

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**NOEMI ALVES DA SILVA**

**UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA INCLUINDO O USO DE EQUIPAMENTOS  
DIGITAIS NAS SÉRIES INICIAIS ATRAVÉS DE CONTEÚDOS BÁSICOS.**

**CURITIBA**

**2015**

**NOEMI ALVES DA SILVA**

**UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA INCLUINDO O USO DE EQUIPAMENTOS  
DIGITAIS NAS SÉRIES INICIAIS ATRAVÉS DE CONTEÚDOS BÁSICOS.**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Razer Anthom Nizer Rojas Montañó

**CURITIBA**

**2015**

# UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA INCLUINDO O USO DE EQUIPAMENTOS DIGITAIS NAS SÉRIES INICIAIS ATRAVÉS DE CONTEÚDOS BÁSICOS.

SILVA, NOEMI ALVES

Curso de especialização em Mídias na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de apoio presencial em Foz do Iguaçu/PR

**Resumo:** A escola como instituição organizada capaz de propiciar ao educando formação básica, busca através de diversas áreas do conhecimento ampliação e aquisição de conhecimentos teóricos e práticos visando contribuir para o desenvolvimento pleno do indivíduo tanto em habilidades profissionais como sociais de forma prazerosa por meio de atividades e do uso de recursos pedagógicos, ou seja, tecnológicos, onde a criança possa comunicar – se, aprender, interagir, criar e interpretar conteúdos do currículo escolar com retorno positivo. A escolha do presente tema foi proposital visto o interesse de adquirir informações e conhecimento relacionado à inclusão digital nas séries iniciais, buscando a caracterizar a importância do uso de recursos tecnológicos no desenvolvimento do ser humano, suas contribuições para a formação e desenvolvimento integral da criança destacando suas potencialidades, aprendizado e interação com as evoluções tecnológicas.

Palavras chave: inclusão digital, conhecimento, habilidades

## **1 INTRODUÇÃO**

A evolução da sociedade contemporânea traz consigo exigências de novas habilidades inclusive no ambiente virtual. O uso de recursos tecnológicos bem como inclusão digital em práticas pedagógicas deve fazer parte do cotidiano escolar, a interação entre os diversos conteúdos do currículo escolar com os mesmos busca oportunizar a alfabetização, aquisição e ampliação do conhecimento transmitido pela escola e a valorização de seus conhecimentos prévios.

A junção dessas práticas educativas busca propiciar acesso à evolução tecnológica e oportunidade de desenvolver habilidades midiáticas. A busca pela veiculação entre os conteúdos propostos e seus objetivos com a realidade social dos alunos da Escola municipal Irio Manganelli despertou o interesse em desenvolver projetos que efetivem esses interesses e necessidades como a inclusão digital dos alunos de 2º e 3º ano do ensino fundamental desta escola. Para tanto propôs atividades e conteúdos que envolveram a interação e socialização dos mesmos, bem como habilidades necessárias para manusear e fazer uso de alguns equipamentos e recursos tecnológicos utilizados no decorrer do projeto.

Para abordar o tema proposto neste artigo fez – se necessário elaborar e efetivar um projeto com os referidos alunos com o tema “Fauna presente na minha cidade”. A finalidade desse estudo é ampliar o conhecimento existente sobre o assunto e enriquecer as atividades pedagógicas através da reflexão constante das condições e tendências a que a escola é exposta ininterruptamente, buscando propiciar a aquisição do conhecimento sistematizado através da organização dos e os objetivos necessários para atender aos alunos da melhor forma possível.

## **2 REVISÃO DA LITERATURA**

Grandes e desafiadores avanços tecnológicos que a sociedade globalizada constantemente sofre trazem consigo regularmente inovações midiáticas e um número exagerado de informações o que exige novas e contínuas adaptações, pois as mudanças acontecem de forma acelerada. Qualificar os alunos para estarem aptos a fazer parte desta realidade e sentirem – se incluídos nessa sociedade

contemporânea é dever da escola, o que por sua vez exige preparo constante para o uso dessas tecnologias, tanto da escola, como do professor e aluno.

Faz – se necessário que o educador tenha compromisso verdadeiro para com seus alunos, propiciando aos mesmos a busca pela resignificação da informação e sua transformação em conhecimento e aprendizado de habilidades necessárias ao mercado de trabalho e para torna – lós cidadãos críticos e conscientes capaz de interação com o mundo a sua volta. Para Moran (2007, p.39):

Uma educação inovadora se apoia em um conjunto de propostas com alguns grandes eixos que serve de guia de base. As tecnologias favorecem mudanças, mas os eixos são como diretrizes fundamentais para construir solidamente os alicerces dessas mudanças. As bases e os eixos de uma educação inovadora são o conhecimento integrador e inovador; o desenvolvimento da autoestima/autoconhecimento; formação do aluno empreendedor; a construção do aluno – cidadão o processo flexivo e personalizado.

A construção do saber mediante a sociedade da informação deve promover a liberdade, autonomia, criatividade e inovação de todos os envolvidos no processo de ensino – aprendizagem.

## **2.1 As tecnologias digitais como ferramentas de mediação pedagógica**

A inclusão digital na educação é um desafio a ser vencido em longo prazo, pois requer mudanças de paradigmas e superação de grandes desafios como a resistência por parte de alguns professores ao uso da informática e de recursos tecnológicos como ferramenta pedagógica. Práticas tradicionais retificadas no ambiente escolar dificultam a aceitação dos avanços positivos ou mesmo tratar as consequências negativas como inevitáveis.

O impacto das novas tecnologias na sociedade tem reflexos no ambiente escolar e a mesma por estar inserida e fazer parte dessa sociedade deve ultrapassar a formação acadêmica de professores transmissores de conhecimentos. Repensando sempre o desempenho dos mesmos, buscando aumentar a capacidade de entender as coisas, compreender, descobrir, adaptar – se, inventar, ser mediador do conhecimento, fazer do âmbito escolar espaço de autoria e compreensão da própria experiência. Ter na inclusão digital recursos a serviço do sistema

educacional e uma constante mediação entre indivíduo e conhecimento requer profissionais instruídos desde a formação inicial.

A escola deve promover a inclusão digital de forma significativa a seu favor através do uso consciente dessas tecnologias. Os recursos utilizados para efetivação do projeto com os alunos busca estimular a participação ativa e significativa dos alunos proporcionando, aos mesmos a construção do conhecimento fora dos contextos tradicionais da escola, entretanto com o envolvimento de todos os recursos disponíveis na escola: livros, televisão, DVDs, máquina fotográfica, celulares, jogos pedagógicos, giz e outros recursos disponíveis sem desmerecer ou abolir atividades do cotidiano escolar.

É preciso valorizar o conhecimento tecnológico de cada aluno proporcionando a utilização de novas tecnologias com a finalidade de favorecer a formação dos mesmos para o uso das mídias, pois as exigências aumentam a todo instante.

Tendo em vista os avanços tecnológicos e a globalização eminente e inevitável, promover a inclusão social e também digital de cada aluno através da informação e acesso as mídias tornou – se imprescindível. A informação e o conhecimento tem poder transformador, criar condições para a alfabetização digital e estar incluído requer ir além do uso corriqueiro de tecnologias, intui criar possibilidade de aquisição de conhecimento e cidadania, ou seja, é muito mais que treinar crianças para o uso das tecnologias.

Mesmo diante de uma sociedade da informação a escola precisa manter o foco tendo capacidade de agir e refletir buscando mudar a realidade de cada indivíduo através da construção do saber e do desenvolvimento intelectual capaz de leva – ló a compreensão de sua realidade. Segundo Freire (1979, p. 18) “Impedidos de atuar, de refletir, os homens encontram - se feridos em si mesmos como seres de compromisso.”.

### 2.3 Efetivações da inclusão digital através do planejamento escolar

O planejamento de ensino é um instrumento de melhorias qualitativas para o professor e aluno no que diz respeito ao desenvolvimento e aplicação de conteúdos do currículo escolar. Para que isso aconteça é preciso conhecer realidade social do aluno, os conteúdos a serem trabalhados, ou seja, estar inclusos no plano de aula, valorizar as experiências, interesses e necessidades dos mesmos através do cuidado e compromisso em direcionar os conteúdos propostos aos alunos, para que a finalidade seja alcançada através da sua concretização.

Os meios disponíveis na escola e que os alunos tenham acesso no seu cotidiano devem fazer parte não só na teoria, todos os equipamentos, objetos e recursos tecnológicos disponíveis na escola precisam se adequar aos conteúdos propostos. Faz – se necessário um planejamento que propicie discussão e análise crítica dos conteúdos intencionando formar alunos ativos, estimular a busca e o desenvolvimento de saberes fundamental aos alunos.

A busca contínua pela qualidade dos conteúdos transmitidos e assimilados, e não pela quantidade, requer um planejamento adequado ao grupo que será aplicado. É preciso deixar de lado a ação mecânica e burocrática de professor transmissor de saberes perfeitos e acabados e proporcionar aos alunos um conhecimento prazeroso, participativo e significativo visando a formação integral do aluno através de uma ação pedagógica crítica e transformadora. Segundo Veiga (2004, p.58)

... Podemos concordar que a tarefa de planejar o ensino passa a existir como ação pedagógica essencial ao processo ensino-aprendizagem, pois somente com um trabalho intencional e comprometido conseguiremos, com base em conteúdos curriculares preestabelecidos, ampliar os conhecimentos de nossos alunos e propiciar-lhes oportunidades de avançar em busca de novos conhecimentos.

Sendo a escola local apropriado para o acesso sistematizado partindo da realidade do aluno, valorizando seus saberes adquiridos enquanto cidadãos inseridos na sociedade e ambiente adequado para a aquisição de novos conhecimentos necessita adequar – se as constantes mudanças evolutivas e transformadoras que a sociedade defronta. Incluindo no Projeto Político pedagógico da escola meio para a realização de projetos que possibilite o uso de recursos digitais.

Proporcionar aos alunos acesso aos conteúdos de forma dinâmica contribuindo para a produção de novos conhecimentos, desenvolver a curiosidade e investigação da realidade é um objetivo a ser alcançado. A escola precisa também rever conceitos e posturas adotadas ao longo do exercício do magistério, buscar através da inclusão digital o acesso às tecnologias digitais e redes de comunicação.

Repensar projetos pedagógicos e através da interação proporcionar aos alunos avanços significativos, qualidade de ensino para desenvolver competências necessárias à formação da sociedade do conhecimento e da informação é imprescindível ao professor. Segundo Veiga (2004, p. 56), "... o real sentido do planejamento do ensino no trabalho do professor é a organização da ação pedagógica intencional de forma responsável e comprometida com a formação dos alunos."

A troca da memorização pela busca do conhecimento requer capacitação profissional, planejamento e comprometimento de toda equipe pedagógica, e demais envolvidos no processo ensino – aprendizagem, o compromisso do profissional com a sociedade sendo o mesmo mediador de conhecimento e aprendizagens nas diversas áreas existentes na sociedade. É preciso organizar a construção do próprio conhecimento.

O ato de comprometimento consiste na iniciativa de acompanhar o desenvolvimento de novas tecnologias serem capaz de agir em busca de capacitação para interagir com o mundo globalizado e através do exercício da cidadania apropriar – se das mesmas como forma de inclusão digital e social. Para Freire (1979, p.16):

É preciso que seja capaz de, estando no mundo, saber – se nele. Saber que, se a forma pela qual esta no mundo condiciona a sua consciência de estar, é capaz, sem duvida, de ter consciência desta consciência condicionada. Quer dizer, é capaz de intencionar sua consciência para a própria forma de estar sendo, que condiciona sua consciência de estar.

Educar é mais do que transmitir conteúdos é estimular o raciocínio, aprimorar o senso crítico, formar intelectual, físico e moralmente cada individuo visando à autonomia e a ação refletora, é a troca da memorização pela busca de conhecimento e da compreensão da realidade, acumular saberes para humanizar.

### 3 METODOLOGIA

Para constatar os benefícios do uso de forma adequada de recursos tecnológicos como forma de diversidade de alternativas para a transmissão e assimilação dos conteúdos desenvolveu-se um projeto para posterior análise e reflexão do uso de mídias, ou seja, o uso de equipamentos digitais.

Durante todo o processo de elaboração e efetivação do projeto bem como na pesquisa foi realizada revisão bibliográfica de autores que abordam o assunto referente à necessidade, entendimento e reflexão sobre o que trabalhar e como trabalha - los, buscando sempre resultados positivos de visível percepção das diversas áreas do saber. O suporte teórico serviu de embasamento para o desenvolvimento das atividades propostas e integrar ao currículo para promover uma prática pedagógica que envolve professor, alunos e recursos disponíveis como ferramenta que facilite a multidisciplinaridade, ou seja, a interação entre as disciplinas do currículo e os recursos tecnológicos bem como o uso da informática.

O projeto iniciou – se com uma roda de conversa entre professores e alunos. Através do dialogo constatou – se os conhecimentos prévios dos alunos e reforçou conceitos do que é fauna e da importância dos animais para o equilíbrio dos ecossistemas e a apresentação de locais na cidade onde são preservadas várias espécies de animais. Através de um breve resumo apresentou – se os pontos turísticos a serem visitados (Parque Nacional do Iguaçu, Parque das Aves, Bosque Guarani, Refugio Biológico de Itaipu.), para a compreensão da importância da preservação do meio ambiente e que esses locais são habitat de biodiversidades.

Posteriormente realizou – se reunião com os pais para expor o projeto e comunicar a necessidade da autorização dos mesmos para a realização de passeios e a permissão para utilizar algumas ferramentas tecnológicas de uso cotidiano dos alunos, por constatar que a maioria possui esses equipamentos (máquinas fotográficas, celulares, tablets e outros recursos).

A aquisição de conhecimento teórico deu – se através de aulas expositivas e argumentativas com o auxílio de livros didáticos, revistas, livros de historias infantis ilustrativos, textos retratando algumas agressões à fauna e a flora. Leitura compartilhada da “Declaração Universal dos Direitos dos Animais”.

Posteriormente realizou – se passeios e trilhas nos locais sugeridos onde as crianças tiveram oportunidade de confrontar os conhecimentos teóricos adquiridos em sala com a visualização de animais existentes nesses ambientes. Realizou – se a trilha sensorial para estimular os sentidos. Durante essas visitas os alunos tiveram a oportunidade de participar de teatros e exposições de animais empalhados. Em todos os passeios e atividades os alunos tiveram possibilidade de registrar os momentos (fotografar, filmar).

No total participaram do projeto 37 alunos, 4 professores (sendo as professoras das turmas, professora de informática e a professora da sala de recurso, 2 estagiários, no primeiro passeio 3 pais, nos demais 5 pais acompanharam os alunos.

A turma foi dividida em quatro grupos, três grupos com nove alunos e um com dez alunos. Foram realizados quatro passeios, apesar de os alunos participarem de todos, somente um grupo ficou responsável por filmar e fotografar, ou seja, a cada passeio um dos grupos estava responsável por levar os equipamentos e fazer uso dos mesmos. Essa divisão foi realizada para que não houvesse um acúmulo de equipamentos possibilitando as crianças aproveitarem os passeios e para que os professores e demais acompanhantes manter a organização do grupo.

A seleção das fotos e vídeos foi realizada no laboratório de informática com o auxílio das professoras e posteriormente visualizadas pelos alunos na sala de vídeo, continuando com sistema de grupos. Foram necessárias seis aulas de cinquenta minutos no laboratório de informática e cinco na sala de vídeo.

Em sala de aula essas fotos foram utilizadas para que os alunos reforçassem seus conhecimentos sobre os animais encontrados na região e para assimilar conteúdos estudados pelos mesmos, como tipos de alimentação dos animais, como é seu corpo (pena, escama, pelos, etc.), modo de reprodução, habitat. Diferença entre os animais (selvagem e doméstico), características dos animais: répteis anfíbios, mamíferos, aves, insetos, vertebrados e invertebrados.

Alem das fotos tiradas durante os passeios os alunos que tinham animais de estimação trouxeram fotos dos mesmos para as aulas. Com essa e as demais fotos foram confeccionados painéis de animais selvagens e animais domésticos.

Os conteúdos foram abordados antes dos passeios, no entanto durante a seleção das fotos e apresentação das mesmas os professores retomaram o assunto.

Com ajuda da professora de sala de recurso algumas fotos foram utilizadas para confeccionar jogos da memória e quebra – cabeça.

Os alunos tiveram oportunidade de escolher a foto de um animal que mais gostou para descrever – ló ou fazer um texto sobre o mesmo.

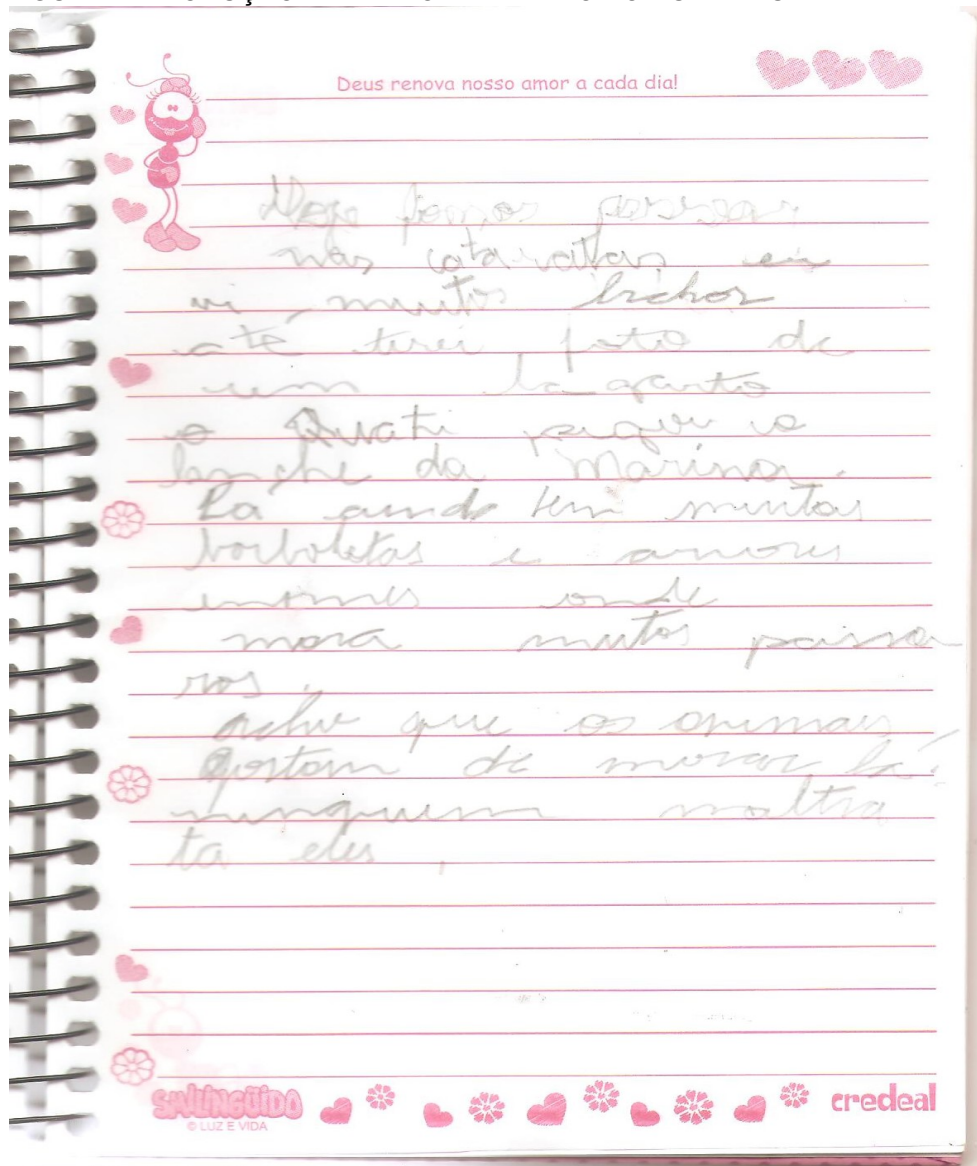
FIGURA 1: VISITA AO BOSQUE GUARANI



Para descontrair e propor momentos de descontração e socialização realizou – se jogos e dinâmicas com o intuito de estimular o desenvolvimento motor e intelectual dos alunos.

A busca por incentivar as crianças a formular ideias, reforçar conceitos e propor o desenvolvimento da criatividade, do raciocínio e da imaginação foi reforçada através da criação de painéis, desenhos livres e direcionados, exposição das fotos feitas pelos alunos, e com auxílio dos professores montagem de slides que foram exibidos para os demais alunos.

FIGURA 2: PRODUÇÃO DE TEXTO REALIZADO POR UMA ALUNA



#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi constatado a possibilidade de transmitir conteúdos com auxílio de ferramentas pedagógicas de suporte ao professor no processo de ensino-aprendizagem, valorizando ferramentas do cotidiano das crianças, as quais muitas manuseavam com facilidade, despertando o interesse e curiosidade das mesmas durante a realização do projeto.

Priorizou – se o processo democrático de participação nas atividades propostas, pois foi proporcionada aos alunos opinar na escolha de jogos e dinâmicas

com auxílio da professora de laboratório e dos pais como tarefa de casa. Reforçou positivamente o acesso aos recursos tecnológicos como meios para aprendizagem que possibilite a autonomia e o protagonismo na construção de conhecimentos ao invés do simples acesso ou manuseio de equipamentos.

Com o intuito de oportunizar aos alunos a possibilidade de adquirir conhecimento e serem autores interagindo com os colegas e com o meio ambiente através de seus trabalhos, foram realizados passeios exploratórios pelas regiões da cidade.

Durante esses momentos, os alunos foram capazes de conhecer a fauna local, fotografar, filmar e através da internet e demais ferramentas midiáticas ampliar seus saberes de espécies local, exótica, doméstica fazer comparações e indagações, produzir cartazes e pequenos filmes com auxílio das ferramentas de interatividade e softwares.

Através da forma em que foram conduzidos os passeios e a forma abordada em sala de aula a assimilação dos conteúdos foi facilitada tendo a participação unanime de todos os alunos. No entanto os alunos tiveram a liberdade de fotografar e explorar o ambiente.

Nos primeiros passeios realizados houve um pouco de dispersão por parte dos alunos, e um pouco de frustração, pois alguns alunos esperavam ver animais como: leão, zebra, girafa e elefante, no entanto aos poucos compreenderam que esses animais não são nativos do nosso país.

O primeiro passeio realizado foi no Parque das Aves, próximo ao mesmo tem um heliporto, durante esse passeio, antes de entrar no parque a atenção das crianças voltou – se para os helicópteros que chegavam e saiam, no entanto durante o percurso do parque as atenções voltaram para os animais. Nos demais passeios houve pouca distração. Não tiveram dificuldades em reconhecer animais e classifica – lós conforme conteúdos estudados

Durante o primeiro passeios devido às distrações nem todas as fotos ficaram boas faltou foco e, por ser a primeira vez os alunos ficaram receosos. As professoras analisaram as dificuldades enfrentadas pelos alunos e os orientou. Durante os próximos passeios foi visível a melhora da qualidade das fotos.

Em momento algum os alunos foram advertidos para que não tirassem fotos de outras coisas, no entanto eles mesmos foram percebendo durante a seleção das fotos, algumas não encaixavam no que as professoras sugeriram e que demorava muito mais a seleção pela quantidade de fotos tiradas.

FIGURA 3: TEATRO REALIZADO NO PARQUE NACIONAL DIO IGUAÇU



As atividades propostas contribuíram para encorajamento daqueles professores desafiadores, profissionais capacitados, embora alguns possuíssem apenas conhecimentos básicos de capacitação para trabalhar a inclusão digital.

No entanto, os professores foram persistentes, foi visível a busca de aprimoramentos, pois estão cientes de que a relação educação-tecnologia é a nova forma de formação do homem, indivíduos com capacidade de compreender, refletir e através do seu envolvimento e a constante busca de informação construir conhecimentos de acordo com a sua realidade.

FIGURA 4: MATERIAL UTILIZADO PARA TEATRO DE FANTOCHES



Esses momentos de interação e troca de saberes despertou, de forma geral, tanto por parte dos alunos como dos profissionais da educação a busca pelo aprimoramento no uso da informática e de recursos tecnológicos.

A princípio, apesar da resistência por parte de alguns profissionais de que os objetivos não fossem atingidos e as aulas tornassem momentos de indisciplina e até mesmo dos pais em permitir que os alunos tivessem acesso ou manuseassem certos equipamentos. Aos pouco a troca de informação e produção de novos conhecimentos fortaleceu as expectativas.

O processo avaliativo deu – se ao decorrer de todo o tempo desde a elaboração do projeto até a execução do mesmo possibilitando a retomada sempre que necessário.

A avaliação não é apenas um meio classificatório, visando apenas à promoção do aluno, mas sim uma forma de constatação dos benefícios da inclusão digital e a interação dos mesmos com os conteúdos do currículo escolar.

Evidenciou – se a necessidade de acompanhar o desenvolvimento das novas tecnologias através das diferentes formas de buscar informação, seja, pela mídia impressa (jornais, revistas, folders com anúncios de pontos turísticos como parques, zoológicos, refúgio biológico, etc.), televisão, DVDs, rádio e outros recursos dentro do ambiente escolar através da compreensão e interpretação dos meios tecnológicos do mais simples ao mais complexo.

FIGURA 5: MURAL CONFECCIONADO PELOS ALUNOS



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inclusão digital é uma necessidade iminente na sociedade atual, pois o constante avanço tecnológico requer da escola adaptar-se a esse processo a fim de formar cidadãos aptos a ser inseridos nesse mercado de trabalho.

Pode - se constatar o uso de recursos tecnológicos nas diversas áreas da sociedade seja na medicina, no campo, supermercados, bancos, ou seja, vivemos em uma sociedade informatizada. Os alunos que a escola recebe têm acesso a diversos recursos tecnológico, manuseia com facilidade celular, máquina digital, muitos fazem uso de tablet e notebook em casa, além da habilidade com aparelho de som e DVDs e outros equipamentos, a proposta do projeto é a mediação entre os recursos tecnológicos e conteúdos trabalhados na escola.

Por estarem inseridos nesse contexto social os alunos não apresentaram dificuldade ou resistência no manuseio dos equipamentos disponibilizados a eles, todos fazem uso do laboratório da escola, estão familiarizados com os mesmos. Quanto aos conteúdos das disciplinas propostas tornou - se mais produtiva, pois os alunos tiveram oportunidade de participar de aulas expositivas, exploratórias, sensitivas, pois através de passeios tiveram a oportunidade de tocar, fotografar e filmar animais.

A criança aprende através de sua interação com o mundo a sua volta, com pessoas e tudo que faz parte desse ambiente inclusive os recursos tecnológicos disponíveis por isso a prática pedagógica usando esses recursos deve promover uma educação envolvente, todos devem fazer parte desse contexto: professor, alunos, recursos tecnológicos e toda comunidade escolar. A escola é o ambiente propício para a construção de conhecimentos de diversas áreas dos saberes, despertar a busca de informação e a resignificação dos mesmos.

Constatou - se o amplo desenvolvimento de algumas habilidades como a memória, ampliação do vocabulário, atenção, percepção, criatividade e a habilidade para melhor desenvolver a linguagem.

Apesar de muitos profissionais não conscientizar - se da importância de que a inclusão digital é um recurso valioso no processo ensino - aprendizagem, pois através dele a sociedade envolvida no processo educativo assimila e organiza seus

saberes e passa a construir sua forma, suas técnicas, habilidades, atitudes e valores que norteiam o meio social e cultural onde estão inserido, através do ato educativo media e interfere nas atitudes de cada indivíduo.

## REFERENCIAS

- BRUNO, E. B. G. **O coordenador pedagógico e a formação docente**. 6º edição: Loyola, 2005.
- FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 21. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- FREIRE, P. **Educação e Mudança**. 25ª edição. RJ: Paz e Terra, 1979.
- MERCADO, L. P. L. **Construção de material didático para educação à distância na internet**: uso de ambiente virtual de aprendizagem TELEDUC. Maceió, AL, 2006.
- Moran, de José Manuel. **A educação que desejamos**: Novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- Moran, de José Manuel. **Mudanças na comunicação pessoal**. São Paulo: Paulinas, 2000.
- SANTAELLA, L. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 2004.
- VEIGA, Ilma Passos Alencastro. (coord.) **Repensando a Didática**. 21ª edição. Campinas, SP: Papirus, 2004.