



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO: PRÁTICAS  
PEDAGÓGICAS INTERDISCIPLINARES.

ELENICE MOREIRA MONTEIRO

AMBIENTE VIRTUAL DA APRENDIZAGEM NO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO:  
UMA PROPOSTA PARA INOVAÇÃO

JOÃO PESSOA – PB

2014

ELENICE MOREIRA MONTEIRO

AMBIENTE VIRTUAL DA APRENDIZAGEM NO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO:  
UMA PROPOSTA PARA INOVAÇÃO

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em convênio com Secretaria de Estado da Educação da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Ms. Ruth Brito de Figueiredo Melo

JOÃO PESSOA – PB

2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

M775a Monteiro, Elenice Moreira  
Ambiente virtual da aprendizagem no Programa Mais Educação [manuscrito] : uma proposta para inovação / Elenice Moreira Monteiro. - 2014.  
41 p. nao

Digitado.  
Monografia (Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, 2014.  
"Orientação: Prof<sup>a</sup>.Ma.Ruth Brito de Figueiredo Melo, Matemática".

1.Educação integral. 2.Programa Mais Educação. 3. Ambiente Virtual da Aprendizagem. I. Título.

21. ed. CDD 371.39

ELENICE MOREIRA MONTEIRO

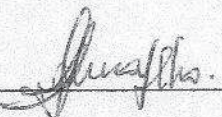
AMBIENTE VIRTUAL DA APRENDIZAGEM NO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO:  
UMA PROPOSTA PARA INOVAÇÃO

APROVADO EM: 19/07/2014

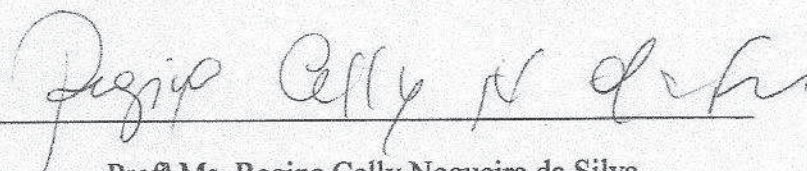
Banca Examinadora

  
\_\_\_\_\_

Profª Ms. Ruth Brito de Figueiredo Melo  
Orientadora (Mestre em Ensino de Ciências - UEPB)

  
\_\_\_\_\_

Prof. Ms. Jailto Luis Chaves de Lima Filho

  
\_\_\_\_\_

Profª Ms. Regina Celly Nogueira da Silva

JOÃO PESSOA – PB

2014

*Dedico este trabalho a meu esposo Jailson Monteiro Moreira que representa minha segurança em todos os aspectos, meu companheiro incondicional, um anjo que me protege, me cuida, me acompanha e faz tudo pra me ver sorrir.*

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a essa força superior que recorremos nos momentos em que mais precisamos. Foram muitos os momentos que pedi para que me desse equilíbrio e sabedoria para seguir minha jornada.

A minha família e aos meus amigos pelos momentos de renúncia e compreensão.

A minha orientadora Prof<sup>ª</sup> Ms. Ruth Brito de Figueiredo Melo, pela valiosa contribuição, incentivando-me diante de tantas adversidades que enfrentei. Mesmo que a palavra 'obrigada' signifique tanto, não expressará por inteiro o quanto seu gesto atencioso e delicado foi importante para mim.

## RESUMO

Esta monografia constitui-se de uma pesquisa bibliográfica, e tem como objetivo indicar, mediante estudo e análise das cartilhas do MEC, a viabilidade da adoção do ambiente virtual da aprendizagem como meio de implementar o Programa Mais Educação do governo Federal. Diante das inúmeras e crescentes modificações que se apresentam na sociedade globalizada, surgem novas possibilidades e necessidades para a educação. Atualmente a educação deve se voltar para o pensar, ou seja, desenvolver cidadãos criativos, críticos, conscientes e que dominem grande parte do conhecimento ou que sejam capazes de interagir com ele, ao mesmo tempo em que precisam acompanhar o constante avanço tecnológico, adaptando-se às condições que surgem no meio escolar. Há décadas, sabe-se da importância da educação na sociedade, seja para destacar-se no mercado de trabalho ou para manter-se inserido no contexto social, o papel da educação é indiscutível. Contudo, a sociedade mudou e os métodos educacionais também. A tarefa de melhorar nosso sistema educacional, dinâmico e complexo, exige atuação em múltiplas dimensões e decisões fundamentadas, seguras e criativas. Mudar não é fácil, a zona da estagnação acaba sendo mais confortável, porém a sociedade e os alunos necessitam de uma nova educação que atenda as demandas do século XXI. Nesse sentido, as TIC, podem proporcionar processos educativos mais interativos e reflexivos, através de ambientes virtuais, a exemplo do Moodle, que é uma plataforma, que disponibiliza a utilização de diversas ferramentas, pois a SIC (sociedade da informação e do conhecimento), exige um novo tipo de cidadão, que esteja interado e capaz de lidar com as novas tecnologias, fazendo uso destes novos recursos para transformar a sua realidade e construir uma nova sociedade mais justa e democrática.

**Palavras chave:** Educação integral, Programa Mais Educação, Ambiente Virtual da Aprendizagem.

## ABSTRACT

This monograph consists of a literature search, and aims to indicate, in a study and analysis of booklets MEC, the feasibility of adopting virtual learning environment as a means to implement the More Education Program of the Federal government. Given the numerous and growing changes that arise in a globalized society, new possibilities and needs for education arise. Currently education must turn to thinking, ie, develop creative citizens, critical, conscious and dominate much of the knowledge or are capable of interacting with him, while they need to follow the constant technological advancement, adapting to the conditions that arise in the school environment. For decades, we know the importance of education in society, is to stand out in the job market or to remain inserted in the social context, the role of education is indisputable. However, society has changed and educational methods as well. The task of improving our educational, dynamic and complex system requires action in multiple dimensions and grounded, safe and creative decisions. Change is not easy, the stagnation zone ends up being more comfortable, but the society and students require a new education that meets the demands of the twenty-first century. In this sense, ICT may provide more interactive and reflective educational processes through virtual environments, such as Moodle, which is a platform that supports the use of different tools, because the SIC (information society and knowledge), requires a new kind of citizen that is interacted and capable of dealing with new technologies, making use of these new resources to transform your reality and build a new, more just and democratic society.

**Keywords:** Integral Education, More Education Program, Virtual Learning Environment.



## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	10
2. A EDUCAÇÃO NA ERA DA INTERNET.....	13
2.1 Desafios da escola na sociedade atual .....	17
2.2 A prática docente com o uso de tecnologias digitais.....	20
3. A APRENDIZAGEM NO AVA (AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM).....	23
3.1 Criando Ambientes inovadores na Educação.....	24
3.2 Conhecendo a plataforma Moodle .....	26
4. O PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO .....	32
4.1 A Educação Integral .....	34
4.2 A plataforma Moodle como aliada no Programa mais Educação .....	36
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	39
REFERÊNCIAS .....	40

## 1 INTRODUÇÃO

A aprendizagem virtual e colaborativa vem tomando força nos últimos anos como uma possibilidade de ampliação e complementação da sala de aula nas instituições escolares, promovendo o rompimento com as práticas da “educação bancária”, de, o professor ser um depositador de conhecimentos. Essa forma de educação, segundo Freire (1987), reflete a sociedade opressora e a “cultura do silêncio”, não dando espaço para o diálogo e a criatividade.

Na sociedade atual é comum ver jovens de várias idades, classes sociais e etnias, andando pelas ruas das cidades com celulares cada vez mais modernos. Eles se comunicam via mensagens de texto, se conectam à Internet, baixam arquivos e até mesmo falam com várias pessoas, todas ao mesmo tempo. Em suas casas, sentam-se à frente de seus computadores e, enquanto fazem suas tarefas escolares, trocam mensagens instantâneas com amigos reais, com quem convivem na escola, no clube, etc. ou até virtuais, que conhecem através de redes sociais estabelecidas através da grande rede de computadores.

Um nativo digital é aquele que nasceu e cresceu com as tecnologias digitais, como é a maioria dos alunos que estão hoje nas escolas de educação básica. Verifica-se no Brasil, mesmo aqueles alunos e alunas de baixo poder aquisitivo, têm algum tipo de contato com as novas tecnologias, seja nas chamadas Lan Houses, seja em programas de inclusão digital. Por causa de seu comportamento online, os nativos digitais podem ser facilmente identificados em quase todos os lugares do mundo, pelo modo com que usam seus equipamentos digitais.

Aos poucos, a sociedade vai se conectando a internet e para Moran (2007), quanto mais conectada a sociedade, mais a educação poderá ser diferente, onde não será necessário, de ficarmos todos no mesmo lugar, para aprendermos ao mesmo tempo e com as mesmas pessoas, pois a conectividade possibilita variadas formas de aprendizagem personalizada, flexível, ubíqua, integrada.

Há décadas, sabe-se da importância da educação na sociedade. Seja para destacar-se no mercado de trabalho ou para manter-se inserido no contexto social, o papel da educação é indiscutível. Contudo, a sociedade mudou e os métodos educacionais também.

A tarefa de melhorar nosso sistema educacional, dinâmico e complexo, exige atuação em múltiplas dimensões e decisões fundamentadas, seguras e criativas. Mudar não é fácil, a zona da estagnação acaba sendo mais confortável, porém a sociedade e os alunos necessitam de uma nova educação que atenda as demandas do século XXI. A sociedade vive uma evolução tecnológica que isoladamente não irá resolver todos os problemas educacionais

brasileiros, entretanto pode e está contribuindo para um repensar das práticas pedagógicas vigentes que já se mostraram ineficientes para atual realidade.

As possibilidades do uso da informática na educação são infinitas, dando maior interatividade entre professores, alunos e conteúdo. A maioria dos teóricos educacionais mais renomados do final do século XX e início do atual século, defende uma educação construtivista que prega não simplesmente uma transmissão dos conteúdos, mas uma interação dos conteúdos com a realidade dos educandos, construção e divulgação de novos conceitos. Pois as mudanças na educação não decorrem do fato de ter tecnologia na escola, mas decorrem do que fazer e de como utilizar.

O uso dos computadores está cada vez mais presente nos: supermercados, nas lojas, indústrias, agricultura. No entanto, muitas vezes, não tão presente nas escolas. A educação não pode ficar alheia a este fato, já que sabemos que um indivíduo precisa dela para sua formação, sendo a mesma de real importância, devendo ser integral e preparatória para a sua vida.

Se antes alunos ocupavam salas de aulas, com professores usando giz, quadro negro, horários regrados e provas teóricas, hoje, não há limites físicos para o compartilhamento de conhecimentos. Os métodos de ensino mudaram, acompanhando o desenvolvimento tecnológico e as necessidades da sociedade e a transmissão do conhecimento que ultrapassou as paredes das salas.

As novas tecnologias podem ser usadas na modalidade de Educação a Distância de diferentes maneiras, e podem trazer soluções eficazes em projetos que envolvem a participação ativa dos alunos, na produção conjunta de textos e no desenvolvimento de atividades comuns a prática educacional. O fundamental nessas tarefas é fazer com que os alunos utilizem a tecnologia para chegar até as informações que são úteis no crescimento e em projetos de estudo, desenvolvendo a criatividade, e senso crítico.

Portanto, é dentro deste contexto, que a presente monografia tem como objetivo, apresentar a utilização do Ambiente Virtual da Aprendizagem no Programa Mais Educação: como uma proposta para inovação. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, mostrando as possibilidades de integração das tecnologias e das mídias em uma pedagogia colaborativa, a partir de novas perspectivas de ensinar e aprender no Programa Mais Educação.

Sendo assim, o trabalho foi dividido em cinco capítulos, onde no 1º capítulo tratamos da parte introdutória da temática trabalhada. Já no 2º capítulo, abordamos a educação na era da internet e os desafios da educação na sociedade atual, onde o professor como transmissor de conhecimento desaparece para dar lugar à figura do mediador. No 3º capítulo apresentaremos

o ambiente virtual da aprendizagem (AVA) como ambiente colaborativo de construção de conhecimento. No 4º capítulo, abordaremos o Programa mais Educação, foco do nosso estudo, apresentando a tendência da educação integral, como também a plataforma Moodle, como aliada no Programa mais Educação

No quinto e último capítulo, traremos as considerações finais da pesquisa.

## 2 A EDUCAÇÃO NA ERA DA INTERNET

Que a tecnologia invadiu nossas vidas rapidamente, disso ninguém duvida. Nos dias de hoje, qualquer pessoa tem acesso a um celular. Crianças de três anos já sabem mexer em tablets. A tecnologia faz com que as informações cheguem para as pessoas de forma rápida e interativa. A nova geração está totalmente integrada a essa era digital. Caderno, lápis e caneta são objetos menos frequentes nos momentos de lazer de crianças e jovens, porém na escola a coisa muda de figura.

Educação deriva do latim “educare” que significa levar para fora. A educação pode ser entendida como um aparato social que tem como objetivo a inclusão do indivíduo no mundo. Educar é incluir, é favorecer a aquisição de competências e habilidades que proporcionem condições para a pessoa participar das relações produtivas no meio social em que vive (RAIÇA, 2008, p. 21).

Historicamente, afirma-se que as mudanças na educação são lentas e quase imperceptíveis. Embora a instituição escolar seja tendencialmente conservadora e resistente a mudanças, em especial devido a suas origens, Ferreiro (2007), traz uma esperança: “o importante é ter consciência de que ela (a escola) não está definida para sempre”. Mas recentemente, a escola tem sido constantemente pressionada por mudanças.

A internet tem causado grandes mudanças na nossa sociedade e no nosso cotidiano, mudando a forma como trabalhamos, nosso lazer, nossa socialização, e também, a forma como estudamos e aprendemos. Na educação, este saldo evolutivo se reflete diretamente na forma com que os alunos pesquisam e se desenvolvem, e também na forma com que os professores utilizam para planejar seus conteúdos e cursos, e as novas formas de interação com os alunos.

Por meio da internet e dos ambientes virtuais de aprendizagem, podemos criar salas virtuais nas quais professores e alunos comunicam-se, dialogam, acessam materiais didáticos, pesquisam e constroem conhecimento conjuntamente.

Dentro deste contexto, Sobral (1999, p. 12), comenta que:

A introdução dos recursos oferecidos pela Internet entre as atividades escolares parece inevitável, sendo já parte integrante do programa de muitos estabelecimentos de ensino, particulares e públicos, do país. O computador ligado à Internet tornou-se nessas escolas, um item do material escolar. E esse parece ser o caminho que todas as escolas vão seguir.

Sendo assim, é necessário reconhecermos a educação como forma de emancipação do sujeito para o exercício da sua cidadania, pois através da educação as pessoas desenvolvem a consciência crítica e isso favorece o acesso às ferramentas para modificar a sua condição de vida, bem como das pessoas à sua volta. As novas gerações terão de ser educadas dentro de um contexto tecnológico e multicultural.

Moran (2009), vem salientar que a internet é um grande apoio a educação, uma âncora indispensável à embarcação. Ele ressalta a importância da formação continuada dos professores, pois a internet traz saídas e levanta problemas, como por exemplo saber de que maneira gerenciar essa grande quantidade de informação com qualidade.

Nesse cenário aonde a tecnologia vem tomando o seu espaço faz se necessário que o professor seja constantemente estimulado a modificar a sua ação pedagógica, pois o uso crescente de recursos tecnológicos na educação, principalmente o computador e suas possibilidades de conexão em redes, diversificou as estratégias de aprendizagem e vem trazendo maior desafio aos educadores e mais interesse pela pesquisa, por isso é de suma importância repensar o ensino e a inserção efetiva da tecnologia de informação no processo educativo.

Os recursos da Internet aplicados no ambiente educativo podem contribuir qualitativamente no desenvolvimento de novas posturas educacionais. Entretanto, para que ela possa ser usada pedagogicamente na sua plenitude, é fundamental que o educador domine esta tecnologia, ou seja, conheça seu potencial técnico para que possa explorá-la adequadamente.

Moran (1997), destaca os seguintes recursos:

- **De divulgação:** a divulgação pode ser institucional, mostrando seus objetivos e o que a escola possui, com também pode ser específica da biblioteca, dos professores, dos alunos ou de grupos organizados da escola que divulgam seus trabalhos, projetos ou ideias.

- **De pesquisa:** a pesquisa pode ser feita durante as aulas ou fora dela; na biblioteca ou nas salas de laboratório; pode ser uma atividade livre ou obrigatória, individual ou em grupo;

- **De apoio ao ensino:** nas atividades de apoio ao ensino pode se obter textos, imagens, sons dirigidos ao programa desejado, utilizando-os como um elemento a mais junto com os livros, revistas e vídeos;

- **De comunicação:** novas práticas de comunicação são desenvolvidas nas escolas. Correio eletrônico, Web, listas e grupos de discussão são alguns dos recursos utilizados. Eles proporcionam encontros virtuais entre pessoas, possibilitam a formação de grupos específicos com interesses afins para trocas de informação, e "quebram" as barreiras de tempo e espaço.

A Internet é um recurso fundamental nos processos produtivos hoje e, portanto, seu uso na educação se apresenta como um caminho privilegiado na formação das novas gerações. Sua inserção na educação aparece como alternativa capaz de contribuir para a superação de desafios, porque oferece aos estudantes o acesso a meios, conhecimentos e linguagens que os ligam ao mundo contemporâneo e, dessa forma, vão propiciar o desenvolvimento pleno de seus potenciais como pessoas, trabalhadores e cidadãos.

A educação deve acompanhar as transformações da sociedade, para possibilitar aos alunos e aos professores os conhecimentos contextualizados. Neste sentido, Andrade (2003, p. 61 e 62), enfatiza que:

Em primeiro lugar, o trabalho escolar hoje deve ser um trabalho de conhecimento contextualizado, de modo a ser facilitador da aprendizagem significativa. Esta só ocorre quando os conteúdos das diversas áreas de conhecimento podem ser associados com os saberes da realidade autêntica do educando, implicando numa multiplicidade de uso de linguagens e de integração desses saberes. Em segundo lugar, o trabalho na escola deve superar a perspectiva disciplinar. As diversas disciplinas do currículo precisam ser utilizadas para solucionar um problema concreto, concorrendo para uma concepção interdisciplinar.

Portanto, compreendemos que a internet como ferramenta cognitiva pode ampliar, estender e enriquecer o processo de aprendizagem, permitindo a diminuição do trabalho de memorizar informações, a recuperação de informações previamente aprendidas e necessárias para ajudar o aluno na aprendizagem específica de novas informações e no auxílio à estruturação e integração de novas ideias àquelas já existentes.

Educar, nesta nova concepção, significa saber criticar e criar novos conhecimentos. Nesse sentido, vale o esforço de valeremo-nos da introdução da internet nas escolas a fim de realizar essa revolução pedagógica tão esperada e tão desejada. O caráter dinâmico da Internet permite manter informações atualizadas, e os recursos que a rede oferece enfatizam o caráter interativo da educação, permitindo que as pessoas conheçam os diferentes meios de busca proporcionados por ela. O acesso a esses recursos pode auxiliar projetos individuais e de grupos, além de facilitar a colaboração e troca de ideias a grandes distâncias.

Lévy (1998, p.17), acena para a grande potencialidade interativa do ciberespaço, quando comenta que:

A mediação digital remodela certas atividades cognitivas fundamentais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição musical, a visão e a elaboração das imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o

aprendizado, reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais.

À medida que o sistema educacional utiliza as tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, a educação ultrapassa as paredes das salas de aula, os especialistas costumam estar de acordo com um ponto básico, o computador pode, sim, dar contribuições relevantes à sala de aula, mas tudo depende de como se faz o uso da tecnologia, nesse contexto a postura do docente muda, ele precisa ser instruído a ser mediador dessas novas tecnologias.

Neste contexto, Moran (2000), comenta que o papel do professor é fundamental nos projetos de inovações, até porque a qualidade de um ambiente tecnológico de ensino depende muito mais de como ele é explorado didaticamente, do que as suas características técnicas. Fazer parte dos novos tempos não depende apenas de máquinas novas e modernas. A interação que elas permitem, pede uma revisão dos métodos tradicionais de aprendizagem. Quanto mais se mantiverem os hábitos que relegam o educando a um papel meramente receptor e expectador, menos diferença a tecnologia fará.

A revolução tecnológica produziu uma geração de alunos que cresceu com fontes de mídia interativa. Uma geração cujas expectativas e visão do mundo diferem daqueles que a precedeu. A intensa utilização da Internet vem ampliando o ensino, ao mesmo tempo em que confronta aqueles que trabalham em educação com novos desafios dentro de uma nova realidade, estabelecendo novas formas de comunicação e interação, onde a troca de informações e a obtenção do conhecimento não levam em conta as distâncias físicas e temporais, possibilitando ao aluno rápido acesso a novas informações, assim como autonomia em sua busca, respeitando o seu próprio ritmo e estilo de aprendizagem.

O educador Paulo Freire é conhecido como um dos mais importantes pensadores quando o assunto é pedagogia. Sua teoria sobre ensino – aprendizagem baseia-se na realidade dos educandos, respeitando seu contexto sócio – cultural. Teoria que faz todo sentido em tempos de novas tecnologias. Hoje a escola e os professores dividem as atenções com celulares, tablets e computadores dentro da sala de aula. Assim, conhecer o ambiente em que os alunos constroem sua realidade é essencial.

É preciso acreditar que a ação da escola e dos professores, pautada em uma formação crítica, criadora, humana, participativa e progressista, aliada ao uso de recursos tecnológicos, possa contribuir para a criação das bases de uma sociedade mais democrática. Esse é o desafio para o século XXI.



Portanto, o uso crescente de recursos tecnológicos na educação, principalmente o computador e suas possibilidades de conexão em redes, diversificou as estratégias de aprendizagem e vem trazendo maior desafio aos educadores e mais interesse pela pesquisa, por isso é de suma importância repensar o ensino e a inserção efetiva da tecnologia de informação no processo educativo.

## **2.1 Desafios da escola na sociedade atual**

Ao longo do tempo, como revela a história, a sociedade viveu e continua vivendo alterações em todos os âmbitos: político, social, econômico ou cultural. Essas alterações, de certo modo, permeiam a escola, alterando o processo educativo, bem como seus fins e objetivos no intuito de adequar-se às novas demandas sociais.

Compreender o desenvolvimento da sociedade e da educação como fatores interligados nos leva a apontar que o desenvolvimento de um país está condicionado à qualidade de sua educação. Através dela, existem diferentes possibilidades a serem trabalhadas, desde a socialização, o desenvolvimento mental, a preparação para o trabalho à construção de conhecimentos especializados.

Com base nestes pressupostos, Oliveira (2007, p. 16), destaca que:

A participação da escola nesse novo cenário é fundamental para o êxito na formação dos alunos capazes de atuar de forma crítica e autônoma na sociedade. O professor deve interagir com os alunos, saber utilizar as TIC e delas tirar vantagens, principalmente para assegurar a seus alunos o conhecimento que os levará a serem cidadãos com competências e habilidades para participarem dos processos da sociedade digital.

Segundo o autor, diante das mudanças provocadas pelas novas tecnologias da informação e da comunicação, na sociedade atual, os professores encontram-se frente a mais um desafio: entender como estas mudanças afetam a escola e modificam seu papel na sala de aula. A globalização e a inserção de tecnologias no âmbito da educação têm provocado mudanças na maneira de ensinar e aprender. Em nosso mundo globalizado existe a necessidade crescente de uma escola de qualidade, pois o ensino exclusivamente verbalista, mera transmissão de informações, aprendizagem entendida somente como acumulação de conhecimentos não subsiste mais.

A preocupação da educação deve se voltar para o pensar, ou seja, desenvolver cidadãos criativos, críticos, conscientes e que dominem grande parte do conhecimento ou que sejam

capazes de interagir com ele, ao mesmo tempo em que precisa acompanhar o constante avanço tecnológico, adaptando-o às condições que surgem no meio escolar.

Os sistemas educacionais ainda não conseguiram avaliar e adaptar-se adequadamente ao impacto da comunicação audiovisual e da informática. São necessárias mudanças nos métodos de ensino, priorizando a capacidade de pensar e refletir sobre as informações. Dessa forma, a função da escola deve ser a de desenvolver o pensamento crítico a partir de diferentes metodologias e linguagens, inclusive a eletrônica.

A escola necessita estar preparada para interpretar os novos saberes, as novas configurações, possibilitando novos olhares acerca do conhecimento, no reconhecimento de todas as diferenças e concepções. Deve oferecer situações de aprendizagem que façam o aluno pensar, refletir sobre o conhecimento e usufruir do mesmo para sua vida, já que as novas configurações exigem do indivíduo fácil adaptação ao mundo em constante mudança, como nos evidencia Perrenoud (2000, p. 139), quando afirma que as novas tecnologias:

... podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, complexas, diversificadas, por meio de uma divisão de trabalho que não faz mais com que todo o investimento repouse sobre o professor, uma vez que tanto a informação quanto a dimensão interativa são assumidas pelos produtores dos instrumentos.

Um dos grandes desafios para que ocorra esta adequação da educação às exigências da modernidade, está na inserção das novas tecnologias nas escolas, tendo em vista o perfil dos “alunos usuários do século XXI”. A escola que se pretende inovadora precisará se converter em um espaço coletivo de aprendizagem, de tomada de decisões e de gerenciamento de projetos educacionais inovadores, tendo em vista a incorporação efetiva das tecnologias. É importante que os alunos estejam mais motivados, tenham mais iniciativa, explorem novas possibilidades. E as tecnologias podem ser um excelente auxiliar na tarefa de desenvolver esse aluno mais empreendedor e inovador.

Segundo Moran (2004, p.346), além de uma nova sala de aula equipada com tecnologias digitais, uma educação inovadora deve ter uma alteração radical do papel do professor:

O professor passa de uma ‘babá’, de dar tudo pronto, ‘mastigado’, para ajudar o aluno, de um lado, na organização do caos informativo, na gestão das contradições dos valores e visões de mundo, enquanto, do outro lado, o professor provoca o aluno, o ‘desorganiza’, o desinstala, o estimula a mudanças, a não permanecer acomodado na primeira síntese.

A presença das tecnologias na educação requer dos professores, coordenadores e gestão uma nova postura, uma abertura a integração das mídias no contexto educacional, pois ela entra na escola como instrumento de auxílio à prática do professor, para melhorar ainda mais o trabalho junto aos alunos, cabendo ao professor aprender como introduzir pedagogicamente esses recursos em sua prática pedagógica, pois a escola precisa se aproximar do ritmo da sociedade em que o aluno está inserido e para que a prática do professor seja dinâmica, onde possam ser vivenciadas novas práticas com o uso da tecnologia em sala de aula, é necessário que ele conheça os benefícios na aprendizagem proporcionados quando são inseridos nas aulas, os recursos tecnológicos.

Hoje quando um aluno tem dúvida, muitas das vezes, ele não pergunta mais ao professor, recorre aos sites de busca virtuais, disponíveis na web, o que demonstra que estamos vivendo em uma nova era e a escola precisa fazer parte, oferecendo a essa nova geração inclusão digital através de atividades que a leve a ser produtor e divulgador do conhecimento, e, para que essa inclusão seja efetivada é preciso romper com estruturas arcaicas que impossibilitam o professor a vislumbrar as possibilidades de inovação da sua prática, superando o receio das tecnologias digitais.

O aluno deve ser estimulado para estudar e pesquisar de modo autônomo. Deve ser incentivado a fortalecer o aprendizado colaborativo, a dinamizar a comunicação e a troca de informação entre demais colegas da sala de aula e, ainda, como forma de consolidar a aprendizagem, deve ser estimulado a participar de atividades individuais ou em grupo.

O computador quando utilizado no reforço à aprendizagem, possibilita que os alunos atuem como promotores do andamento da aula, deixando de ser meros ouvintes. O aprendizado compartilhado e participativo é notadamente superior a um aprendizado individualizado. A escola, como espaço de aprendizagem contextualizada e significativa, é desafiada a se reestruturar para ser capaz de atender as exigências deste mundo moderno, desta sociedade em movimento.

Parece fácil designar a nova postura à escola. Contudo, sabe-se que a educação não acompanha com a mesma rapidez essas mudanças que afetam os outros segmentos da sociedade. Moran (2000), aponta que a escola é uma instituição mais tradicional que inovadora, e que esta resiste bravamente às mudanças.

Este processo de mudança exige percepção da realidade da escola a qual deve incluir aspectos relacionados não somente à sua natureza educativa, mas a reconstrução do currículo, a reorganização do seu espaço físico, ao comprometimento das pessoas envolvidas, isto é, do corpo de professores, dos alunos e funcionários da escola. Compete a cada professor descobrir

seus desafios e, tentar vencê-los em prol de seus alunos e de si mesmo. E será dessa forma, por meio de reflexões, que ele conseguirá, aos poucos, livrar a escola do estigma de ultrapassada para se tornar um espaço que também contempla para o desenvolvimento de uma sociedade mais justa, digna, atualizada e informatizada.

## **2.2 A Prática docente com o uso de Tecnologias Digitais**

Os avanços tecnológicos têm promovido um deslocamento nestes últimos anos no papel do professor frente à incorporação das tecnologias em seu trabalho pedagógico, pois a prática docente com o uso de tecnologias digitais se constitui em grande desafio aos professores nos tempos atuais. A mudança de postura e a reconstrução da prática introduzindo a tecnologia de forma pedagógica no plano de aula não acontecem de imediato. Não é uma formação ou palestra que fará a mudança acontecer.

O professor precisa adquirir conhecimentos técnicos e científicos sobre como desenvolver uma prática pedagógica inovadora e que contemple o desenvolvimento de competências úteis a formação completa do cidadão. Ele precisa conhecer melhor como o aluno utiliza a tecnologia em seu cotidiano e a partir daí buscar usá-la pedagogicamente na sala de aula. Os procedimentos didáticos, nesta nova realidade, devem privilegiar a construção coletiva dos conhecimentos, facilitados pela tecnologia, na qual o professor é mediador e orientador desta construção.

A transição do modelo tradicional conteudista para o novo modelo interativo professor-aluno-máquina-tecnologia-conteúdo, não é fácil, apresenta muitas resistências, pois impõe a quebra de paradigmas e de toda uma formação acadêmica e vivência profissional.

É orientando o aluno nos processos de interação e interiorização, num clima estimulador, que mais facilmente ele compreenderá a si e aos outros, como sugere Moran (2000, p.25):

Pela interação entramos em contato com tudo o que nos rodeia; captamos as mensagens, revelamo-nos e ampliamos a percepção externa. Mas a compreensão só se completa com a interiorização, com o processo de síntese pessoal, de reelaboração de tudo o que captamos por meio da interação

Os docentes vivem os dilemas e desafios de um tempo de transição. A revolução tecnológica contemporânea, com a qual convivemos, modificou e continua modificando e

influenciando o modo de vida das pessoas, e interfere diretamente em todos os setores da sociedade, em especial na educação.

Ainda dentro deste contexto, Leite et al (2000, p.40), comenta que:

Diante desta realidade, torna-se necessário que as escolas passem a trabalhar visando à formação de cidadãos capazes de lidar, de modo crítico e criativo, com a tecnologia no seu dia-a-dia. Cabendo à escola esta função, ela deve utilizar como meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem a própria tecnologia com base nos princípios da Tecnologia Educacional.

Aprender e aplicar novos conhecimentos por meio das tecnologias com os alunos é fator desafiador para o docente, contudo devemos conscientemente acompanhar as mudanças da sociedade que questiona os sistemas de ensino e, sobretudo o papel do professor.

Atualmente, a meta do governo brasileiro é disseminar as tecnologias educacionais completamente no cotidiano escolar, onde a Lei 9.394/96 (LDB), já cita a tecnologia nos níveis fundamental, médio e superior, como um dos pontos a serem priorizados pelos agentes educacionais, onde os PCN, também já conjeturam a utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem.

Os professores sofrem pressão constante para se apropriarem de recursos tecnológicos, mas muitos não estão preparados para isso, e os que estão, constantemente se deparam com laboratórios trancados, com equipamentos antigos e falta de acesso à internet.

Mesmo assim, desafios devem ser visualizados de uma ótica positiva e estimuladora pelo educador, considerando que a inclusão de recursos digitais em sala de aula, quando bem planejada, ajuda a aumentar a comunicação entre alunos e professores e, com isso, qualifica melhor o ensino.

É fundamental a capacitação dos professores para trabalhar com as novas tecnologias, pois possibilita um repensar de suas práticas pedagógicas fortalecendo a ação didático-pedagógica, pois a educação precisa construir e reconstruir saberes e conhecimentos socialmente significativos. Portanto, a escola tem o papel de articular a cultura, um papel mais integrador de pessoas, movimentos, organizações e instituições e como estamos vivendo na era da informação, a escola possui o papel de efetivamente, contemplar as necessidades de formação dos sujeitos.

O educador deve estar sempre adquirindo novos conhecimentos, lançando-se a novos saberes exigidos e vividos pela sociedade atual, gerando o enriquecimento tanto para o seu aluno quanto para si próprio. As tecnologias, quando inseridas na área educacional, requer

mudança de atitude dos professores. Muitas vezes, provocam uma reviravolta nas atitudes dos mesmos, no seu comportamento, que resistem ao seu uso.

Neste contexto, Stahl (2008, p. 307), argumenta que “a educação exige uma abordagem diferente em que o componente tecnológico não pode ser ignorado”. A autora esclarece que a qualidade do professor é um dentre os vários fatores que afetam a utilização do computador na escola.

A educação não pode se distanciar da realidade e, certamente, os professores precisam romper com práticas arcaicas e repensar o fazer pedagógico, como um profissional crítico e questionador de sua própria prática, em que a relação entre o professor e o aluno deve estar no centro do processo ensino-aprendizagem. Atrair o docente para estudar, refletir e discutir sobre comunicação, particularmente sobre o uso das tecnologias em sua atividade dentro e fora de sala de aula, possibilitará condições para um estreitamento na relação citada, favorecendo a construção do conhecimento entre indivíduos mais participativos no processo mencionado.

As tecnologias podem auxiliar o professor na sala de aula à medida que sejam utilizadas como potencializadoras no processo de construção do conhecimento pelo aluno, e não apenas como ferramentas inseridas aleatoriamente em uma prática docente descontextualizada. Para exercer devidamente o nosso papel de professores, devemos levar em consideração algumas atitudes, que embora simples, muitas vezes passam despercebidas.

Segundo Moran (2007), para sermos bons profissionais hoje, precisamos crescer profissionalmente, sempre atentos as mudanças e abertos às atualizações. Além disso, também é importante participar de atividades e projetos da escola e orientar a prática de acordo com as características e realidade dos alunos e sua comunidade. Também devemos escolher didáticas que promovam a aprendizagem de todos os alunos, evitando qualquer tipo de exclusão e respeitando as particularidades de cada aluno; e por fim, utilizar diferentes estratégias de avaliação de aprendizagem.

A partir do momento que o professor supera o medo, encara os desafios da utilização da tecnologia e assume uma história diferente em sua metodologia dentro da sala de aula; ele passará a contribuir para um desenvolvimento da educação como um todo, isto é, estará aplicando os objetivos pedagógicos e ao mesmo tempo estimulando, através das ferramentas tecnológicas, um meio de melhor aprendizagem e descoberta de sua disciplina.

### 3 APRENDIZAGEM NO AVA (AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM)

Na sociedade contemporânea, é cada vez maior o acesso a uma série de ferramentas tecnológicas que, além de estarem a serviço da comunicação, também têm sido incorporadas ao âmbito educacional. Os Ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), são aplicativos que auxiliam na montagem de cursos acessíveis pela Internet. Eles são elaborados para auxiliar os docentes no gerenciamento de conteúdos para seus alunos, o que permitem acompanhar constantemente o progresso dos estudantes, e são utilizados como ferramenta para educação a distância e também para complementar aulas presenciais.

Os ambientes virtuais de aprendizagem surgem como ambientes que permitem integrar mídias, linguagens e recursos, apresentando informações de maneira organizada, com o objetivo de desenvolver a interação entre as pessoas, e as tecnologias de informação e comunicação, nesse sentido, aparecem para os docentes como apoio no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem propiciando momentos de construção coletiva.

Os sistemas educacionais devem incorporar o uso das tecnologias digitais para que os alunos possam aprender a ler, escrever e se expressar por meio delas. Isso se justifica pelo fato de que, ao propor a interação virtual entre aqueles que estão envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, o professor não apenas lança mão da nova mídia para potencializar a aprendizagem de um conteúdo curricular, como também contribui pedagogicamente para a inserção no ciberespaço.

Baseado nestes pressupostos, Levy (1999, p.17), afirma que:

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

As mudanças na sociedade são relevantes, a interação entre as pessoas, o lazer, a comunicação e o mercado de trabalho passaram por significativas transformações, o que exige um novo tipo de cidadão, que esteja interado com a realidade socioeconômica do estado, país e do mundo e que saiba lidar com as novas tecnologias, fazendo uso destes novos recursos para transformar a sua realidade e construir uma nova sociedade justa e democrática.

O ambiente virtual com as diferentes possibilidades de interação e formas de linguagem permite que a educação seja um processo que se construa em diversas frentes e em diferentes formatos. Os recursos atuais da tecnologia melhoram o ambiente escolar, mas essa melhoria só se torna significativa no momento em que o professor se dá conta que ele precisa ter um certo domínio tecnológico para não correr o risco de se perder perante sujeitos críticos que normalmente dominam esse tipo de equipamento.

Para Moran (2007), as tecnologias de comunicação não substituem o professor, mas modificam algumas de suas funções. O professor se transforma agora em estimulador da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar a informação mais relevante. O professor deve deixar de ser o repassador do conhecimento e passar a ser o criador de ambientes de aprendizagem.

Precisamos nos libertar dos modelos antigos de educação e reconhecer a necessidade que se faz de trazer a tecnologia digital para dentro da sala de aula, para dentro do planejamento, só assim estaremos de fato buscando uma maneira de apresentar o conhecimento de um novo jeito.

A LDB incentiva o uso de novas tecnologias, que levem o aluno a uma aprendizagem significativa. Dentre estas tecnologias o computador passa a ser uma ferramenta das mais importantes. A utilização dos recursos disponíveis para uso em computadores serve tanto como um elemento facilitador da aprendizagem quanto como meio de inserção do aluno no mundo digital.

O mundo contemporâneo, após constantes transformações, criou a necessidade da busca por sujeitos criativos e colaborativos que tenham qualidades que vão além de mão de obra qualificada. Com o uso constante das ferramentas disponíveis na rede mundial de computadores, a sala de aula se expande e incorpora novos ambientes que interagem e fortalecem a relação de ensino-aprendizagem. As ferramentas disponibilizadas através do avanço tecnológico podem ser utilizadas em todas as modalidades de ensino tanto presencial, virtual ou de forma mista (complementando um ao outro).

### **3.1 Criando ambientes inovadores na educação**

Inovação educacional pode ser entendida como a busca de respostas aos desafios presentes na dinâmica dos processos escolares, a partir da análise e reflexão que se faz do contexto sócio-cultural e efetivas contribuições que tais inovações podem oferecer para enfrentar estes desafios.



A inserção das TIC nos processos educacionais, na busca por uma resposta positiva a indagação de que estas poderiam realmente contribuir para processos inovadores na educação promovendo mudanças significativas, podemos destacar os estudos de pesquisadores e educadores, como Valente (1993, 1999) e Moran (2000), dentre outros, que empreenderam esforços para que as tecnologias de comunicação presentes na sociedade atravessassem os muros da escola, como suporte a novas concepções do processo de ensino e aprendizagem.

Segundos estes autores, a verdadeira aprendizagem se dá quando o aluno (re) constrói o conhecimento e forma conceitos sólidos sobre o mundo, o que vai lhe proporcionar meio de agir e reagir diante da realidade. Ao utilizar os recursos tecnológicos comuns na sociedade da informação, em benefício do processo de ensino-aprendizagem, o sistema educacional rompe com o silêncio da escola frente a essas tecnologias e possibilita o seu uso para além de socialização e acesso à informação, mas também para o desenvolvimento da própria aprendizagem.

A escola é um espaço privilegiado de interação social, e necessita estar preparada para acompanhar e participar das transformações que vem ocorrendo por meio da tecnologia. Nas palavras de Belloni (2005 p.10):

... a escola deve integrar as tecnologias de informação e comunicação – TIC porque elas estão presentes e influentes em todas as esferas da vida social, cabendo à escola, especialmente à escola pública, atuar no sentido de compensar as terríveis desigualdades sociais e regionais que o acesso desigual a estas máquinas está gerando.

A aprendizagem no espaço virtual envolve uma série de elementos que passam pelo conceito e pelas características do virtual: tempo e o espaço, a linguagem, a interatividade, a facilidade de acesso ao conhecimento e a linguagem audiovisual interativa digital como forma de ambiência de uso da tecnologia.

Como afirma Prata-Linhares (2012, p. 99), “somente o espaço físico de sala de aula já não é suficiente para as aprendizagens dos conteúdos curriculares atuais e é necessário superar estes limites”.

Os recursos tecnológicos na educação devem ter aspecto significativo de aprendizagem e estar atrelados a uma formação específica e de aplicabilidade nas diversas áreas do conhecimento. Esta premissa é apontada por Masseto (2000, p. 155) a seguir:

É importante chamar a atenção para o seguinte ponto: não se pode pensar no uso da tecnologia sozinha ou isolada. Seja na educação presencial, seja na virtual, o planejamento do processo de aprendizagem precisa ser feito em sua totalidade e em cada uma de suas unidades.

Muitas são as ferramentas disponíveis para permitir a aprendizagem significativa em ambientes virtuais de aprendizagem, das quais podemos citar: blogs, wikis, podcasts, e-portfolios, social networking, social bookmarking, photo sharing, second life, online forums, vídeo messaging, YouTube, audiographics, dentre outras.

Para Leite (2011, p.19):

As mídias interativas como hipertexto, vídeo, audio e animação exercem um papel importante na EaD, pois podem favorecer uma navegação mais amigável, tornando a atividade de estudar pelo computador uma tarefa menos monótona. Além disso, imagens e sons tendem a reforçar idéias e melhorar o nível de retenção da informação.

Sabemos que a motivação sempre foi um ponto importante no processo educacional. No ambiente virtual de aprendizagem, não poderia ser diferente, pois o processo de ensino-aprendizagem é mediado pela tecnologia. Isso faz com que o aluno e o professor tenham que se adaptar a uma nova postura e metodologia de ensino, interferindo diretamente no aspecto emocional de ambos.

Para motivar alunos é imprescindível analisar as formas de pensar e aprender, para assim, desenvolver estratégias de ensino que partam das suas condições reais, inserindo-os no processo histórico como agentes.

### **3.2 Conhecendo a plataforma Moodle**

Escolhemos para exemplificar nosso objeto de estudo, a plataforma Moodle por se tratar de um software livre, ou seja, de código aberto. O Moodle é utilizado para maximizar os espaços da aprendizagem, onde são realizadas ações pedagógicas numa lógica colaborativa, de interação e de ampliação, onde tanto o aluno como o professor poderão ter contato tanto no presencial como no virtual, dando uma dinâmica às relações de ensinar e aprender.

O Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) foi criado por Martin Dougiamas, em Perth, Austrália, no início da década de 90. Distribuído sobre a licença GPL (General Public License), o que significa que está disponível para o público em geral e pode ser baixado, modificado e atualizado por quem desejar fazê-lo. Dougiamas, pautou-se pelo construtivismo social como abordagem de utilização da ferramenta e, a partir daí, uma

comunidade internacional de programadores interessados em tecnologia aplicada à educação sugeriu alterações que foram sendo incorporadas ao programa. Essa é a ideia do Moodle: a formação de comunidades de aprendizagem.

Para Ribeiro e Mendonça (2007, p.7 e 8):

“O AVA Modular Object Oriented Distance Learning (Moodle) é uma plataforma, Open Source, ou seja, pode ser instalado, utilizado, modificado e mesmo distribuído. Seu desenvolvimento objetiva o gerenciamento de aprendizado e de trabalho colaborativo em ambiente virtual, permitindo a criação e administração de cursos online, grupos de trabalho e comunidades de aprendizagem”.

Atualmente o Moodle é um sistema consagrado, com uma das maiores bases de usuários do mundo, com mais de 25 mil instalações, mais de 360 mil cursos e mais de 4 milhões de alunos em 155 países, sendo que algumas universidades baseiam toda sua estratégia de educação a distância na plataforma Moodle. O sistema é extremamente robusto, suportando dezenas de milhares de alunos em uma única instalação. A maior instalação do Moodle tem mais de 6 mil cursos e mais de 45.000 alunos. A Universidade Aberta da Inglaterra recentemente adotou o Moodle para seus 200.000 estudantes, assim como a Universidade Aberta do Brasil. O Moodle tem a maior participação de mercado internacional, com 54% de todos os sistemas de apoio on-line ao ensino e aprendizado.

A opção pelo Ambiente Moodle<sup>1</sup> foi além de ser um ambiente gratuito, como também pelo mesmo possuir as seguintes características:

- Promove uma pedagogia construcionista social (colaboração, atividades, reflexão crítica, etc.);
- Adequado para cursos 100% on-line bem como para complementar um curso presencial;
- Simples, leve, eficiente, compatível, com interface com navegadores de baixa tecnologia;
- Fácil de instalar em qualquer plataforma que suporte PHP. Necessita apenas de um banco de dados e pode compartilhá-lo com outras aplicações;
- Grande atenção ao aspecto segurança das informações.

---

<sup>1</sup> Plataforma, disponível em: [www.moodle.org](http://www.moodle.org).

Tecnicamente, o Moodle é uma aplicação baseada na Web, e consta de dois componentes: um servidor central em uma rede IP, que abriga os scripts, softwares, diretórios, bancos de dados, etc. e clientes de acesso a um ambiente virtual (que é visualizado através de qualquer navegador da Web, como Internet Explorer, Netscape, Opera, FireFox, etc.). O Moodle é desenvolvido na linguagem PHP e suporta vários tipos de bases de dados, em especial MySQL, e é idealmente implantado em servidores com o sistema operacional livre LINUX.

O Moodle, facilita a comunicação entre os participantes da comunidade escolar através da comunicação síncrona, ou seja, em tempo-real, com a disponibilização do chat e de salas de discussão, relacionada com disciplinas, temas, etc; permitindo, de igual modo, também, uma comunicação assíncrona, através da utilização do correio eletrônico e dos fóruns de discussão. Compreende também, a facilidade de gestão de conteúdos através da publicação por parte dos docentes, de qualquer tipo de arquivo, conteúdos esses que ficam disponíveis para a consulta pelos alunos.

A página inicial do Moodle é totalmente personalizável, em termos de aparência visual, organização e disposição dos blocos de informação, que são chamados de “boxes”. Isso confere grande flexibilidade aos formadores para organizar o material na página, tornando-os mais atrativos e funcionais.

As ferramentas disponíveis no Moodle, são:

- **O Fórum** - é uma ferramenta de comunicação assíncrona muito versátil. É um espaço onde todos podem ver o que todos fazem, ainda que não ao mesmo tempo. Podem ser estruturados de diversas formas (discussão geral com diversos temas/tópicos, uma única discussão, cada aluno abre apenas um tópico, perguntas e respostas). As mensagens podem também incluir anexos e permitem a avaliação quantitativa ou qualitativa de cada mensagem. Podem ser criados critérios diferenciados de avaliação.
- **O Chat** - permite uma comunicação escrita síncrona, em tempo real, entre professores e alunos. Pode ser útil como espaço de esclarecimento de dúvidas, ou para um bate-papo com um convidado, por exemplo. A sessão de chat pode ser agendada, com horário de início e fim. Os registros do chat ficam disponíveis para consulta posterior. Quando bem sucedido, pode ter impacto na aprendizagem.

- **As Escolhas** (enquetes) - constituem oportunidade, aos alunos, de escolher uma única opção entre uma lista definida pelo professor à partir de uma pergunta. Podem ser usadas em atividades como: coleta de opinião, inscrição em uma determinada atividade, identificação de conhecimento prévio sobre um tema específico, entre outras.
- **O Glossário** - é colaborativo, isto é, todos podem inserir itens. Esta ferramenta demanda dos alunos um alto nível de organização, um esforço de síntese, uma postura investigativa e colaborativa, além de espírito crítico. Pode ser usada em uma atividade de estudo de texto, onde os alunos são estimulados a publicar definições de termos constantes do texto, por exemplo.
- **O Diário** - esta ferramenta permite que o aluno construa textos de reflexão ou síntese de aprendizagem, que devem ser orientadas por um tutor/professor. O estudante anota as suas reflexões, aperfeiçoando continuamente. A ferramenta é pessoal e não pode ser vista por outros alunos. O professor pode adicionar comentários de feedback e avaliações a cada anotação no Diário.
- **Os Questionários** – permitem a elaboração de questões com diferentes formatos de resposta (V ou F, escolha múltipla, valores, resposta curta, etc.) e possibilita, entre outras coisas, escolher aleatoriamente perguntas, corrigir automaticamente respostas e exportar os dados para Excel. O criador tem apenas de construir a base de dados de perguntas e respostas. É ainda possível importar questões de arquivos txt, seguindo algumas regras. É muito usado como exercício de fixação de conteúdos ou para avaliação breve. Permite autorizar o aluno a responder o mesmo questionário diversas vezes, aplicando ou não penalidades por tentativa. É possível permitir ou bloquear o acesso dos alunos às respostas certas.
- **As Tarefas** - permitem ao professor ler, avaliar e comentar as produções dos alunos. É realizada preferencialmente nos modos de "escrita on-line", exclusivo para envio de textos simples, ou "envio de arquivo único", mais adequado a envio de tabelas, gráficos, imagens, pdfs, ppts, entre outros.

- **O Wiki** - é uma ferramenta que possibilita a construção de um texto conjuntamente, com vários participantes, onde todos podem editar e dar contribuições. Favorece a aprendizagem colaborativa, na medida em que é obrigatoriamente realizado em grupos ou parcerias.
- **As Lições** – nelas, é possível apresentar o conteúdo em um modo atraente e flexível. Consiste em um número determinado de páginas. Cada página, normalmente, termina com uma questão e uma série de possíveis respostas. Dependendo da resposta, passa para a próxima página ou é levado de volta para uma página anterior.
- **A Base de dados** - têm algumas semelhanças com o Glossário, mas dão mais liberdade ao professor para criar campos específicos a serem preenchidos pelos alunos. Pode ser um repositório de vídeo, de recursos educativos, de papers ou fotos, pesquisável e ordenável por categorias.

Através das ferramentas apresentadas acima, esse ambiente virtual gerencia dados e informações que facilitam a aprendizagem do aluno e permitem aos professores especialistas e aos tutores presenciais e a distância a melhor visualização do desempenho de cada participante da plataforma. O professor deixa de ser detentor de todo o conhecimento para se transformar em um mediador das atividades de aprendizagem. O estudo adquire maior flexibilidade, podendo ser realizado de acordo com a disponibilidade de tempo do aluno e no local mais adequado.

Como podemos observar, os benefícios educacionais da aprendizagem online são muitos e só tendem a aumentar em função dos avanços tecnológicos dos últimos anos.

Segundo Valente (2002, p. 43), o papel do professor:

Deixará de ser o de total entregador da informação para ser o facilitador, supervisor, consultor do aluno, no processo de resolver problemas podendo se colocar assim que a escola então vem a ser um processo de crescimento de visão de mundo, da compreensão da realidade, da abertura intelectual, do desenvolvimento toda capacidade de interpretação e da produção do novo, da avaliação das condições de uma determinada realidade.

O preparo do material online, consonante às aulas presenciais, não só motiva os alunos, como principalmente contribui em potencial para com uma aprendizagem mais significativa.

A implantação do ambiente pode ser feita sem muita dificuldade pela escolha de um servidor que já disponha de um Moodle ativo na Internet. Há vários tutoriais disponíveis na Internet para auxílio ao professor na tarefa de criação dos cursos e suas formatações.

Criado em 2001, a proposta do Moodle, segundo Martin Dougiamas, desenvolvedor do projeto que lidera até hoje, é bastante diferenciada. Trata-se de aprender em colaboração no ambiente on-line, baseando-se na pedagogia sócio-construtivista. Portanto, trata a aprendizagem como atividade social além de concentrar a atenção na aprendizagem que acontece enquanto construímos ativamente os artefatos (textos, vídeos, imagens etc.) para que outros vejam ou utilizem.

De modo geral, a essência do ambiente Moodle são os cursos disponibilizados através de diversas ferramentas comunicativas para alunos, professores e administradores proporcionando um trabalho criativo e dinâmico.

Na prática, segundo Teodoro e Rocha (2007), o Moodle é um sistema construído para criar ambientes virtuais voltados à aprendizagem, ou ainda, um sistema para gerenciamento de cursos destinado a auxiliar educadores na implantação de cursos em um ambiente virtual. Podemos dizer também que o Moodle é um Sistema de Gerenciamento de Aprendizagem em trabalho colaborativo (SGA).

Por possuir uma interface em constante desenvolvimento, hoje o Moodle é utilizado não somente em universidades, mas também em escolas de ensino fundamental e médio.

#### 4 O PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO

O Programa Mais Educação integra as ações do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), como uma estratégia do Governo Federal para induzir a ampliação da jornada escolar e a organização curricular, na perspectiva da Educação Integral.

A legislação regulamentar do Programa Mais Educação (PMEd), é a Portaria Normativa Interministerial nº. 17, de 24 de abril de 2007 (BRASIL, 2007), que instituiu o programa visando fomentar a educação integral para crianças, adolescentes e jovens. Esta portaria foi firmada entre os Ministérios da Educação (MEC), do Desenvolvimento Social e Combate à Fome (MDS), do Esporte (ME) e da Cultura (MINC) e fomentado pelos Programas Dinheiro Direto na Escola (PDDE) e o Nacional de Alimentação Escolar (PNAE) através do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), como mais uma ação para contribuir tanto com a diminuição das desigualdades educacionais, quanto com a valorização da diversidade cultural brasileira na luta contra a pobreza, a exclusão social e a marginalização cultural; apostando na ampliação do tempo e espaços educativos como solução para a problemática da qualidade de ensino (BRASIL, 2014).

Esse programa, é ofertado pelo Ministério da Educação (MEC), e tem como objetivo melhorar o ambiente escolar, oferecendo atividades nas áreas de acompanhamento pedagógico, meio ambiente, esporte e lazer, direitos humanos, cultura e arte, cultura digital, prevenção e promoção da saúde, educomunicação, educação científica e educação econômica. O programa prioriza instituições de ensino localizadas em capitais e regiões metropolitanas que têm baixo Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb).

Os princípios do Programa são:

- A articulação das disciplinas curriculares com diferentes campos de conhecimento e práticas socioculturais;
- A constituição de territórios educativos para o desenvolvimento de atividades de educação integral;
- A integração entre as políticas educacionais e sociais;
- A valorização das experiências históricas das escolas de tempo integral.

Os componentes curriculares complementares do Programa Mais Educação estão agrupados em macrocampos e distribuído em várias atividades de acordo com as áreas de



estudo e são adaptadas à realidade da escola, que as escolhem de acordo com suas necessidades. As atividades são organizadas, as quais, são organizadas e estruturadas nos seguintes Macrocampos:

- Acompanhamento Pedagógico;
- Meio Ambiente;
- Esporte e Lazer;
- Direitos Humanos em Educação;
- Cultura e Artes;
- Cultura Digital;
- Promoção da Saúde;
- Educomunicação;
- Investigação no Campo das Ciências da Natureza;
- Educação Econômica.

O Programa Mais Educação, trabalha com dois conceitos diferentes, mas que em sua proposta estão inter-relacionados: A escola de tempo integral e a educação integral. Quando o Programa apresenta a jornada ampliada, o intuito é de possibilitar, nesse tempo que vai além das quatro horas diárias de aula do currículo regular, experiências diversificadas para os estudantes, seja no turno inverso ou em outras formas de organização curricular.

Quando trata de educação integral busca colaborar para a elaboração de um paradigma que reúna diversas áreas, experiências e saberes; buscando aproximar a escola e a comunidade através da valorização dos saberes locais, incluindo-os no currículo; assim como enfrentar as injustiças da educação pública brasileira, universalizando o acesso, a permanência e a aprendizagem, contribuindo para a superação das desigualdades e a afirmação do direito às diferenças (BRASIL, 2009).

As escolas das redes públicas de ensino estaduais, municipais e do Distrito Federal fazem a adesão ao Programa e, de acordo com o projeto educativo em curso, optam por desenvolver atividades nos Macrocampos de acompanhamento pedagógico; educação ambiental; esporte e lazer; direitos humanos em educação; cultura e artes; cultura digital; promoção da saúde; comunicação e uso de mídias; investigação no campo das ciências da natureza e educação econômica.

O Programa Mais Educação, evidencia uma educação que busque superar o processo de escolarização tão centrado na figura da escola. A escola, de fato, é o lugar de aprendizagem legítimo dos saberes curriculares e oficiais na sociedade, mas não devemos tomá-la como única instância educativa (MEC, 2014).

Deste modo, integrar diferentes saberes, espaços educativos, pessoas da comunidade e conhecimentos, é tentar construir uma educação que, pressupõe uma relação da aprendizagem para a vida, uma aprendizagem significativa e cidadã.

Com base nestes pressupostos e no portal do MEC (BRASIL, 2014), essa nova geração de alunos nativos digitais, estão conectados com a tecnologia atual. Portanto, foi dentro deste contexto, que apresentamos uma proposta, através do Ambiente Virtual da Aprendizagem (AVA), utilizando o programa "open-source" Moodle, que é um sistema de administração de atividades educacionais de EaD e que propõe um modelo colaborativo, trazendo o aluno para uma posição ativa no seu próprio aprendizado.

Através do Moodle é possível ao educador criar, com facilidade, cursos on-line de qualidade, onde é possível a troca de informações, o envio de colaborações, críticas e sugestões, que serão compartilhadas com todos os usuários do sistema ou comunidade virtual na qual o aluno esteja inserido.

#### **4.1 A Educação Integral**

O debate sobre a implementação da educação integral nas escolas brasileiras está sendo intensificado nos últimos anos a partir das experiências do Programa Mais Educação e da meta do Plano Nacional de Educação que prevê a expansão progressiva da educação integral em regime de jornada ampliada a todos os estudantes de todas as escolas brasileiras a médio e longo prazo.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDBN/1996, a Educação Integral é o aumento progressivo da jornada escolar na direção do regime de tempo integral, valorizando as iniciativas educacionais extraescolares e a vinculação entre o trabalho escolar e a vida em sociedade.

Nesse sentido,

A Educação Integral constitui ação estratégica para garantir proteção e desenvolvimento integral às crianças e aos adolescentes que vivem na contemporaneidade marcada por intensas transformações: no acesso e na produção de conhecimentos, nas relações sociais entre diferentes gerações e culturas, nas formas de comunicação, na maior exposição aos efeitos das mudanças em nível local, regional e internacional (MEC, 2009, p.18).

A conquista para o novo campo de intervenção social se insere no âmbito do Programa Mais Educação (Portaria Interministerial nº 17/2007), criado como parte do PDE (Plano de Desenvolvimento da Educação), que se consolida no país a partir de diversas outras experiências que já foram desenvolvidas no Brasil, visando garantir uma melhor aprendizagem aos alunos, a partir de novas vivências educacionais.

Dentro deste contexto,

A educação abrange diversas atividades sociais que ocorrem em muitos espaços, na escola e para além dela. No entanto, é atribuída à escola toda a responsabilidade formativa dos cidadãos, especialmente das crianças e jovens. Sem dúvida, cabe à escola a sistematização do conhecimento universalizado, mas o sucesso de seu trabalho em muito pode enriquecer-se ao ampliarem-se as trocas com outras instâncias sociais (MEC, 2009 p.15).

O Programa tem como proposta, articular diferentes ações, projetos e programas nos Estados, Distrito Federal e Municípios, em consonância com o projeto pedagógico da escola, ampliando tempo, espaços e oportunidades educativas, através da articulação das políticas setoriais envolvidas e possibilitando a todos o “direito de aprender”.

A busca por uma educação de qualidade oferecida nas instituições educacionais públicas, juntamente com a tentativa de superar a desigualdade e lutar pela promoção da inclusão educacional, contribuíram para a formulação desta política pública de ampliação da jornada escolar.

Sabemos, que a educação é um fator fundamental para se melhorar a sociedade em que vivemos, portanto fazem-se necessários investimentos públicos nesse campo. O Programa de Educação Integral é uma inovação que contribui para que seja oferecido um ensino de qualidade, com o objetivo de oferecer às crianças e jovens das escolas públicas mais contato com a arte, o conhecimento e a cultura.

No atual contexto, social, político e econômico, marcado por desigualdades e exclusão promovidas por crises econômicas que seguem princípios capitalistas, a defesa de uma educação pública, gratuita e de qualidade vem sendo mais acentuada, em quem, a educação em tempo integral no Brasil é uma política pública em construção, e tem se desenvolvido em

vários contextos escolares e mais recentemente volta ao cenário educacional com a proposição do Programa Mais Educação, que surgiu com a intenção de envolver uma diversidade de vivências da educação integral, para contribuir com a melhoria da aprendizagem na escola pública, minimizar diferenças e combater desigualdades por meio da inclusão educacional.

A concepção de educação integral, expressa no conjunto de documentos norteadores do Programa “Mais Educação”, do Ministério da Educação por meio das Secretarias de: Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, Educação Básica – MEC/SECAD/SEB, em parceria com o Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação – FNDE, que aprender é um direito inerente à vida, à saúde, à liberdade, ao respeito, à dignidade e à convivência familiar e comunitária, como condição para o desenvolvimento de uma sociedade republicana e democrática (MEC, Programa Mais Educação Passo a passo, 2009, p. 5)., 2009, p. 5).

Nesse sentido, podemos dizer que, em sua essência, a concepção de educação integral é emancipadora, libertadora e humanizadora, na medida em que não separa o fazer do pensar ou mesmo a atividade física da intelectual.

#### **4.2 A plataforma Moodle como aliada no programa mais educação**

O Programa Mais Educação do Governo Federal, tem como uma estratégia para induzir a ampliação da jornada escolar e a organização curricular na perspectiva da Educação Integral, em que, através de diferentes formas, as crianças, os adolescentes e os jovens, tem a possibilidade de se expressarem, através das suas linguagens, o que sentem e pensam sobre o mundo que os cerca. Tais linguagens não podem ser ignoradas e devem estar presentes na organização do espaço escolar, em diálogo com os saberes institucionalizados. Em um mundo onde as mudanças são cada vez mais rápidas, é necessário trabalhar com diferentes saberes.

No contexto em que se preconiza a Educação Integral, o projeto político pedagógico deve ser construído considerando as experiências que são vividas na escola, sem ficar restrito ao ambiente de sala de aula e aos conteúdos que representam os conhecimentos científicos, levando em consideração também o contexto sócio- culturais. Nesse sentido, é preciso oferecer às crianças, adolescentes e jovens diferentes linguagens, e valorizar suas vivências, modificando o próprio ambiente escolar e a produção do conhecimento.

Numa sociedade que, celulares, Internet, TV Digital, jogos e diversas outras inovações são lançadas diariamente visando beneficiar a população, estreitar as relações humanas e levar informação a qualquer lugar e a qualquer momento, é possível a criação de ambientes virtuais,

em que alunos e professores sintam-se próximos, contribuindo para o aprendizado colaborativo. Além disso, podem possibilitar o armazenamento, distribuição e acesso às informações independentemente do local onde se encontram, pois esses ambientes fornecem suporte a qualquer tipo de atividade realizada pelo aluno, através do conjunto de ferramentas que são disponibilizadas para as diferentes situações do processo de aprendizagem.

O professor deve saber utilizar os recursos midiáticos para aprimorar as possibilidades de ensino e de aprendizagem. Conforme argumenta Mercado (2004, p.17):

O uso de computadores na educação, em situações específicas, implica mudanças no paradigma pedagógico: o centro decisório do processo de aprendizagem está no educando e não na figura do professor; uma pedagogia geralmente identificada como tradicional, diretiva e reprodutora, tende para uma pedagogia ativa, criativa, diferente.

Para obter um bom desempenho do aprendiz ao utilizar ferramentas e tecnologias na educação é conveniente criar um ambiente virtual de aprendizagem centrado no aluno como agente ativo, considerando ainda, que o ambiente deve prever não apenas apresentações de situações de aprendizagem, mas também possibilitar ao aluno a criação de novas situações.

A função da escola não é somente transmitir o conhecimento em si, mas trazer a problematização, e as discussões em grupo, com a utilização dos recursos disponíveis, para que os resultados a serem alcançados, possam fazer surgir nos alunos uma atitude reflexiva e crítica, pois, o uso das ferramentas tecnológicas, pode possibilitar processos de comunicação mais interativos.

No ambiente virtual, a flexibilidade da navegação e as formas síncronas e assíncronas de comunicação, oferecem aos estudantes a oportunidade de definirem seus próprios caminhos de acesso às informações desejadas, afastando-se de modelos massivos de ensino e garantindo aprendizagens personalizadas.

No caso da plataforma Moodle, a mesma vem possibilitando aos educadores a criação de um ambiente virtual de troca de conhecimentos, potencializando a aprendizagem colaborativa, apresentando diversos recursos importantes, dentre eles: o chat, o fórum, o wiki, o diário, as tarefas, dentre outros. Também é indicado para outros tipos de atividades que envolvem formação de grupos de estudo, desenvolvimento de projetos e criação de comunidades on-line em ambientes virtuais voltados para a aprendizagem.

Além de ser uma das melhores e mais usadas plataformas virtuais de aprendizagem, o Moodle tem como destaque suas ferramentas de comunicação, criação e administração de componentes de aprendizagem, podendo ser baixado, utilizado e/ou modificado por qualquer

indivíduo em todo o mundo e de amplos conceitos didáticos, contribuindo não somente a EaD como também ao ensino presencial (SANTANA, 2009).

Na sociedade atual, a utilização de ambientes virtuais abre novas oportunidades no âmbito escolar, pois o paradigma tradicional de ensino baseado em aulas expositivas, consultas a enciclopédias e livros didáticos dá espaço a uma nova realidade. A partir de uma abordagem construtivista e colaborativa, professores e alunos poderão utilizar a internet e seus recursos para construção de novos conhecimentos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na atualidade, a escola, como espaço de aprendizagem contextualizada e significativa, é desafiada a se reestruturar para ser capaz de atender as exigências deste mundo moderno, desta sociedade em movimento, e os ambientes virtuais de aprendizagem surgem como ambientes, que permite integrar mídias, linguagens e recursos, apresentando informações de maneira organizada, uma vez que possibilita o desenvolvimento da interação entre as pessoas. Nesse sentido, as tecnologias de informação e comunicação (TIC), aparecem para os docentes como apoio no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem propiciando momentos de construção coletiva.

O professor não deixa de ter importância no desenvolvimento do seu papel como mediador da aprendizagem devido à inserção das novas tecnologias no ambiente escolar, mas, ao contrário, passa a ser um elemento muito importante, nessa sociedade que utiliza cada vez mais essas tecnologias como recurso didático promovendo o seu enriquecimento da prática educativa e um bom desenvolvimento de seu fazer pedagógico.

Na verdade, o papel da escola não é só propiciar o conhecimento intelectual que faz parte de sua grade curricular, mas seu papel vai além, cabe-lhe preparar os jovens para o futuro, e o uso criativo das tecnologias pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio do qual eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem melhores pessoas e cidadãos participativos.

E é dentro deste contexto, que a plataforma Moodle como apoio no Programa Mais Educação, pode possibilitar a ampliação e o enriquecimento dos espaços de convivência, privilegiando a atividade do sujeito na construção do conhecimento, e propiciando um espaço para a realização de experiências educacionais com uma proposta pedagógica inovadora, pois possibilita a vivência de uma cultura da aprendizagem que implica rupturas paradigmáticas.

Portanto, não basta apenas a inserção das TIC no espaço escolar, pois ela não solucionará os problemas da educação brasileira. Torna-se necessário, uma reformulação de conceitos e de subsídios, tanto por parte da escola e dos professores, como também por parte dos governos, de maneira a propiciar condições básicas necessárias, para a implantação dos programas de melhoria educacionais, como é o caso do programa mais educação, no sentido de promover uma maior eficiência na execução dos referidos programas, relacionando-os com as tecnologias existentes e disponíveis na atualidade.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, P. F. **Aprender por projetos, formar educadores**. In: VALENTE, J. A. Formação de Educadores para o uso da informática na escola. Disponível em: <<http://www.nied.unicamp.br/oea/pub/livro4/>> Acesso em: 13 maio. 2014.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação?** Florianópolis: Autores Associados, 2005.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** – Lei N° 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf>>. Acesso em: 13 maio. 2014.

\_\_\_\_\_. **Educação integral**: texto referência para o debate nacional. Série Mais Educação. Brasília: Ministério da Educação, Secad, 2009.

\_\_\_\_\_. **Ministério Da Educação**. Decreto nº. 7.083, de 27 de janeiro de 2010, que dispunha sobre o Programa Mais Educação. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2010/decreto/d7083.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/decreto/d7083.htm)>. Acesso em: 20 mar. 2014.

\_\_\_\_\_. **Ministério Da Educação**. Programa Mais Educação – Passo a passo, por Maria Eliane Santos, et al. Brasília: MEC – Secad, 2009a. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/passoaopasso\\_maiseducacao.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/passoaopasso_maiseducacao.pdf)>. Acesso em: 20 mar. 2014.

\_\_\_\_\_. **Ministério Da Educação**. Série Mais Educação: Educação Integral. – Brasília: MEC – Secad, 2009b.

\_\_\_\_\_. **Portaria Normativa Interministerial**, nº 17, de 24 de Abril de 2007. Institui o Programa Mais Educação. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=12907:legislacoes&catid=70:legislacoes](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12907:legislacoes&catid=70:legislacoes)>. Acesso em: 20 mar. 2014.

\_\_\_\_\_. **Rede de saberes Mais Educação**: Pressupostos para Projetos Pedagógicos de Educação Integral – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2009.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: primeiro e segundo ciclo do ensino Fundamental. Rio de Janeiro: 1997.

FERREIRO, Emília. **O momento atual é interessante porque põe a escola em crise**. In: Revista Nova Escola. 197. ed. nov. 2007. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/alfabetizacao-inicial/momento-atual-423395.shtml>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.



LEITE, L et al. - **Tecnologia educacional: mitos e possibilidades na sociedade tecnológica, Tecnologia Educacional**. v. 29, n. 148, p. 38-43, Rio de Janeiro, jan./mar., 2000.

LEITE, M.T. M. **O ambiente virtual de aprendizagem Moodle na prática docente: conteúdos pedagógicos**. Disponível em: <<http://www.virtual.unifesp.br/cursos/oficinamoodle/textomoodlevirtual.pdf>>. Acesso em: 26 jun. 2014.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

\_\_\_\_\_ **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MASETTO, Marcos T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, Papyrus, 2000.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. **Informática educativa: Tecnologias de informação e comunicação na aprendizagem**. Maceió, 2004.

MORAN, José. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e Telemáticas**, In: MORAN, J., MASETTO, M. e BEHRENS, M. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

\_\_\_\_\_ **A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora**. Contrapontos, v. 4, n. 2, 2004.

\_\_\_\_\_ **Novos desafios para o educador**. In: A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papyrus, 2007.

MORAN, J. M., MASETTO, M. e BEHRENS, M. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 16ª ed. Campinas: Papyrus, 2009, p.12-17.

OLIVEIRA, Aristóteles da Silva. Perspectivas para formação de professores na sociedade da informação. In: MERCADO, Luis Paulo Leopoldo (org.). **Percursos na Formação de Professores com Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação** (org.). Maceió: Edufal, 2007.

PERRENOUD, Philippe. **10 novas competências para ensinar** / trad. Patrícia Chittoni Ramos. - Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

PRATA-LINHARES, Martha Maria. **A inovação e o uso das TIC na educação**. In: GALÁN, José Gomes; SANTOS, Gilberto Lacerda (orgs.). Informática e telemática na educação. Brasília: Liber Livros, 2012.

RAIÇA, Darcy. **Tecnologia e educação Inclusiva**. In: RAIÇA, Darcy (Org.). Tecnologias para educação inclusiva. São Paulo: Avercamp, 2008.

RIBEIRO, Elvia Nunes; MENDONÇA, Gilda Aquino de Araújo e MENDONÇA, Alzino Furtado. (2007). **A importância dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem na busca de novos domínios na EAD**. Disponível em:

<<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/4162007104526AM.pdf>> Acesso em: 10 abr. 2014.

SANTANA, D. A. **Uso da plataforma Moodle na educação à distância como forma de democratizar o ensino**. 2009. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/o-uso-da-plataforma-moodle-na-educacao-a-distancia-como-forma-de-democratizar-o-ensino/20991/>> Acesso em: 06 Maio. 2014.

SOBRAL, Adail. **Internet na escola: o que é, como se faz**. São Paulo: Loyola, 1999. 118p. Unicamp/Nied, 2003.

TEODORO, George L. M; ROCHA, Leonardo C. D. **Moodle – Manual do Professor**. Belo Horizonte: UFMG, 2007. In: NAKAMURA, Rodolfo. **Moodle: Como criar um curso usando a plataforma de Ensino à Distância**, São Paulo: Ed. Farol do Norte, 2008.

VALENTE, J. A. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: Unicamp/Nied, 2002.