

REFLEXÕES SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NO PROCESSO EDUCATIVO

Angélica Bortolini¹, Camila Gräbin¹, Liana Marieli Gerhardt¹, Livia Bendetti Pereira¹,
Melissa Schneider Scherer¹, Maria Elisabete Bersch²

Resumo: O presente relato apresenta reflexões acerca do uso das tecnologias digitais da informação e da comunicação junto ao processo educativo, tendo como ponto de partida um projeto cujo objetivo é ampliar as possibilidades de leitura e de escrita mediante a utilização destes recursos. A proposta foi elaborada e está sendo desenvolvida por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID/CAPES/Univates, subprojeto de Pedagogia, em uma escola do município de Lajeado/RS. Num primeiro momento buscou-se aprofundamento teórico sobre o uso de diferentes recursos tecnológicos como ferramentas pedagógicas, bem como sobre sua utilização para potencializar o processo de aquisição da leitura e da escrita. Também procurou-se conhecer o laboratório de informática e a forma como o mesmo vem sendo utilizado. Na sequência, foi elaborada a proposta de trabalho, com ênfase na alfabetização³, contemplando momentos de produção individual e coletiva. O projeto envolveu alunos da III etapa do 1º ciclo de formação da escola parceira, cujas crianças têm entre 8 e 9 anos.

Palavras-chave: Informática educativa. Aprendizagem. Tecnologia educacional.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas o uso das tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDICs) cresceu de forma acelerada em nossa sociedade, desencadeando mudanças no cotidiano do ambiente familiar e de trabalho e, de forma significativa, também no ambiente escolar. Os recursos tecnológicos desenvolvidos permitem novas formas de realizar ações, reinventando o jeito do ser humano se relacionar com o mundo e com seus pares, potencializando novas formas de organizar situações de aprendizagem. De acordo com Moran (2000, p. 12), “...as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estar juntos e o estarmos conectados a distância”. A utilização dos recursos que compõem estas tecnologias, ao ampliar e diversificar formas de interação, mediação e expressão de sentidos, tanto pelo uso de recursos textuais, visuais e sonoros, quanto pela sua facilidade de exploração, pode contribuir para renovar e diversificar propostas metodológicas, favorecendo a emergência de novas possibilidades de produção de conhecimento. Os desafios da educação, muito mais profundos do que a inserção das inovações tecnológicas no contexto escolar,

1 Estudantes do curso de Pedagogia do Centro Universitário UNIVATES, bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência – PIBID, da CAPES – Brasil.

2 Professora do Curso de Pedagogia do Centro Universitário UNIVATES. Mestre em Educação. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência – PIBID, da CAPES – Brasil. Coordenadora do subprojeto de Pedagogia.

3 O desenvolvimento da apropriação da linguagem escrita, conforme Soares (2004, p. 8), envolve dois processos interdependentes e indissociáveis: a alfabetização, que se caracteriza pela “aquisição do sistema convencional de escrita”, e o letramento, que pode ser concebido como o “desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita”.

compreendem questões filosóficas, psicológicas, políticas e sociais contextualizadas em cada momento histórico-cultural do grupo social em que se inserem. Demandam, portanto, refletir acerca dos usos que a sociedade faz destes recursos, buscando entender as novas configurações sociais e, a partir disto, propor a apropriação crítica e criativa dos mesmos para a qualificação da ação pedagógica.

Ao longo deste trabalho serão tecidas algumas reflexões acerca do uso das tecnologias da informação e da comunicação junto ao processo educativo, a partir do relato e análise de um projeto que teve início no segundo semestre do ano de 2011. Para apresentar e discutir o projeto, este artigo encontra-se organizado em três partes. Na primeira é apresentado o referencial teórico que fundamenta a proposta e norteia a análise da prática desenvolvida. Na segunda parte são descritas e analisadas algumas das atividades realizadas ao longo do processo e, na terceira e última seção, são tecidas algumas considerações em relação aos resultados parciais alcançados.

2 REFLEXÕES SOBRE O USO DE TECNOLOGIAS NA ESCOLA

O uso de diferentes tecnologias vem atendendo a finalidades e interesses diversos das pessoas, de maneira a contribuir para oferecer, entre outros, praticidade, qualificação de atividades, informações, conhecimento, descontração e diversão, e ampliar possibilidades de comunicação social. Como afirma Fróes,

[...] a tecnologia sempre afetou o homem: das primeiras ferramentas, por vezes consideradas como extensões do corpo, à máquina a vapor, que mudou hábitos e instituições, ao computador que trouxe novas e profundas mudanças sociais e culturais, a tecnologia nos ajuda, nos completa, nos amplia [...]. Facilitando nossas ações, nos transportando, ou mesmo nos substituindo em determinadas tarefas, os recursos tecnológicos ora nos fascinam, ora nos assustam [...] (apud Lopes, 2004, p. 1).

Para que cada nova conquista tecnológica seja utilizada de maneira a facilitar e qualificar a vida dos indivíduos é necessário ao ser humano o desenvolvimento de diferentes habilidades que possibilitem lidar com estes sempre renovados recursos de forma competente. A escola, enquanto instituição (embora não única) que tem como objetivo a formação dos sujeitos, é desafiada a promover, em parceria com as demais entidades sociais, a inclusão digital⁴, contribuindo para diminuir desigualdades. Este é, portanto, um dos argumentos a favor da incorporação do uso destas tecnologias digitais junto ao trabalho educacional. É preciso, contudo, perceber a inserção dos recursos das tecnologias da informação e da comunicação na escola para além da inclusão digital, mediante a apropriação destes recursos enquanto instrumentos que estendem a capacidade humana de armazenar, resgatar, explorar e divulgar a informação. Neste contexto, a escola é desafiada a observar, reconhecer, apropriar-se e contribuir para com a consolidação de uma nova cultura de aprendizagem. Esta, conforme Bersch, é dinâmica e se renova constantemente “na medida em que os novos recursos tecnológicos vão sendo desenvolvidos e favorecendo novas formas de o ser humano se relacionar com o conhecimento sistematizado [...]” (2008, p. 52).

O acesso dos educandos à informação não se limita ao espaço físico da sala e ao uso de materiais convencionais como o livro didático, ultrapassa os limites de sua cidade, de seu país, levando-os a interagir com o mundo globalizado num clique rápido. Mesmo crianças em fase de alfabetização convivem com esta vastidão de informações por meio de recursos como televisão e computador. Enquanto sujeito inserido em uma sociedade que se caracteriza pela comunicação interativa, é importante que o ser humano não seja apenas consumidor da informação, mas tenha

4 Entende-se por inclusão digital a apropriação crítica e criativa dos recursos tecnológicos digitais da comunicação e da informação pelos sujeitos envolvidos.

condições de trabalhar e aprender, comunicar-se e expressar-se por meio das diferentes tecnologias da informação e da comunicação. Nesta perspectiva, cabe à escola ajudar os educandos a “tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a torná-las parte do nosso referencial” (MORAN, 2000, p. 23). Como ressalta Pastor (2001, p. 239), a intervenção em uma sociedade tecnológica precisa de uma prática educacional que garanta a utilização destes recursos no “acesso à participação dos sujeitos na construção da sua cultura” (PASTOR, 2001, p. 239).

Outra característica da sociedade atual é a comunicação cada vez mais audiovisual e interativa, na qual imagem, som e movimento se complementam na constituição da mensagem. Para Ferrés (2001, p. 127), “a otimização do processo de ensino e aprendizagem desejada pela tecnologia educacional não pode ser alcançada, dentro da estrutura do que se considera a civilização da imagem, sem a incorporação do audiovisual”. O domínio da linguagem escrita passa, portanto, pela compreensão da mesma em relação de complementaridade com as demais formas de expressão, especialmente do símbolo iconográfico, da imagem e dos sons, o que pode ser trabalhado a partir da exploração de múltiplos gêneros textuais presentes no cotidiano e na mídia digital, bem como de objetos digitais de aprendizagem. Entendidos como recursos digitais que podem ser utilizados para apoiar processos de ensino e de aprendizagem (WILEY, 2000), objetos de aprendizagem facilitam a representação de situações cotidianas no formato multimídia, possibilitando explorar esta relação de complementaridade numa perspectiva de interatividade, possibilitando ao aluno transitar e explorar diferentes formas de representação da informação. Além disto, como ressaltam Coll e Marti (2004), diferentes recursos tecnológicos mobilizam canais sensoriais e processos cognitivos diferenciados, promovendo o desenvolvimento de novas habilidades. No dizer dos autores,

[...] não é a mesma coisa aprender apoiando-se em um texto escrito e em imagens estáticas ou em imagens em movimento: não apenas pelas exigências de uma e outra tarefa, mas também pelo tipo de processos cognitivos que cada sistema solicita, potencializa e limita” (COLL, MARTI, 2004, p. 424).

Neste sentido, a utilização de objetos digitais de aprendizagem, ao potencializar e diversificar formas de explorar o universo das informações, pode favorecer o processo apropriação da linguagem escrita, bem como de diferentes habilidades cognitivas fundamentais para a construção de conhecimentos.

Teberosky (2005) constatou ainda que os recursos tecnológicos estão proporcionando novos aprendizados para as crianças em fase de alfabetização, facilitando a aquisição de habilidades intrínsecas ao ato de ler e escrever. A autora cita como exemplo a exploração do teclado, uma vez que nele

[...] estão todas as letras e símbolos que a língua oferece. Quando se ensina letra por letra, a criança acha que o alfabeto é infinito, porque aprende uma de cada vez. Com o teclado, ela tem noção de que as letras são poucas e finitas. Nas teclas elas são maiúsculas e, no monitor, minúsculas, o que obriga a realização de uma correspondência (TEBEROSKY, 2005).

No Brasil, cada vez mais são realizados investimentos para adquirir e organizar espaços ricos em tecnologia nas escolas. Pode-se citar, como exemplos, a implantação nas escolas públicas, de laboratórios de informática com acesso à internet com banda larga, salas de recursos de acessibilidade, entre outros. Da mesma forma, observa-se crescente preocupação com a utilização adequada destes recursos junto ao processo educativo, principalmente por meio de iniciativas de formação de docentes. Contudo, ainda existe um caminho muito grande a ser percorrido. Com frequência, a utilização de computadores ainda fica restrita a “aulas de informática”, isto é, a alguns

momentos semanais em que os alunos frequentam o laboratório, na perspectiva da inclusão digital. Nestas situações, as atividades desenvolvidas neste espaço apresentam pouco ou nenhum vínculo com as demais disciplinas. A partir desta perspectiva, a apropriação das TDICs pouco contribui para com a transformação da proposta educacional das escolas. É preciso repensar a utilização destes recursos no seio de uma reflexão maior sobre a educação escolar. Conforme Lopes

[...] se um dos objetivos do uso do computador no ensino for o de ser um agente transformador, o professor deve ser capacitado para assumir o papel de facilitador da construção do conhecimento pelo aluno e não um mero transmissor de informações (2004, p. 4).

Para levar a efeito esta mudança educacional, é fundamental o papel do professor como mediador da utilização destas tecnologias em sala de aula. É importante que o professor repense sua prática e construa estratégias inovadoras de promover a construção de conhecimento, mediante a utilização das TDICs, sempre que estas se fizerem relevantes. Para isso, o professor precisa assumir, ele próprio, as atividades desenvolvidas junto ao laboratório de informática, utilizando este espaço para explorar os conteúdos em estudo, sendo apoiado, quando necessário, por um profissional da área técnica. De acordo com Litwin (2008), a atuação do professor em situações de aprendizagem mediadas por tecnologia torna-se ainda mais importante na medida em que é ele que auxilia os alunos a apropriarem-se destes recursos de forma a promover a construção de conhecimentos. A autora ressalta, também, a abertura do próprio educador para o novo, para aprender constantemente. Na escola em que está sendo desenvolvido o trabalho, os alunos utilizam o laboratório sob a orientação de seu professor, mediante agendamento prévio. Contudo, o espaço ainda é pouco utilizado. Ao longo do projeto os professores titulares da turma acompanham a realização das atividades propostas pelos bolsistas, dando continuidade aos trabalhos em sala de aula. Observa-se também que este educandário caracteriza-se pela abertura da equipe diretiva no sentido de estimular e favorecer a mobilização coletiva em direção a mudanças que possam qualificar o fazer docente, contribuindo para que diferentes iniciativas não ocorram de forma isolada, criando espaços nos quais as propostas possam ser socializadas e discutidas visando a consolidar o projeto pedagógico do educandário.

O mundo digital trouxe para o ensino a necessidade de aprimorar os espaços de comunicação, de interação, de construção coletiva de aprendizagem, constituindo verdadeiros espaços de convivência virtual. É nesta perspectiva, de ressignificar o uso das TDICs integrando-as a uma proposta educacional mais ampla pela organização de situações cada vez mais significativas, que a proposta descrita na próxima seção foi elaborada.

3 PROMOVENDO A APRENDIZAGEM COM APOIO DA TECNOLOGIA

Levando em consideração tanto a possibilidade de diversificação de atividades, quanto a importância de explorar diferentes suportes tecnológicos e os distintos usos da linguagem para a apropriação da linguagem, foi elaborado um projeto cujo objetivo consiste na qualificação da leitura e da escrita por meio de atividades desenvolvidas com apoio das TDICs.

A proposta teve início com um estudo acerca da utilização dos recursos das tecnologias digitais da informação e da comunicação junto à comunidade escolar. Para isso foi necessário realizar observações e conversas com os profissionais do educandário, além de estudos teóricos sobre o tema, tendo em vista fundamentar as ações desencadeadoras do processo. Objetivou oportunizar situações de aprendizagem que desafiassem as crianças e as motivassem à leitura e à escrita, utilizando diferentes recursos tecnológicos. Teve como público-alvo uma turma de 22 alunos

da faixa etária de 8 a 9 anos, correspondente a III Etapa do Primeiro Ciclo de Formação⁵ - ciclo da Alfabetização. Até o momento foram realizados encontros quinzenais com as crianças, totalizando quatro sessões de trabalho, no período de outubro a dezembro de 2011. Nas semanas onde não havia atividade com os alunos, o grupo de bolsistas se reunia para analisar os resultados das ações já desenvolvidas, revisar o planejamento das próximas ações e buscar aprofundamento teórico.

Ao longo do processo, o grupo procurou trabalhar com objetos de aprendizagem construídos a partir da utilização de diferentes softwares, tais como: JClick, Kolor Paint, Power Point e Windows Media Player. Estas ferramentas foram escolhidas a partir dos estudos realizados por algumas das bolsistas na disciplina de Informática e Educação⁶, levando em consideração a possibilidade de criar propostas de atividades adequadas a uma turma em fase de alfabetização.

No primeiro encontro proporcionou-se a audição da História “Romeu e Julieta”, de Ruth Rocha. Após a audição, realizou-se um momento de socialização acerca da história, oportunizando um espaço de interpretação, reflexão sobre o texto e de desenvolvimento da expressão oral das crianças. Na sequência, em duplas os alunos receberam um trecho da história, sendo desafiados a representá-lo por meio de um desenho no software Kolor Paint⁷.



FIGURA 01 - Aluna utilizando a ferramenta Kolor Paint

Atividades como esta, além de oportunizarem uma nova forma de interpretação textual, possibilitam o desenvolvimento da expressão artística da criança e contribuem para o aprimoramento das habilidades de representar e a lerem informações apresentadas no formato de imagem, cada vez mais presentes na cultura atual. Segundo Smith (1989, p. 36) “A leitura não pode ser separada do pensamento. A leitura é uma atividade carregada de pensamentos”. Ao representar o trecho recebido, a criança não está procedendo uma mera representação do texto lido, mas expressando o seu pensamento acerca do mesmo, apresentando os sentidos que produziu pela audição da história.

5 A escola parceira encontra-se organizada em Ciclos de Formação.

6 Disciplina que integra o currículo do curso de Pedagogia do Centro Universitário UNIVATES.

7 Software de desenho, similar ao Paint, que se caracteriza por ser gratuito e ter compatibilidade com o Linux.

No segundo encontro, a mesma história, “Romeu e Julieta”, foi rerepresentada através de um objeto virtual de aprendizagem desenvolvido no software Jclíc. O software possibilita a construção de objetos aprendizagem mediante a disponibilização de atividades com imagens, textos, sons e movimento, contemplando sistema de avaliação. Desta forma, permite ao professor autonomia de personalizar atividades de acordo com o tema em estudo e o grupo de trabalho, como ocorreu na situação vivenciada. O objeto virtual Romeu e Julieta foi montado a partir das imagens criadas pelos alunos anteriormente.



FIGURA 02 - Desenho final da atividade realizado por uma aluna

A atividade foi realizada na sala de projeções, de forma a oportunizar o trabalho coletivo. No início da atividade combinou-se que cada criança conduziria uma etapa, apresentando sua hipótese de resposta para o grupo. Os demais alunos analisavam e discutiam esta resposta, chegando a uma ideia coletiva. Após a leitura da história foram exploradas atividades digitais envolvendo: interpretação da história, memória, quebra-cabeça, relação de substantivos e adjetivos, ortografia, caça-palavras, palavras cruzadas e texto lacunado. Algumas destas atividades oportunizam o desenvolvimento de habilidades importantes para o fortalecimento do processo de aquisição de leitura, como: atenção (memória, caça-palavras), comparação e organização das partes para compor o todo (quebra-cabeça), e percepção visual. Outras focam aspectos mais específicos da linguagem, contribuindo para a qualificação da expressão escrita, como: ortografia, interpretação, inferência e coesão textual.

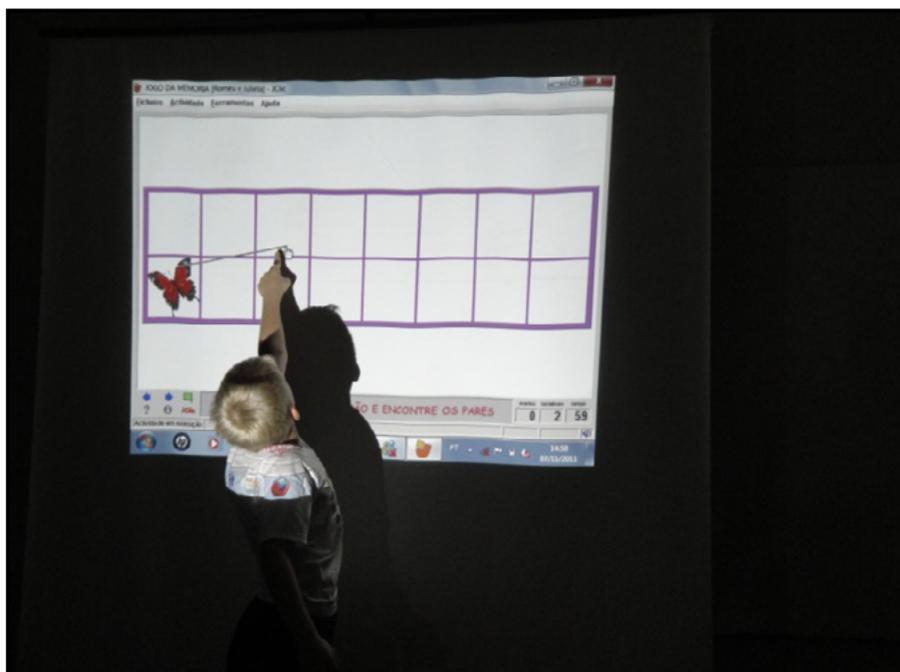


FIGURA 03 - Aluno realizando a atividade de memória com figuras da história.

No terceiro encontro, foi iniciado o trabalho com história “Um redondo pode ser quadrado?” de Renato Canini. Inicialmente, com auxílio do software PowerPoint e Datashow, foram apresentadas apenas as imagens do livro, objetivando a reescrita história numa proposta de produção coletiva. Sem a escrita original, buscou-se promover uma atividade que envolvesse leitura da imagem, imaginação, criatividade e expressão oral, além de fomentar a ação cooperativa do grupo. Ao final da produção, foi apresentada a história original, possibilitando a comparação entre as duas versões.



FIGURA 04 - Reescrita coletiva da história “Um redondo pode ser quadrado?” de Canini.

Em continuidade ao encontro anterior, na quarta sessão, as crianças foram desafiadas a explorar, de forma coletiva, atividades digitais acerca da História “Um redondo pode ser quadrado?”. As atividades propostas, criadas pelas bolsistas com auxílio do Jclíc, envolviam: jogo de memória, quebra-cabeça, ordenação do texto, associação da escrita e imagem.



FIGURA 05 - Exploração dos jogos de associação e memória da história “Um redondo pode ser quadrado?” de Canini.

Ao utilizar o laboratório de informática, percebeu-se que alguns alunos utilizam o computador com muita facilidade. Outros, contudo, demonstraram estar entrando pela primeira vez em contato com a máquina, tinham medo de mexer, ou então mexiam em todos os botões que estavam disponíveis. Ao entrarem no laboratório, as crianças demonstraram expectativa em jogar joguinhos, deparando-se, contudo, com uma proposta diferente. Mesmo assim, sentiram-se envolvidas com o trabalho, realizaram as atividades com grande apreço.

Ao longo das atividades foi possível observar a participação ativa de todos os alunos na resolução dos desafios, sendo que algumas crianças mostraram-se ansiosas, interrompendo os colegas. A cada atividade que completavam, vibravam com alegria querendo realizar cada vez mais atividades. Durante os jogos algumas crianças demonstraram agilidade no raciocínio, respondendo com clareza e prontidão as questões, enquanto outras apresentaram facilidade na leitura, respeitando a pontuação do texto.

3 TECENDO ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Num tempo em que as tecnologias digitais da informação e da comunicação permeiam todos os espaços sociais, faz-se necessário mostrar para as crianças que o computador não é somente uma máquina de escrever, de entretenimento e de armazenamento de dados, mas sim um recurso potencializador de aprendizagens. Cabe ao educador organizar situações mediadas pelas TDICs com o intuito de promover a aprendizagem. No contexto do projeto, buscou-se o contato com a leitura e a literatura infantil, favorecendo o desenvolvimento da linguagem oral e escrita.

A ideia inicial era realizar todas as atividades no espaço do laboratório de informática da escola; no entanto, como o software Jclíc não estava instalado, passou-se a utilizar a sala de vídeo, projetando as situações por meio de um datashow, realizando as atividades de forma coletiva – a turma toda discutindo e desenvolvendo respostas coletivas para cada atividade. Este contratempo referendou a importância de um planejamento prévio e flexível, possibilitando a adequação das

atividades à realidade e aos recursos disponíveis sem prejudicar os objetivos inerentes à proposta de trabalho.

Dois pontos foram marcos deste processo: o primeiro, a realidade vislumbrada na realização das práticas (a parceria da escola) e a segunda, a curiosidade das crianças em relação ao tema.

O trabalho de planejamento das atividades mediadas por tecnologia e os desafios inerentes a elaborar e construir os objetos de aprendizagem demandou do grupo de bolsistas o desenvolvimento de diferentes olhares, o exercício da troca de ideias e vivências, proporcionando momentos estudo e reflexão sobre as práticas, contribuindo, assim, com o aprimoramento da formação profissional enquanto estudantes do curso de Pedagogia.

Em relação a resultados parciais alcançados junto aos alunos, até o momento foi possível observar que as crianças demonstraram crescente motivação na realização de atividades, que envolviam leitura e produção textual. Ao final do quarto encontro, muitas crianças se expressavam oralmente, de forma espontânea, através da leitura com maior segurança. Esta constatação deu-se por meio da comparação das ações das crianças entre o início e o decorrer dos encontros realizados com a turma. Além disto, destacamos a importância de ter explorado as atividades em grupo, embora não previsto inicialmente, visto que os alunos assumiram uma atitude de colaboração, auxiliando-se mutuamente para resolver os desafios propostos. Foi possível observar que a socialização de opiniões e o confronto de ideias foram mais intensos nas seções realizadas de forma coletiva na sala de projeções do que no laboratório de informática, onde as crianças realizavam as atividades de forma individual ou em duplas.

Atualmente, o projeto se encontra em fase de reorganização, tendo continuidade ao longo do ano de 2012. Nesse início de ano, em consonância com a escola, houve mudança no público-alvo, envolvendo crianças da Segunda Etapa do Primeiro Ciclo, compreendendo a idade de sete a oito anos.

REFERÊNCIAS

BERSCH, Maria Elisabete. **Avaliação da aprendizagem em educação a distância online**. Porto Alegre: PUC/RS, 2009. Dissertação de mestrado.

CANINI, Renato. **Um Redondo Pode Ser Quadrado?** Porto Alegre: Editora Formato, 2007.

COLL, César ; MARTI , Eduardo. A educação escolar diante das novas tecnologias da informação e da comunicação. In: COLL, César; MARCHESI, Álvaro; PACACIOS, Jesús (org). **Desenvolvimento psicológico e educação**. v. 2. Psicologia da educação escolar. Porto Alegre: Artmed, 2004. 2. ed. Tradução: Fátima Murad.

FERRÉS, Joan. Pedagogia dos meios audiovisuais e pedagogia com os meios audiovisuais. In: SANCHO, Juana Maria. **Para uma Tecnologia Educacional**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

LITWIN, Edith. Cenário para a análise das tecnologias. **Pátio: Revista Pedagógica**. Porto Alegre, ano XI, n. 44, p. 17-19, nov. 2007/jan. 2008.

LOPES, José Junio. **A introdução da informática no ambiente escolar**. Disponível em: <<http://clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.pdf>>. Acesso em: 15 dez. 2011.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

PASTOR, Carmem Alba. Utilização didática de recursos tecnológicos como resposta à diversidade. In: SANCHO, Juana Maria. **Para uma Tecnologia Educacional**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

ROCHA, Ruth. **Romeu e Julieta**. Editora Ática, 1999.

SMITH, Frank. **Compreendendo a leitura**: uma análise psicolinguística da leitura e do ato de ler. (Trad. Daise Batista). Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

SOARES, Magda. Letramento e Alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Jan. Fev. Mar. Abr. 2004, p. 5-17. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782004000100002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 29 fev. 2012.

TEBEROSKY, Ana. Debater e opinar estimulam a leitura e escrita. **Revista Nova Escola**. Editora Abril, 2005. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/pratica-pedagogica/debater-opinar-estimulam-leitura-escrita-423497.shtml>>. Acesso em: 14 fev. 2012.

WILEY, D.A. **Connecting learning objects to instructional design theory**: A definition, a metaphor, and a taxonomy. Disponível em: <<http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>>. Acesso em: 20 mai. 2009.