

Powerpoint hipertextual: objeto digital de ensino e aprendizagem de língua inglesa

Luana Rodrigues de Souza OLIVEIRA¹
Greice da Silva CASTELA²

Resumo

O presente artigo tem por objetivos refletir sobre as potencialidades de objetos digitais de ensino-aprendizagem (ODEA) e apresentar um exemplo de PowerPoint hipertextual voltado para ensino e aprendizagem de língua inglesa em nível iniciante. Para tal fim, iniciamos com uma discussão sobre a constante mudança da sociedade permeada pelas Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e o papel do professor assumido diante dessa realidade. A seguir, fazemos a apresentação do hipertexto e sua potencialidade como ODEA. Por fim, expomos uma proposta de trabalho fazendo uso de uma apresentação em PowerPoint com *hyperlinks* que direcionam a hipertextos para ensino do vocabulário de roupas. Esse trabalho está pautado em autores como Lévy (1993) Xavier (2002/2005), Gracindo (2005), Tori (2010), Prensky (2001) entre outros. Cremos que o ODEA apresentado, devido a suas características, pode contribuir para os processos de ensino e aprendizagem do contexto lexical proposto.

Palavras-chave: Objetos digitais de ensino-aprendizagem. PowerPoint hipertextual. Língua inglesa.

Abstract

This article aims to reflect on the potential of digital teaching and learning objects (DTLO) and present a hypertext PowerPoint example facing English language teaching and learning in beginner level. To this end, we begin with a discussion of the changing society permeated by the New Information and Communication Technologies (ICTs) and the role of the teacher assumed this reality. Next, we make a presentation of a hypertext and its potential as DTLO. Finally, we propose a work making use of a PowerPoint presentation with hyperlinks that direct hypertext for teaching clothes vocabulary. This work is guided by authors such as Levy (1993) Xavier (2002-2005), Gracindo (2005), Tori (2010), Prensky (2001) among others. We believe that the DTLO

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual do Oeste do Paraná/UNIOESTE. E-mail: luana-rodrigues@hotmail.com

² Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) e do Programa de Pós-Graduação em Letras, nível de mestrado profissional (PROFLETRAS). E-mail: greicecastela@yahoo.com.br

presented, due to its characteristics, can contribute to the processes of teaching and learning of the lexical context proposed.

Keywords: Digital teaching and learning objects. PowerPoint hypertext. English language.

Introdução

A partir do crescente avanço das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs) em praticamente todas as atividades humanas, a escola tem tentado se adaptar a essa nova realidade, levando para a sala de aula, algumas dessas tecnologias, inclusive para motivar o aluno que anda afastado e pensa na escola como uma instituição falida e desgastada, que, muitas vezes, se distancia da realidade dos alunos. Dessas tecnologias, também surgiram novos gêneros textuais mais dinâmicos e não menos importantes que os vinculados em formato impresso. A dinamicidade e interação provocadas por esses gêneros multimodais ou hipermediáticos, conseqüentemente, proporcionaram uma nova forma de ler: a leitura hipertextual, que tende a se diferenciar da leitura linear e segmentada.

O hipertexto, assim como as outras mídias e textos disponíveis no ciberespaço, pode contribuir significativamente no ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, uma vez que ao unir diversos tipos de mídia pode levar a um contato significativo da língua estrangeira a ser aprendida.

Diante do exposto, esse artigo tem por objetivo refletir sobre as potencialidades de objetos digitais de ensino-aprendizagem (ODEA) e apresentar um exemplo de PowerPoint hipertextual voltado para ensino e aprendizagem de língua inglesa em nível iniciante da língua. Para tanto, no primeiro tópico apresentaremos a fundamentação sobre hipertexto e objetos digitais de aprendizagem e seguir mostramos um ODEA pautado no hipertexto denominado “*clothes*” que elaboramos para um 6º ano do ensino fundamental.

Hipertexto: um objeto digital de ensino-aprendizagem em potencial

Diante da evolução tecnológica que estamos vivenciando, muitos segmentos da sociedade têm se adaptado aos usos das NTICs. Essa adaptação foi acontecendo gradativamente e resultou de uma mudança feita por comodidade e também economia, uma vez que ao se utilizar das tecnologias de um modo geral a produção aumentou e diminuiu-se o tempo para concretizá-la. Essas NTICs também trouxeram novas formas de pensar, interagir e agir em sociedade, criando um mundo paralelo e ao mesmo tempo tão real quanto fora das telas.

Com isso, a escola, espaço para desenvolvimento e aprendizagem, passa a assumir, mesmo que tardiamente, uma nova postura ao começar a introduzir a tecnologia dentro da sala de aula. O estudo da tecnologia como ferramenta de ensino começou a ser feito a partir da década de 1970, primeiramente, com estudos pilotos de educação a distância (TORI, 2010). Por meio da imensa possibilidade que a *internet* traz percebe-se que “aos poucos os educadores e os próprios alunos estão descobrindo que os recursos virtuais podem ser uns excelentes suporte as atividades presenciais” (TORI, 2010, p.28).

O uso das NTICs, no entanto, exige uma nova postura do professor que a partir delas assume um novo papel, não mais de transmissor de verdades únicas, mas sim mediador e coautor nesse processo de ensinar e aprender ao mesmo tempo. Não somente quanto à postura, também exige algumas habilidades e competências como manuseio de máquinas e editores, programas para elaboração de ODEA. Além do manuseio, o professor também deve estar preparado para avaliar com essa novidade que se atualiza a cada dia. Para o professor é importante “conhecer as especificidades de cada um dos recursos para orientar-se na criação de ambientes que possam enriquecer o processo de aprendizagem do aluno” (PRADO, 2002, p.5). O professor, então, necessita estar em constante processo de formação e aprendizado continuados para saber lidar com essas tecnologias e tirar o maior proveito que delas puder, atentando para a criticidade e a responsabilidade do seu fazer pedagógico.

No entanto, o que observamos é que ainda a maioria dos professores não está preparada para lidar com as NTICs na sala de aula. Esse despreparo começa a ser

notado desde a grade curricular dos cursos de graduação em licenciatura que dificilmente oferecem disciplinas para aprendizado e discussão do uso das NTICs nas escolas. O conhecimento tanto teórico quanto prático é essencial para o enriquecimento das aulas, pois possibilita soluções pedagógicas inovadoras e funcionais. Diante da versatilidade apresentada pelas NTICs não bastam os cursos de graduação aderirem a discussão, mas também constante cursos de formação continuada para professores para atualização e aperfeiçoamento.

No caso particular, mas não único, do professor de língua estrangeira estar a par dessas tecnologias e o quanto elas podem acrescentar no ensino, é essencial, uma vez que a riqueza encontrada no ciberespaço é imensa e infinita. As tecnologias permitem um novo direcionamento do ensino e também a participação do aluno como agente transformador do seu processo de aprendizagem, sem mencionar o interesse que, geralmente, os alunos têm pela tecnologia, que faz parte da vida deles em praticamente todo o tempo. No ensino aprendizagem de línguas, por exemplo, as ferramentas para aprendizagem vão desde a interação que pode ser propiciada por sites e programas de troca cultural e linguística até vídeos e programas mais complexos, ao mesmo tempo autênticos, que levam os alunos para a realidade do uso da língua em seu contexto.

Ao interagir em diferentes contextos e com diferentes indivíduos, os alunos podem aprender sobre o uso das NTIC's para agregar conhecimento e não simplesmente passatempo. Ao desenvolver essas capacidades, os alunos também terão mais proveito quando na sua prática diária, o que contribui para sua constituição como cidadão agente no mundo. A cada dia encontramos na web mais opções de ODEA e tantos outros que podem ser adaptados e reutilizados para o ensino-aprendizagem, como o hipertexto, por exemplo.

Para Lévy (1993), o hipertexto é constituído por um conjunto de nós (chamados de *links* ou *hiperlinks*), que podem ser formados por imagens, gráficos, palavras, etc., que podem, por sua vez, serem outros hipertextos. A base hipertextual que conhecemos hoje, segundo Fernandes (2009), teria iniciado com Bush quando desenvolveu um dispositivo chamado *Memex*, que serviria para armazenar informações e acessá-las por meio do comando de voz com palavras-chave de ordem não linear. O hipertexto, por ter nascido na informática e por ter natureza virtual consegue ir além do texto impresso normal. Muitos autores que trabalham com o hipertexto, segundo Fernandes (2009),

sentem dificuldade de chegar a um conceito adequado já que sempre levam como parâmetro o texto impresso.

Ao abordar o hipertexto cabe também falar sobre o letramento digital que basicamente seria a preparação para a compreensão desses textos no universo virtual. O letramento, em uma concepção mais ampla, compreende “o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita” (SOARES, 2005, p. 18). A nova forma de aprender e interagir advinda das tecnologias digitais também abriu espaço para uma nova forma de ler e conhecer o mundo, o que Xavier (2002) e outros autores chamam de letramento digital, sendo este um termo novo advindo das tecnologias de comunicação e informação digital. Alguns teóricos usam o termo no sentido geral, outros preferem especificá-los em suas áreas: surgindo, assim, nomenclaturas como letramento visual, letramento eletrônico e letramento digital.

Para Xavier (2002), “o letramento digital, assim como os demais tipos de letramento, instaura diferentes funções (tudo aquilo que o letramento pode fazer pelo indivíduo) e usos (tudo o que o indivíduo pode fazer com o letramento) no contexto sociocultural em que é adotado” (XAVIER, 2002, p.55). Como afirmado, essas diferentes funções ajudam na constituição do sujeito, assim como na sua vida diária por meio de novas práticas sociais, linguísticas e cognitivas, apontando também para um novo espaço de ensino-aprendizagem diferente das instituições do estabelecido pela escola. O autor sustenta que esse fazer diferente proposto pelo ensino mediado na tecnologia promove sustentação a partir do que possibilita que o sujeito aprenda, a partir do seu próprio ritmo, inúmeras maneiras de conectar como outras informações por meio dos *hiperlinks* presentes no hipertexto. Por meio do ciberespaço também é possível checar as informações reais ou não e contrapô-las, além de ampliar e aprimorar o campo “verbo-visual-auditivo” que também podem fazer parte do hipertexto (XAVIER, 2002).

Dessa forma, consideramos que ser um letrado digital no contexto da Era da Informação é de suma importância para a participação ativa na sociedade em que vivemos. Segundo Silva (2012), “ao falarmos em letramento digital, precisamos do conceito de alfabetização, a qual se desenvolverá justamente no contexto das práticas sociais de leitura e escrita no ambiente virtual, através de atividades que tenham como foco o letramento” (SILVA, 2012, p.3).

Diante de um hipertexto ou outro texto qualquer vinculado na rede, a autonomia diante do mesmo por parte do sujeito irá ser um fator preponderante, pois poderá aproveitar o uso deste ou daquele com mais propriedade ou não. Ser letrado digital acarreta em maior autonomia para aprender e tira o proveito do que se procura, como se procura e o que fazer com o que se encontra, e no processamento da leitura e também aprendizagem nesse contexto virtual.

Para Xavier (2005),

O *Letramento digital* implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital. (XAVIER, 2005, p.134, grifos do autor)

Levy, também já alertava para essa nova forma de saber e compreender o mundo e o aprendizado quando “[...] a digitalização e as novas formas de apresentação do texto só nos interessam porque dão acesso a outras maneiras de ler e de compreender.” (LEVY, 1996, p.40). Para o autor, o computador é um *potencializador da informação* uma vez que agrega múltiplos gêneros em apenas um texto. O leitor também muda nesse cenário passando a ser mais ativo e participativo. Segundo Levy, “a tela informática é uma nova ‘máquina de ler’, o lugar onde uma reserva de informação possível vem se realizar por seleção, aqui e agora, para um leitor particular. Toda leitura em computador é uma edição, uma montagem singular” (LEVY, 1996, 41). Desse modo, a máquina passa a considerar o indivíduo em sua singularidade.

O letramento digital, por meio do Hipertexto, parece satisfazer às exigências tanto daqueles que acreditam na funcionalidade e utilidade que o letramento deve proporcionar aos indivíduos dentro da sociedade, isto é, fazer os homens cada vez mais produtivos economicamente, quanto dos que postulam o desenvolvimento da capacidade analítica e crítica do cidadão como objetivo maior do letramento. (XAVIER, 2002, p.62)

O hipertexto também pode se transformar em um objeto digital de aprendizagem. Segundo Konrath, Carneiro e Tarouco (2009), objetos digitais de

aprendizagem são “qualquer material ou recurso digital com fins educacionais, ou seja, recursos que podem ser utilizados no contexto educacional de maneiras variadas e por diferentes sujeitos”. Dessa forma, muitos são os objetos digitais de aprendizagem hospedados na rede, por isso, é importante que professores saibam distingui-los e aplica-los em sala. Muitas são as definições para esse termo, porém a maioria delas segue com o viés de ferramenta de apoio de aprendizagem com o uso de (multi)mídia.

Além das já citadas, esse tipo de material tem outros benefícios como exemplo a acessibilidade. Pois, não depende de um deslocamento, podendo ser acesso online ou por meio de um dispositivo (cd, pendrive) sem a necessidade do leitor (computador, tv, *tablet*, etc.) estar conectado a *internet*. Desde modo, objetos digitais de aprendizado têm colaborado com o ensino a distância.

Com o auxílio dos repositórios um mesmo objeto pode ser utilizado por vários sujeitos, podendo ser também adequado às necessidades dos alunos. Soares corrobora com isso afirmando que “[...] os Objetos de Aprendizagem (OA) devam ser entidades digitais pequenas, reutilizáveis e disponíveis para acesso e uso simultâneo por um grande número de usuários.” (SOARES, 2009, p. 03). Neste, é de fundamental importância a interferência do professor uma vez que é responsável, muitas vezes, pela elaboração e captação desses objetos e sua adequação para a realidade de sua demanda. Além de sua transposição didática.

Objetos, portanto, contemplam uma série de possibilidades de aprendizado e possuem muitos benefícios quando bem aproveitados. Além disso, é de grande importância que os professores tenham domínio sobre a apresentação desses objetos. Uma vez lançados na rede podem proporcionar outras significações e utilidades, atendendo e auxiliando muitos aprendentes.

Objeto digital de ensino-aprendizagem de língua inglesa hipertextual

Ainda há muitos professores de língua inglesa que não possuem conhecimento na área das tecnologias digitais, sendo a maioria ainda formada por imigrantes digitais³. Objetivamos demonstrar possibilidades de usos de um objeto digital de ensino-

³ Imigrante digital é um termo utilizado por Mark Prensky (2001) para definir aqueles que não nasceram na Era da informação, caracterizam-se por terem nascidos antes dos anos 90. Por outro lado estão os nativos digitais, ou seja, a geração que está imersa na era digital e faz constantes usos de suas tecnologias.

aprendizagem utilizando o PowerPoint, programa este que acreditamos que muitas pessoas conhecem e têm acesso. Pretendemos abordar alguns desdobramentos que o trabalho hipertextual possibilita, essencialmente, no trabalho com a língua inglesa. Já que nos meios convencionais (quadro, giz, atividades impressas) não seriam capazes de trazer ou não se apresentam tão completas.

Considerada como língua internacional, a quantidade de informação disponível no ciberespaço ajuda o professor na qualidade e dimensão do trabalho. O uso das mídias e, principalmente, da *internet* pode possibilitar que muitas informações, arquivos e objetos venham para dentro da sala de aula.

No entanto, essa imensidão também traz alguns perigos ao oferecer materiais equivocados e que não condizentes, dessa forma ao apresentar um trabalho com o uso dessa nova ferramenta o professor pode começar propondo um ensino direcionado e quando sentir que seus alunos podem caminhar sozinhos dar-lhes autonomia para fazerem bom uso dessas ferramentas seguindo suas próprias vontades.

No intuito de melhor ilustrar o que pretendemos dizer com essa pesquisa trazemos uma proposta de objeto digital de ensino-aprendizagem que elaboramos e aplicamos em oito horas de aula de uma turma de alunos do curso de língua inglesa iniciante oferecido pelo Programa de Ensino de Línguas (PEL) para comunidade, na Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), no segundo semestre de 2014. O objeto aqui sugerido trata-se de uma apresentação em PowerPoint e tem como tema a abordagem do vocabulário roupas (*Clothes*, em inglês).



Figura 1 - Capa da atividade “clothes”



Figura 2 - Menu da atividade “clothes”

Como nossa proposta é trabalhar com hipertexto, esse objeto é repleto de *links* que levam a outras telas. No menu, cada objeto apresenta um link para outra tela. Por

exemplo, ao passar o mouse no chapéu o usuário é levado a tela dos acessórios, no vestido rosa é levado a tela roupas femininas (*women's clothes*) e assim por diante, essas telas por sua vez levam a outras telas multiplicando-se assim as possibilidades. Trazendo a tona uma das características do hipertexto a não-linearidade, pois cada sujeito irá clicar onde achar conveniente, fazendo assim seu próprio percurso dentro do objeto.



Figura 3 - Women's clothes⁴

Ao clicar no item Women's clothes (roupa feminina), o aluno encontra uma nova tela com outros *links*, as vestimentas apresentam a pronúncia da palavra. A partir dessa tela, o próprio aluno terá que nortear o seu aprendizado escolhendo os itens que achar pertinente, essa escolha se pautará em suas necessidades e cada ícone será explicado ao passar o mouse em cima do número do ícone correspondente. Esse tipo de proposta direciona para a aprendizagem autônoma, pois segundo Freire (1996) o aprendizado autônomo não é a transferência de conhecimento, mas sim a criação de possibilidades para que o estudante promova a sua própria aprendizagem. No primeiro item "mais" ao ser clicado o aluno será direcionado a outra tela com outras roupas femininas e suas respectivas imagens em forma de *pictionary* (dicionário ilustrado). No segundo item vocabulário leva-se a um arquivo também em PowerPoint com todo o "vocabulário" pertinente a roupa (mais comuns). No terceiro item, o aluno é levado ao site *google* tradutor para que o próprio aluno procure a palavra que ele quer saber. No quarto item o estudante é levado ao site de pesquisa também do grupo *google*, neste o aluno tem a sua frente tudo o que for possível, basta digitar no campo de pesquisa

⁴ Os ícones estão enumerados apenas para que fique mais fácil a visualização neste artigo. Na apresentação original não há enumeração. Acredito que a enumeração leva a uma sequencia lógica, o que foge da proposta do hipertexto que por natureza é alienar.

algumas palavras-chave para encontrar o que deseja – como são muitas as possibilidades – recomenda-se um direcionamento dessa pesquisa por parte do professor, delimitando a busca, por exemplo, a blogs e vídeos sobre a temática. No quinto item o aluno é redirecionado ao site Youtube, um dos mais conhecidos na disposição e armazenamento de vídeos disponíveis na *internet*. Ao digitar algumas palavras-chave também poderá encontrar milhares de vídeos sobre a temática, alocados em diversos canais. No sexto item é direcionado a outra tela no PowerPoint com vários *links* de jogos, uma forma lúdica de praticar o que se aprende, que atrai a todos, principalmente, a jovens e crianças. No sétimo item, o estudante é direcionado a um editor de texto para que faça suas anotações e apontamentos, caso ache necessário. O último item (8) trata-se de uma sugestão de estabelecer um link para um blog ou website construído pela própria turma. Redes sociais oferecem a criação de um grupo fechado que pode ser utilizado pela turma para compartilhar *links*, textos, vídeos e outra infinidade de arquivos encontradas no ciberespaço, desse modo se constrói um conhecimento pautado na coletividade, o que Lévy chama de aprendizagem coletiva.

Importante que o professor apresente esses ícones para os alunos ou insira um glossário para que o aluno saiba o que eles significam. Só esta primeira tela possibilita muitas atividades e pesquisas. No entanto, para aprimorar esta atividade ainda sugerimos um slide de projetos com algumas sugestões de interação entre os alunos.



Figura 4 - Projetos de extensão

Nesta tela, apresentamos quatro possibilidades de extensão para os alunos praticarem. A primeira seria que eles compartilhassem seu próprio estilo, o ideal seria criar um fórum na página da turma e que os alunos interajam sobre o estilo que eles gostam de se vestir. Os alunos podem enviar *links* de imagens uns aos outros. No

segundo “*around the world*” demandaria mais tempo, pois se sugere que os alunos sejam divididos em grupo, onde cada qual fica responsável por procurar as vestimentas em diferentes países e regiões. Esse tipo de trabalho permite uma aproximação da cultura dos outros países contribuindo para além do ensino de língua seu conhecimento de mundo e respeito às diversidades. Os resultados das pesquisas podem ser apresentados em forma de vídeo, slides ou imagens que enriquecem a imersão no idioma e poderiam ser postados no ciberespaço para compartilhamento.

Nossa intenção não é explorar todos os *links* desse objeto, mas mostrar que por meio de uma simples apresentação em PowerPoint como esta, construída com um recurso acessível, pode-se ajudar a aprimorar e conseqüentemente enriquecer a prática pedagógica em língua inglesa. A tecnologia, por ser um objeto, não é dotada de intencionalidades boas ou ruins é o uso que delas fazemos é que tornamos benéfica ou não. No caso desse objeto, vemos que ele pode fornecer subsídios para um aprendizado autônomo, ao permitir que o aluno faça suas escolhas, e mais próximo da realidade dos alunos, o que conseqüentemente desperta interesse.

Considerações finais

Desde a disseminação das novas tecnologias de informação e comunicação no Brasil e no mundo, os mais variados segmentos da sociedade têm se adaptado a essa realidade. Apenas essa presença tecnológica evidente na sociedade fundaria o alicerce e obrigatoriedade para a utilização da alfabetização tecnológica na formação inicial e continuada de professores e, conseqüentemente, dos alunos. No entanto, por meio da academia e do próprio depoimento de pais, professores e alunos, essa realidade vivenciada fora da sala de aula, ainda está em processo inicial dentro dos muros de muitas escolas. Em meio à falta de informação, muitos profissionais ainda temem o uso das tecnologias por não compreenderem ou enxergarem a postura diferenciada que assumimos diante dessas mudanças, de cooperação e mediação de projetos para promover a aprendizagem de nossos alunos.

Diante da velocidade com que a informação chega até nós, hoje, basicamente nem nós professores, nem os pais somos fontes únicas de conhecimento. Este está nas conexões que fazemos tanto pela *internet* como com outras pessoas. Desse modo, trazer

essa realidade para dentro da sala de aula e promover discussões como forma de ajudar nossos alunos sobre fontes e informações é relevante e necessário.

Em todo o processo de ensino-aprendizagem, o aluno deve ser considerado como um ser ativo. Ao professor, por sua experiência e preparação, cabe o papel de orientar e mediar à aprendizagem, apresentando alternativas para que o aluno possa escolher seu caminho, respeitando as singularidades de cada aluno.

No caso do ODEA PowerPoint, este possibilita aos alunos que façam escolhas e sejam protagonistas de seu aprendizado, mas é importante enfatizar que

embora o hipertexto eletrônico amplie e potencialize as características do hipertexto impresso e sirva de fator de motivação para os aprendizes, sua utilização no âmbito escolar requer não somente o domínio do manuseio do computador, da *Internet* e dos gêneros digitais por parte do docente, mas, sobretudo, o conhecimento de como e quando empregá-lo com fins pedagógicos. (CASTELA)

Conforme descrito pela autora, a utilização deve seguir um plano com fim pedagógico, característica também do ODEA, por isso é importante além do domínio tecnológico por parte do docente, o domínio do conteúdo e seus objetivos.

Verificamos com a aplicação deste ODEA que os alunos se sentirão motivados e interessados nas aulas em que o utilizamos e que conseguiram aprender o conteúdo proposto de forma lúdica e interativa. Diante disso, consideramos como positiva a elaboração e utilização desse tipo de material nas aulas de língua estrangeira.

Referências

CASTELA, Greice da Silva. **O hipertexto visto de múltiplas perspectivas**. Travessias. Cascavel: UNIOESTE, V.1, n.1, 2007. Disponível em: <http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed_001/linguagem/O%20HIPERTEXTO%20VISTO%20DE%20M%20DALTIPLAS%20PERSPECTIVAS.pdf> . Acesso em: 10 ago. 2014.

GRACINDO, Heloisa Barbosa. **Objetos digitais de aprendizagem**: uma ferramenta para o ensino. Dissertação de Mestrado em Educação Brasileira. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2009.

KONRATH, Mary Lúcia Pedroso; CARNEIRO, Mara Lúcia Fernandes; TAROUCO, Liane Margarida R. Estratégias pedagógicas, planejamento e construção de Objetos de Aprendizagem para uso pedagógico. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre: CINTED/UFRGS, v.7 n.1, julho, 2009.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

FERNANDES, Adriana Almeida. **A leitura de hipertexto**: uma análise da prática pedagógica de um docente de Língua Inglesa em laboratório de multimídia em uma escola da cidade de Fortaleza. 2009. 121 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades. Fortaleza, 2009.

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

PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. **Articulando saberes e transformando a prática**. Série “Tecnologia e Currículo” – Programa Salto para o Futuro, Novembro, 2001. Disponível em: http://www.eadconsultoria.com.br/matapoio/biblioteca/textos_pdf/texto23.pdf. Acesso em 15 jul 2014.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Acesso em 12 abr 2011. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

SILVA, Solimar Patriota. Letramento digital e formação de professores na era da web 2.0: o que, como e por que ensinar? In: **Hipertextus Revista Digital** n.8, Jun. 2012. Disponível em: <http://www.hipertextus.net/volume8/01-Hipertextus-Vol8-Solimar-Patriota-Silva.pdf>. Acesso em: 06 de jun 2014.

SOARES, Doris de A. Objetos de aprendizagem e o ensino de língua inglesa para fins específicos a distância – In: Anais eletrônicos do **7º Encontro De Educação E Tecnologias De Informação E Comunicação**. Rio de Janeiro: - Universidade Estácio de Sá, 2009. p.1-16. Disponível em: http://www.lingnet.pro.br/media/trabalhos/doris_OA.pdf. Acesso em: 15 jul 2014.

TORI, Romero. **Educação sem distancia**: as tecnologias interativas na redução de distancias em ensino e aprendizagem. São Paulo: Editora SENAC, 2010.

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. Letramento digital e ensino. In: SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. (Org.). **Alfabetização e letramento**: conceitos e relações. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p. 133-148. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehte/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf> . Acesso em 07 jun 2014.a

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. **O hipertexto na sociedade da informação**: a constituição do modo de enunciação digital. Tese de doutorado em Língua Portuguesa. Campinas: IEL-UNICAMP, 2002.