

**REVISTA**  
**Educaçional**  
**Tecnologia**



**ABT**

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL

# **TECNOLOGIA EDUCACIONAL**





## **ASSOCIE-SE À ABT**

Associação Brasileira de Tecnologia Educacional e participe da maior comunidade brasileira de especialistas de tecnologia de informação e comunicação educacional

## **INFORMAÇÕES**

(21) 2551-9242

[abt-br@abt-br.org.br](mailto:abt-br@abt-br.org.br)

# SUMÁRIO

EDITORIAL	V
<hr/>	
A REPRODUÇÃO DO SENSO COMUM NA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA DE MÍDIA IMPRESSA	6
<hr/>	
ASPECTOS MOTIVACIONAIS E INCLUSIVOS: ESTUDO DE CASO EM UM HIPERMERCADO DA CIDADE DE SÃO PAULO – SP	8
<hr/>	
BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE PENSAM OS PROFESSORES?	11
<hr/>	
IDENTIFICAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS NA EFICÁCIA DA EDUCAÇÃO E INCLUSÃO DE DEFICIENTES VISUAIS NA DISCIPLINA DE WEB DESIGN	13
<hr/>	
O APRENDER DE CRIANÇAS DE 3 A 4 ANOS POR MEIO DOS JOGOS	15
<hr/>	
O LETRAMENTO NO COTIDIANO DA SALA DE AULA	16
<hr/>	
POLÍTICAS EDUCACIONAIS E A UTILIZAÇÃO DAS TIC NA FORMAÇÃO DOCENTE	18
<hr/>	
PRONATEC EM SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO - MG: RESULTADOS DO PROGRAMA EM 2013 E 2014	19
<hr/>	
REFLEXÕES SOBRE EDUCAÇÃO INCLUSIVA E TECNOLOGIAS ASSISTIVAS	20
<hr/>	
SECRETARIA MUNICIPAL DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E ENSINO SUPERIOR: A EXPERIÊNCIA DE SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO – MG	22

UM EXPERIMENTO PRELIMINAR SOBRE A INFLUÊNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NO DESEMPENHO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA	23
---	----

---

UMA FERRAMENTA DE APOIO AO ENSINO DE CASOS DE USO PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL	25
--	----

---

USO DE BLOGUE E VÍDEOS DO YOUTUBE NO AMBIENTE ESCOLAR	27
---	----

---

A ABT é uma entidade não-governamental, de caráter técnico-científico, filantrópico, sem fins lucrativos e de utilidade pública municipal. Seu objetivo é “impulsionar, no país, os esforços comuns e a aproximação mútua para o desenvolvimento qualitativo e quantitativo da Tecnologia Educacional, em favor da promoção humana e da coletividade”.

### **Conselho de Dirigentes**

Fernando da Silva Mota – Presidente  
Dalton da Silva e Souza – Vice- Presidente  
Lúcia Martins Barbosa - Vice-Presidente  
Mary Sue Carvalho Pereira - Vice-Presidente  
Mírian Paúra Sabrosa Zippin Grispun - Vice-Presidente

### **Diretoria Executiva**

Themis Alline C.Ribas dos Santos

### **Conselho Consultivo**

Adolfo Martins  
Carlos Eduardo Belschowsky  
Carlos Longo  
Carmem Castro Neves  
Claudio Alvares Menchise  
Fátima Cunha Ferreira Pinto  
Helena Lúcia Elias Riboli  
José Francisco Borges  
Lia Faria  
Marcos Maciel Formiga  
Marcos Prado Troyjo  
Roberto Guimarães Boclin  
Wandimir Pirró e Longo

### **Conselho Científico**

Arlindo Carderet Vianna  
Hermelina das Graças Pastor Romiszowski  
Ligia Silva Leite  
Lúcia Martins Barbosa  
Luiza Portes  
Márcia de Medeiros Aguiar  
Maria de Fatima Pinho  
Maria Isabel Ferraz Rodriguez  
Nelly Mollim  
Regis Tractenberg  
Rita de Cássia Borges Magalhães Amaral

### **Conselho Técnico**

Fernando da Silva Mota  
Aureliana da Rocha Cruz  
Mônica Miranda

### **Conselho Fiscal**

Achilles M. Alves Filho  
Aurora Carvalho  
Terezinha Carvalho  
José Raymundo Martins Romeo

### **Conselho Editorial**

Alexander Joseph Romiszowski  
Alicia M Rojas  
Fernando da Silva Mota  
Hermelina das Graças Pastor Romiszowski  
Ivônio Barros Nunes  
João Mattar  
José Raymundo Martins Romeo  
Ligia Silva Leite  
Lucia Regina Goulart Vilarinho  
Miriam Struchine  
Ricardo Portella de Aguiar

### **Conselho Científico Especial**

Cipriano Carlos Luckesi  
Hélio Ítalo Serafino  
Ivônio Barros Nunes  
José Manuel de Macedo Costa  
José Maria Cabral Marques  
João Roberto Moreira Alves  
Roberto da Costa Salvador  
Ruth Teixeira Vieira  
Walter Esteves Garcia

### **Arte e Diagramação**

Fabiano de Lima Shingai

#### **EXPEDIENTE**

Tecnologia Educacional  
Revista da Associação Brasileira de Tecnologia Educacional  
- Editor responsável: Fernando da Silva Mota  
Editoração: Fabiano de Lima Shingai  
Redação e Assinaturas: Rua Jornalista Orlando Dantas, 56  
Botafogo - Rio de Janeiro-RJ - CEP: 22231-010 - Tel.: (21)  
2551-9242  
e-mail: [revista@abt-br.org.br](mailto:revista@abt-br.org.br) site: [www.abt-br.org.br](http://www.abt-br.org.br)

#### **TECNOLOGIA EDUCACIONAL**

ISSN 0102-5503 - Ano LIII - 208  
Janeiro / Março - 2015  
Revista da Associação Brasileira de Tecnologia Educacional  
v. 31 cm - Trimestral  
1 - Tecnologia Educacional - Periódico  
2 - Associação Brasileira de Tecnologia Educacional

## EDITORIAL

A nossa Associação Brasileira de Tecnologia Educacional inicia um novo ano com vida nova, sede e fôlego novo.

Esta Edição traz o resultado dos Trabalhos submetidos ao 5º Congresso Brasileiro de Tecnologia Educacional realizado em Novembro de 2014 na Cidade de São Sebastião do Paraíso - Sul do Estado de Minas Gerais.

Nossa **Edição 208/15** é a primeira deste novo ano e está sendo publicada dentro do período de sua vigência - Janeiro/Março de 2015.

Nossa nova Sede está pronta e entregue à Comunidade ABT.

Realizamos neste 10 de Fevereiro a nossa primeira Reunião de Diretoria já no novo espaço.

Perspectivas de realização de cursos presenciais e através EaD já foram aprovados e em breve estarão sendo apresentados pelo Site Institucional.

Nosso Site - [www.abt-br.org.br](http://www.abt-br.org.br) continua sendo muito bem acessado, assim como o nosso Espaço nas Redes Sociais - Facebook da ABT:

<https://www.facebook.com/ABTEducacional?fref=ts>

Já definimos a realização do Congresso Internacional da ABT no próximo mês de Julho na Cidade de Muzambinho - também Sul do Estado de Minas Gerais contando com a Parceria Institucional do IF do Sul de Minas, nosso Parceiro formal desde 2013.

Aproveitem os textos apresentados nesta edição!

Nossa RTE continua aberta a publicação de artigos científicos encaminhados por associados da ABT e devidamente aprovados pelo Conselho Editorial.

Aproveito a oportunidade para convidar você a se associar a ABT e aproveitar um mundo de oportunidades colocadas à disposição do quadro associativo.

Boa Leitura!

**Fernando da Silva Mota/Presidente da ABT**

## **A REPRODUÇÃO DO SENSO COMUM NA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA DE MÍDIA IMPRESSA**

*Carlos Alexandre Molina Nocciol*

*Cristiane Cataldi dos Santos Paes.*

**RESUMO:** Este trabalho utiliza-se do quadro teórico-metodológico da Análise do Discurso da Divulgação Científica – Ciapuscio (1997), Calsamiglia e Cassany (1999), Cassany e Martí (1998), Cataldi (2003, 2007 e 2009) e Noccioli (2010) –, segundo o qual o processo de recontextualização do conhecimento científico é caracterizado como uma “re-criação” dessa informação para cada público específico. Não obstante, essa prática discursiva não consiste em simplesmente um resumo ou redução aleatória de dados científicos, mas sim em uma habilidade de selecionar, reorganizar e reformular as informações de caráter técnico para leitores com interesses e objetivos diversos, no processo de compreensão dos fatos científicos.

O encontro do âmbito científico com a experiência social cotidiana obriga uma troca de registros. O processo de divulgação de informação, abrangendo desde a coleta de informações selecionadas para serem organizadas até a reformulação do discurso, presta-se a um grande número de estratégias comunicativas. Cataldi (2007) aponta algumas delas, na esteira de um trabalho desenvolvido por Calsamiglia (1997): o léxico passa a ser composto por vocabulário comum; a sintaxe deixa de estar sujeita à ordem canônica; o texto transforma-se em uma entidade aberta e heterogênea, com possibilidades de associar seu conteúdo a temas da vida cotidiana.

Nessa esteira, buscamos analisar, em uma reportagem publicada na revista brasileira Superinteressante, o tratamento linguístico-discursivo das informações acerca de um tópico temático tradicionalmente visto como tabu, designadamente a impotência sexual, evidenciando-se como o conhecimento em questão foi representado ao se considerar a linha editorial da revista.

Para tanto, mapeamos, através de ferramenta de busca on-line, textos que potencialmente abordassem o tema e, após selecionada uma reportagem, centramos-nos, em análise qualitativa, no procedimento linguístico-discursivo de variação. Este recurso é caracterizado a partir de certas estratégias discursivas de ordem lexical, semântica, ou mesmo de registro – entre termos/conceitos especializados e vocabulário comum – ocorridas durante o processo de reformulação do texto científico para o texto de divulgação.



Pudemos registrar do texto analisado o caráter explicativo e, principalmente, impregnado de recursos divulgativos que remetem a um universo jovem, tematizando questões curiosas que, ao mesmo tempo, suscitavam uma série de chistes contextualizados. O número abundante de variações poderia ser uma alternativa para garantir que o texto se tornasse mais acessível ao público leigo, superando os inevitáveis termos técnicos, através de correlatos mais familiares ao público não especialista.

Entretanto, observamos que a variação não serviu somente à inteligibilidade do texto, mas, por meio de termos jocosos, ambiguidades, paródias, trocadilhos e metáforas, a aumentar a adesão de um leitor leigo e, mais especificamente, jovem. Nesse sentido, constatou-se a utilização de uma linguagem além daquela tipicamente empregada em textos de divulgação científica, sendo que o caráter tabu da temática focada na reportagem, ao invés de sofrer reelaborações em vista da modalização eufêmica da linguagem, esteve impregnado de provocações de difemismos para se gerar humor. A revista Superinteressante avessa à desmitificação do senso comum, tipicamente outorgado como função da ciência, reforça o tabu acerca da questão abordada e, conseqüentemente, o discurso do senso comum.

**Palavras-chave:** Análise do Discurso - Divulgação Científica - Tabu - Superinteressante

## **ASPECTOS MOTIVACIONAIS E INCLUSIVOS: ESTUDO DE CASO EM UM HIPERMERCADO DA CIDADE DE SÃO PAULO – SP**

*Prof. M.Sc. Erasmo Aparecido Piccolo<sup>1</sup>*

A motivação consiste em desvendar os estímulos que afetam as pessoas, ou seja, os impulsos e objetivos individuais admitidos pelas organizações em que protagonizam. A organização por sua vez, adapta -suas estratégias aos objetivos pessoais da equipe com políticas de gestão na obtenção de melhores resultados. Este entendimento direciona a empresa para tornar sua equipe de trabalho mais produtiva.

O grau de motivação e aceitação da inclusão foi investigado com o seguinte problema de pesquisa: Quais os fatores motivacionais e a percepção da importância da inclusão pela equipe de trabalho de um hipermercado da cidade de São Paulo – SP. Assim, o objetivo principal do estudo foi: investigar e analisar os fatores motivacionais e a percepção da importância da inclusão pela equipe de trabalho de um hipermercado da cidade de São Paulo.

Os dois fatores: motivacionais e higiênicos compreendem o estudo de Herzberg (1968). Como fatores motivacionais têm-se: conteúdo do trabalho, sentido da realização da atividade, exercício da responsabilidade, possibilidade de crescimento, orgulho, sentimento de prestígio, e, reconhecimento da profissão; Os fatores que direcionam para a desmotivação, ou seja, os higiênicos são: estilo de supervisão do chefe, relações pessoais com os colegas, salários, políticas de administração de pessoal, condições físicas e segurança do trabalho. (MAXIMIANO, 2008).

O estudo demonstra que 35% da desmotivação referem-se ao relacionamento com a gerência, seguido por melhores salários com 29%, reconhecimento com 10%, acúmulo de função 8%, destaca-se que 8% estão realmente muito desmotivados e responderam que tudo deve ser melhorado. Ao final, 7% acham que deve haver benefícios e somente 2 e 1% trabalho em equipe e plano de carreira.

---

<sup>1</sup> Prof. IFSULDEMINAS / M.Sc Ciências Contábeis – FECAP, e-mail: [erasmo.piccolo@muz.ifsuldeminas.edu.br](mailto:erasmo.piccolo@muz.ifsuldeminas.edu.br)

Os gráficos 01, 02 e 03, apresentam a motivação, os pontos a serem melhorados e a percepção sobre ao processo inclusivo:

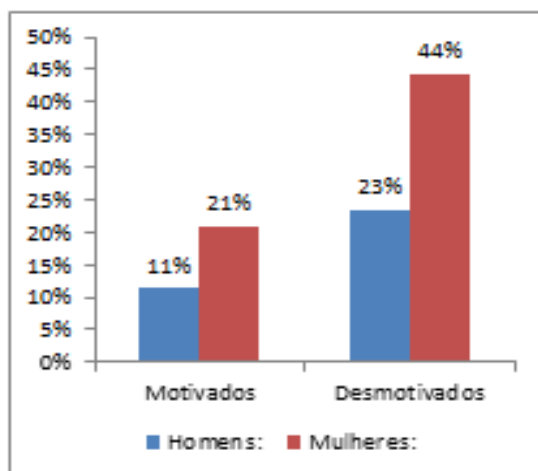


Gráfico 01: Motivação.  
Fonte: O autor.

A desmotivação afeta 67% dos funcionários, contudo na análise das perspectivas futuras, constatou-se que 23% consideram o emprego temporário, 30% pretendem manter o emprego e 48% pretendem seguir carreira na empresa. Assim, percebe-se que boa parte dos colaboradores fazem planos futuros para com a empresa.

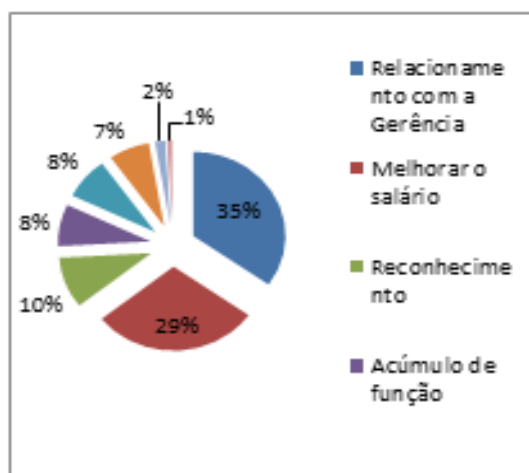


Gráfico 02: Pontos a serem melhorados.  
Fonte: O autor.

Os fatores desmotivadores citados foram o relacionamento com a gerência e o salário que juntas representam 64%, em seguida o reconhecimento, acúmulo de função, melhorar tudo e benefícios que representam 33%, por fim o trabalho em equipe e plano de carreira com apenas 3%.

Com 61% das mulheres a média de 51% dos funcionários considera a inclusão importante, contudo, 68% dos homens responderam que a inclusão não é importante.

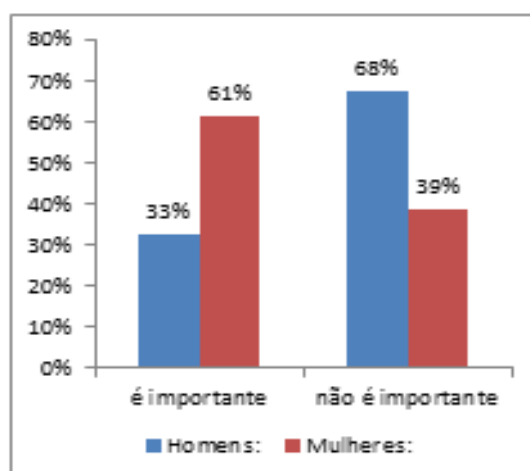


Gráfico 03: Percepção ao processo inclusivo.  
Fonte: O autor.

## REFERÊNCIAS

GHEBERT, M. C. C. Inclusão: uma realidade em discussão. 3. Ed. Curitiba: Ibpex, 2010.

HERZBERG, F. One more time: how do you motivate employees. In Harvard Business Review, Jan.-Feb., 1968.

MASLOW, A. H. Deficiency motivation and growth motivation. In M. R. Jones (Ed.), Nebraska Symposium on Motivation (pp. 1-30). Lincoln: University of Nebraska Press.

MAXIMIANO, A. C. A. Teoria geral da administração. 1. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

## **BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE PENSAM OS PROFESSORES?**

*Poliana Silva Francisconi*

Neste estudo temos como objetivo compreender o que pensam os professores sobre o brincar na educação infantil. Vigotski (2007), com base no materialismo histórico e no materialismo dialético, nos apresenta uma concepção de ser humano como um sujeito social e, portanto, como um ser inserido ativamente no contexto que o cerca. Segundo o autor, o sujeito vai se constituindo, a partir das interações que estabelece com outros sujeitos, com a cultura, ao longo da vida. Neste processo, a linguagem assume um papel central. O autor considera que o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Deste modo, é possível compreender que a brincadeira é fundamental para as possibilidades de aprendizagem das crianças. Consideramos que a temática do brincar é relevante para a compreensão científica do desenvolvimento da criança, sobretudo no contexto da educação infantil. No Brasil, houve um período na história que a educação das crianças com menos de seis anos de idade não era responsabilidade do Estado. A educação da criança pequena, fora do espaço doméstico e do convívio familiar, iniciou-se no Brasil no final do século XIX a partir de diversos contextos de demandas, ora como forma de combate à pobreza, na perspectiva do Estado, ora como salário complementar, na perspectiva familiar. O atendimento às crianças de 0 a 6 anos em instituições especializadas remonta sua gênese com as transformações de ordens sociais e econômicas, que de fato provocaram mudanças nas relações de trabalho em função do modo de produção capitalista, ocasionando, por exemplo, o abandono da mulher dos afazeres domésticos e cuidado/criação dos filhos pela necessidade de sobrevivência familiar. Também havia pressão social dos trabalhadores urbanos que perceberam na creche um direito viabilizador de melhores condições de vida. Na Constituição Federal de 1988 a educação infantil em creches e pré-escolas passa a ser um dever do Estado e um direito da criança. Na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9.394/1996 a educação infantil passa a ser a primeira etapa da Educação Básica. A Lei nº.12796/2013 – atualização da LDB 9394/96 estabelece o vínculo entre o atendimento às crianças de zero a cinco anos e a educação. A educação torna-se obrigatória para crianças a partir de 04 anos. Com essa visão torna-se fundamental que os profissionais da educação consigam reunir nos espaços escolares as funções de cuidar e educar, de maneira integrada e que compreendam mais sobre o desenvolvimento infantil (FOREST; WEISS, 2000).

Para atender ao objetivo proposto, realizou-se pesquisa de campo por meio de entrevistas semiestruturadas, tendo como sujeitos sete educadoras da educação infantil de um município de médio porte situado na região sul/sudoeste de Minas Gerais, que atuavam com crianças na faixa etária entre 04 e 05 anos. As entrevistas foram gravadas e transcritas na íntegra. Os dados estão sendo organizados para a análise. Análises iniciais indicam que para as professoras o brincar vem sendo um auxílio para ensinar as crianças, pois, com base no Projeto Político Pedagógico das escolas do município, as docentes valorizam mais os aspectos de conteúdos, tais como linguagem oral e escrita, artes visuais e matemática e bem menos espaço tem sido dado para a criança brincar. Isto ocorre normalmente em situação fora da sala de aula, tais como horário do recreio. A partir da perspectiva teórica assumida, esperamos contribuir com uma reflexão sobre a importância e a contribuição do brincar, como atividade mediadora no processo de interação da criança com o outro, e como espaço fundamental para que o desenvolvimento infantil ocorra em uma perspectiva social, afetiva, cultural, histórica e criativa, no desenrolar da Educação Infantil.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Concepções de Professores. Brincar.

# IDENTIFICAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS NA EFICÁCIA DA EDUCAÇÃO E INCLUSÃO DE DEFICIENTES VISUAIS NA DISCIPLINA DE WEB DESIGN

*Raphael de Paiva Gonçalves,*

*Aracele G. de O. Fassbinder,*

*Ieda Mayumi Sabino Kawashita*

**RESUMO:** Informação e instrumentação pedagógica na área da deficiência visual são notadamente escassas no Brasil, podendo ser um indicador determinante na evasão escolar, na medida da satisfação emocional e racional de seus usuários. Este artigo apresenta os resultados de um estudo de caso quanto às ferramentas que podem auxiliar no ensino-aprendizagem de deficientes visuais na disciplina *Web Design*, utilizando o perfil emocional para definir a melhor metodologia de apresentação dos conteúdos a serem avaliados. O estudo teve como sujeito uma estudante de 19 anos, com visão sub-normal e nistagma do curso Técnico em Informática Integrado ao ensino médio do IFSULDEMINAS – Câmpus Muzambinho - MG. O trabalho foi desenvolvido em 4 etapas: Conceituação, Instrução, Atividade prática livre e Atividade prática específica. A etapa de conceituação, baseando-se em Freitas (2011), utilizou como instrumento um Diagnóstico Rápido Participativo (DRP) com o objetivo adquirir informações iniciais, envolvendo questões sobre comportamento pessoal, identificação quanto a dados pessoais, nível de visibilidade, instrumentalização, conhecimento específico e relacional. Nesta etapa foi possível verificar que a estudante tinha prática com o leitor de tela e que este supre 80% de suas necessidades; Não tem dificuldade com a parte sintática das linguagens *HyperText Markup Language (HTML)* e *Cascading Style Sheets (CSS)* e sim na parte semântica; Nunca tinha utilizado o software proposto, logo não conhecia as possibilidades da ferramenta; Sua relação com os colegas de classe e modos práticos deles para lidar com a sua deficiência, se aproxima muito das suas necessidades; Sua relação com professores e suas práticas pedagógicas para lidar com a sua deficiência, se aproxima muito de suas necessidades. Na etapa de Instrução, baseando-se em Martineaud (2004), foram aplicados questionários de Inteligência Emocional, a fim de definir um perfil relacionado ao quociente emocional do sujeito em estudo, para que pudéssemos a partir deste, progredir com a proposta de investigação, quantificando o nível de estímulo e o nível de dificuldade das atividades propostas. Com estes questionários foi possível verificar que o sujeito em estudo tem uma boa relação social, quando tratamos do âmbito físico, porém não se sente totalmente à vontade quanto ao uso de tecnologias que ampliem estas

relações no âmbito virtual, por exemplo, quanto à utilização de redes sociais e e-mail. Sendo assim, percebeu-se que seria necessário fracionar as informações apresentadas, evoluir gradativamente com a proposta, visando não desmotivá-la, apresentando muitos conteúdos novos de uma só vez. No segundo questionário foi possível observar que a estudante conhece bem as suas necessidades orgânicas, sabe lidar com elas de maneira equilibrada, fazendo referência às adaptações adquiridas pelo seu corpo para lidar com a deficiência visual. Com estes dois questionários foi possível inferir que o sujeito em estudo não tem problemas para se adaptar com novas situações, porém, necessita de mais paciência, atenção e incentivo de outras pessoas para fazê-lo de maneira efetiva. Nas duas últimas etapas foram avaliados e comparados os softwares sugeridos, sendo estes: NVU, que é um editor de texto que auxilia na criação de layouts em *HTML* com *CSS*, em relação à ferramenta “bloco de notas”, do Windows. Na primeira parte foi oportunizada a verificação da capacidade operacional e organizacional da estudante na criação de um arranjo estrutural simples em *HTML*. Após a verificação da capacidade operacional de desenvolvimento e criação deste arranjo, foi proposta a criação de um layout simples utilizando *HTML* e *CSS*, com o objetivo de analisar o comportamento do sujeito em estudo quanto ao cumprimento de uma meta preestabelecida. Como resultado, notou-se aumento na usabilidade à ferramenta que pode auxiliar na criação de layouts em *HTML* com *CSS* na disciplina Web Design, o NVU, e também no interesse por parte do sujeito em estudo quanto à disciplina, quando este editor foi utilizado.

**Palavras-chave:** Web Design, Deficiência visual, Educação Inclusiva.



## O APRENDER DE CRIANÇAS DE 3 A 4 ANOS POR MEIO DOS JOGOS

*Poliana Silva Francisconi*

**Resumo:** Este trabalho apresenta e argumenta sobre “o aprender de crianças de 3 a 4 anos por meio dos jogos”. Uma vez que, os jogos no passado eram vistos como algo que as crianças praticavam nas horas de descanso, ou mesmo no final das aulas para cumprimento de horário. Hoje, esse ponto de vista é quase descartado pelos educadores, a não ser por aqueles que ainda se baseiam em uma pedagogia tradicional. Já aqueles que vêem os jogos como auxiliares da aprendizagem trabalham desde muito cedo com as crianças, para que estas sejam motivadas a aprenderem prazerosamente, e de modo divertido. Este trabalho justifica-se pela relevância de sua elaboração cujo objetivo é mostrar através do jogo, além da socialização do saber, ocorre também uma maior interação entre os pares participantes da atividade, pois os mesmos estabelecem as regras que devem ser cumpridas no decorrer do jogo; e, é claro de acordo com sua idade. Pesquisou-se as influências positivas que os jogos e as brincadeiras exercem na aprendizagem da criança, sinalizando as concepções de um dos grandes teóricos sobre a aprendizagem infantil - Lev Semenovitch Vygotsky -, que entre outros grandes estudiosos, destaca a necessidade de as atividades lúdicas estarem presentes nas fases do desenvolvimento e da aprendizagem. Neste sentido, esta pesquisa tem por objetivo analisar e discutir o papel dos jogos e do brincar como instrumento na construção da aprendizagem da criança de 3 a 4 anos. Para realizar este trabalho, utilizou-se a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos, revistas e sites, e a busca da contribuição de diversos autores que tratam do assunto. Portanto, considera-se que as atividades que envolvem jogos são na verdade, grandes parceiras como instrumento ou recurso pedagógico para o ensino e aprendizagem, com possibilidade de aplicação em sala de aula de crianças de 3 a 4 anos, ficando evidente que o jogo desperta interesse, motivação e envolvimento do participante com as atividades e interações positivas nas relações interpessoais.

**Palavras-chave:** Jogos, ensino-aprendizagem, crianças de 3 a 4 anos, recurso pedagógico.

## O LETRAMENTO NO COTIDIANO DA SALA DE AULA

*Andréia Helena Vieira Riboli<sup>2</sup>*

*Orientação da Profa. Dra Ilsa do Carmo Vieira Goulart. E coorientação do Prof. Dr Dildo Pereira Brasil.*

Esta pesquisa pretende mostrar de que forma o trabalho pedagógico a partir do uso do livro infantil pode refletir de maneira enriquecedora e ao mesmo tempo incentivadora no processo da aquisição da escrita e da leitura no ciclo inicial da alfabetização com o propósito de contribuir para a consolidação do fazer docente ao aproximar teorias e práticas.

A leitura de livros infantis no ciclo inicial de alfabetização, realizada pela professora ou pelos próprios alunos, se transformada em rotina constitutiva do ambiente pedagógico, leva os alunos a terem interesse e gosto pela leitura e, posteriormente, a criarem vínculos com a leitura e com a escrita viabilizando o processo de construção do conhecimento envolvendo práticas do letramento no cotidiano da sala de aula.

A metodologia adotada foi da pesquisa-ação, a qual consistiu em pesquisar a prática pedagógica da autora durante o processo de aquisição da escrita e da leitura em uma turma de primeiro ano do ciclo inicial de alfabetização. As atividades foram basicamente a leitura e produção de textos. Essa pesquisa se desenvolveu por meio da aplicação e análise de atividades durante o primeiro semestre do ano letivo de 2014. Foi feito um paralelo entre a produção de fevereiro e a de outubro do mesmo ano, com o objetivo de avaliar o desenvolvimento apresentado pelos alunos ao longo do ano letivo.

Concluimos que a prática da leitura de livros infantis no ciclo inicial de alfabetização realizada pelos pares que evoluem este processo, se transformada em rotina no ambiente pedagógico leva-os a criarem interesses e posteriormente vínculos com o código da leitura e escrita tornando-os leitores cooperativos e responsáveis pela própria formação, a partir da informação apropriada ou construída.

---

<sup>2</sup> Aluna do curso de pós-graduação em Educação, com especialização em Alfabetização e Letramento do IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho.

Professora da Escola Municipal Sagrado Coração de Jesus na cidade de Muzambinho M-G. Formada em História e Pedagogia pelo Centro Universitário da Fundação Educacional Guaxupé. Especialização em Psicopedagogia Institucional pela mesma universidade

Foi possível observar o interesse crescente e o envolvimento dos alunos pela leitura no decorrer do ano letivo e a evolução da escrita através de produções de textos, tanto individuais quanto coletivos.

A criança sente prazer ao vislumbrar o livro infantil aguçando a sua curiosidade, que é natural e ao mesmo tempo inerente ao desenvolvimento infantil. Essa curiosidade motiva-a no sentido de dinamizar o processo de aquisição do conhecimento da escrita e da leitura no processo ensino/ aprendizagem convidando-a a desvendá-lo seja por meio das imagens ou pela decifração dos signos impressos nas páginas.

Durante esse momento a criança se entrega ao universo imaginário da literatura deixando-se transportar para um mundo mágico que só é possível através da interação com a leitura, seja ela um leitor ouvinte ou a própria responsável pelo ato de ler. Após esse momento, a criança se sente movida a expressar através da ilustração ou pela própria produção escrita o que sentiu, o que ficou marcado, interiorizado em sua essência humana. A energia que emana do interior dela é tão grande que a sensibiliza de tal forma que se sente impulsionada a registrar, a extravasar este sentimento e deixar impresso algo seu e ao fazê-lo imediatamente se remete aos seus ancestrais que faziam os seus registros em cavernas e ali ficavam para que outros pudessem visualizar as suas experiências, emoções, enfim, seus feitos.

Aqui se aproveita dessa experiência para favorecer o processo de alfabetização e letramento envolvendo a leitura e a escrita juntamente com o conhecimento que a criança já traz consigo. Nesta dinâmica se processa a construção do conhecimento entre os pares no espaço pedagógico de maneira dialógica em que ambos, professor e aluno, se reconstroem ao reconstruírem seus conhecimentos.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CAGLIARI, Luiz Carlos. Alfabetização e linguística: pensamento e ação na sala de aula. (11, ed.). São Paulo: Scipione, 2009.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Coleção Leitura.

GOULART, Ilsa do Carmo Vieira. Entre o ensinar e o aprender. Cadernos da Pedagogia. São Carlos, Ano 4 . V.4. N7, p. 22-36; jan-jun de 2010.

SOARES, Magda Becker. Aprender a escrever, ensinar a escrever. [www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/idéias\\_28\\_p059-075\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/idéias_28_p059-075_c.pdf). .s/d. Acesso em 09/11/2014.

TEBEROSKY, Ana & COLOMER, Teresa, trad. Ana Maria Neto Machado. Aprender a ler e a escrever: uma proposta construtiva. Porto Alegre: Artmed, 2003.

## **POLÍTICAS EDUCACIONAIS E A UTILIZAÇÃO DAS TIC NA FORMAÇÃO DOCENTE**

*Cícero Barbosa da Silva*

A realização deste trabalho teve o propósito apresentar e analisar alguns aspectos da política educacional brasileira relacionados ao uso das tecnologias da informação e da comunicação na formação docente, especialmente a partir dos anos de 1990. O estudo teve como base o levantamento bibliográfico sobre a temática em periódicos relacionados à área de formação de professores e tecnologias educacionais bem como na análise da legislação relacionada à temática e de programas de nível federal, estadual e municipal de formação de professores. Foi identificado que o uso dos computadores na área educacional, a informática educativa, é a principal política de uso de TIC na formação docente e tal uso foi o que obteve maior destaque no cenário político educacional nas últimas décadas. O PROINFO – Programa Nacional de Tecnologia Educacional criado em 1997 tem sido o balizador das políticas educacionais para o uso das TIC na educação e conseqüentemente na formação de professores. Este programa influenciou o estabelecimento de algumas metas no PNE (Plano Nacional de Educação), que esteve vigente de 2001 á 2010. Observou-se também que o referido PNE influenciou na elaboração de diretrizes curriculares nacionais para a formação de professores da educação básica havendo nessas diretrizes princípios norteadores para a formação com e para o uso das TIC nos cursos de graduação. No tocante à formação continuada dos docentes existem alguns programas em curso, tais como o PROINFO que oferece formação continuada na modalidade de educação a distância através de parcerias com os governos municipais e estaduais, e também os cursos de aperfeiçoamento e de especialização ofertados pela Universidade Aberta do Brasil. Concluiu-se com esse estudo que a atual política educacional de formação docente não contempla de modo eficaz a utilização dos recursos tecnológicos pelos educadores e que a formação inicial e continuada para o uso desses recursos ainda é restrita e insuficiente para garantir o uso satisfatório das TIC na educação.

**Palavras chave:** Políticas Educacionais; Tecnologias da informação e comunicação; Formação Docente.

## **PRONATEC EM SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO - MG: RESULTADOS DO PROGRAMA EM 2013 E 2014**

*Cícero Barbosa da Silva*

*Poliana Silva Francisconi*

O PRONATEC – Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e ao Emprego, foi criado pelo Governo Federal em 2011, através da Lei Federal 12.513/2011 e é executado através de parceria com as prefeituras municipais que através de seus órgãos demandantes selecionam os cursos que serão ofertados pelo programa. Este trabalho teve o propósito de analisar os resultados da implementação do programa no município de São Sebastião do Paraíso. A realização do trabalho pautou-se na análise da legislação do programa e nos dados administrativos obtidos juntos à Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia, Educação Profissional e Ensino Superior, responsável pela execução do programa no município. Verificou-se que foram ofertadas pelo PRONATEC no município 2.500 vagas de cursos de Formação Inicial e Continuada do programa através de parceria com o Instituto Federal do Sul de Minas – Câmpus Passos, com o SENAC e SENAI. Observou-se que existe uma grande procura por oportunidades de qualificação profissional por parte dos habitantes do município analisado bem como cidadãos oriundos das cidades circunvizinhas. São apresentados nesse trabalho o perfil dos alunos participantes do programa e alguns casos de sucesso de alunos concluintes. Concluiu-se que o PRONATEC é um programa interessante para uma parcela da população que necessita de formação profissional e que não teve acesso à tal formação anteriormente. Porém existem alguns problemas estruturais no programa que precisam ser solucionados visando à melhoria dos resultados.

**Palavras chave:** PRONATEC; Educação Profissional; Qualificação Profissional; Educação e trabalho.

# REFLEXÕES SOBRE EDUCAÇÃO INCLUSIVA E TECNOLOGIAS ASSISTIVAS

*Profa. Ieda Mayumi Sabino Kawashita*

*Paulo César dos Santos*

*Ramon Gustavo Teodoro Marques da Silva*

O Instituto Federal do Sul de Minas Gerais - IFSULDEMINAS Campus Muzambinho tem como missão "Promover a excelência na oferta da educação profissional e tecnológica em todos os níveis, formando cidadãos críticos, criativos, competentes e humanistas, articulando ensino, pesquisa e extensão e contribuindo para o desenvolvimento sustentável do Sul de Minas Gerais", neste contexto atendemos a demanda regional e em específico as pessoas com necessidades educativas especiais - PNE - (deficientes, superdotados/altas habilidades e com transtornos globais do desenvolvimento) em consonância com o Programa Educação, Tecnologia e Profissionalização para Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas - TEC NEP - que é uma ação coordenada pela Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação que visa à inclusão das PNE em cursos de formação inicial e continuada, técnicos, tecnológicos, licenciaturas, bacharelados e pós-graduações da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica. A implementação de ações para receber e garantir a efetiva inclusão das PNE é promovida pelo Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Especiais - NAPNE. O Campus Muzambinho contou em 2014 com 22 alunos atendidos pelo núcleo, nas modalidades de ensino técnico integrado, técnico subsequente, especialização técnica e graduações. Este artigo tem como objetivo relatar um estudo de caso, de um aluno com deficiência visual, que cursou entre 2011 e 2014 o curso técnico integrado em informática apresentando a experiência de alguns professores em disciplinas específicas com o intuito de ampliar as informações sobre as adaptações que se fizeram necessárias para a permanência e o sucesso da trajetória acadêmica do aluno. As experiências abordadas neste trabalho estão relacionadas às disciplinas de Análise de Sistemas, Banco de Dados e Linguagem de Programação Web. Nas referidas disciplinas o aluno utilizou um software para leitura de telas, os professores forneciam os materiais didáticos no formato PDF e através do software o aluno tinha acesso aos conteúdos. Na disciplina de Análise de Sistemas e Banco de Dados, a documentação resultante do processo de análise é composta por artefatos textuais e vários diagramas. No caso de diagramas, por se tratar de imagens fez-se necessária a adaptação desses conteúdos imagéticos para conteúdos textuais de forma a facilitar a elaboração das atividades e os estudos pelo aluno. Além da adaptação de materiais didáticos

houve também o apoio de um monitor, que fazia o acompanhamento do aluno em horários extraclasse. Na disciplina de Linguagens de Programação Web o processo de ensino teve como desafio a tarefa de criação do design das páginas, atividade que depende muito da parte visual do aluno. Neste caso, a utilização de *frameworks front-end* para o desenvolvimento Web proporcionou certa tranquilidade ao aluno, pois estes já trazem componentes visuais prontos e em formato profissional para o desenvolvimento de páginas. O processo de avaliação de aprendizagem foi realizado com atividades orais e ou com desenvolvimento de projetos práticos. Com o apoio oferecido ao aluno, notou-se que houve um bom desempenho nas referidas disciplinas, possibilitando a obtenção de aprovação e um bom nível de aprendizado.

## **SECRETARIA MUNICIPAL DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E ENSINO SUPERIOR: A EXPERIÊNCIA DE SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO – MG**

*Cícero Barbosa da Silva*

Este trabalho teve como propósito apresentar a experiência do município de São Sebastião do Paraíso, sul de Minas Gerais, com a implementação de uma secretaria municipal exclusiva para tratar dos assuntos ligados à ciência, tecnologia, educação profissional e ensino superior. A realização do trabalho pautou-se na legislação municipal que criou a secretaria municipal e no relato das práticas da secretaria ao longo dos primeiros 15 meses de sua trajetória. As conclusões evidenciadas com o trabalho é que a secretaria municipal tem conseguido alcançar os objetivos colocados na legislação que a instituiu. Nesses primeiros meses de existência foram efetivadas parcerias que colocaram a temática da ciência, da tecnologia, da educação profissional e do ensino superior na pauta das políticas públicas municipais. Foram implantados programas de educação profissional nas modalidades presencial e a distância que têm contribuído para o desenvolvimento pessoal e profissional dos cidadãos que habitam o município. É possível afirmar que a criação da secretaria está alcançando resultados satisfatório para a população, gerando e gerindo políticas públicas que certamente consolidarão essa pasta do governo municipal como um efetivo instrumento de política educacional e social.

**Palavras chave:** Ciência e Tecnologia; Educação Profissional; Secretaria Municipal.



# **UM EXPERIMENTO PRELIMINAR SOBRE A INFLUÊNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NO DESEMPENHO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA**

*Docente Erlon Gomes*

*Profa. Ieda Mayumi Sabino Kawashita*

Segundo o Censo IBGE 2010 existem cerca de 45,6 milhões de pessoas com deficiência .O IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho vem desenvolvendo algumas pesquisas juntamente com APAE Muzambinho visando atender a esse público, dentre essas atividades estão uma oficina de bocha e uma oficina de computação. Integrando essas oficinas o experimento em questão consistiu em aplicação de jogos digitais com os alunos já participantes da oficina de bocha tendo como objetivo ampliar a capacidade cognitiva e motora garantindo aos mesmo melhorias em relação a qualidade e a variabilidade de intenções de jogo , para os dados do projeto foi separado um amostra de dois alunos com idade entre 37,5 anos esses alunos são portadores de deficiência múltipla ,ou seja, são portadores de deficiência física e intelectual , o experimento aconteceu no período de setembro a novembro de 2013 com duas aplicações semanais de cerca de uma hora e meia e consistiu em três etapas. Inicialmente as atividades aconteceram de forma dissociativa, onde o professor- instrutor do laboratório de computação estimulou diferentes estratégias de jogo, localização espacial, análise do oponente. Posteriormente foi conduzida a primeira avaliação em quadra, que consistiu na realização de treinos de arremessos, considerando as variáveis precisão de jogada e intenções de jogo. Paralelamente à fase inicial, foram pesquisados e selecionados os jogos digitais de bocha, considerando a configuração dos computadores usados durante o projeto e o perfil dos participantes, a fim de identificar um jogo digital de bocha adequado para as suas especificidades. Foram encontrados três jogos, o jogo escolhido levou em consideração as características mais próximas as encontras em quadra. Em uma segunda fase, os projetos foram conduzidos de forma associativa, desenvolvendo as dificuldades de cada participante tanto no laboratório de computação quanto em quadra ,realizaram exercícios visando melhorar a precisão das jogadas, com marcações pré-estabelecidas, e a cada jogada era perguntada a intenção da mesma. Além disso, praticaram atividades individualmente e em duplas. Na terceira e última etapa foi conduzida uma avaliação inferindo as intenções de jogada e precisão de jogada que posteriormente foi comparada com a primeira avaliação em quadra. A avaliação inicial em quadra foi repetida e foram registradas as intenções de jogadas e os arremessos com distâncias pré-determinadas. A análise dos resultados foi baseada nos dados coletados a partir das

observações do comportamento dos participantes em relação à precisão de jogada e intenções de jogo. Os participantes melhoraram de uma forma geral a percepção das distâncias e a variação de força a ser empregada no lançamento das bolas. Além disso, ajustaram a precisão das jogadas, após realizarem um lançamento “ruim”, apontando com clareza as causas para o desempenho inferior. A partir dos insights obtidos por meio do experimento realizado, pode-se concluir que o uso do jogo digital de bocha aplicado aos deficientes múltiplos gera aos mesmos uma significativa melhora da visão de jogo, das táticas e da coordenação aplicadas no jogo de bocha adaptada. Apesar dessa afirmação não poder ser generalizada, pois trata-se de um estudo de caso aplicado a dois participantes da Apae de Muzambinho, os indícios obtidos podem contribuir para estudos mais avançados e envolvendo um número maior de participantes. Em relação aos participantes, espera-se que eles mantenham a evolução e que sejam capazes de levar estes ganhos cognitivos e motores para seu cotidiano, confirmando, dessa forma, todas as expectativas do projeto.

## **UMA FERRAMENTA DE APOIO AO ENSINO DE CASOS DE USO PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL**

*Aracele Garcia de Oliveira Fassbinder*

*Wagner Monteiro dos Santos*

*Paulo César dos Santos*

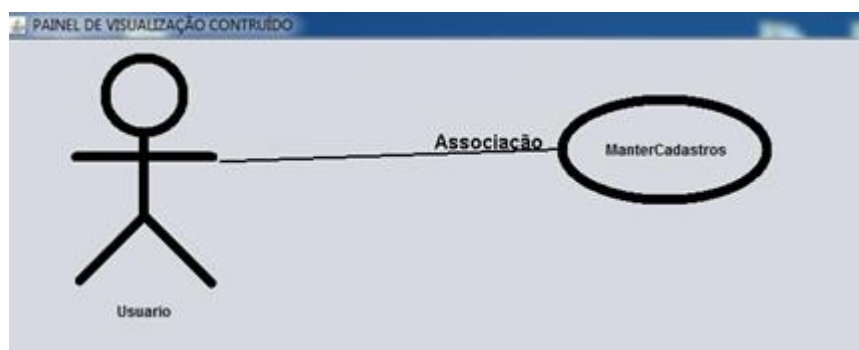
A disciplina de Engenharia de Software está presente nas matrizes curriculares de diversos cursos técnicos, tecnológicos e superiores relacionados à área de Computação. Com os conhecimentos obtidos a partir das atividades realizadas em tal disciplina, o estudante deve ser capaz de compreender o problema de um usuário e fazer as abstrações necessárias para resolvê-lo, por meio do desenvolvimento de um sistema computacional. Uma tarefa principal, no desenvolvimento de tais sistemas, é transformar um conhecimento abstrato, que contenha o funcionamento do futuro sistema, mas usando Diagramas de Caso de Uso. Esse tipo de Diagrama representa os atores ou usuários que podem interagir com o sistema e quais tarefas eles podem realizar. Eles são comumente aceitos pela comunidade da área, a fim de que os envolvidos, sejam eles usuários, programadores, analistas de sistemas, dentre outros, falem a mesma linguagem, para que o sistema produzido realmente atenda às necessidades do cliente. A representação de conhecimento, nesse caso, é feita por meio de ferramentas com recursos gráficos difíceis de serem utilizadas por pessoas com deficiência visual, uma vez que não são adaptadas para serem processadas pelos leitores de tela.

Considerando o contexto descrito anteriormente, o trabalho em questão teve como objetivo desenvolver uma ferramenta assistiva, que auxilia estudantes de cursos de base tecnológica na criação de Diagramas de Caso de Uso, proporcionando-lhes uma forma acessível de compreender e aplicar os conceitos básicos de modelagem de sistemas utilizando Casos de Uso.

De forma geral, foi criada uma linguagem textual para especificação de Casos de Uso. Qualquer pessoa com deficiência visual pode acessar a ferramenta e especificar um caso de uso utilizando tal linguagem textual. A sentença textual produzida é validada de acordo com uma gramática. Se estiver correta léxica, sintática e semanticamente, então uma versão visual do Caso de Uso é criada. Os Casos de Uso textuais também podem ser salvos, a fim de que o estudante trabalhe posteriormente.

Uma sentença básica para a aceitação do analisador sintático pode ser descrita da seguinte forma:

AUsuario Rassoc Cmanter\_usuarios; onde toda descrição de um ator deve começar com a letra A maiúscula, seguida do nome do ator (exemplo: Aadministrador, Acliente, etc), seguida de um espaçamento simples. Após o espaçamento é feita a descrição do relacionamento entre o Ator e o Caso de uso. Segundo a teoria de construção de Casos de Uso, os principais relacionamentos são: Associação, Generalização, Extensão e Inclusão. O relacionamento deve ser primeiramente descrito pela letra R, seguida do nome correto definido pelas regras do compilador (assoc, etc). Após o nome do relacionamento, é seguido um espaço simples com a letra C maiúscula, que representa um Caso de Uso, acrescida do nome do Caso de Uso, um espaço simples e, por fim, o ponto e vírgula, que indica o término da descrição textual. O resultado final é a plotagem do Caso de Uso especificado textualmente:



A ferramenta foi validada por meio de um estudo de caso aplicado a uma aluna com deficiência visual, pertencente ao Curso Técnico de Informática do IFSULDEMINAS – Câmpus Muzambinho.

Atividades futuras estão relacionadas com a evolução da ferramenta, para que ela consiga importar um arquivo visual do Diagrama de Caso de uso, criado pelo professor, por exemplo, e consiga transformá-lo em linguagem textual, que será facilmente compreendida pelos leitores de tela.

# USO DE BLOGUE E VÍDEOS DO YOUTUBE NO AMBIENTE ESCOLAR

*Autor: Adelino Francklin*

*Instituição: Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)*

**RESUMO:** A presente pesquisa tem por objetivo principal analisar as diferenças do uso de mídias na sala de aula. Para isso, analisou-se como foi o desenvolvimento do trabalho de um professor com duas Tecnologias da Informação e Comunicação, o blogue e o Youtube, na rede pública estadual de ensino e na rede particular de ensino, sendo que ambas estão situadas no estado de Minas Gerais. O blogue utilizado foi criado em 2013 e recebe o nome de História com Mídias. Para cada aula com o blogue, foi elaborado um roteiro na lousa, constando os links e páginas que serão acessados pelos alunos. “O blog é concebido como um espaço em que o escrevente pode expressar o que quiser na atividade da (sua) escrita, com a escolha de imagens e de sons que compõem o todo do texto veiculado pela internet” (KOMESU, 2010, p. 3). Nos planejamentos das aulas de História, também foram inseridos vídeos que tivessem relação com a temática e que pudessem reforçar ou agregar informações ao conteúdo apresentado. Os vídeos foram disponibilizados por meio do Youtube, que “é um serviço online de vídeos que permite a seus usuários carregá-los, compartilhá-los, produzi-los e publicá-los em formato digital através de web sites, aparelhos móveis, blogs e e-mails” (PELLEGRINI et. al., 2010, p. 3). Para o desenvolvimento do trabalho, adotou-se como metodologia a análise qualitativa e o método da observação. “Tanto quanto a entrevista, a observação ocupa um lugar privilegiado nas novas abordagens de pesquisa educacional” (LUDKE e ANDRÉ, 1986, p. 26). Através do uso do blogue, constatou-se que os estudantes aprendiam cada um ao seu ritmo, através de maior envolvimento, interação e colaboração. Os jogos estimulavam o raciocínio, os fóruns colaboravam para o desenvolvimento da escrita, os textos proporcionavam uma leitura hipertextual. Os vídeos do Youtube tornaram as aulas mais atraentes, além de contribuir para o entendimento dos conteúdos estudados. Os momentos de indisciplina foram reduzidos e a credibilidade do professor perante os alunos aumentou.

**Palavras-Chave:** Blogue; Tecnologias; Youtube.

## REFERÊNCIAS

BRITO, et. al. (org.). Weblogs na educação: 3 experiências, 3 testemunhos. **Centro de Competência CRIE**. Setúbal: março de 2007. p. 5-10.

CRUZ, Sônia. Blog, Youtube. In: CARVALHO, Ana Amélia A. (org.). Manual de Ferramentas da web 2.0 para professores. **Ministério da Educação**, 2008, p. 15-40.

KENSKI, Vani Moreira. Das salas de aulas aos ambientes virtuais de aprendizagem. **Anais do Congresso Associação Brasileira de Educação à Distância**. 2005. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/030tcc5.pdf>>. Acesso em: 09 de abril de 2014.

KOMESU, Fabiana Cristina. Blogs e as práticas de escrita sobre si na internet. In: MARCUSCHI, Luís Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. (orgs). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986. 99 p.

MORAN, José Manuel. **Educação inovadora na sociedade da informação**. 2011. Disponível em: <<http://23reuniao.anped.org.br/textos/moran.PDF>>. Acesso em: 26 de Jul. 2014.

PELLEGRINI et. al. Youtube. Uma nova fonte de discursos. Bahia: **Universidade Estadual de Santa Cruz**, 2010. Disponível em: <<http://bocc.unisinos.br/pag/bocc-pelegrini-cibercultura.pdf>>. Acesso em: 26 Jul. 2014.