

## Letramento Digital via Web 2.0: uso do site Toondoo em sala de aula.

Maria Jacy Maia Velloso<sup>1</sup>, Simão Pedro P. Marinho<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Métodos e Técnicas Educacionais – Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)  
Av. Rui Braga, S/N – 39.400-000 – Montes Claros – MG – Brasil

<sup>2</sup>Mestrado em Educação – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUCMINAS)  
Av. Itaú, 505 – Coração Eucarístico - Belo Horizonte – MG – Brasil

(mariajacy@ig.com.br, sppm@uol.com.br)

**Abstract.** *This present paper describes a research which aimed to register the process of digital literacy through Web 2.0 interface by students in the seventh year of a public school. We tried to check if the use of the site Toondoo Web 2.0 interface that allows the creation of comic books and strips could impart skills to computer literacy. From the description and analysis of the skills developed by the students during the interface appropriation process, it was found that use of Web 2.0 interfaces provided greater technological fluency not only for those who had not yet reached complete literacy, but also to expand the skills mastering for students who already had some literacy skills to reach their use with autonomy.*

**Resumo.** *O presente artigo descreve uma pesquisa que buscou registrar o processo de letramento digital por meio de interface da Web 2.0 por alunos do 7º ano de uma escola pública. Buscou-se constatar se o uso do site Toondoo, interface da Web 2.0 que permite a criação de histórias em quadrinhos e tirinhas, poderia conferir habilidades para o letramento digital. A partir da descrição e análise das habilidades desenvolvidas pelos alunos durante o processo de apropriação da interface, identificou-se que a utilização das interfaces da Web 2.0 serviu de mobilização para uma maior fluência tecnológica não só para aqueles que ainda não tinham seus letramentos constituídos, mas também para a ampliação do domínio de habilidades para os alunos que possuíam alguns letramentos já consolidados.*

### 1 Introdução

Em um novo contexto informacional, as relações com o conhecimento adquirem novas dimensões no mundo globalizado. Nele, o conhecimento é dinâmico, mediatizado de inúmeras formas e com auxílio das mais variadas tecnologias. As novas ferramentas tecnológicas exigem dos cidadãos comportamentos e raciocínios específicos. Com esse desafio imposto, um importante papel reservado para as escolas é o de propiciar descobertas para novos usos pedagógicos da tecnologia, tendo em vista a formação para a cidadania.

Atualmente, estamos passando por uma evolução na Web. As novas funcionalidades, recursos e ferramentas da Web 2.0, a oferta da banda larga e o desenvolvimento de novas linguagens, permitiram a criação de aplicativos similares aos softwares tradicionais, sem a necessidade de licenças de uso.

Este artigo constitui em um recorte de uma pesquisa maior que teve como objeto de análise investigar se o processo de apropriação de interfaces da Web 2.0, orientado pela escola, confere competências e habilidades para o letramento digital de alunos do 7º ano de escolaridade em uma escola pública no Brasil. Utilizou-se o site Toondoo como interface mediadora para a construção de competências e habilidades que serviriam de base para a construção do letramento digital na perspectiva de Mark Warschauer.

## **2. A escola e a Web 2.0: possibilidades de autoria**

Definir o conceito de Web 2.0 é uma tentativa de identificar e caracterizar um novo paradigma de internet (TORI, 2010, p. 214). Esse autor afirma que o próprio idealizador da denominação “Web 2.0” não apresenta uma definição clara e precisa do conceito; contudo, apresenta alguns princípios e exemplos. Para que o site seja considerado como de Web 2.0, ele deve possuir características como: constituir-se como plataforma, inteligência coletiva, software como serviço, interfaces ricas, simplicidade e reusabilidade. (TORI, 2010, p.216).

Alguns autores buscam melhor caracterizar a denominação “Web 2.0” (CARVALHO, 2008; GROSSECK, 2008; MARINHO et al., 2008; VALENTE, 2007). Todas tem em comum o entendimento que a Web 2.0 representa um marco em termos evolutivos, potencializando os recursos existentes online e as ferramentas de fácil publicação para os usuários - o software social - facilitando o compartilhamento e divulgação de seus saberes. Como afirmam Marinho et al. (2008) a Web 2.0 é a rede da sociedade da autoria; cada internauta se torna (co) autor ou (co) produtor e compartilha com os indivíduos imersos na cibercultura.

Na web 2.0 o usuário não é visto como platéia, como em um *broadcasting system*. É simultaneamente produtor e co-produtor de conteúdos. A web 2.0 é um modelo comunicacional de muitos-para-muitos, em contraste com a Web 1.0 que tem como modelo comunicacional poucos-para-muitos.

A Web 2.0 significa a transição do isolamento para a interconectividade, não apenas para os programadores, mas, o que é mais importante, para os usuários. O software social permite que múltiplos usuários participem, editem, comentem e produzam colaborativamente em vez de trabalharem sozinhos, sem que precisem dominar linguagens de programação como HTML.

A Web 2.0 poderá proporcionar mudanças profundas nas escolas, uma vez que representa “uma grande caixa de ferramentas atraentes, simples e úteis” (ANTÔNIO, 2008). No entanto, essas mudanças se efetivarão somente se as escolas conjugarem os potenciais de criatividade, colaboração e comunicação das interfaces da Web 2.0 com os processos de ensino-aprendizagem.

Desse modo, o conceito de sala de aula deverá ser ampliado com a Web 2.0, pois através das interfaces, os professores e alunos poderão interagir e colaborar com

projetos, pesquisas, discussões, chats, redes sociais a qualquer dia e hora, de onde estiverem. Já não é mais o dia escolar limitado à uma “sala de tijolos”.

Estamos diante de uma enormidade de sites que oferecem ferramentas de criação, espaço para armazenamento e compartilhamento, tendo a possibilidade de agregar pessoas formando comunidades de aprendizagem.

Como elementos facilitadores, a Web 2.0 oferece a gratuidade de acesso aos sites, a facilidade para dominar as interfaces disponibilizadas, liberdade de acesso a qualquer momento e a qualquer lugar, além de proporcionar a construção coletiva de conhecimento de forma que vários usuários possam contribuir na edição de textos, na avaliação de um vídeo, na elaboração de livros, vídeos e histórias em quadrinhos, para ficar em alguns exemplos.

As interfaces da Web 2.0 podem representar a criação de novas dinâmicas para o processo de ensino e aprendizagem, visto que já estão disponíveis vários e diversos aplicativos. Esses aplicativos facilitam a publicação de conteúdos e de “*posts*”.

Nessas circunstâncias, muitos questionamentos estão relacionados com a apropriação das tecnologias de interação online. Somente pesquisas podem constatar o sucesso nos processos educacionais. Acreditamos que tanto os questionamentos quanto as pesquisas podem ajudar a consolidar novas dinâmicas de ensino-aprendizagem, “novas pedagogias do virtual” (ZUMPARNO, 2007, p.106) ou a “Pedagogia 2.0” (GROSSECK, 2008) que possam melhor atender o processo de ensino e aprendizagem mediado pelas tecnologias digitais de informação e comunicação.

Assim, por meio de interfaces da Web 2.0 podemos apontar procedimentos metodológicos mais significativos para utilização dos aplicativos da internet no contexto educacional. Nesse artigo, vamos apresentar a experiência de uso do site Toondoo para a criação de histórias em quadrinhos em uma escola pública.

## **2. Digital Literacy: buscando similaridades com o contexto brasileiro**

A cibercultura acarreta diferentes modalidades de letramento, de acordo com o contexto em que emerge. Cada cultura produz efeitos sociais, cognitivos e discursivos distintos e isso se reflete no ambiente digital. Portanto, é importante conhecer o letramento digital no contexto de outros países, na medida em que ele amplia e auxilia no mapeamento de um fenômeno tão complexo. Além disso, acreditamos que, apesar das diferenças contextuais, muitas questões discutidas sobre letramento digital nos Estados Unidos são análogas àsquelas encontradas no contexto brasileiro, ou ao menos podem fornecer um exemplo a ser considerado.

No contexto digital, o termo *digital literacy* se aproxima do conceito que se emprega no Brasil; letramento digital. O termo “digital literacy” é referido na literatura internacional (GILSTER, 1997; ESHET-ALKALAI, 2004; WARSCHAUER, 2006) para designar a crescente utilização de uma variedade de competências técnicas, cognitivas e sociológicas na execução de tarefas e para a solução de problemas em ambientes digitais.

Gilster (1997, p. 1), no livro “Digital Literacy”, define letramento digital (LD) como sendo “a capacidade de compreender a informação em múltiplos formatos a partir

de uma vasta gama de fontes, quando apresentada através de computadores”<sup>1</sup>. Segundo esse autor, o usuário precisa da habilidade para selecionar informações que tenham utilidade prática, que sejam importantes para a sua vida. Desse modo, seu conceito de LD está condizente com a proposta de letramento como prática social nos ambientes virtuais, como considerado por alguns autores no Brasil, uma vez que, para Gilster (1997), o indivíduo que se apropria do LD deve ter a capacidade para construir sentido a partir das informações disponibilizadas pela internet, através de hipertextos, links, hiperlinks, elementos sonoros e pictóricos em um mesmo espaço. Para a consolidação dessas habilidades, Gilster (1997) apresenta um conjunto de competências que o usuário necessita dominar; entre elas, a capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente a informação disponibilizada eletronicamente.

As recentes formas de atuação em contextos digitais demandam conhecimentos complexos, necessitando de atualizações para as especificidades do ambiente digital. Para Warschauer (2006), o domínio dessas especificidades se caracteriza como letramento digital ou letramento eletrônico. O autor lembra que vários estudiosos definem esse termo de formas diferentes. No entanto, em geral “[...] os termos se referem às formas de fazer sentido e de interpretar textos no âmbito digital.” (WARSCHAUER, 2006, p.4). Por conseguinte, o autor define um conjunto de categorias prévias para o domínio do letramento digital:

- a) Letramento Computacional: refere-se à capacidade de ligar e utilizar o computador para operar programas simples, o que é criticado por não considerar o letramento digital como um fator importante para o sucesso no mundo atual;
- b) Letramento Informacional: refere-se à capacidade de selecionar as informações necessárias, analisá-las eficazmente, tendo em vista suas fontes e, sobretudo, incorporar as informações obtidas a uma base de conhecimentos e utilizá-las de forma eficaz em situações outras, com fins específicos;
- c) Letramento multimidiático: consiste na capacidade de interpretar, criar e produzir uma variedade de recursos semióticos, incluindo textos digitalizados, sons e vídeo;
- d) Letramento para comunicação mediada por computador (CMC): são as competências necessárias para se comunicar eficazmente através da mídia on-line. Incluem-se aqui as competências de interpretação e escrita, as regras sociais da comunicação on-line, a pragmática, a capacidade de argumentação e persuasão nos diversos tipos de mídia na internet.

Nessa concepção, Warschauer (2006) ao reconhecer os múltiplos significados de letramento digital, desagrega o conceito em categorias ou estágios que são sobrepostos como instrumental, pesquisa, produção e comunicação. Os estágios que se aproximam do conceito de letramento são aqueles que se referem ao domínio da tecnologia e às competências e habilidades para encontrar, organizar e fazer uso de informações (pesquisa), para produzir conteúdos através de seus recursos multimidiáticos, transformando o usuário em co-autor (produtor), comunicando-se efetivamente através de computador (comunicação).

---

<sup>1</sup> Nossa tradução do original:” Digital literacy is that ability to understand and use information in multiple formats from a wide range of sources when it presented via computers.”

Existem vários níveis de letramento associados ao uso do computador. Soares (2002) propõe exatamente que o fenômeno letramento seja pluralizado, por gerar diferentes estados ou condições naqueles que fazem uso das tecnologias em suas práticas de leitura e de escrita.

As diversas categorias presentes no termo letramento, não só no contexto digital, mas em outros contextos, nem sempre estão associados ao meio digital. Sugere-se que se pluralize a palavra letramento para letramentos múltiplos ou *multiletramentos* (*multiliteracies*). Segundo Buzato (2007, p.163) o termo multiletramentos “refere-se às estratégias pedagógicas vistas como necessárias para dar-se conta do aumento da complexidade dos textos (impressos, digitais ou de outra natureza) que circulam nas sociedades contemporâneas”.

O reconhecimento do conceito de multiletramentos, tanto no Brasil como nos Estados Unidos, reafirma o entendimento de letramento como um repertório de capacidades relacionadas às especificidades de cada linguagem, uma vez que diferentes capacidades são necessárias para, por exemplo, fotografar, assistir a um filme ou produzir um vídeo-clipe.

Portanto, é consenso que a cibercultura, por sua especificidade, exige uma articulação entre as diferentes linguagens, uma produção colaborativa enredando em um trabalho de experimentação, criação e descoberta. Envolve também o diálogo, a negociação, a polifonia, a abertura, a flexibilidade e a crítica. Nesse processo, as linguagens de diferentes campos do conhecimento podem ser entendidas, com base em diferentes perspectivas; como formas de expressão de interação e de desenvolvimento humano.

A idéia de multiplicidade faz com que sejam adotadas “configurações específicas de nós dessa rede que são acionadas em situações, para finalidades e/ou em por sujeitos/grupos específicos” (BUZATO, 2007, p.166).

Assim, o quadro conceitual sobre letramento digital aqui apresentado leva-nos a uma concepção de letramento digital que contempla a apropriação de habilidades para que o indivíduo possa ser letrado em diferentes linguagens no contexto digital. Nesta pesquisa, “letrar digitalmente” significa desenvolver uma ação educativa que permita aos alunos participarem de práticas sociais que transcendem as letradas, envolvendo outras linguagens e outras formas que sejam essenciais para comunicar, expressar sentimentos, idéias e experiências nos ambientes virtuais.

O letramento apropriado no contexto do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação necessita do desenvolvimento de estratégias relacionadas aos letramentos informacional, multimidiático e comunicacional realizadas a partir do uso do computador em ambientes educacionais. Quando no contexto educacional, deve-se desenvolver uma metodologia própria para o letramento digital, ou seja, investir em certos tipos de letramento, em um contexto determinado, visando certos efeitos (BUZATO, 2010).

Neste artigo, o letramento mediado pelo site Toondoo é adotado na perspectiva de apontar os níveis de apropriação dos alunos para produzir novos conteúdos, novas conexões e compartilhar informações online.

### 3 Considerações metodológicas

A base empírica da pesquisa consistiu-se em uma pesquisa de campo sobre o uso da Web 2.0 na escola. Assim, escolheu-se uma instituição pública municipal da cidade de Belo Horizonte, que atende o segmento do Ensino Fundamental II e possui um laboratório de informática com acesso à internet (banda larga).

Determinou-se como universo da pesquisa, uma turma do 7º ano de escolaridade dessa escola (34 alunos).

A coleta de dados foi realizada no mês de maio 2009, através da técnica de grupo focal e de atividades práticas no computador no laboratório de informática da escola e se desenvolveu objetivando a criação situações de aprendizagens contextualizadas para utilização do site *Toondoo*.

### 4. Letramento digital mediado pelo *Toondoo*: relato de uma experiência

O trabalho para a produção de conteúdos utilizando o site *Toondoo* [www.toondoo.com] iniciou-se em maio de 2009. A tarefa era produzir tirinhas sobre o conteúdo que estava sendo estudado.

O *Toondoo* é uma ferramenta gratuita que oferece muitos recursos para a criação de histórias em quadrinhos, tiras ou *cartoons* personalizados. O site, apesar de se apresentar em inglês, traz um ambiente simples e prático, com modelos de personagens e cenários já prontos, permitindo ainda a criação de novos elementos. A escolha do site do *Toondoo* deu-se pela possibilidade de desenvolver novos conhecimentos relacionados ao letramento multimidiático, visto que implica no domínio de habilidades da interface para a criação de histórias a partir de registro de textos e seleção de imagens que compõem cada quadrinho.

Apresentou-se a proposta de trabalho com as tirinhas: como seria a tarefa, o seu conteúdo, a execução, o formato do trabalho em grupo e os prazos.

Nessa fase, os alunos foram orientados a formarem duplas para a confecção das tirinhas, cujo conteúdo seria o que estava sendo estudado em Ciências, tendo o prazo de 15 (quinze) dias para criação das mesmas.

Para registro no site do *Toondoo* é necessário criar uma conta simples, contendo o nome, a senha e um endereço de e-mail. Os alunos foram orientados a fazer o registro.

No entanto, passados 10 (dez) dias, não havia nenhuma postagem de aluno na rede social. A ausência de participação nos levou a questionar quais as dificuldades encontradas, uma vez que os alunos haviam mostrado interesse no trabalho proposto.

A principal dificuldade apresentada pelos alunos para a criação da tirinha estava relacionada ao fato de o menu e outros recursos do *Toondoo*, estarem em inglês. Se para a maioria desses alunos as formas de interagir com o computador, normalmente se constituem em experiências difíceis, o fato de a interface ser disponibilizada em inglês representou um obstáculo ainda maior, reduzindo as possibilidades de compreensão dos ícones, visto que somente pelo entendimento da interface o usuário poderia criar a tirinha.

Segundo Novais (2010) conhecer e identificar os ícones e os botões de uma interface é apenas um dos desafios que um usuário precisa superar para utilizar as interfaces digitais. A autora segue afirmando que cada interface exige operações específicas, necessitando que o usuário compreenda “a dinâmica de funcionamento de um programa, compreendendo como cada programa lida com determinado objeto – texto, desenho, foto, etc” (NOVAIS, 2010, p.84). Nesse sentido, dificuldades para se utilizar de fato as interfaces são detectadas quando do uso da interface em português. Assim, um site em inglês representa dificuldades adicionais para decodificar e construir sentido para a utilização de programas por parte de usuários para os quais aquela língua não é nativa.

Percebemos ainda que os alunos tiveram dificuldade em ler o tutorial postado na rede social da escola e elaborar a tirinha no site *Toondoo*, alternando as janelas on-line. Isso demonstra que esses alunos não tinham o hábito de usar mais de uma janela ao mesmo tempo. Assim, os próprios alunos sugeriram uma estratégia para diminuir as dificuldades apresentadas. Quando perguntado sobre o que poderia ser feito para facilitar a criação da tirinha, alguns sugeriram que o tutorial do *Toondoo* teria que estar impresso para a leitura.

O tutorial foi então impresso e continha as telas do site com indicações, através de setas, para a criação das tirinhas. No tutorial foi indicado como se efetiva o cadastro do usuário no site até os procedimentos para postagem da tirinha. À medida que os alunos liam o tutorial, executavam os procedimentos para a criação das tirinhas.

Com o tutorial em mãos, 7 (sete) das 17(dezessete) duplas conseguiram postar a tirinha no Blog. Outras 6 (seis) duplas conseguiram criar e salvar a tirinha no site do *Toondoo*. O caráter lúdico do site suscitou um interesse em descobrir o funcionamento dos vários recursos que a interface oferece.



**Figura 1: Postagens de tirinhas no Blog.**  
**Fonte: [www.esportecomciencia.ning.com](http://www.esportecomciencia.ning.com)**

A partir da compreensão da interface, os alunos se interessaram pelo *Toondoo*, manifestando a vontade em descobrir mais sobre o mesmo, com alguns utilizando ícones que não constavam no tutorial. Exploraram ícones de criação de personagem, enviando as tirinhas para os amigos e, por fim, descobrindo os caminhos para tornar a sua tirinha mais atraente e divertida.

As tirinhas representaram ainda, mesmo que timidamente, um canal de interação entre professor e alunos.

A partir da compreensão do site *Toondoo*, os alunos passaram a utilizar a tirinha para comentar os conteúdos estudados em sala de aula através de outro gênero textual o que ressalta a importância desse trabalho no sentido de oportunizar aos alunos a construção de produções próprias cada vez mais criativas e estéticas na Web 2.0.

Vale ressaltar que o trabalho com as tirinhas fez parte da Mostra Cultural da escola, realizada no dia 21 de setembro de 2009, e foi programada como parte das oficinas integrantes da Mostra Cultural, uma oficina para criação de tirinhas através do *Toondoo*. As produções foram postadas na rede social *infoesporteescolar* [[www.infoesporteescolar.ning.com](http://www.infoesporteescolar.ning.com)].

Em relação à interface da web 2.0 utilizada nesta pesquisa, percebeu-se a apropriação significativa dessas interfaces pelos alunos. Evidenciou-se que mesmo alunos que não possuíam familiaridade com o contexto digital, ao iniciarem uma prática com esses recursos, apropriaram-se dos mesmos, ampliando para outros contextos ou outras interfaces.

A apropriação dos códigos da interface do *Toondoo* por um aluno em especial levou-o a apropriar-se de outra interface - o *goAnimate* [[www.goanimate.com](http://www.goanimate.com)] - que permite a criação de vídeos animados personalizados.

## 5. Conclusão

O letramento digital, enquanto letramento para a apropriação dos signos das rotas de operacionalização, comunicação, navegação e de criação e produção na internet, requer do usuário tanto a operacionalização da técnica quanto o desenvolvimento de habilidades para o domínio do ambiente digital e a partir dessas, utilizá-las em outras práticas sociais.

Ao adentrar pelo mundo da escola pesquisada verificou-se um incipiente processo de inserção das tecnologias digitais. De forma geral, as escolas ainda não assumiram essa característica de interatividade, de multifuncionalidade do contexto digital.

Apesar das escolas representarem um importante espaço de utilização do computador e da internet para esses alunos, a pesquisa revelou que, a interação entre professores e alunos fica restrita ao presencial na escola.

A internet a cada dia se renova e aprimora os seus recursos oferecidos, haja vista os recursos da Web 2.0, a qual apresenta facilidades de interações, dentro de uma perspectiva de autoria coletiva, gratuidade e software social. No entanto, nos deparamos com alunos que desconheciam as ferramentas da Web 2.0 pesquisadas, demonstrando que há um hiato entre as práticas pedagógicas para o letramento digital e os sites da Web 2.0, ambos se desconhecendo ou se ignorando.

Paralelamente a essa realidade, os alunos mostraram-se receptivos a esses recursos e o interesse para conhecer e utilizar as interfaces da Web 2.0 se fez presente durante todo o trabalho de campo.



Ao iniciarmos o trabalho proposto nesta pesquisa, ou seja, investigar se o processo de apropriação da Web 2.0 orientado pela escola confere habilidades para o letramento digital, percebemos que a escola pode promover através de interfaces da Web 2.0, situações que possibilitem ao aluno uma maior fluência tecnológica para participar e construir sentidos para sua produção na rede.

Ao utilizarmos as interfaces da Web 2.0 relacionadas aos temas estudados pelos alunos, pôde-se perceber que à medida que estes interagem com os recursos, os alunos constroem ativamente seus letramentos e seus saberes.

A utilização das interfaces da Web 2.0 serviu de mobilização para uma maior fluência tecnológica não só para aqueles que ainda não tinham seus letramentos constituídos, mas também para a ampliação do domínio de habilidades para os alunos que possuíam alguns letramentos já consolidados, alcançarem o seu uso com autonomia

As escolas podem se tornar locais singulares, nos quais os jovens se encontrem e troquem saberes no e sobre o espaço virtual. Esse é o grande desafio da escola: incorporar essas tecnologias possibilitando a interação, a participação e a co-autoria no processo de ensino e aprendizagem.

## 5. Referências

- ANTÔNIO. J. C. Professor 2.0. Portal EducaRede, 2008. Disponível em: <[http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet\\_e\\_cia.informatica\\_principal&id\\_inf\\_escola=731](http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=731)>. Acesso: 24/06/2010.
- BUZATO, M. E. K. Entre a fronteira e a periferia: linguagem e letramento na inclusão digital. 2007. 285 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Universidade Estadual de Campinas, Programa de Pós-graduação e Linguística Aplicada, Campinas.
- BUZATO, M. Novos Letramentos e apropriações metodológicas: conciliando, heterogeneidade, cidadania e inovação em rede. In: RIBEIRO, A. E. et al. (Org.) Linguagem tecnologia e educação. São Paulo: Peirópolis, 2010.
- CARVALHO, A. A. Manual de ferramentas da Web 2.0 para professores. Lisboa: Ministério da Educação, 2008. Disponível em: <[http://www.erte.dgicd.min-edu.pt/publico/web20/manual\\_web20professores.pdf](http://www.erte.dgicd.min-edu.pt/publico/web20/manual_web20professores.pdf)>. Acesso em 13/12/2008.
- GILSTER, P. Digital literacy. New York: John Wiley & Sons, 1997.
- GROSSECK, G. Pedagogy 2.0. In: DPPD CONFERENCE, 2008, Oradea. Proceedings of the Oradea: DPPD, 2008.
- LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34.1994.

- MARINHO, Simão Pedro Pinto et al. In times of media convergence, incorporating web 2.0 in the curriculum is the new challenge to the schools. *Revista de Informática Social*, Ano 5, n. 9, 2008. Disponível em: <<http://www.ris.uvt.ro/Publications/June%202008/SMarinho.pdf>>. Acesso em: 17/02/2009.
- NOVAIS, A. E. Experiências genuinamente digitais e a herança do impresso: o que ajuda na interação com as interfaces gráficas. In: RIBEIRO, A. E. et al. *Linguagem tecnologia e educação*. São Paulo: Peirópolis, 2010.
- RIBEIRO, Ana E. *Ler na tela: letramento e novos suportes de leitura e escrita*. 2003. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras, Belo Horizonte.
- RIBEIRO, A. E. Notas sobre as razões pelas quais a escola parece coadjuvante entre as agências de letramento digital. *Revista Fonte*, Ano 5, n. 8, p. 96-100, dez. 2008.
- SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. *Revista Brasileira de Educação*, n.25, p. 5-17, jan./abr. 2004.
- SOARES, Magda. Letramento/ analfabetismo. *Presença Pedagógica*, v.2, n. 10, p. 83-89, jul./ago. 2002.
- SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005a.
- SOARES, Magda. *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura*. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002.
- TORI, R. *As tecnologias interativas na educação de distâncias em ensino e aprendizagem*. São Paulo: Editora Senac, 2010.
- VALENTE, C. *Second Life e Web 2.0 na educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias*. São Paulo: Novatec, 2007.
- VALENTE, J. A. (Org.) *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: UNICAMP, 1999.
- WARSCHAUER, M. *Laptops and literacy: learning in the wireless classroom*. New York: Teachers College Press, 2006.
- ZUMPARNO, A. A angústia da interface. In: COSCARELLI, C.; RIBEIRO, A. E. (Org.) *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.