

**EDMODO:
NOVAS FORMAS DE COMUNICAÇÃO E APRENDIZAGEM**

Magnólia Ramos Gonçalves (Instituto Libera Limes)

magnolia.ramos@hotmail.com

Arlinda Canteiro Dorsa (UCDB)

acdorsa@uol.com.br

RESUMO

Este artigo é resultado de pesquisa de caráter qualitativo com estudo de caso e pesquisa bibliográfica realizada com o objetivo de buscar meios para motivar os alunos a participarem das redes sociais a fim de produzirem conhecimento. Partindo da seguinte problemática: Como motivar os alunos a utilizarem as redes sociais para produção de conhecimento? Como os professores podem utilizar a tecnologia de forma pedagógica para estimular a reflexão e produção de conhecimentos? Os professores estão preparados para o uso das tecnologias em sala de aula? Veem o computador como uma ferramenta didática? Há necessidade de que os professores tenham formação continuada no uso das tecnologias? O instrumento de pesquisa foi o questionário para alunos e professores demonstrando que o professor precisa usar o tempo de dedicação do adolescente a internet, aproveitando o conhecimento que ele traz transformando em pesquisas e discussões construindo assim colaborativamente novos conhecimentos.

Palavras-chave: Tecnologia. Educação. Edmodo.

1. Introdução

As novas tecnologias de informação e comunicação estão cada vez mais presentes em nossas vidas e não ter acesso a elas dificulta a vida de qualquer pessoa, visto que a cada dia mais, estão sendo utilizadas em bancos, comércios e na profissionalização, sendo hoje, pré-requisito para o acesso ao mercado de trabalho.

Este trabalho, portanto, partiu das seguintes problemáticas ou questionamentos: Como motivar os alunos a utilizarem as redes sociais

para produção de conhecimento? Como os professores podem utilizar a tecnologia de forma pedagógica para estimular a reflexão e produção de conhecimentos? Os professores estão preparados para o uso das tecnologias em sala de aula, veem o computador como uma ferramenta didática? Há necessidade de que os professores tenham formação continuada no uso das tecnologias?

Para resolver a problemática desta pesquisa, o objetivo foi pesquisar meios para motivar os alunos a participarem das redes sociais a fim de produzirem conhecimento e, para atingir tal objetivo fez-se necessário, conhecer autores que subsidiaram a aprendizagem significativa através do uso de tecnologias; mostrar as ferramentas de tecnologia que podem ser utilizadas na aprendizagem significativa; pesquisar a bibliografia sobre o uso das tecnologias na educação para encontrar meios de motivar os alunos a produzirem conhecimentos através do uso da internet; descobrir porque o uso do Edmodo não promoveu o interesse dos alunos, através de bibliografia existente.

A metodologia desenvolvida foi a de estudo de caso e pesquisa bibliográfica, pois pesquisou-se alunos e professores do curso técnico de Logística da Escola Estadual Joaquim Murtinho, na cidade de Campo Grande – MS. A coleta de dados foi em forma de questionários com perguntas abertas e fechadas direcionadas aos alunos e professores do referido curso.

Optou-se pelo estudo de caso, pois, de acordo com Fiorentini e Lorenzato (2006), citando Gil (1988), é

um estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos com contornos claramente definidos, permitindo seu amplo e detalhado conhecimento. Para o autor, o “caso” não significa apenas uma pessoa, grupo de pessoas ou uma escola. Pode ser qualquer “sistema delimitado” que apresenta algumas características singulares e que por merecer uma investigação especial por parte do pesquisador. Nesse sentido, o autor enfatiza que o caso pode ser também uma instituição, um programa, uma comunidade, uma associação, uma experiência, um grupo de professores, uma classe de alunos e até mesmo um aluno ou um professor, etc. Por isso, o estudo de caso tende a seguir uma abordagem de pesquisa qualitativa.

A relevância da presente pesquisa consistiu no fato de que os adolescentes participam intensamente das redes sociais, ficam horas conectados na internet, às vezes, até durante as aulas, no entanto, esta atividade não lhes acrescenta novas aprendizagens, novos conhecimentos, tornando-se necessários que professores de todos os níveis e cursos que ministram aulas a adolescentes, reflitam e busquem caminhos para que os

mesmos possam agregar novos conhecimentos com o uso constante da internet.

As discussões sobre o uso das novas tecnologias – que segundo Valente (2003) “já não são tão novas”, – na educação, tem envolvido estudiosos e pesquisadores, dentre eles Moram, Valente (2002), Mendonça (2009), que dentre outros, norteou esta pesquisa, que teve como objetivo pesquisar meios para motivar os alunos a participarem das redes sociais a fim de produzirem conhecimento.

A problemática que motivou este projeto surgiu quando me convidaram a ministrar aulas em duas turmas de curso técnico de comunicação em uma escola estadual e pensando em metodologias diferenciadas para despertar o interesse dos alunos que estão na faixa etária entre treze (13) e dezesseis (16) anos, pesquisei alguns *softwares* desenvolvidos para fins educacionais e escolhi o Edmodo, por assemelhar-se muito ao *facebook*. Deduzi que os adolescentes iriam gostar e participar com maior interesse das aulas.

No entanto, foi decepcionante, pois os educandos não demonstraram o interesse esperado e houve pouca participação e interação entre os grupos no ambiente Edmodo.

Considerando que as escolas possuem sala de tecnologias conectadas à *internet* e que a maioria dos alunos possuem aparelhos de celular com os quais também acessam a *internet* e ficam durante as aulas com os aparelhos ligados mandando mensagens, percebe-se que o interesse dos adolescentes pelas tecnologias é grande, porém, é preciso descobrir meios para que esse uso constante das tecnologias possa gerar aquisição de conhecimentos, ampliação da visão de mundo e enriquecimento dos conceitos de cidadania e participação consciente na sociedade da qual fazem parte.

A relevância desta pesquisa justifica-se, pois, segundo publicação na revista *Língua*, um periódico editado pelo Ministério da Educação (MEC), no artigo de Guerreiro e Pereira Júnior (2011), pesquisas realizadas pelo Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa (ISC-TE) apontam para o crescimento da língua portuguesa no mundo, ficando em quinto (5º) lugar como o idioma mais falado e a mesma pesquisa destaca que isso deve-se ao Brasil que é responsável por setenta e sete por

cento (77%) dos mais de 249 milhões de falantes do português que moram em países lusófonos⁴.

A pesquisa aponta ainda que os fatores que mais tiveram peso na pesquisa foi o crescimento da economia e da cultura brasileira, no entanto, acrescenta os autores que um dos fatores que mais deu destaque ao português no mundo foi o uso das redes sociais, ficando o português como a 3ª língua mais falada nas redes sociais (GUERREIRO & PEREIRA JÚNIOR, p. 36-40, 2011).

Diante destes dados, resta aos educadores buscarem meios de transformar esse uso das redes sociais em busca de conhecimentos para os adolescentes.

2. Algumas teorias sobre as tecnologias de informação e comunicação na educação

A evolução tecnológica cresce a cada dia, e a ausência desse conhecimento faz com que nos distanciemos gradativamente do mundo real. Mas e a criança? E o adolescente? Os pais, alunos e profissionais da área acadêmica e outros profissionais, vivem hoje uma grande preocupação: a necessidade de preparo técnico devido a presença marcante da tecnologia em nossas vidas, seja nos *shopping centers*, nos bancos, nas residências e principalmente nas escolas.

Para os professores, as exigências de inserirem em sua prática pedagógica o uso das tecnologias tem sido o grande desafio, visto que a maioria dos professores não possuem a mesma facilidade, as mesmas habilidades e até mesmo o conhecimento dessas tecnologias, como seus alunos possuem.

No entanto, o conhecimento técnico não se configura como o principal requisito para o professor, é preciso estar aliado ao conhecimento pedagógico, porque o aprendiz precisa processar as informações colhidas em suas pesquisas, refletir sobre elas para que o aprendizado se efetive, conforme expõe Valente.

Os grandes desafios dessa área estão na combinação do técnico com o pedagógico e, essencialmente, na formação do professor para que ele saiba ori-

⁴ Lusófono: diz-se de, ou país, ou povo, ou indivíduo etc. que fala o português ou que tem o português como língua.

entar e desafiar o aluno para que a atividade computacional contribua para a aquisição de novos conhecimentos. (VALENTE, 2002, p. 30).

Desta forma, o uso do computador na sala de aula já não pode ser visto apenas como ferramenta didática, mas como uma forma de aprendizagem participativa, onde professores e alunos criam novas formas de aprender e ensinar como bem menciona Mendonça (2009, p. 2-3),

[...] já não se trata mais de valorizar a importância do uso do computador ou de outras tecnologias da informação e da comunicação na escola, mas de evidenciar que elas, estando cada vez mais presentes na sociedade, geram novas formas de as pessoas pensarem e de se relacionarem.

As tecnologias na educação devem servir como um meio eficaz de romper com os espaços tradicionais para que esse aluno que já está totalmente envolvido com as tecnologias possa evoluir e criar novas formas de se relacionar com o aprendizado e para os professores buscarem um modo diferente do fazer pedagógico.

A *internet* disponibiliza uma gama enorme de informações apresentadas nas mais variadas formas, combinando textos, imagens, animação e os *softwares* cada vez mais facilitando o acesso e uso das tecnologias que devem ser repensadas na educação como um meio de quebrar os paradigmas conservadores que valorizam mais o aspecto cognitivo do emocional, conforme expõe Valente (2002)

À medida que recursos de combinação de textos, imagens, animação estão se tornando cada vez mais fáceis de serem manipulados e explorados, é possível entender como as pessoas expressam esses sentimentos por intermédio dos softwares. Representar ou explicitar esse conhecimento estético constitui o primeiro passo para compreender o lado emocional, que na educação tem sido sobrepujado pelo aspecto cognitivo, racional. (VALENTE, 2002, p. 27)

Dentre as habilidades adquiridas pelos aprendizes com o uso de softwares e programas voltados para a educação, tem sido defendida na atualidade a aprendizagem cooperativa concebida como “verdadeiramente funcional na sociedade do conhecimento” de acordo com Duram e Vidal (2007, p. 16), pois essa cooperação leva à reflexão, promovendo a aprendizagem significativa, conforme explica Valente (2002)

Do ponto de vista de construção de conhecimento, a cooperação que acontece entre pessoas de um determinado grupo é uma das maneiras mais interessantes de uso das facilidades de comunicação do computador, constituindo uma das abordagens de educação a distância. Essa abordagem tem sido denominada de “estar junto virtual” (VALENTE, 1999b) e envolve o acompanhamento e o assessoramento constante dos membros do grupo, no sentido de poder entender o que cada um faz, para ser capaz de propor desafios e auxiliá-lo a atribuir significado ao que está realizando. Só assim é possível ajudar ca-

da um no processamento das informações, aplicando-as, transformando-as, buscando novas informações e, assim, construindo novos conhecimentos. (VALENTE, 2002, p. 28)

Conforme expõem Duram e Vidal (2009) e Valente (2002), essas ações cooperativas produzem resultados que podem servir como objetos de reflexão, gerando dúvidas, dificuldades que levam o estudante a buscar apoio do grupo ou do especialista que pode sanar ou gerar novas dúvidas que irão resultar em nova consulta e assim, comporão um ciclo de cooperação que favorece a construção do conhecimento, nesse contexto a *Internet* com o suporte de um especialista proporciona o “estar junto” do grupo e favorece a construção do conhecimento.

Analisando os autores até este momento estudados, a problemática da presente pesquisa torna-se mais visível quando Demo afirma que,

[...] a qualidade da aprendizagem nem de longe é automática em ambientes virtuais. A própria *web 2.0* pode ser usada para tudo, menos para aprender e estudar. De um lado, muitos estudantes embarcam nas novas tecnologias, mas não conseguem usá-las de modo inteligente, crítico e criativo. (DEMO, 2011, p. 21)

Motivar os alunos a buscar e produzir conhecimento em ambientes colaborativos tem sido o grande desafio dos professores, muito mais do que motiva-los à pesquisa na *web*, mas, na verdade, conforme afirma Demo (2011, p. 20) “Não é tão comum assim que estudantes consigam transformar informação em conhecimento, em parte porque muitos professores também não o sabem”.

E essa é a maior questão, mesmo quando o professor tem habilidades com as tecnologias, sabe utilizá-las, encontra barreiras para motivar seus alunos na sua utilização de forma que as pesquisas por eles realizadas promovam a interação, a colaboração e por fim, promova a aquisição de novos conhecimentos.

Para utilizar o Edmodo, este projeto embasou-se no relatório de mestrado de pedagogia da Universidade Aberta, publicado no ISSUU, que afirma ser o Edmodo um ambiente virtual de aprendizagem, apresentando uma plataforma de partilha, colaboração e comunicação, para utilização em contextos de aprendizagem. Tem semelhança com o *Moodle*, porém sua interface é agradável aos estudantes, pois se assemelha ao *Facebook*, o que facilita sua utilização, considerando que a maioria dos adolescentes já são cadastrados e navegam nas redes sociais. Neste ambiente, é possível postar mensagens, publicar e partilhar ficheiros e *links*, constituir uma biblioteca, criar grupos de trabalho públicos e restritos.

O Edmodo apresenta ainda a característica da privacidade, pois o professor pode cadastrar-se independente da escola, porém os alunos só podem realizar o cadastro através de um professor. É aberto também aos pais, mas estes só terão acesso às informações de seus filhos e não dos demais alunos cadastrados.

3. O Edmodo como prática pedagógica

Na prática pedagógica da disciplina de “comunicação, linguagem e produção de texto”, ministrada pela autora do artigo no curso técnico de logística da Escola Estadual Joaquim Murтинho, na cidade de Campo Grande – MS. De acordo com os dados coletados através de questionários aplicados para alunos e professores da referida turma que responderam de forma espontânea, sendo que foram encaminhados questionários para seis professores e apenas três responderam e foram obtidos os seguintes dados

Tempo em minutos	Tudo tempo em Facebook	Outros recursos	Atividade EDMODO	Dificuldade EDMODO	Questões dadas	Explicação	Percepção aluno	Sugestões
Cinco horas	Não	YouTube, páginas Google, links de música	Fácil	Acessar e responder	Sim	sem aplicação	Sim	Não tem
Uma hora	Sim		Bom	Acesso às coisas interessantes	Sim	Atividade fácil na página		um computador por aluno e mouse, não falta
Uma hora	Não	vídeo, projeção, whiteboard	Sim	Entrar	Sim	questionário só responder	Sim	Pequeno em número
Uma hora	Não	Jogos	Bom	legitim	sim	preparar classe e falar	Sim	trazer os computadores
Mais de uma hora	Não	aula gravada com filmagem online	Fácil	legitim	sim	as coisas pareciam com o Facebook	Sim	não respondeu
Mais de cinco horas	Não	site curso	Fácil	vídeo e data da postagem	sim	tudo se postava na página oficial	Sim	pequeno tempo
Mais de cinco horas	Não	Twitter	Fácil	semelhante pouco mais	não	não respondeu	Sim	pequeno tempo
Uma hora	Não	Google	Bom	claro e simples e acessível	sim	se lembra as atividades	Não	semelhante vídeo
Uma hora	Não	google e youtube	Bom	não acessa	sim	não respondeu	Não	não são produtivos e não são de tecnologia
Uma hora	Não	gifs, vídeos, youtube, reddit	Bom	interagir e enviar, enviar e ler	sim	fácil de compreender	Sim	não tem
Uma hora	Não	Instagram	Bom	interagir de acessar	sim	fácil de acessar	Sim	pequeno vídeo
Cinco horas	Não	facebook, messenger, Instagram	Bom	sem dificuldade	sim	Atividade fácil na página	Sim	visitas e sites de pesquisa
Mais de cinco horas	Sim		Fácil	legitim	sim	sem aplicação	Não	se condicionando a ser respondido
Mais de cinco horas	Não	whatsapp, instagram, blog	Fácil	interagir que existe o EDMODO	sim	preparar classe	Não	não respondeu
Seis horas	Não	Youtube	Fácil	semelhante demais	sim	preparar classe	Sim	documentação pesquisas
Cinco horas	Não	reddit, whatsapp, filmes online	Bom	sem dificuldades	sim	em vídeos	Sim	Facebook
Mais de cinco horas	não	filmes, whatsapp	Fácil	legitim	sim	se parecia com outras sites	Sim	computadores, melhor filme e internet
Cinco horas	Não	facebook, spy video	Bom	interagir de acessar	sim	fácil de acessar	Sim	semelhante filmes
Seis horas	sim		Fácil	legitim	sim	professora e os colegas utilizaram	Não	trazer de tecnologia disponível
Mais de cinco horas	Não	youtube, google, whatsapp	Fácil	falta de tempo	não		Sim	não respondeu

Tabela 1 – Alunos

1.1 Faixa etária (idade)	1.2 Nível de escolaridade	1.3 Tempo de experiência em cursos de ensino superior (____ mês(es))	1.4 Quantidade de horas diárias de trabalho na função docente	1.5 Exerce outras atividades além de docência?	Em caso positivo, cite-as:	1.6 Utiliza-se das redes sociais para a produção do conhecimento	1.7 Frequência a utilização de Edmodo e de Softwares educacionais em suas aulas?
11-40	pós-graduação	2 anos	4 horas	Sim	coordenadora de equipe pedagógica em tecnologia	recebu pedagogia e idiomas	sim, mas a necessidade pedagógica
16-21	pós-graduação	1 ano	4 horas	Sim	ativista em Administração	Facebook	sim, mas não
11-40	pós-graduação	7 anos	4 horas	Sim	desenvolvedor web	Facebook	sim, mas não
2.1 Quais Plataformas: Redes Sociais você costuma utilizar em suas aulas?	Outras:	2.4 Com que frequência você acessa ou recebe de atividades propostas dentro de plataformas ou rede social?	2.3 Você participa de cursos de uso de tecnologia em sala de aula?	2.2 Qual a importância de uso de computador para o ensino e a aprendizagem?			
Edmodo	Google drive	Nunca	Sim	atende muito ao momento e ao grande grupo			
			Não	Atende a necessidade de conteúdo, mas não mais nada para os alunos.			
	excel, word, Windows	Semanal	Não	Principalmente por não ter tempo para usar e utilizar a tecnologia em sala de aula.			
Ferramentas de Pesquisa							

Tabela 2 – Professores

Observa-se na tabela 1, que os alunos de uma forma geral não se identificaram com o Edmodo, mesmo aqueles que entraram e desenvolveram as atividades propostas não interagiram entre eles, apenas desenvolviam as atividades para obter nota.

Na questão 1 (Quantas horas por dia você acessa a internet?), apenas seis alunos responderam que ficam por mais de cinco horas conectados, três alunos navegam menos de uma hora, quatro ficam cinco horas na internet e sete navegam uma hora por dia, demonstrando que todos têm acesso à internet mesmo que por apenas uma hora e esse não é o motivo pelo qual não utilizam o Edmodo.

Quanto ao tempo dedicado ao Facebook, apenas três entrevistados dedicam seu tempo apenas ao Facebook, a maioria acessa outros sites principalmente de músicas e jogos, o que indica que além de redes sociais eles têm outros interesses.

Interessante observar que 50% dos alunos pesquisados avaliaram o Edmodo como bom e 50% como regular, portanto o pouco acesso não se deve pelo fato de não gostarem do ambiente.

Quanto a resposta dos entrevistados para a questão 4 (O que é mais difícil para você no Edmodo? Cite três dificuldades.). No universo de 20 (vinte) alunos entrevistados 5 (cinco) apontaram como dificuldade o idioma, pois no primeiro momento a plataforma é acessada em inglês,

com a possibilidade de posteriormente mudar o idioma, a mesma quantidade alegou o esquecimento de acessar como uma dificuldade, os demais reclamaram de dificuldades diversas como dificuldade de visualizar a data de entrega da atividade, falta de tempo e dificuldade de encontrar os ícones e notificações, porém todos acessaram o ambiente na sala de tecnologias da escola.

Apenas dois alunos responderam que as atividades solicitadas pelo professor não foram apresentadas de forma clara os demais responderam que as atividades eram de fácil entendimento e resolução, na tabela pode-se verificar que os dois alunos que alegaram que as atividades não são claras não acessaram o ambiente por falta de tempo e falta de acesso a internet.

Sobre a liberdade de postagens 14 (quatorze) expuseram a vontade de que fosse livre e 6 (seis) discordam, nota-se que o adolescente quer liberdade na internet, mas eis aí um dos questionamentos dessa pesquisa como adquirir conhecimento.

Quando os alunos entrevistados são chamados para sugerir, fica claro que que as sugestões mencionadas por eles repetem o que já se pratica nas salas de tecnologia, pesquisa livre e passar vídeos, não que isso não seja feito no Edmodo, mas é sempre feito com uma abordagem contextualizada.

Dos professores que participaram da pesquisa pode-se constatar que apenas um conhece e utiliza o Edmodo, e o mesmo é único que já participou de uma capacitação para utilização da tecnologia como ferramenta de aprendizagem, todos os entrevistados são pós-graduados e dedicam quatro horas a docência

A idade média dos entrevistados é de 20 a 40 anos, apenas um utiliza a rede social para diversão, sendo que os demais utilizam como recurso pedagógico, um utiliza a internet e *softwares* em sala de aula conforme necessidade pedagógica, um, só internet, e o outro, só *softwares*. No que se refere ao estímulo ao diálogo, *feedback* aos alunos eles se alternam entre mensal e semanal. Um dos professores respondeu que utiliza as redes sociais como recurso pedagógico, no entanto não citou a rede e nem a periodicidade que costuma estimular o diálogo e participação dos alunos.

Quando foram questionados sobre a importância da tecnologia para a aprendizagem todos foram unânimes na defesa de que a tecnologia é

um grande aliado podendo oferecer aos alunos uma melhor visualização do conteúdo para que a aula seja mais atrativa.

É notável no resultado dessa pesquisa a falta de capacitação para o uso de tecnologias como ferramenta pedagógica para todos os professores, não se restringindo apenas aos que são monitores das salas tecnológicas, o conceito de tecnologia de informação e comunicação ainda está preso a facilidade de repassar o conteúdo ao invés de facilitar a mediação de construção do conhecimento.

4. Conclusão

Os resultados dessa pesquisa me levaram a compreensão de que os adolescentes gostam e dedicam grande parte de seu tempo para a internet e redes sociais tendo preferência ainda por jogos e sites musicais, no entanto não se sentem motivados a participar de uma rede que apresentem atividades pré-estabelecidas.

Em Demo (2009, p. 55), encontra-se já uma resposta para a problemática levantada nesta pesquisa, quando afirma que “a criança adora a internet, porque lhe parece um mundo “livre”, sem dono, sem tutor, sem hierarquia, sem “professor”, sem adultos que impõem instruções. Porém, ainda questiono que os alunos em questão são adolescentes e se inscreveram em um curso técnico, portanto, sabem para que estão na escola, e em especial naquela classe, mesmo tendo em conta que a motivação na busca de metodologias diferenciadas são importantes para que despertem o interesse da turma assim como a necessidade de os professores estarem devidamente preparados para o uso correto das tecnologias em sala de aula.

Para que o adolescente se sinta motivado a participar é preciso que o professor o insira e o integre, para que dentro do tema proposto encontre – se sempre algo que é relevante para o seu mundo. Devido a quantidade extensa de tempo que o adolescente navega ele chega na escola com uma gama enorme de informações que devem ser utilizadas, transformadas em pesquisas e discussões, concretizando assim a construção do conhecimento de forma integrada e colaborativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTRO, M.R. Possibilidades das tecnologias digitais. In: Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância. *Boletim*, 10 ago.2010. Disponível em <<http://www.tvbrasil.org.br>>. Acesso em: 30-03-2011.

DEMO, P. B. *Téc. Senac: Revista Educação Profissional*, Rio de Janeiro, v. 37, nº 2, maio/ago.2011, p. 21-26.

DURAN, D.; VIDAL, V. *A aprendizagem entre iguais como recurso de atenção à diversidade*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FERREIRA, A. B. H. *Mini Aurélio século XXI escolar*. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

FIORENTINI, D.; LORENZATO, S. *Investigação em educação matemática: percursos teóricos e metodológicos*. Campinas: Autores Associados, 2006.

FREIRE, P. *A pedagogia do oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2007.

JORDÃO T.C. Formação de educadores. A formação do professor para a educação em um mundo digital. In: MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação a Distância. Salto para o Futuro, TV Escola. Tecnologia na Educação. *Boletim* 19, nov./dez.2009. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br>>. Acesso em: 30-03-2011.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A.: *Fundamentos de metodologia científica*. São Paulo: Atlas, 1985.

MENDONÇA, R. H. Aos professores e Professoras. In: MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação a Distância. Salto para o Futuro. TV Escola. Tecnologias Digitais para a Educação. *Boletim* 19, p. 3-4, nov./dez.2009. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br>>. Acesso em: 30-06-2013.

MORAN, J. M., Mudar a forma de ensinar e aprender com as tecnologias. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/tec.htm>>. Acesso em: 02-08-2013.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

SILVA, E. T. *A leitura nos oceanos da Internet*. São Paulo: Cortez, 2003, p. 33-37. Disponível em: <www.tvbrasil.org.br/saltoparaofuturo>. Acesso em: 24-07-2013.

VALENTE, J. A. *Análise dos diferentes tipos de software usados na educação*. In: MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação a Distância. Salto para o Futuro, TV Escola. Tecnologia na Educação. *Boletim* 19, nov./dez.2009. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br>>. Acesso em: 30-07-2013.

Imagem 3

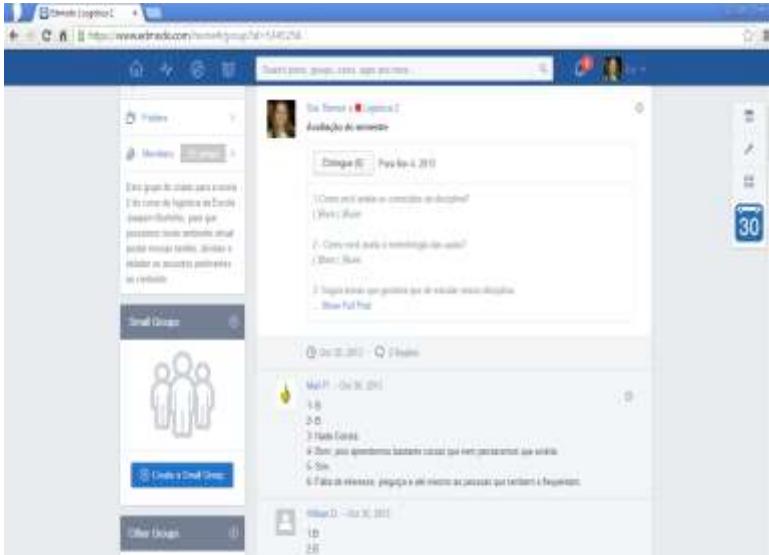


Imagem 4

