

**O USO DA TECNOLOGIA NA CRIAÇÃO DE HQS
NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA
COM ALUNOS DO 6º ANO NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO**

Gracyella Gonzaga Arantes (UEMS)

gracyellagonzagaarantes@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@uol.com.br

RESUMO

Com o crescimento da evolução das tecnologias é perceptível a integração das diferentes mídias que estão servindo também para ampliar os processos de ensino-aprendizagem no âmbito escolar. Os desafios presentes nas escolas atuais, principalmente as de rede pública, demonstram que o ensino de língua portuguesa está muito além de orientações aos alunos para que tenham condições de interpretar e ler textos escritos, a escola se depara, atualmente, com a tarefa de contextualizar a cultura escolar a um conjunto de mídias distribuído na grande rede, no qual Wim Veen (2009) denomina uma geração cujo modo de ser é digital, não analógico, diferindo, portanto, de qualquer outra do passado. Esta geração tem acesso não somente ao texto escrito, mas a um conjunto de imagens dinâmicas que tem como suporte tanto a televisão quanto o computador, expandindo-se em direção aos jogos eletrônicos e a toda espécie de *players*. Com a presença da tecnologia no contexto educacional, podemos perceber a diversidade de estímulos que devemos apresentar aos nossos alunos para que possam adquirir o conhecimento multidimensional, interdisciplinar e plural para o alcance dos objetivos propostos pelos professores no processo de ensino. Andréia Alvim Bellotti Feital (2006) destaca que a presença da tecnologia propõe novos arranjos ao processo de ensino e aprendizagem que, por consequência, exigem do docente uma postura diferenciada. As histórias em quadrinhos (HQs) da atualidade possuem mais um elemento gráfico na sua composição, que aparece como um prolongamento do personagem, isto proporciona maior dinamização na leitura: são os balões de fala dos personagens. É esta dinamização da leitura que consideramos importante para os alunos em processo de aprendizagem e ampliação do conhecimento, pois permite que ela se empolgue e produza textos maiores e cada vez mais complexos, fazendo uso de um recurso atraente como o computador e de um gênero textual rico e divertido como as histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Tecnologia. Histórias em quadrinhos. Língua portuguesa.

1. Introdução

Com o crescimento da evolução das tecnologias é perceptível a integração das diferentes mídias que estão servindo também para ampliar os processos de ensino-aprendizagem no âmbito escolar.

Os desafios presentes nas escolas atuais, principalmente as de re-

de pública, demonstram que o ensino de língua portuguesa está muito além de orientações aos alunos para que tenham condições de interpretar e ler textos escritos, a escola se depara, atualmente, com a tarefa de contextualizar a cultura escolar a um conjunto de mídias distribuído na grande rede, no qual Wim Veen (2009) denomina uma geração cujo modo de ser é digital, não analógico, diferindo, portanto, de qualquer outra do passado. Esta geração tem acesso não somente ao texto escrito, mas a um conjunto de imagens dinâmicas que tem como suporte tanto a televisão quanto o computador, expandindo-se em direção aos jogos eletrônicos e a toda espécie de *players*.

Com a presença da tecnologia no contexto educacional, podemos perceber a diversidade de estímulos que devemos apresentar aos nossos alunos para que possam adquirir o conhecimento multidimensional, interdisciplinar e plural para o alcance dos objetivos propostos pelos professores no processo de ensino.

Para Luís Paulo Leopoldo Mercado (1999), a entrada das tecnologias nas salas de aula facilita a criação de projetos pedagógicos, trocas interindividuais, comunicação à distância, redefinindo o relacionamento estabelecido entre professor-aluno. Neste contexto, os professores deixam de ser líderes oniscientes e os materiais pedagógicos evoluem de livros-texto para programas e projetos mais amplos. As informações são mais acessíveis, os usuários escolhem o que querem e todos se tornam criadores de conteúdos.

A prática pedagógica se relaciona com domínio de conteúdo, aquisição de habilidades e busca de estratégias que viabilizem a aprendizagem em cada situação de ensino. Estes são fatores fundamentais no processo de ensino e aprendizagem.

Andréia Alvim Bellotti Feital (2006) destaca que a presença da tecnologia propõe novos arranjos ao processo de ensino e aprendizagem que, por consequência, exigem do docente uma postura diferenciada. Disso ocorre que o professor, em suas práticas pedagógicas, além do giz e do quadro-negro ou quadro-branco que hoje está presente na maioria das escolas municipais, precisa incluir os comandos eletrônicos, novos ambientes de aprendizagem e metodologias que permitam construir e aplicar o conhecimento à realidade presente e futura desse aluno.

Nesse sentido, as histórias em quadrinhos fortalecem o imaginário do leitor, desenvolvem sua capacidade de compreensão e utilização dos vários sentidos. Pela diversidade de personagens, situações, contextos,

histórias e representações são inúmeras as oportunidades para aproveitá-las na organização e planejamento de situações em que sejam utilizadas como recursos de aulas práticas, dinâmicas e também de projetos educacionais. As histórias em quadrinhos, além de inseridas nos mais diversos meios de comunicação, são cada vez mais aceitas pelos alunos, influenciando sua formação.

Sonia Maria Bibe Luyten (1985, p. 11) define de forma sintética as histórias em quadrinhos, segundo ele: “Elas são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita numa sequência narrativa contínua”. No entanto, as histórias em quadrinhos atuais possuem mais um elemento gráfico na sua composição, que aparece como um prolongamento do personagem, isto proporciona maior dinamização na leitura: são os balões de fala dos personagens.

É esta dinamização da leitura que consideramos importante para os alunos em processo de aprendizagem e ampliação do conhecimento, pois permite que ela se empolgue e produza textos maiores e cada vez mais complexos, fazendo uso de um recurso atraente como o computador e de um gênero textual rico e divertido como as histórias em quadrinhos.

Nessa perspectiva, o presente artigo tem como objetivo apresentar uma proposta de atividade que foi desenvolvida com alunos de 6º ano de uma escola municipal nas aulas de língua portuguesa utilizando como auxílio pedagógico a tecnologia da sala de recursos tecnológicos presente na escola com a mediação da professora permitindo ao aluno o desenvolvimento de suas habilidades e competências do uso de computadores e da criação do gênero textual histórias em quadrinhos.

2. Revisão da literatura

As reflexões desse artigo têm como objetivo apresentar os resultados obtidos durante as aulas de Língua Portuguesa com 28 alunos do 6º ano A do ensino fundamental do período matutino de uma escola municipal no desenvolvimento de criação individual e em duplas de histórias em quadrinhos utilizando como recursos pedagógicos e tecnológicos *softwares* dos computadores da sala de informática na escola mediados pela professora regente da turma e pela coordenadora de tecnologia da sala de informática.

O termo tecnologia educacional foi usado por Paulo Gileno Cysneiros (1998) para se referir ao tratamento de novas abordagens de co-

municação e informação nos sistemas de ensino. Há muito tempo se fala que as instituições de ensino, por serem compreendidas como espaço de construção e socialização de saberes, representam meios sociais que deveriam ter as tecnologias incorporadas em seus currículos. (GIRARDI, 2011)

Encontram-se nos *Parâmetros Curriculares Nacionais*

[...] as novas tecnologias da comunicação e da informação permeiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar. A televisão, o rádio e a informática, entre outras, fizeram com que os homens se aproximassem por imagens e sons de mundos antes inimagináveis. (BRASIL, vol. 2, p. 24)

Nesse sentido cabe à escola saber integrar e trabalhar com a tecnologia no ambiente escolar, objetivando a aprendizagem do aluno e não apenas a transmissão do conteúdo curricular e oportunizando aos alunos novos caminhos para a obtenção do conhecimento no qual a tecnologia pode oportunizar.

Segundo Luís Paulo Leopoldo Mercado (2002), a interconexão entre as redes de computadores permite que a aprendizagem ocorra frequentemente no ambiente no espaço virtual, e este precisa ser inserido às práticas pedagógicas, sendo a escola um ambiente de maior interação social.

Segundo Vani Moreira Kenski (2007, p. 43),

Tecnologia e educação são conceitos indissociáveis. Educação diz respeito ao processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral, visando à sua melhor integração individual e social. Para que ocorra essa integração, é preciso que conhecimentos, valores, hábitos, atitudes e comportamentos do grupo sejam ensinados e aprendidos, ou seja, que se utilize a educação para ensinar sobre as tecnologias que estão na base da identidade e da ação do grupo e que se faça uso delas para ensinar as bases da educação.

É importante a criação de novos ambientes de aprendizagem e de dinâmicas sociais para o uso das tecnologias e é na escola que muitos alunos principalmente de escola pública, terão oportunidade de inserção no mundo virtual. Espaços educacionais que contam com o computador como ferramenta facilitadora da aprendizagem e atende às demandas da sociedade contemporânea contribui para o desenvolvimento do sujeito num mundo globalizado no qual tudo ele pode ter acesso apenas com um *click*.

Liliana Maria Passerino (2001, p. 04) observa que "As tecnologias

aplicadas à educação devem ter como função principal serem ferramentas intelectuais que permitam aos alunos construir significados e representações próprias do mundo de maneira individual e coletiva".

O gênero textual das histórias em quadrinhos vai muito além das variedades de temas, gêneros, público-alvo e têm uma grande dimensão nacional e internacional, pois com a evolução da tecnologia é necessário destacar o importante e imprescindível papel da *internet* na popularização, distribuição e divulgação dessas histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos, no formato em que são apresentadas hoje, têm sua origem nos jornais americanos, no século XIX, com um personagem constante, sequência narrativa de imagens e o balão com texto.

No Brasil, a publicação de histórias em quadrinhos data no início do século XX e têm uma longa história junto à educação. *O Tico-Tico* foi a primeira revista brasileira de quadrinhos. Publicada em 1905, trazia, além das histórias em quadrinhos, contos, concursos, seções instrutivas. No fim da década de 1990 e início do século XXI, histórias em quadrinhos surgem na *Internet*.

O aumento do número de leitores das histórias em quadrinhos proporcionou um canal de comunicação viável para as histórias em quadrinhos, além de altamente lucrativo para os empresários do ramo. (VERGUEIRO, 2004) Os Estados Unidos foram o contexto apropriado para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos, devido a todas as vantagens, sejam as tecnológicas, sejam as de amparo econômico e social para a consagração total que existe em torno das histórias em quadrinhos.

É esta dinamização da leitura que consideramos importante para o aluno em processo de aprendizagem e ampliação do conhecimento, pois permite que ele se empolgue e produza textos maiores e cada vez mais complexos, fazendo uso de um recurso atraente como o computador e de um gênero textual rico e divertido como as histórias em quadrinhos. Maria Cristina Torres Felippin (2004) afirma que

O uso da informática na educação tem como objetivo promover a aprendizagem do aluno, ajudando na construção do processo de conceitualização e no desenvolvimento de habilidades importantes para que ele participe da sociedade do conhecimento. Esse uso é efetivo através de softwares educacionais capazes de tornar a prática do educador e do educando algo prazeroso. (FELIPPIN, *apud* MORELLATO, 2006, p. 3)

Com a evolução da tecnologia na educação, hoje é possível utilizar diversos *softwares* educacionais que despertem a imaginação e a criatividade dos alunos ao mesmo tempo em que se estimula a produção da escrita por meio de ferramentas próprias de editores de textos como no caso da produção das histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos fortalecem o imaginário do leitor, desenvolvem sua capacidade de compreensão e utilização dos vários sentidos. Pela diversidade de personagens, situações, contextos, histórias e representações são inúmeras as oportunidades para aproveitá-las na organização e planejamento de situações em que sejam utilizadas como recursos de aulas práticas, dinâmicas e também de projetos educacionais. As histórias em quadrinhos, além de inseridas nos mais diversos meios de comunicação, são cada vez mais aceitas pelos alunos, influenciando sua formação.

Segundo Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida e José Armano Valente (2012), a utilização das ferramentas de comunicação permite estimular um processo de mudança de postura tanto do professor quanto do aprendiz, sendo assim é relevante a participação do professor como facilitador do processo ensino-aprendizagem para permitir que o aluno desenvolva habilidades e seja capaz de realizar a atribuição de significados importantes.

Emerson Rolkowski (2011) diz “[...] o papel da tecnologia no processo ensino-aprendizagem subentende uma concepção do que vem a ser o aprender e o ensinar”. “O uso da tecnologia está além do ‘fazer melhor’, ‘fazer mais rápido’, trata-se de um ‘fazer diferente’”

Acreditamos que se direcionarmos o uso das tecnologias de forma pedagógica, teremos resultados positivos na aprendizagem dos alunos. No caso do uso dessa prática pedagógica na aula de língua portuguesa, é possível despertar no aluno o gosto pela leitura e a produção de textos de maneira lúdica e dinâmica. Para isso, é necessário que os alunos envolvidos se comprometam com esta proposta e sobre tudo com a aprendizagem que ela pode proporcionar.

Marcos Tarcísio Masetto (2010) confirma a importância dessas tecnologias em sala de aula, embora seja importante lembrar que essas tecnologias têm um valor apenas se for adequada para facilitar o alcance dos objetivos e se for eficiente para tanto. Sendo necessário o professor está sempre reavaliando seu projeto didático pedagógico.

Segundo José Manuel Moran (1995, *apud* MAINART; SANTOS, 2010, p. 04):

A concepção de ensino e aprendizagem revela-se na prática de sala de aula e na forma como professores e alunos utilizam os recursos tecnológicos disponíveis. A presença dos recursos tecnológicos na sala de aula não garante mudanças na forma de ensinar e aprender. A tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores.

A realização de atividades de produção de histórias em quadrinhos, utilizando recursos tecnológicos como o computador, permite que se aprendam técnicas e que se criem histórias e personagens, se aventurem por paisagens ou que reproduzam histórias já conhecidas na literatura.

O uso das histórias em quadrinhos como recursos pedagógicos permite ao aluno o uso de diversas habilidades como, por exemplo, coerência e coesão na estruturação de sentido da história com início, meio e fim, o uso de diferentes linguagens e ampliação do vocabulário na construção das falas dos personagens, a criatividade na transmissão do pensamento entre outras vantagens.

As histórias em quadrinhos podem contribuir para desenvolver a capacidade de análise, interpretação e reflexão do leitor/escritor, assim como despertar maior interesse pela leitura e escrita. Por essas razões, as histórias em quadrinhos deixaram de ser vistas como leitura infantil e de entretenimento, para tornarem-se recursos pedagógicos, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, criativo e pessoal dos alunos principalmente nas aulas de língua portuguesa que trabalha diretamente com esse gênero textual que tem crescido mais a cada dia a sua utilização no ambiente escolar das mais diversificadas formas até com o uso da tecnologia por exemplo.

3. Metodologia

As atividades propostas pela professora regente da turma tiveram como objetivo principal estimular a criatividade dos alunos do 6º ano A da escola municipal que apresenta 28 alunos frequentes com idade média de 10 a 14 anos no período matutino, sendo 10 meninas e 18 meninos para confecção de histórias em quadrinhos a princípio em sala de aula divididos em grupos, sendo formados 7 grupos de 4 alunos nos quais recebe-

ram da professora regente total autonomia para a criação dos personagens, diálogos e espaço das histórias em quadrinhos por eles produzidas.

Após 4 dias (oito horas aulas) em sala de aula, no decorrer de 3 semanas no período de 18 a 31 de agosto de 2016, os alunos foram estimulados a dar continuidade para a atividade proposta na sala de informática utilizando os computadores nos quais devido a quantidade de máquinas os alunos ficam sentados em duplas e fazem as atividades propostas sempre juntos. O recurso pedagógico e tecnológico utilizado para a execução das histórias em quadrinhos foi o *software* denominado HagáQuê que os alunos conseguiram executar em 3 dias (seis horas aulas) no decorrer de três semanas no período de 1º a 16 de setembro de 2016 com intervenções da professora regente e da professora/coordenadora responsável pela sala de tecnologia.

Durante esse período de quase um mês foi possível verificar a empolgação e felicidade dos alunos em produzirem as histórias em quadrinhos com total autonomia principalmente por estarem demonstrando suas habilidades e criatividades nas produções junto aos colegas que eles escolheram para fazer parte dos grupos e designaram as funções que cada integrante iria exercer nas produções das histórias.

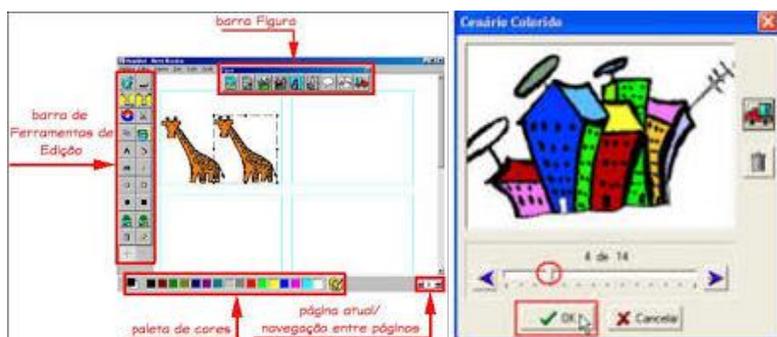
Em sala de aula foi perceptível a dificuldade de alguns alunos em entrarem em acordo com os colegas do grupo na parte de produção da escrita das histórias, pois a parte dos desenhos e da decoração foi mais fácil de ser decidido em grupo.

Quando a atividade deu continuidade na sala de informática, os alunos tiveram a autonomia de tentar transcrever as histórias criadas do papel para a máquina ou criar novas histórias devido ao programa utilizado apresentar formatos de cenários e personagens diferentes daqueles criados por eles.

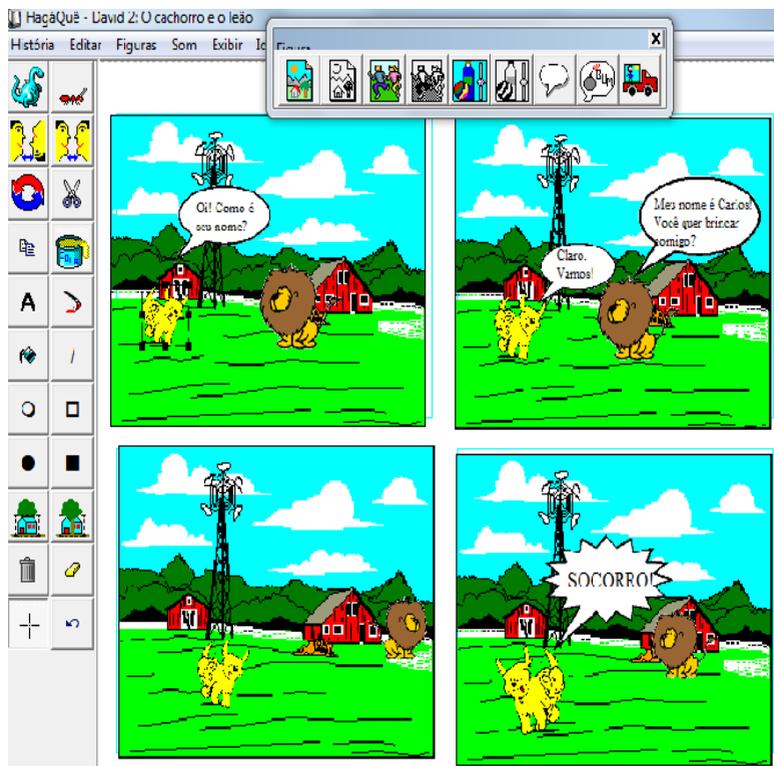
Em relação ao manuseio do *software* utilizado, os alunos demonstraram interesse e fácil assimilação das informações do programa em relação a escolha de cenários e personagens, mas que também demonstraram um pouco de dificuldade por parte de alguns alunos, principalmente meninos na parte da escrita da história no qual se fez necessário a intervenção da professora regente para que fizesse correções de ortografia, organizasse coerência e coesão dos textos, ampliação de vocabulário e enriquecimento da escrita com uso de alguns sinônimos pelo fato dos alunos insistirem em escrever somente frases curtas e por muitas vezes

com várias repetições de termos o que tornava os diálogos incompreensíveis.

O *software* utilizado é de bem fácil utilização, ele disponibiliza diversos cenários coloridos e para pintar, personagens, animais balões de todos os tipos de fala e também permite a colagem de outros arquivos dentro da área da história, ele tem disponível as ferramentas a serem utilizadas ao redor do espaço utilizado para a produção das histórias em quadrinhos facilitando ainda mais a criatividade e manuseio dos alunos que produzem em dupla as histórias. O programa tem a seguinte apresentação:



Na primeira aula na sala de informática os alunos receberam as orientações da professora/coordenadora da sala de tecnologia de como manusear o programa e depois sozinhos começaram a se familiarizar com ele demonstrando interesse e empolgação nas descobertas que estavam fazendo ao utilizar cada uma das ferramentas disponibilizadas decidindo entre os personagens, cenários, cores, e quais possíveis histórias a serem criadas e somente depois nas outras aulas que deram início a confecção das histórias em quadrinhos com a produção completa com imagens e textos e respectivos balões de fala.



O exemplo abaixo apresenta uma história em quadrinhos produzida por uma dupla de alunas de 12 anos construída nesse período que criaram os cenários e escolheram os personagens que o programa disponibiliza e depois resolveram juntas sobre os balões e as falas escritas.



Figura 1 – HQ elaborada por 2 alunas

Na história abaixo (figura 2) é um exemplo de uma história em quadrinhos produzida por uma dupla de alunos que optaram por retirar as imagens da internet e criaram os balões e o diálogo, segundo os alunos que produziram esse quadrinho ele ainda não estava finalizado faltando melhorar o cenário da história.



Figura 2 – HQ elaborada por 2 alunos

É notório as vantagens que a inserção da tecnologia na educação trás tanto para os professores quanto aos alunos, e o bom uso que esses recursos podem contribuir para a melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem que aliam a metodologia de ensino da escola ao uso das máquinas tornando esse processo eficaz, fazendo com que a bagagem de informações que os alunos já trazem para o ambiente escolar seja transformada em conhecimento.

É nesse momento que o professor deixa de lado seu antigo papel de detentor do conhecimento e passa a ser o mediador, facilitador, de modo que os alunos, os quais são atualmente os sujeitos ativos do processo de ensino-aprendizagem, explorem as informações, socializem o saber e construam seu conhecimento.

4. Considerações finais

Em um mundo onde a era digital está cada vez mais veloz, utilizar a tecnologia integrada ao processo pedagógico de ensino-aprendizagem é uma maneira de aproximar ainda mais os alunos desses recursos oferecidos a eles para que percebam que o computador pode oferecer muito mais do que redes sociais e jogos.

Com base no trabalho desenvolvido é possível destacar o prazer dos educandos ao fazerem uso das tecnologias aliadas as suas criatividade e habilidades demonstradas pelo estímulo da professora regente em propor isso aos alunos com o uso da sala de tecnologia disponível na escola no qual foi demonstrado que o uso de computadores facilita o processo da construção do conhecimento e nos demonstra ser um recurso com muita eficácia para aproximação dos alunos com diversos temas, conteúdos, podendo contextualizar todas as disciplinas propostas no currículo escolar.

A sala de informática como recurso pedagógico funciona como instrumento de interação entre os alunos, ainda mais pelo fato de terem que executar as atividades em duplas devido à quantidade de computadores oferecidos, e também uma boa interação com o professor estreitando o relacionamento e alcançando a aprendizagem.

A *internet*, os jogos *on-line* e os *softwares* utilizados são mídias de fácil assimilação dos alunos de forma espontânea e dinâmica que atingem a aprendizagem da melhor maneira possível, produzindo prazer e dedicação em demonstração das próprias habilidades e criatividade em

uma aprendizagem significativa que a criação das histórias em quadros podem proporcionar principalmente durante as aulas de língua portuguesa levando ao aluno ir muito além do que saber ler, escrever e interpretar e consegue torná-lo um crítico, um escritor, um criador, que são fatores essenciais para as práticas pedagógicas do ensino de qualquer disciplina relevante em espaço escolar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. *Currículo sem Fronteiras*, vol. 12, n. 3, p. 57-82, 2012. Disponível em: <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>>. Acesso em: 14-09-2016.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais (PCN)*, 3º e 4º ciclos do ensino fundamental. Português. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CYSNEIROS, Paulo Gileno. Novas tecnologias na sala de aula: melhoria do ensino ou inovação conservadora. In: Encontro nacional de didática e prática de ensino, 1998. *Anais...* Disponível em: <http://www.pucrs.br/famat/viali/doutorado/ptic/textos/articles-106213_archivo.pdf>. Acesso em: 14-09-2016.

FEITAL, Andréia Alvim Bellotti. *Na tecedura da rede mais um nó se faz presente: a formação continuada do professor para o uso do (a) computador/ internet na escola*. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação). – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2006. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=27702>. Acesso em: 14-09-2016.

FELIPPIN, Maria Cristina Torres. *A construção da escrita e leitura: aplicações de situações de aprendizagem envolvendo material concreto e softwares educativos em um processo de alfabetização*. 2004. Monografia (de Especialização em Informática na Educação). – Universidade Luterana do Brasil, Canoas.

GIRARDI, Solange Campelo. *Formação de professores acerca de novas tecnologias na educação*. Brasília, 2011. Dissertação (Graduação em Biologia). Universidade de Brasília, Brasília.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da in-*

formação. 1. ed. Campinas: Papirus, 2007.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *O que é história em quadrinhos?* São Paulo: Brasiliense, 1985.

MASETTO, Marcos Tarcísio. *Competência pedagógica do professor*. São Paulo: Summus, 2010.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. Aprendizagem em telemática educativa: uma proposta de trabalho com projetos colaborativos. 4º Fórum de Informática Educativa, *Anais...* Fortaleza, 1999.

MORAN, José Manuel. *Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias*. 2000. Disponível em:
<<http://pt.slideshare.net/mayamandrade1/ensino-e-aprendizagem-inovadores-com-tecnologias-15911573>>. Acesso em: 14-09-2016.

MORELLATO, Claudete. Softwares educacionais e a educação especial: refletindo sobre aspectos pedagógicos. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, vol. 4, n. 1, jul.2006 Disponível em:
<<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13887>>.

PASSERINO, Liliana Maria. Informática na educação infantil: perspectivas e possibilidades. In: ROMAN, Eurilda Dias; STEYER, Vivian Edite. (Orgs.). *A criança de 0 a 6 anos e a educação infantil: um retrato multifacetado*. Canoas: ULBRA, 2001. Disponível em:
<<http://edu3051.pbworks.com/f/Infoedu-infantil-cap.pdf>>. Acesso em: 14-09-2016.

ROLKOUSKI, Emerson. *Tecnologias no ensino de matemática*. Curitiba: Ibpex, 2011.

VEEN, Wim. *Homo Zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a arte*. São Paulo: Devir, vol. 1, 2009.