comprados mais de 460 mil *tablets* para professores do ensino médio. Mas ainda não há previsão de quantos professores do ensino fundamental serão contemplados em 2014. Pesquisas nacionais mostram que, apesar de todo o investimento realizado para a introdução das tecnologias da informação e comunicação (TIC) na educação, o uso efetivo do computador e da internet pelos professores, nas atividades com alunos, ainda se caracteriza como um grande desafio.

Desde 2007 o governo federal financia iniciativas do projeto Um Computador por Aluno (UCA), com o objetivo de intensificar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) nas escolas, por meio da distribuição de computadores portáteis aos alunos da rede pública de ensino. Porém, a quantidade de computadores atende a apenas



2% dos 32.742.255 alunos que estudavam nos ensinos fundamental e médio da rede pública em 2012. As dificuldades para estender esses projetos para toda a rede pública são inúmeras, como algumas já citadas. Nas 300 escolas participantes do piloto, há relatos de problemas com a rede de energia elétrica, falta de internet e até espaços inadequados para guardar os o material recebido.

O Programa Nacional de Informática na Educação, ProInfo, do Ministério da Educação, dedica quase metade de seus recursos à formação de professores para a inserção das TIC na prática pedagógica dentro de uma ótica de interação e construção de conhecimento. Para dar suporte a esse trabalho, uma lista de e-mails para a interação e troca de experiências entre os professores multiplicadores funciona há aproximadamente três anos e subsidia a formação continuada. (ALMEIDA. 2003. P. 337)

De acordo com informações oficiais do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), o Programa Banda Larga nas Escolas (PBLE) já conectou 1.590 escolas da Paraíba. Desse total, 931 são municipais, 649 são estaduais e 10 são federais. Todos os municípios paraibanos foram contemplados pelo programa. A secretária de educação Márcia Lucena disse que o acesso à internet é realidade em praticamente todas as escolas da Paraíba. “Apenas 20, das quais quatro urbanas, não possuem internet”, afirmou a secretária. No ano passado foram adquiridos 61.643 equipamentos, os quais foram entregues na Secretaria de Educação, Márcia Lucena afirma que todos os professores do ensino médio da rede estadual já receberam os *tablets*.

A TECNOLOGIA TRANSFORMA A SALA DE AULA EM UM AMBIENTE ESTIMULANTE

A ideia de aula padronizada e com o intuito de apenas passar a informação fechada para o aluno é uma realidade de um passado, e que ainda existe nas escolas do país. Na educação, tem desenvolvido aos poucos, os adeptos à inclusão de suportes tecnológicos como forma de facilitar o entendimento e o desenvolvimento das atividades, e também gerar maior comunicação entre a classe estudantil. As dificuldades são extremas, e isso segue desde a resistência de professores a adquirirem os novos recursos até a aceitação e compreensão do alunado.

A inadaptação da escola à sociedade moderna é denunciada de um triplo ponto de vista: econômico, sócio-

político e cultural. A escola transmite um saber fossilizado que não leva em conta a evolução rápida do mundo moderno; sua potência de informação é fraca comparada à dos mass media; a transmissão verbal de conhecimentos de uma pessoa para outra é antiquada em relação às novas técnicas de comunicação: a produtividade econômica da escola parece, assim, insuficiente. Enfim, a escola, fundamentalmente conservadora, assegura a transmissão de uma cultura que deixou de tornar inteligível o mundo em que vivemos e que desconhece as formas culturais novas que tomam cada vez mais lugar em nossa sociedade. A escola, fechada em si mesma, rotineira, prisioneira de tradições ultrapassadas, vê-se assim acusada de ser inadaptada à sociedade cultural (CHARLOT, 1976, p.151).

Hoje, podemos ter a certeza de o quanto a tecnologia pode otimizar o tempo do professor. Existem *softwares* e aplicativos que produzem material do ramo educacional junto com o professor, o que já facilita e contribui para que saia um conteúdo pertinente e inovador; Além dos sistemas de correção automática, que facilita a vida dos docentes nas atividades extra sala de aula. Os aplicativos são criados com o propósito de serem recursos didáticos, ou seja, foram justamente criados para terem fácil entendimento e uso.

A atualização da tecnologia como forma de aprendizagem, não significa descartar tudo que foi construído pelos antigos docentes, mas sim trazer o que foi construído para uma nova realidade e investir na remodelagem dessas técnicas de aprendizagem dentro da sala de aula. Os recursos não devem substituir os meios tradicionais, como já foi dito, mas que sejam novas ferramentas para somar e despertar aos alunos e professores novas inspirações, motivações e construção de um aprendizado mais globalizado; Assim, trará benefícios para todos os participantes do ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A comunicação hoje tem um grande valor e está bastante presente na vida do ser humano. A troca de informações, registro de fatos, a expressão de ideias são alguns fatores que mostram a força que o avanço tecnológico vem levantando no campo comunicacional.

O TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação) são todas as tecnologias que se envolvem e rodeiam as comunicações dos seres. Elas podem ser ligadas pelos meios tecnológicos, por *software*, *hardware*; e podem ser compreendidas através de projetos de pesquisas, como também constroem novos frutos no ensino e aprendizagem. A



tecnologia está ganhando forças na área educacional, trazendo novas oportunidades de aprendizagem, metodologias diferenciadas e criando uma nova visão de ensino e compreensão para alunos e professores.

É um fato que muitos alunos, sendo de escolas públicas ou privadas, possuem atualmente um *smartphone* ou qualquer outro celular com acesso a internet, e esses dispositivos possuem ferramentas muito importantes que podem suprir parte das deficiências das escolas brasileiras. A realidade é que muitos alunos frequentam escolas que não possuem bibliotecas e/ou laboratórios com computadores e dispositivos de som e imagens, como data shows. Porém são muitas dessas instituições que proíbem o uso de *smartphones* pelos alunos, alegando que estes atrapalham na aprendizagem, e distrai o alunado. Esses dispositivos móveis na realidade apresentam oportunidades para inovações pedagógicas, ajudando a dinamizar as aulas, expandindo conhecimentos para os alunos. Com um *tablet* na mão, o aluno tem a oportunidade de carregar uma quantidade ilimitada de livros, artigos, jogos educativos, e outros aplicativos, que podem auxiliar no seu estudo. O meio digital permite criatividade que respeite os diferentes tempos de aprendizagem do aluno.

Para os educadores, os dispositivos móveis trazem uma nova visão de ensinamentos nas práticas educacionais. Exibe uma forma inerente de conteúdo, com uma visão e interpretação diferenciada das aulas tradicionais. Os professores podem adquirir novas maneiras de trabalhar os pontos da educação, como também podem criar o seu próprio modo de educar, visando os seus pontos e também se adaptando as suas reais necessidades.

Aprendizagem é o resultado da construção de conhecimentos, trabalho cooperativo, criatividade, produção de mentes pensantes e etc. são apenas alguns dos benefícios que comprova o quanto é importante oferecer ao aluno novas metodologias, trazer formas novas de aprender e produzir; fazer com que os estudantes observem inúmeras facetas de aprendizagem e tragam também melhorias para a sua vida dentro e fora da sala de aula. Dessa forma, construindo a possibilidade de organização do currículo escolar, envolvendo alunos diretamente na pesquisa e os tornando mais presente nos estudos.



REFERÊNCIAS

AGUIAR, Eliane Vigneron Barreto. **As novas tecnologias e o ensino-aprendizagem**. Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: < http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/artigos/601.pdf.> Acesso em: 20/05/2014.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de – PUC-SP – **Artigo: tecnologia e educação a distância: abordagens e contribuições dos ambientes digitais e interativos de aprendizagem** - 2003 - GT: Educação e Comunicação/n.16

ANTONIO, José Carlos. **A escola nativa digital e seus professores órfãos pedagógicos**. Disponível em: <<http://professordigital.wordpress.com/2014/02/17/a-escola-nativa-digital-e-seus-professores-orfaos-pedagogicos>>. Acesso em: 05/10/2014.

BARBOSA, Suzana; SILVA, Fernando Firmino da; NOGUEIRA, Leila; ALMEIDA, Yuri. **A atuação jornalística em plataformas móveis: Estudo sobre produtos autóctones e a mudança no estatuto do jornalista**. Disponível em: <<http://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/view/549/489>> Acesso em: 20/09/2014.

BLIKSTEIN, P. **O mito do mau aluno e porque o Brasil pode ser o líder mundial de uma revolução educacional**. 25 jul. 2010. Disponível em: <http://www.blikstein.com/paulo/documents/books/Blikstein-Brasil_pode_ser_lider_mundial_em_educacao.pdf> . Acesso em: 15/07/2013.

CHARLOT, Bernard. **A Mistificação Pedagógica: realidades sociais e processos ideológicos na teoria da educação**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1976.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. **Educação matemática: da teoria á prática**. Campinas, SP: Papirus, 1996, p. 17-28. Coleção Perspectivas em Educação Matemática.

LEMONS, André ; JOSGRILBERG, Fabio; **Comunicação e Mobilidade aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. Disponível em: <[10/10http://poscom.ufba.br/arquivos/livro_Comunicacao_Mobilidade_AndreLemos.pdf](http://poscom.ufba.br/arquivos/livro_Comunicacao_Mobilidade_AndreLemos.pdf)> Acesso em: 02/10/2013

LUCENA, Márcia. **Escolas públicas não estão informatizadas no Estado**. Disponível em: <<http://www.todospelaeducacao.org.br/educacao-na-midia/indice/30252/escolas-publicas-nao-estao-informatizadas-no-estado/?pag=ultima>> Acesso: 18/05/2014

MARINO, Alexandre da Costa; MORITZ, Gilberto de Oliveira. **O novo papel do designer instrucional e designer gráfico na era dos tablets educativos** Disponível em: <<http://lead.uab.pt/OCS/index.php/CLB/club/paper/viewFile/215/148>> Acesso em: 24/09/2014

MERCANTE, Aloísio. **MEC vai distribuir tablets para professores de escolas públicas em 2014**. Disponível em: < <http://www.ebc.com.br/educacao/2013/11/mec-vai-distribuir-tablets-para-professores-de-escolas-publicas-em-2014>> acesso em 12/12/2014

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Ministério distribuirá tablets a professores do ensino médio**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&id=17479> Acesso em: 03/10/2014

MORAN, José Manoel. **A integração das tecnologias na educação**. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/integracao.pdf.> Acesso em 20/04/2015.



PAULINO, Rita de Cássia Romeiro. **Conteúdo digital interativo para tablets-iPad:** Forma híbrida de conteúdo digital. Disponível em:
<<http://cobciber3.files.wordpress.com/2013/03/livro-de-atas-iii-cobciber-paulino.pdf>> Acesso em: 01/10/2014

TESSARO, Annye Cristiny; COSTA, Patrícia Regina da; BUNN, Denise Aparecida; TOLEDO, Mariana Ciré de; VENTURA, Mariane Pires; PAULINO, Rita de Cássia Romeiro. **Uma Adaptação do Conteúdo Hiperídia para Tablet.** Disponível em:
<<http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/expocom/EX35-1432-1.pdf>>. Acesso em: 02/10/2014