

# Plataforma Educopédia: uma análise crítica do uso pedagógico de mídias digitais em seu ambiente

<sup>1</sup>Filon Suarte Nogueira, Fábio Ferrentini Sampaio<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Professor aposentado da Secretaria Municipal de Educação da cidade do Rio de Janeiro

<sup>2</sup> Instituto Tércio Pacitti de Aplicações e Pesquisas Computacionais – Universidade Federal do Rio de Janeiro (NCE/UFRJ)

suarte@globbo.com, ffs@nce.ufrj.br

**Abstract.** *This paper aims to discuss the use of digital media in virtual learning environments. In order to get the results, a platform of the Municipal Education Office of Rio de Janeiro city, called Educopedia, was chosen as the object of analysis. Based on the available information in the site, as well as the analyzed classes and activities, it's possible to verify that the platform uses the media resources in a traditional way, with a deep instructional approach, without options for interactive and collaborative tools.*

**Resumo.** *O presente artigo tem como objetivo discutir o uso de mídias digitais em ambientes virtuais de aprendizagem. Para se obter os resultados, escolheu-se como objeto de análise a plataforma Educopedia, da secretaria municipal de educação da cidade do Rio de Janeiro. Baseando-se nas informações disponíveis no referido site, bem como na análise de aulas e atividades propostas aos alunos, chegou-se à conclusão de que a plataforma utiliza os recursos midiáticos de forma tradicional, numa abordagem fortemente instrucionista, sem opção de ferramentas interativas e colaborativas.*

## 1. Introdução

O vertiginoso desenvolvimento das novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) nos dias atuais tem causado profundas transformações em todos os setores da sociedade. Dentre essas tecnologias, destaca-se a Internet, com seu vasto repositório de recursos disponíveis para uso na educação, além de possibilitar diferentes tipos de interação entre seus usuários. Não obstante, a escola pouco tem se apoderado desses recursos, como aponta Basso (2009, s.d): “A educação, no entanto, extrai um mínimo dessas tecnologias quando limita e determina seu uso na obsolescência do currículo disciplinar”. De fato, ainda há um longo percurso a ser percorrido para se alcançar eficácia no uso desses recursos tão necessários aos alunos de todos os níveis. Importa, pois pesquisar e buscar estratégias que venham contribuir para solução deste problema.

Apesar desta constatação, existem tentativas de se inserir o uso das TICs na prática pedagógica das escolas, como o projeto EDUCOPEDIA da Secretaria Municipal de Educação da cidade do Rio de Janeiro. Segundo consta na apresentação do referido site, trata-se de uma plataforma de aulas digitais criada em parceria com o Instituto Oi Futuro, visando tornar o ensino mais atraente para crianças e adolescentes. Para tal,

oferece aulas digitais de todas as disciplinas do ensino fundamental, bem como material de suporte pedagógico aos professores. ([www.educopedia.com.br](http://www.educopedia.com.br)).

Visando explorar as possibilidades didático-pedagógicas com utilização de mídias digitais, o presente trabalho tem como objetivo analisar como ocorre a utilização de softwares, convergência digital e web 2.0 nas atividades propostas aos alunos da rede municipal. Isto passou pela identificação de softwares utilizados, análise dos tipos de atividades propostas, descrição das ferramentas utilizadas, busca de evidências de uso ou não de convergência digital.

Pelo exposto, considera-se que analisar uma plataforma criada especificamente para a educação básica reveste-se de suma relevância, considerando que o resultado pode mostrar a viabilidade de se elaborar projetos semelhantes e apontar sugestões de aperfeiçoamento da mesma.

## 2. Métodos

Este estudo tem abordagem qualitativa, pois não visa à obtenção de dados quantificáveis e sim, descrever e a analisar uma realidade, sem foco nos resultados estatísticos. Portanto, quanto aos objetivos, é uma pesquisa exploratório-descritiva, uma vez que se analisa um fenômeno pouco conhecido e cujos resultados trarão à luz mais informações e detalhes sobre o objeto pesquisado. Quanto aos meios utilizados, é uma pesquisa bibliográfica, pois está fundamentada em referencial teórico existente sobre o tema; é documental porque se utilizará de dados digitais existentes no ambiente virtual analisado.

A obtenção de dados foi feita por meio de documentação indireta, baseada em leitura de informações disponíveis na plataforma analisada e no conteúdo e atividades das disciplinas propostas aos alunos. Para tal, foram analisadas as atividades das disciplinas Inglês e Língua Portuguesa do 6º e 9º anos do ensino fundamental. Após a consolidação dos dados, procedeu-se sua análise por meio de descrição textual, à luz do referencial teórico sócio-construtivista, baseado nas teorias de Piaget e Vygotsky, que, segundo Santoro (2003), considera o aprendiz como sujeito ativo em seu processo de aprendizagem e responsável pela busca e construção de seu conhecimento, em interação e colaboração com seus pares.

### 2.1 Descrição da plataforma Educopédia

A Educopedia é um ambiente virtual de aprendizagem (AVA), concebido pela Secretaria Municipal de Educação da cidade do Rio de Janeiro, em parceria com o Instituto Oi Futuro, visando tornar o ensino mais atraente para crianças e adolescentes. Para tal, oferece aulas digitais de todas as disciplinas do ensino fundamental, bem como material de suporte pedagógico aos professores. A secretária de Educação, Cláudia Costin, ao afirmar que está trabalhando para dar um salto de qualidade na educação carioca, enfatiza:

*A Educopédia é uma ferramenta fundamental nesse desafio, pois além de instrumentalizar o professor, tem toda uma linguagem que fala diretamente com nossas crianças e adolescentes, com material instigante que leva o aluno a*

*desenvolver o raciocínio. Além disso, foi toda preparada pelos próprios professores da rede municipal com base nas orientações curriculares.*

(www.educopedia.com.br)

De igual modo, a diretora de Educação do Oi Futuro, Samara Werner, ressalta a importância de seus projetos na área educacional em que as novas tecnologias de comunicação e informação são utilizadas para promover o desenvolvimento humano:

*E a Educopedia é um desses projetos. Ela pode e deve ser usada para melhorar a qualidade da experiência educacional. O fato de o ambiente ser colaborativo e interativo contribui com o preparo dos estudantes para um mundo novo, que se reinventa diariamente. (...) A Educopédia alia a educação à tecnologia. Ela é clara, direta e intuitiva. É possível ensinar conceitos para os jovens através de jogos e passatempos que prendem a atenção e estimulam o raciocínio lógico.*

(www.educopedia.com.br)

De fato, não se pode negar a importância de um projeto como este, considerando seu pioneirismo na rede pública de ensino e os benefícios que poderá trazer à educação básica da cidade do Rio de Janeiro.

## **2.2 Características da plataforma**

A plataforma em estudo apresenta a seguinte estrutura:

- a) Página inicial com acesso por login e senha, para alunos e professores cadastrados, mas liberada para o acesso de visitantes, que têm liberdade para usar o conteúdo das aulas e acervo da biblioteca, podendo copiar, distribuir e transmitir a obra, desde que obedeçam às regras predeterminadas.
- b) Educoteca – biblioteca digital, com acervo em arquivo *PDF*, dividido nas categorias Literatura Infante-Juvenil, Literatura brasileira e estrangeira, estilos literários (contos, fábulas, narrativas e poesia).
- c) Pastas com os nomes de todas as disciplinas do ensino fundamental que, ao serem clicadas, apresentam a sequência das aulas, divididas em quatro bimestres, de acordo com a grade curricular específica de cada série.
- d) Cada bimestre está dividido em oito aulas e apresenta as seguintes divisões: número de ordem, tema da aula, quantidade de atividades, plano de aula em arquivo *PPT* ou texto no formato Doc. para orientar o professor, apresentação de aulas e atividades para o aluno em *PPT*.
- e) *Links* para os seguintes temas: Educação Infantil, Jovens e Adultos, Educação Especial, Curso para Professores (educopedia para professores e gestores, cursos para professores e gestores, educação inclusiva, surdez).

## **2.3 Recursos midiáticos**

Analisando-se os recursos digitais disponíveis nas atividades de Língua Portuguesa e Inglês do 6º e 9º anos, pôde-se constatar o seguinte:

- a) Os *softwares* utilizados estão inseridos em atividades de leitura e audição, fixação e verificação da aprendizagem, como textos, áudios, exercício e prática, enciclopédia externa e arquivos em *PPT*.

b) Há uma tênue utilização de convergência digital, na medida em que vídeo, texto, áudio e imagem são utilizados no mesmo ambiente, tão somente como condutores de informação.

c) As ferramentas da web 2.0 se limitam a vídeos do *youtube*, links para páginas web e blogs externos, sendo que em Inglês, os vídeos não são utilizados no 6º ano.

d) O ambiente não dispõe de recursos de comunicação síncrona e assíncrona nem ferramenta que permita atividades colaborativas.

A tabela abaixo sintetiza a utilização das mídias na plataforma.

**Tabela 1 – síntese do uso de mídias digitais na plataforma Educopedia**

RECURSOS	PORTUGUÊS	INGLÊS
<i>Softwares</i>	<i>Word</i> <i>PPT</i> Áudio Jogos Enciclopédia (dicionário) Exercício e prática	Áudio Exercício e prática <i>PPT</i>
Convergência digital	Vídeo Texto Áudio Imagem	Texto Vídeo – apenas no 9º ano Áudio Imagem
<i>Web 2.0</i>	Vídeo <i>youtube</i> Link externo (página web) <i>Blog</i> externo	Vídeo <i>youtube</i> – 9º ano. <i>Link</i> externo (página web)
Interação	Inexistente	Inexistente

### 3. Resultados e discussão

De acordo com os dados obtidos, são analisados os seguintes aspectos que, cotejados com os pressupostos teóricos sócio-construtivistas, nos levaram a conclusões posteriores:

#### 3.1 Análise do uso tecnológico e pedagógico

É senso comum entre os autores que a tecnologia isoladamente não resolve o problema da educação, se seu uso não estiver inserido num projeto pedagógico que determine o tipo de abordagem teórica a ser seguida.

*O computador por si só não faz nada. O seu potencial será determinado pela teoria escolhida e pela metodologia de uso adotada. É de extrema importância que a máquina e os softwares sejam vivenciados em contextos educativos práticos, provocativos e inovadores.*

(Curso Mídias na Educação 2008, ciclo intermediário)

O que se observa na plataforma EDUCOPEDIA é que o uso da tecnologia está presente, principalmente pelo próprio ambiente disponível na *Web*, entretanto, dissociado de qualquer pressuposto teórico. Embora o ambiente seja apresentado como

uma plataforma interativa e colaborativa, não há nenhuma evidência de que isso ocorra. O que predomina é o uso da tecnologia como recurso didático num paradigma tradicional de ensino, em que o aluno recebe informação e a processa isoladamente, para memorizar o conteúdo apresentado, como se pode perceber nas descrições seguintes.

As aulas e atividades de Língua Portuguesa obedecem sempre à mesma dinâmica: leitura de texto ou análise de imagens (tirinhas), perguntas sobre o texto lido ou imagem observada, mini testes, *link* externo para vídeo (trechos de filmes ou animação), tarefa desafio, resumo do assunto apresentado. A interação ocorre tão-somente entre o aluno e o material digitalizado, sem nenhum outro tipo de atividade que envolva os alunos entre si e deles com os professores.

De igual modo, na disciplina Inglês, a rotina estabelecida prioriza a apresentação do assunto, prática de vocabulário por meio de áudio e exercícios do tipo ouvir-repetir, caixa com significado de novas palavras, leitura de textos e análise de imagens, seguida de exercício e prática. No 9º ano ainda aparecem *links* para pequenos vídeos, mas o mesmo não ocorre no 6º ano.

De acordo com Valente (1998), do ponto de vista pedagógico, esta é uma abordagem instrucionista, pois, “Na verdade, o computador está sendo usado para informatizar os processos de ensino que já existem.”

Analisando sob outra perspectiva é possível pensar no uso deste ambiente, a partir de uma abordagem pedagógica construcionista, que, no dizer de Papert (citado por Vieira s.d), “...permite que o aprendiz possa construir seu conhecimento através do computador. Segundo essa concepção, a construção do conhecimento só acontece quando o aluno constrói um objeto de seu interesse, um texto, um programa, etc.”

Para tal, no ambiente em questão, podemos pensar em explorar o potencial da web 2.0, como BLOGS, MSN, SKYPE, redes sociais que o alunos costumam usar em seu cotidiano. Além disso, mesmo o ambiente não oferecendo ferramentas de comunicação e interação, poder-se-ia utilizar listas de discussão e *wikis* disponibilizados gratuitamente, para propiciar trabalhos colaborativos<sup>1</sup>.

### **3.2 Análise da interdisciplinaridade e convergência digital**

A interdisciplinaridade está para a educação, tal como a convergência digital está para a tecnologia. Estas duas concepções são tendências adotadas na prática de projetos educacionais modernos de nosso tempo. No primeiro caso, tem-se a interação e comunicação entre disciplinas de diversas áreas do conhecimento, visando a sua integração num todo harmônico e significativo. [Andrade, s.d.]. No segundo caso, diversas tecnologias e serviços se integram num mesmo ambiente, com finalidade de melhorar a produção, recepção e compartilhamento do conhecimento. Ambas são de suma importância para a aprendizagem com uso das TICs, principalmente quando são utilizados ambientes virtuais com finalidades pedagógicas, pois, além de dinamizar o processo ensino-aprendizagem, coloca o aluno em sintonia com as novas exigências do

---

<sup>1</sup> As expensas de mais trabalho e necessidade de conhecimentos de informática por parte dos professores, uma vez que tais ferramentas não fazem parte da EDUCOPÉDIA.

mundo moderno, qual seja a necessidade de se trabalhar em colaboração, interdisciplinarmente, sem ruptura e hierarquização das áreas do conhecimento. Isto, na realidade, pode ocorrer em qualquer setor da sociedade, razão pela qual deveria ser uma prática mais difundida na área educacional.

Ao analisar as aulas e atividades propostas aos alunos, nota-se que predomina a fragmentação da grade curricular, sem nenhuma ligação entre as disciplinas, a não ser pequenas inserções de músicas populares como meios para ilustrar determinados conteúdos de Língua Portuguesa, não havendo, porém, intenção de diálogo entre ela e a disciplina Educação Musical. O mesmo ocorre nas aulas de Inglês, sendo que neste caso existem temas que se referem a outras disciplinas, como Geografia, Matemática, Artes, contudo sem nenhum planejamento visando à integração entre elas. São usadas apenas como recursos para passar determinados conteúdos, como números, cores, nacionalidades e nomes de países.

De igual modo, o uso de convergência digital não está inserido em nenhuma estratégia pedagógica e pode-se dizer que só está presente, de forma bem sutil, na utilização de algumas mídias no mesmo ambiente, como vídeo, imagem e áudio. Portanto, neste item de análise, a Educopédia também deixa muito a desejar.

### **3.3 Análise dos tipos de mídia**

Qualquer projeto de educação que envolva utilização de novas tecnologias, tanto presencial como a distância, requer um sério planejamento do uso de mídias. Segundo Kenski (2006), "... é preciso ter cuidados especiais na seleção das atividades e de todo o programa de disciplinas e conteúdos que vão ser veiculados em determinado tipo de mídia". Isso implica definir o tratamento mais adequado para os conteúdos e a melhor forma de apresentá-los, de acordo com a mídia escolhida.

O projeto Educopédia opta pelo uso de mídias digitais, considerando tratar-se de uma plataforma em que tem a Internet, como mídia principal e possibilita a utilização de outras, como vídeos, textos digitalizados, áudios e imagens, no próprio ambiente ou direcionados para páginas da web. Em algumas atividades, há orientação para uso de mídia impressa, ou seja, o livro didático. Kenski (2006), ao afirmar que os conhecimentos adquiridos precisam estar comprometidos com o perfil dos participantes e com os objetivos previstos, faz a seguinte indagação: "Eles servirão apenas para aquisição e reprodução de conhecimentos e habilidades ou oferecerão condições para produção de novos conhecimentos e o posicionamento crítico dos alunos?". De acordo com as atividades propostas e a utilização das mídias em cada uma delas, pode-se inferir que seu uso não apresenta nenhuma inovação didática e se enquadra na primeira parte do questionamento acima, ou seja, mantém a forma tradicional de usá-los como meios de se adquirir e reproduzir conhecimentos e habilidades, não oferecendo oportunidade de o aluno criar e disseminar seu próprio conhecimento, tampouco desenvolver seu senso crítico.

### 3.4 Entre a proposta e a realidade

Na apresentação da plataforma em estudo, são prestadas informações, das quais se destacam as seguintes, distribuídas em três blocos:

a) Vantagens da plataforma:

Plataforma interativa e colaborativa; alia educação à tecnologia de maneira clara, direta e intuitiva; navegação pensada para pessoas com qualquer nível de letramento digital; oferece vasto material educativo online; inclusão de novas ferramentas de interatividade (bate papo e colaboração), na 2ª. Versão; aulas criadas e revisadas por professores da rede de ensino.

Sobre os aspectos acima apontados, convém ressaltar: a plataforma não apresenta nenhuma ferramenta de interação e colaboração, não podendo ser descrita como tal; a educação está aliada à tecnologia sim, mas de forma tradicional, sem nenhum enfoque construtivista; sua navegação é, de fato, amigável, possibilitando qualquer usuário usá-la sem dificuldades; o vasto material educativo a que se refere deixa a desejar, pois, além das aulas e atividades digitais, existe apenas uma biblioteca digital com acervo inexpressivo; a informação de que foram incluídas novas ferramentas de interatividade, como bate-papo e colaboração, não procede. O fato de as aulas terem sido elaboradas pelos próprios professores da rede merece um questionamento: seriam esses professores qualificados para planejar aulas para ambientes virtuais? Como se sabe, transpor o conteúdo com utilização de algum recurso midiático para um AVA não apresenta nenhuma mudança pedagógica significativa para o aluno.

b) Vantagens para os professores:

Instrumentaliza o professor com material de suporte; planos de aula de todas as disciplinas de acordo com as orientações curriculares da SME; opção rápida e fácil para professores que desejam integrar tecnologias em suas aulas.

As vantagens descritas acima podem ser consideradas um avanço para os professores, considerando que a prática predominante nas escolas municipais é a de aulas expositivas, tendo o quadro de giz ou branco como recurso principal. Entretanto, a padronização das aulas prontas não dá margem ao professor inovar na sua utilização, caso desejem. Aliás, o uso desses recursos ocorre em momentos distintos: o professor os utiliza em sala de aula convencional, usando internet sem fio, projetor e caixas de som existentes nas turmas do segundo segmento; os alunos podem consultá-los em casa ou em uma *lanhouse*, mas é quase impossível fazê-lo sincronamente com o professor.

c) Vantagens para os alunos:

Alternativa para o reforço escolar e alunos que faltam às aulas; novo modelo pedagógico que melhor responde às demandas das crianças e jovens; o fato de o ambiente ser colaborativo e interativo contribui com o preparo dos estudantes para um mundo novo, que se reinventa diariamente.

Quanto aos supostos benefícios apontados acima, pode-se considerar apenas o primeiro como pertinente, pois o repositório de aulas e atividades pode contribuir para o aluno estudar em casa, sanar suas dúvidas, recuperar aulas perdidas. Entretanto, o uso da plataforma não é obrigatório, ficando seu uso a critério de cada professor. As duas últimas afirmativas não condizem com o que se observa, pelo fato de a plataforma não

ser um ambiente colaborativo nem interativo, como já exposto, bem como por não ter essa capacidade de preparar alunos para o mundo moderno, o que poderia ocorrer, de fato, se a premissa fosse real. Sem contar que não existe um novo modelo pedagógico, considerando a predominância das práticas tradicionais observadas no ambiente.

#### **4. Considerações finais**

O presente estudo teve como principal objetivo explorar os recursos midiáticos da Educopédia nas disciplinas de Inglês e Língua Portuguesa, levando em conta sua utilização didática, e a maneira como as ferramentas são utilizadas. A partir do que se tem discutido sobre práticas do uso pedagógico das TICs e do que se observou na plataforma, pode-se inferir que:

A abordagem pedagógica da plataforma em estudo tem viés fortemente instrucionista, uma vez que não propicia a criação de estratégias integradas a ferramentas que levem o aluno a construir seu conhecimento através da interação com seus pares e professores. Portanto, o status de plataforma interativa e colaborativa, como é apresentada, não condiz com a realidade mostrada nos materiais disponíveis no portal.

A fragmentação da grade curricular é patente, pois não há ligação entre as disciplinas, a não ser poucas ações visando ilustrar determinados conteúdos.

O uso de convergência digital limita-se à utilização de algumas mídias no ambiente, tão-somente como recurso para disseminar conteúdo.

A utilização das mídias mantém o modelo tradicional de usá-las como meios de se adquirir e reproduzir conhecimentos e habilidades, não proporcionando ao aluno criar e divulgar seu próprio conhecimento, tampouco desenvolver seu senso crítico.

A interação entre alunos/alunos e alunos/professor é praticamente impossível, pois o ambiente não dispõe de recursos de comunicação síncrona e assíncrona.

Não há atividades colaborativas a serem desenvolvidas no ambiente, apenas algumas propostas de discussão entre pares e em grupo sugeridas para uso na sala de aula convencional.

Todas as atividades propostas seguem a linha tradicional de “educação bancária”, [Freire, 2005] em que alunos recebem a informação, como se fossem depósitos, para transformá-la em conhecimento.

Considerado ser este um estudo preliminar, sugere-se que outras pesquisas sejam feitas, no sentido de aprofundar o tema, sobretudo inquirir alunos e professores usuários do ambiente em estudo, sobre os resultados práticos obtidos após sua implantação na rede municipal. Para tal, uma pesquisa de campo deverá ser conduzida, no intuito de se obter as informações necessárias.

Diante dos resultados obtidos neste trabalho, no intuito de aperfeiçoar o ambiente estudado, sugerem-se as seguintes ações:

a) Inserção de ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona para que alunos e professores possam interagir, dando, assim uma dinâmica condizente com os



preceitos teóricos sócio-construtivistas, deixando de ser um mero repositório de recursos;

b) Planejamento de atividades colaborativas, visando socializar as ações educativas dos alunos e levá-los a uma prática necessária aos tempos modernos;

c) Maior diversificação e inserção de softwares em atividades que propiciem ao aluno produzir e compartilhar conhecimento, deixando de ser mero receptor e consumidor de informação.

Apesar do descompasso entre a proposta e a realidade, não se pode negar que a plataforma Educopédia apresenta um avanço importante para melhoria do ensino da rede pública municipal, bem como de outras redes que podem usá-la livremente, pois mesmo mantendo o modelo tradicional, oferece recursos didáticos digitais para uso do professor em sala de aula, além de propiciar reforço de aprendizagem aos alunos com déficit ou que faltem às aulas presenciais. Pode-se inferir que muitos dos aspectos em desacordo devem-se ao fato de ser um projeto novo, ainda em construção, que poderá ser aperfeiçoado ao longo do tempo.

## Referências

- Andrade, R. M. C. “Interdisciplinaridade: um novo paradigma curricular”, <http://ntefo.vilabol.uol.com.br/interdisciplinaridade.htm>. Acesso em 2 jul. 2012.
- Basso, M.A. J.(2009) “Currículo e Web 2.0 – argumentos possíveis a uma diferenciação em educação digital”. Revista E-Curriculum, São Paulo, v. 4, n. 2, jun. <http://www.pucsp.br/ecurriculum>. Acesso em 21 fev.2012
- Costin, C. Apresentação da plataforma Educopedia. <http://www.educopedia.com.br/SobreEducopedia.aspx>.
- Curso Mídias na Educação – Ciclo intermediário. Informática Educacional.
- Freire, P. (2005)“Pedagogia do Oprimido”. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Kenski, V. M. “Gestão e Uso da Mídias em Projetos de Educação a Distância”. Revista e-Curriculum, v.1 n.001. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. <http://www.pucsp.br/ecurriculum>. Acesso em 01 jul. 2012.
- Santoro, F.M. (2003)“Ambiente de Aprendizagem Cooperativa Mediada pela Internet”, Curso de Gestão da EAD, módulo 3. UFJF, MG.
- Valente, J.A. (1998)“Análise dos diferentes tipos de software usados na educação”. IN: Salto para o Futuro: TV e Informática na Educação /Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto: SEED.
- Vieira, F. M. S. “Avaliação de Software Educativo: Reflexões para uma Análise Criteriosa”. < <http://www.edutecnet.com.br/edmagali2.htm>>. Acesso Julho 2012
- Werner, S. Apresentação da plataforma Educopedia. <http://www.educopedia.com.br/SobreEducopedia.aspx>.