

A INCLUSÃO DO *SITE POISSONROUGE* NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Luzivone Lopes Gomes
Colégio Imaculada Conceição – Damas
luzivone@gmail.com

Jéssica Laisa Dias da Silva
Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN
jessicalaisajl@gmail.com

Myllena Silva de Freitas
Colégio Imaculada Conceição – Damas
myllenasfreitas@gmail.com

Resumo do artigo: Vive-se a revolução digital e profundas transformações acontecem em fração de segundos, nos mais diversos setores da sociedade. Para a educação, são sugeridos sofisticados recursos digitais – *web 2.0*, *web 3D*, *softwares* e aplicativos em realidade virtual, entre outras aplicações – que trazem uma nova forma de se expressar, comunicar, interagir, pensar, ensinar e aprender. Na Educação Infantil o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) poderão alterar as metodologias em sala de aula e colocar as crianças diante de novas experiências de aprendizagem. Este artigo traz uma experiência da inclusão do das TDIC na Educação Infantil, notadamente do uso de *softwares* educativos. Desse modo, o objetivo foi verificar as contribuições do *site* www.poissonrouge.com no contexto das atividades da Educação Infantil. A metodologia utilizada está orientada pelos princípios da pesquisa qualitativa. Como instrumento utilizou-se observações participante em seis turmas da Educação Infantil no Laboratório de Informática (LI) e entrevista semiestruturada com 10 professores. A fundamentação teórica deste relato está baseada em autores como Lévy, Presky, Moita, Veen & Vrakking, Teixeira, Vigotsky entre outros. Os dados coletados revelaram que o *site* trouxe importante contribuição para o contexto das atividades realizadas na Educação Infantil, porquanto possibilitou o trabalho do desenvolvimento motor, raciocínio lógico, criatividade, linguagem e outras áreas que precisam ser trabalhadas com criança em idade pré-escolar. Portanto, tem-se como desafio integrar TDIC ao contexto das atividades da Educação, visando promover a ludicidade em sala de aula e estimular novas descobertas, habilidades e competências nas crianças em idade pré-escolar.

Palavras chave: Educação Infantil, Tecnologias na Educação, Ludicidade.

1. INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) disponibilizam aos diferentes setores da sociedade recursos que permitem novas maneiras de comunicação, expressão e interação. Para o meio educacional, são sugeridos sofisticados recursos digitais: *softwares* educativos; jogos interativos, aplicativos e outros programas.

Observa-se que, de forma geral, no contexto escolar prevalece práticas expositivas e de memorização e os recursos utilizados na sala de aula, ainda é o livro didático e a transcrição na lousa. Urge refletir sobre novas maneiras de ensinar e aprender na Educação Básica. Na Educação Infantil, se faz necessário expor as crianças frente a novos recursos, para estimular novas aprendizagens, de maneira prazerosa. Assim, coloca-se a seguinte questão: Como promover atividades no contexto da Educação Infantil de maneira que favoreça um ensino lúdico, inovador e que coloque as crianças frente a novas habilidades em suas diversas áreas, tais como: Motora, Processamento de informação, raciocínio, criatividade e outras.

A integração das TDIC pode contribuir para ludicidade da sala de aula e possibilitar diversas maneiras de ensinar, aprender, pensar, agir e sentir (MOITA, 2006) nos diferentes níveis de ensino da Educação Básica. Para Educação Infantil, vários são os recursos que podem estimular o desenvolvimento das crianças.

Não se pretende negar aqui o valor de recursos tradicionais para Educação Infantil - livros didáticos e paradidáticos, cadernos, jogos de tabuleiro, entre outros - entretanto, alerta-se que, uma grande parte, das crianças e jovens dessa geração convivem com recursos digitais e possuem muitas habilidades para lidar com eles.

Nesse sentido, este artigo traz um relato de experiência com o uso dos *softwares* educativos do site *www.poissonrouge.com* na Educação Infantil, com crianças entre 02 e 05 anos de idade. Cujo objetivo foi verificar as contribuições da inclusão das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, em especial do site *www.poissonrouge.com*, no contexto das atividades da Educação Infantil.

Intenciona-se que professores da Educação Básica, notadamente de Educação Infantil possam encontrar aqui motivos de reflexão acerca do uso das Tecnologias Digitais, bem como acerca de suas metodologias e das oportunidades que as TDIC podem oferecer para um ensino atrativo, lúdico, interativo.

2. SOBRE O SITE EDUCATIVO *POISSON ROUGE*

O site www.poissonrouge.com traz diversos *softwares* educacionais destinado para Ensino Infantil e Ensino Fundamental – Séries Iniciais. Possui a versão free trial. Também está disponível versão completa, com licença. Sua versão está disponível em Língua Inguesa. Apresenta 04(quatro) sessões principais: *Playground Entrance*: Com atividades educativas diversas. *Patterns*: Com "paisagens" coloridas que apresentam imagens subliminares. *Amosfromouterspace*: sessão com atividades educativas. Enciclopedia Interativa: Com temas diversos para serem trabalhados com interação do aluno, como eclipse, espaço, fases da lua, marés e outros temas.

Nesse artigo destaca-se a sessão *Playground Entrance* (Figura 01) visto que esta foi fruto de observação para este relato.

FIGURA 01 – Sessão Playground Entrance



Fonte: www.poissonrouge.com

Na sessão *Playground Entrance* está disponível atividadesdes de acuidade visual e auditiva, sequencia de movimentos, atenção, reconhecimento de objetos, contextos e acontecimentos, minitoração de semelhança, análise perceptiva, criatividade, raciocínio, concentração, atenção, linguagem, números, formas, cores serem mediadas na Educação Infantil.

3. TECNOLOGIAS DIGITAIS: IMIGRANTES E DIGITAIS

Vive-se a revolução digital. Sofisticadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) surgem e altera a maneira maneiras de se expressar, comunicar, informar, integrar e colaborar das pessoas.



Para o meio educacional as tecnologias digitais poderão significar importantes contribuições para às diferentes áreas do currículo escolar e sugerir aos professores novos espaços virtuais para o processo de ensino, o que pode possibilitar novas experiências de aprendizagem aos estudantes.

Para Lévy (1999), a escola e os professores precisam reconhecer e aproveitar o potencial dos novos espaços virtuais advindo do avanço das tecnologias. Este novo contexto cultural é um “novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também o novo mercado da informação e do conhecimento”, denominado de ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 167), nesse espaço surge uma nova relação com o saber e emerge uma nova cultura – a cibercultura.

O impacto da cibercultura impõe às escolas novos modelos educacionais e, aos professores, novas estratégias e metodologias, pois se defende que, diante desse novo contexto cultural, os estudantes devem também ser estimulados a pensar, a desenvolver novas habilidades e a solucionar problemas por meio de recursos digitais.

Assim, pode-se dizer que a escola contemporânea vive intensamente o desafio de integrar ao seu contexto as TDIC, de maneira que acrescentem valor à aprendizagem dos estudantes, devido às múltiplas possibilidades de interação, participação, compartilhamento e organização do conhecimento, perante as quais os processos transmissivos de conteúdos passam a dar espaço a processos não lineares, através da interação, da colaboração, da cocriação e da participação.

A escola representa na sociedade moderna o espaço de formação não apenas das gerações jovens, mas de todas as pessoas. Em um momento caracterizado por mudanças velozes, as pessoas procuram na educação escolar a garantia de formação que lhes possibilite o domínio de conhecimentos e melhor qualidade de vida. (KENSKI, 2007, p. 8).

Nessa compreensão, defende-se o uso das tecnologias digitais na escola, tendo como base estratégias e metodologias ativas, motivadoras, divertidas, participativas e que, além disso, possam causar um impacto maior no potencial cognitivo. Na era digital, a escola se depara incessantemente com importantes desafios, tais como motivar os alunos e propor estratégias na sala de aula que os estimulem a pensar e a viver em uma nova cultura advinda do ciberespaço. Por essa razão, urge a necessidade do uso das tecnologias digitais na sala de aula para que se possa, de fato, fazer um trabalho interativo, lúdico.



Compreende-se que ao colocar as crianças diante de recursos digitais na escola, como por exemplo, o computador, o *tablet*, a lousa digital, *sites* lúdicos, elas se desenvolvem e aprendem por meio de jogos simbólicos.

No brincar o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço da madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado.” (VYGOTSKY, 1989, p. 111)

Para a construção de sentidos, as TDIC necessitam serem trabalhadas de forma contextualizadas com as propostas, conteúdos e objetivos de sala de aula. Portanto, devem-se utilizar as tecnologias digitais na sala de aula e, com elas, propor aulas mais atrativas, que estimulem a aprendizagem das crianças e seu mundo do faz-de-conta, buscando estimular as várias áreas do conhecimento. É preciso estimular as crianças a serem protagonistas de sua aprendizagem e lhes apresentar desafios em sala de aula, com recursos interativos, capazes de lhes propiciar uma forma inovadora de pensar, agir, brincar, questionar e aprender.

Nesse sentido, a integração das TDIC na Educação Infantil pode despertar para novas descobertas, experiências e sentidos, construindo o jogo-simbólico e, conseqüentemente, o desenvolvimento das competências e habilidades, necessárias para crianças em idade pré-escolar, porquanto convivemos com uma geração de crianças e jovens que gostam e usam tecnologias em seu cotidiano.

Esta geração que nasceu entre 1980 e 1994 foi caracterizada pelo pesquisador americano Prensky (2001) como “nativos digitais” -, estes são habituados a multitarefas, preferem ambientes similares a jogos aos mais sérios e pensam e processam informações de uma forma rápida e diferente dos imigrantes. Veen & Vrakking (2009, p. 30) chamaram essa geração de *homo zappiens*, “aparentemente, uma nova espécie que atua em uma cultura cibernética global com base na multimídia”. De um ponto de vista psicológico, os autores acreditam que

a aprendizagem é o processo mental pelo qual os indivíduos tentam construir o conhecimento a partir das informações, outorgando significado a elas. [...] Poderemos chegar à conclusão I que as crianças de hoje de fato possuem estratégias e habilidades de aprendizagem que são cruciais para dar significado às informações, e que essas habilidades e estratégias são vitais para a aprendizagem futura em uma economia intensamente baseada no conhecimento. Podemos questionar se tais habilidades são suficientemente reconhecidas ou valorizadas pelas escolas (VEEN; VRAKING, 2009, p. 05).



Ainda para estes autores, [...] Para o *homo zappiens*, a aprendizagem começa com uma brincadeira e se trata de uma brincadeira exploratória por meio dos jogos de computador” Assim, compreende-se que as novas maneiras de ensinar e aprender possibilitadas pelas TDIC podem significar oportunidade de expressão, comunicação, brincadeira e aprender brincado.

4. SOFTWARES EDUCATIVOS EM SALA DE AULA

O impulso tecnológico sugere para o contexto escolar, o uso de diversos recursos digitais: *softwares*, *site*, aplicativos estão disponíveis para as diversas faixa-etária com diferentes conteúdos, possibilitando aos estudantes novas experiências de aprendizagem através da animação, experimentação, desafio, entre outras funções.

Para Gomes (2015), o *software* educativo, sob a perspectiva do usuário, é um recurso desenvolvido para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem das atividades curriculares das mais diversas áreas do conhecimento, que podem ser explorados de acordo com o interesse de cada aluno ou, especificamente, possibilitar o processo de ensinar e aprender de uma disciplina específica. Corroborando com esse autor Costa & Oliveira (2004) conceituam o *software* educativo como “aquele tipo de programa desenvolvido especialmente para atividades de ensino, com o objetivo principal de permitir que alunos desenvolvam a aprendizagem de determinado conteúdo” (COSTA; OLIVEIRA, 2004, p. 125).

Logo, compreende-se que o *software* educativo é um recurso digital desenvolvido para o processo de ensino e aprendizagem que pode contribuir para um novo *design* de ensino, auxiliar a compreensão dos conteúdos nas mais diferentes disciplinas do currículo e promover a motivação e novas aprendizagens em sala de aula.

Destarte, para que os *softwares* educativos atuem verdadeiramente como recursos que podem reconfigurar o processo de ensino e aprendizagem, é necessário que os professores, antes de usá-los, estabeleçam “[...] critérios e objetivos pedagógicos precisos, fundamentados em teorias da aprendizagem, da mesma forma como ocorre com os materiais em forma de vídeo e as transmissões televisivas e de rádio” (GOMES, 2015, p. 73).

O uso adequado de *softwares* educacionais pelos professor pode alterar de forma significativa a prática de ensino e estimular os alunos a interpretar conteúdos, Segundo tal concepção, a integração desse tipo de *software* no contexto escolar precisa ser acompanhada de uma concreta formação dos professores, para que possam utilizá-los de forma efetiva e criar situações didáticas em que os alunos possam explorá-los, fazendo novas descobertas.



Para Gee (2009), a teoria contemporânea sobre a aprendizagem trata que os sujeitos aprendem a partir de suas experiências e, com base nelas, armazenam na memória e as utilizam para gerar simulações que facilitam a formulação de hipóteses para a resolução de problemas futuros em diferentes contextos. O autor assevera que bons recursos digitais veiculam bons princípios de aprendizagem. Assim, compreende-se que os *softwares* educativos também precisam incorporar boas características e intencionalidade pedagógica, permitindo aos alunos desenvolver boas aprendizagens, pois, “A melhor aprendizagem é a que se compreende e dá prazer. As crianças adoram aprender até quando são ensinadas com uma lógica diferente” (PAPERT, 1996, p. 83).

Ressalte-se, todavia, que o professor precisa mobilizar seus saberes e competências, a fim de potencializar o uso de tais recursos para garantir impactos positivos na sala de aula e promover o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Salienta-se a importância do professor para criar estratégias adequadas, visando a atingir os objetivos e a avaliar os resultados no processo de ensino e aprendizagem com o uso de tais recursos.

5. METODOLOGIA

O presente relato de experiência em Educação está orientado pelos princípios da pesquisa qualitativa. Em educação, este tipo de pesquisa frequentemente é chamado de naturalista, porque o investigador frequenta os locais onde naturalmente se verificam os fenômenos em que está interessado (BOGDAN; BIKLEN, 1994). Tal como ocorreu neste relato, que buscou verificar as contribuições da inclusão do site www.poissonrouge na Educação Infantil em uma instituição de Educação Básica, da rede privada, da cidade de Campina Grande- PB, durante o primeiro semestre de 2016 no Laboratório de Informática (LI).

Os participantes deste relato foram 83 crianças. Sendo 09 do Infantil I, 10 do Infantil II, 37 do Infantil III, 27 com faixa etária entre 02 e 05 anos de idade e 12 professoras que utilizaram o site *Poissonrouge* na sessão das atividades educativas “*Playground Entrance*” que o site disponibiliza. Os instrumentos utilizados foram observações participante e entrevista semiestruturadas com as professoras. Observou-se as crianças e as professoras ao fazerem uso das atividades educacionais disponíveis no site www.poissonrouge.com. Crianças e professoras exploraram o referido *site*, uma vez por semana, no Laboratório de

Informática(LI) estudando as temáticas introduzidas em sala de aula.

Para tanto, antes de iniciar a exploração dos computadores e *site*, as crianças foram estimuladas, através de vídeos a se expressar, espontaneamente, sobre o tema proposto, logo após foi apresentado os recursos dos *softwares* a serem explorados, como por exemplo: no estudo dos animais domésticos a turma do Infantil II assistiu ao vídeo sobre animais, mediados pelas professoras e nos computadores foi proposto que eles realizasse a montagem de quebra-cabeça de animais, buscando explorar aspectos como: acuidade visual; lateralidade, sequencia de movimentos com o mouse e outras. Dessa forma procedeu-se com as demais turmas, sempre estimulando e apresentandoas funcionalidades do *site* e seus efeitos ao realizar pequenos cliques na tela.

Sendo assim, no laboratório de informática buscou-se observar o desenvolvimento das crianças nas seguintes áreas: Raciocínio; Criatividade; Motora e outras(Quadro 01) que precisam ser estimuladas em idade pré escolar . Durante as observações, de maneira informal, buscou-se conversar com as professoras indagando sobre as contribuições do *site Poissonrouge* em comparação com outros *softwares* e *sites* educativos que já eram utilizados.

As entrevistas com as professoras *procederam com base em um roteiro semiestruturado*. Com esse instrumento, foi possível coletar opiniões de 10 professoras referente as contribuições da inclusão do *site Poissonrouge* no contexto das atividades da Educação Infantil, entre às 12 que usaram o *site Poissonrouge*. As professoras que participaram das entrevistas recebeu uma classificação, assim denominada: P1, P2, P3,P4, P5...P10. Das professoras entrevistadas todas possuem graduação em Pedagogia e habilitação para Educação Infantil, 04 especialização em psicopedagogia e já usam habitualmente recursos digitais no contexto de asala de aula e/ou do laboratório de informática, tais como: projeção de vídeos, *tablets* e outros.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção estão sendo apresentadas e discutidos, de forma breve, as observações realizadas no LI durante o primeiro semestre de 2016 com a inclusão do *site Poissonrouge* e as entrevistas realizadas com as professoras ao termino do semestre. Buscou-se, sistemática e pedagogicamente, observar as crianças da Educação Infantil e professoras ao fazerem uso do *site www.poissonrouge.com*.

Os resultados revelaram que a inclusão do *Poissonrouge* possibilitou o interesse das crianças pelas aulas no Laboratório de informática, para além disso observou-se o desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas, criatividade e lógico-matemático entre outras áreas do conhecimento, conforme (Quadro 1).

QUADRO 01: Áreas, atividades e aquisição do conhecimento que foram estimuladas ao longo do uso do *Poisson Rouge*.

| Áreas | Atividades Aplicadas | Aquisição do conhecimento |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Raciocínio Lógico | Quebra-cabeça de animais aquáticos e terrestres  Operações lógico-matemática  | - Concentração, atenção seletiva e percepção de uma imagem. - Reconhecimento de contextos e acontecimentos Serição de grupos de objetos em relação a determinada quantidade |
| Criatividade | Causa e efeito com música  Expressões espontâneas e Naturais  | Relação de Causa e efeito Misturar de cores primárias para obter cores secundárias |
| Motora | - Destreza e coordenação visual e motora  - Acuidade Visual - Lateralidade - Sequencia de movimentos  | Trabalhar diferentes níveis de complexidade de coordenação motora |

Quadro: Elaboração própria - Fonte das imagens: www.poissonrouge.com

Com os dados coletados nas observações-participantes, também foi possível constatar que as aulas se tornaram mais lúdicas e dinâmicas e que houve avanços de nível quanto aos aspectos motor e da linguagem, em comparação com outros *softwares* utilizados pelas turmas de Educação Infantil.



Outro aspecto observado diz respeito ao avanço das crianças em utilizar o *site*. O interesse e à criatividade das crianças em realizar as atividades propostas também foi outro aspecto positivo no decorrer do semestre. Eles utilizaram imagens para montar quebra-cabeça, sequencia lógica e outras habilidades com autonomia. Ainda nas observações, verificou-se que as professoras foram estimuladas a modificar a metodologia e a forma de interação com as crianças.

Após a inclusão do site www.poissonrouge.com no contexto das aulas da Educação a opinião das professoras entrevistadas estão descritas no quadro 2, a seguir:

QUADRO 2: Qual a opinião das professores sobre o *Poissonrouge*

P1: “Considero que as atividades do Poisson são de suma importância foram de suma importância, pois foi possível trabalhar os conteúdos pedagógicos explorando as diversas áreas de desenvolvimento, sobretudo o Raciocínio lógico.”

P2: “Observei que o uso das atividades promoveu o engajamento das crianças e a autonomia nas tarefas lógico-matemático”

P3: “Destaco, como ponto principal a colaboração entre as crianças no laboratório de informática, visto que eles se preocuparam em ensinar o colega a navegar no site, outro aspectos foram as atividades de criação, onde possibilitou a expressão natural delas”

P4: “Foi muito importante a integração do site, visto que as crianças passaram a utilizar um recursos que já faz parte do seu cotidiano, sendo que este recurso possibilitou ensinar os conteúdos proposto para cada área da Educação Infantil.

P5: “ As aulas com o Poisson, foi um diferencial nesse semestre! Pois a interatividade com o computador, bem como o desenvolvimento de resolução de problemas passou a ser bem mais significativo, sobretudo com crianças de 02 anos de idade”

P6: “Destaco no Poisson a contribuição lúdica, pois as crianças selecionam ícones, exploram e aprendem brincando”.

P7: “ o site Poisson traz grandes contribuições para Educação Infantil, considerando que os conteúdos de suas atividades educativas podem, facilmente, serem relacionados as vivências de sala de aula, dando assim continuidade ao que é trabalhado com as crianças e auxiliando na apropriação dos diversos conceitos explorados, de forma lúdica e envolvente”

P8: “ Sua interface encanta: Cores, formas e estímulo de descobertas de pequenos detalhes, estimula as crianças; o estímulo a curiosidade de causa e efeito com o mouse é surpreendente”

P9: “O site do peixinho, como eles costumam chamar, é uma aula que traz prazer e descoberta”

P10: “O que mais me deixa surpresa é a relação que as crianças fazem, após o uso do Poisson, ao chegar em sala de aula, elas relatam o que fizeram e visualizaram, como por exemplo: Eu já consigo clicar no peixinho!.

Na fala das professoras, constatam-se a importante contribuição do *software* para a prática, por possibilitar novas formas de ensinar. Aspectos como a integração com os conteúdos curriculares, interação e um melhor rendimento dos alunos foram destacados por ele. Para Ramos (2013), um recurso digital cujos elementos permitam modelação, simulação, animação, ambientes imersivos, combinação multimídia, interatividade (que pode assumir várias formas diferentes), entre outras características inerentes, induz estratégias de ensino inovadoras e modos particulares de aprendizagem.

7. CONSIDERAÇÕES

Pode-se constatar que as aulas se tornaram mais dinâmicas, as crianças foram colocados diante de uma nova cultura de aprendizagem, mediante a qual fizeram novas conexões sobre os temas estudados com o uso das Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC) na Educação, e o *site Poissonrouge* se constituiu um recurso didático de suma importância, porquanto possibilitou as crianças aprender brincando e com prazer.

Quando, na escola, consegue-se motivar e despertar a vontade de aprender com prazer e realizar novas descobertas, isto significa abrir novos caminhos para o conhecimento de mundo. Tal como revelaram as falas das professoras e as observações, a integração das TDIC no contexto da Educação Infantil é de suma importância porque, a criança em idade pré-escolar acede à linguagem e ao mundo simbólico e desenvolve competências que lhe possibilitam uma autonomia crescente.

8. REFERÊNCIAS

- Bogdan, R.; Biklen, S. **Investigação qualitativa em Educação** (1994). Porto: Porto Editora.
- Costa, F. A. et al (2012) Repensar as TIC na Educação: O professor como agente transformador. Lisboa: Santilana, (Coleção Educação em Análise).
- Costa, J. W. D.; Oliveira, M. A. M. (2004) **Novas linguagens e novas tecnologias: educação e sociabilidade**. Petrópolis, RJ: Vozes,
- Gee, J. P. Bons videogames e boas aprendizagens. **Perspectiva**, v. 27, n. 1, 2009. Disponível em: < <http://migre.me/tbG6b>>. Acesso em: 12 set. 2014.

Gomes, A. S. (2015) **Cultura digital na escola**: habilidades, experiências e novas práticas
Recife: Pipa Comunicação.

_____(1999) **Cibercultura**. 1. ed. São Paulo: Editora 34.

Moita, Filomena M. G. da Silva Cordeiro (2006) **Games: contexto cultural e curricular juvenil**. 181f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

Papert, Seymour (1996) **A família em rede**: ultrapassando a barreira digital entre gerações. Tradução de Fernando J.S. Nunes. Lisboa: Relógio D'água,

Presnky, Marc. Nativos digitais, imigrantes digitais. **On the Horizon**, NCB University Press, v. 9, n. 5, Oct. 2001 (Tradução de R. Souza.). Disponível em: <<http://migre.me/tbGSW>>. Acesso em: 01 ago. 2013.

_____. (2010) **Não me atrapalhe, mãe - Eu estou aprendendo!** São Paulo: Phorte.

Ramos, J.L.P. (2013) Recursos educativos digitais potencialmente inovadores ou oportunidade de acrescentar valor à aprendizagem. In: ALMEIDA, M. E.; DIAS, P. (Eds.). **Cenários de inovação na sociedade digital**. São Paulo: Loyola.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação – Campinas. SP: Papirus, 2007

Veen, Wim; Vrakking, Ben. (2009) **Homo zappiens**: educando na era digital. Tradução de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos superiores. 7 ed. São Paulo, Martins Fontes, 2007, 182p.