



Texto Livre: Linguagem e Tecnologia
E-ISSN: 1983-3652
revista@textolivre.org
Universidade Federal de Minas Gerais
Brasil

Teixeira da Silva, Elaine
O ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA MEDIADO PELAS NOVAS TECNOLOGIAS: DA
SALA DE AULA AO FACEBOOK
Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, vol. 7, núm. 2, julio-diciembre, 2014, pp. 76-85
Universidade Federal de Minas Gerais

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=577163625009>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

O ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA MEDIADO PELAS NOVAS TECNOLOGIAS: DA SALA DE AULA AO FACEBOOK

THE SPANISH LANGUAGE TEACHING MEDIATED BY NEW TECHNOLOGIES: THE CLASSROOM TO FACEBOOK

Elaine Teixeira da Silva/Universidade Candido Mendes

RESUMO: Este artigo tem por objetivo mostrar as possibilidades que as novas Tecnologias da Informação e Comunicação digitais, auxiliadas pela *Web 2.0*, oferecem ao ensino e aprendizagem de Língua Espanhola tanto dentro como fora da sala de aula. Utilizou-se a rede social *Facebook*, por ter grande número de usuários que nela passam significativa parte de seu tempo navegando, seja conversando com amigos, seja publicando seus comentários, seja curtindo fotos, páginas, participando de grupos e/ou comunidades. Essa rede social virtual também permite que o professor encontre ferramentas que o ajudarão na tarefa de ensinar, ao mesmo tempo em que permite ao aluno desenvolver autonomia para (re)aprender a pensar. Demonstra-se que o *Facebook* apresenta características da EaD e, portanto, pode ser considerado um instrumento adicional disponível para essa modalidade de ensino.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Língua Espanhola; TIC; *Web 2.0*; *Facebook*; EaD.

ABSTRACT: This article aims to describe the possibilities provided by the use of new digital Information and Communication Technologies (ICT), aided by *Web 2.0*, on Spanish teaching both inside and outside classroom. We analyzed the social network *Facebook* because it has a large number of users who spend a significant amount of time on the site chatting with friends, posting comments, liking photos and profiles and participating in groups. This social network also provides teaching tools that will help students to develop their autonomy to (re) learn how to think. It is shown that *Facebook* presents EaD characteristics and therefore can be considered an additional tool on language teaching and education.

KEYWORDS: Spanish Language Teaching; ICT; *Web 2.0*; *Facebook*; Distance Education.

1 Introdução

Este artigo tem por objetivo apontar ferramentas que as novas tecnologias digitais TIC e *Web 2.0* (MATTAR, 2011; KENSKI, 2007) oferecem para o ensino/aprendizagem em sala de aula, estendendo-se ao *Facebook*, já que essa rede social é, atualmente, um dos ambientes mais acessados pelos estudantes, além de permitir que seus usuários constituam laços interativos e afetivos (RECUERO, 2011; ZABALA, 1998) que, na atualidade constitui-se como peça fundamental para uma nova realidade, na área educacional, em que ambientes virtuais podem aproximar, cada vez mais, professores e alunos, visando ao aprimoramento dos processos de ensino-aprendizagem. Apropriando-nos da ideia de que a rede social *Facebook* pode ser usada para se promover formação contínua do alunado, na modalidade de Ensino a Distância - EaD (COX, 2008; MATTAR,

2011; TORI, 2010), salientamos que essa rede social, ao abarcar a aprendizagem informal, permite ao estudante desenvolver competências e habilidades cognitivas individualmente, mas em ambiente diferenciado, conectado com outros indivíduos, adquirindo novos conhecimentos de modo compartilhado e interativo.

2 A Web 2.0 e as TIC no ensino

Com o surgimento e uso adequado das novas TIC digitais (doravante, TIC), modos de ensinar e aprender tornaram-se potencialmente mais atrativos e, conseqüentemente, interativos. As inúmeras possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias permitem ao docente desenvolver ferramentas tanto para tornar as aulas mais atrativas como para facilitar a compreensão por parte do alunado. De acordo com Kenski (2007, p. 86), “[o] espaço da mediação das TIC em educação é claro, as pessoas envolvidas no processo – professores e alunos – são conhecidas e os fins a que se destinam são determinados e estão diretamente articulados com os objetivos do ensino e da aprendizagem”.

São muitas as ferramentas que as TIC oferecem para que o aprendiz tenha melhor compreensão dos conteúdos. Entre elas, estão, por exemplo: os infográficos, que se caracterizam por apresentarem, de modo simplificado, as informações, permitindo que sejam compreendidas rápida e facilmente (ABIO, 2014); o *prezi*, que é uma versão mais atualizada do *PowerPoint*, em que se cria uma apresentação mais atrativa e interativa; e o próprio *PowerPoint*, que, embora não seja algo novo, ainda é muito utilizado como recurso. Os *games* em sala de aula também contribuem para que o aluno/aprendiz tenha melhor desempenho tanto com relação ao potencial cognitivo quanto ao comunicativo, como alude Mattar (2009), em seu *blog*, à obra de Marc Prensky *Digital Game-Based Learning* (2007), nestes termos:

[o] aprendizado baseado em jogos digitais (Digital Game-Based Learning, daqui por diante DGBL) está baseado em duas premissas: os aprendizes mudaram em diversos pontos fundamentais e são de uma geração que experienciou profundamente, enquanto crescia, pela primeira vez na história, uma forma radicalmente nova de jogar – computadores e video-games. Assistimos então a uma descontinuidade, inclusive na maneira como essas gerações aprendem. Por isso, boa parte dos dados que colhemos e das teorias que formulamos no passado, sobre como as pessoas pensam e aprendem, podem não se aplicar mais. Devemos levar em consideração novos estilos de aprendizagem. DGBL, ainda utilizado timidamente, não é o único método, mas é um método que consegue atingir essa nova geração. E o DGBL não serve apenas para atividades de revisão, mas para o aprendizado efetivo de diversos temas (MATTAR, 2009).

Há *sites* que disponibilizam a criação de infográficos assim como de *games*, compete ao docente avaliar a melhor maneira e a melhor ferramenta adequada à sua realidade em sala de aula. Segundo Kenski (2007), a escola deve aproveitar as oportunidades oferecidas pelas novas tecnologias para impulsionar a Educação porque o uso adequado das TIC, potencialmente, promove interação no processo educativo, permitindo que a relação aluno-professor seja alterada de modo a facilitar a compreensão, o compartilhamento e o/ou a construção de conhecimento, porque, também com elas, ambos podem aprender juntos. Desse modo, “[a]s TICs proporcionam um novo tipo de interação do professor com os alunos. Possibilitam a criação de novas formas de

integração do professor com os alunos com a organização escolar e com outros professores” (KENSKI, 2007, p. 103).

Aliadas às TIC, temos a 2.0, termo utilizado para descrever a segunda geração da *World Wide Web* (WWW), viabilizando troca de informações e interações entre os navegantes da *Internet*, de suma importância para a formação discente em tempos digitais.

Pode-se listar, como ferramentas da *Web 2.0*:

- os *blogs*, que são utilizados pelos professores “para fornecer informações atualizadas e comentários sobre suas áreas de especialidade, assim como propor questões e exercícios, e incluir *links* para outros *sites*” (MATTAR, 2011, p. 17);
- as *wikis*, que permitem “a edição coletiva dos documentos de uma maneira simples [...] assim, a construção colaborativa do conhecimento fica mais facilitada” (MATTAR, 2011, p. 19);
- os *microblogs*, que têm como característica a edição de pequenos comentários, como é o caso do *Twitter*, que tem sido usado para discussões sobre determinados temas, bastando seu usuário efetuar uma busca, antepondo a *tag #* ao tema proposto – exemplo: *#ensinodelínguaespanhola*–;
- os *podcasts*, que têm crescido muito no ambiente de ensino; principalmente, na modalidade EaD, por permitir ao aluno aprender ouvindo, por meio de de imagens, vídeo e/ou áudio;
- as redes sociais, entre as quais está o *LinkedIn*, voltado para relacionamento profissional;
- o *Orkut*, que, hoje extinto, durante muito tempo, viabilizou interação entre os participantes de sua rede;
- o *Facebook*, que, nos últimos anos, ganhou considerável número de membros, que permite ao usuário “manter contato com colegas, compartilhar e discutir anotações e criar grupos de estudo” (MATTAR, 2011, p. 20);
- a *WebQuest*, que implica a criação de um *site* para pesquisa compartilhada e orientada por meio da *web*, havendo provedores de *sites* para se criar *WebQuests* gratuitamente e se desfrutar suas múltiplas possibilidades, além de outras ferramentas.

Para melhor visualização das ferramentas da *Web 2.0* como auxiliadora na transmissão do conhecimento e, principalmente, no âmbito da Educação, aponta-se a ilustração na Figura 1.



Figura 1: As ferramentas da Web 2.0 na Educação.

Fonte: DE PAULI, 2004.

Segundo Mattar (2011), essas ferramentas, aliadas ao ensino, são de suma importância para a realização de projetos no ensino a distância, porque

[o] potencial pedagógico das redes sociais, outra das marcas da web 2.0, é imenso. Elas possibilitam o estudo em grupo, oferecendo mecanismos para a comunicação com outros usuários, como fóruns, chats, e-mail, recados ou mensagem instantânea. Permitem também identificar pessoas com interesses similares e, assim, criar uma rede de aprendizado (MATTAR, 2011, p. 19).

Utilizando, com amparo nesse potencial, essas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem, tendo como suporte a rede social *Facebook*, por exemplo, posto que ela, atualmente, como já mencionado anteriormente, reúne considerável número de usuários, o docente poderá usá-la como extensão da sala de aula, corroborando o que afirma Kenski (2007, p. 66): “[m]ais do que o carácter instrumental e restrito do uso das tecnologias para a realização de tarefas em sala de aula, é chegada a hora de alargar os horizontes da escola e de seus participantes, ou seja, de todos”.

Nesse sentido, é preciso que se (re)construa a dicotomia sala de aula/tecnologia digital, seja ela por meio das TIC ou das ferramentas da *Web 2.0*; o que não pode mais ocorrer é a insistência injustificável quanto à adoção continuada de métodos tradicionais, cumprindo ao professor a tarefa de tentar aliar o novo ao antigo, de modo que suas aulas se tornem mais construtivas e produtivas; “[a]ssim, professores e alunos passam a viver, inevitavelmente, em rica atmosfera de troca de idéias e experiências e conseqüente integração” (COX, 2008, p. 72).

3 O ciberespaço como ferramenta de ensino

Segundo Lévy (1999), o termo ciberespaço denomina um novo meio de interação cunhado, em 1984, pelo escritor norte-americano William Gibson, também chamado de “o profeta do *ciberpunk*”, quando usou esse termo em seu romance *Neuromante*, muito antes, portanto, da explosão da rede de computadores, e esse termo “foi imediatamente retomado pelos usuários e criadores de redes digitais” (LÉVY, 1999, p. 92). Em seu

romance, Gibson (1984, p. 53) assim o define:

— O ciberespaço. Uma alucinação consensual, vivida diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo.

O ciberespaço ressurge aí e Lévy (1999, p. 17) o define como “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”, sendo um ambiente promovido para a interação de pessoas, desde que elas estejam conectadas por meio de um suporte eletrônico, independentemente de sua localização geográfica.

Pierre Lévy (1999, p. 49) afirma que

[...] as particularidades técnicas do ciberespaço permitem que os membros de um grupo humano (que podem ser tantos quantos se quiser) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários.

Nele, professor e aluno têm ao seu alcance uma nova possibilidade de construir conhecimento de modo colaborativo, agregando novos saberes aos demais e a si próprios, estimulados pelo invólucro da cibercultura, configurando, nesse ambiente, um novo tipo de comunidade, a comunidade virtual, já que suas peculiaridades formadoras podem ser entendidas como

[...] as discussões públicas; as pessoas que se encontram e reencontram, ou que ainda mantêm contato através da Internet (para levar adiante a discussão); o tempo; e o sentimento. Esses elementos combinados através do ciberespaço, poderiam ser formadores de redes de relações sociais, constituindo-se em comunidades (RECUERO, 2009, p. 137).

Essas combinações proporcionadas pelo ciberespaço aliadas ao ensino permitem que haja maior participação do aluno, mesmo que este esteja apartado pelo tempo e pela distância, proporcionando-lhe o exercício de autonomia que, nos dias atuais, é a palavra-chave para se entender o comportamento de estudantes em processos de aprendizagem mediados pela *web 2.0*.

Essa autonomia exercida pelo estudante, que o torna construtor de seu conhecimento, é, também, associada ao processo de interação que se faz como um ciclo gerador de aprendizagem, tanto entre professor/aluno como entre aluno/aluno, entre aluno/máquina, entre professor/máquina e, por fim, aluno/professor, conforme assinala Zabala (1998):

[é] todo um conjunto de interações baseadas na atividade conjunta dos alunos e dos professores, que encontram fundamento na zona de desenvolvimento proximal, que, portanto, vê o ensino como um processo de construção compartilhada de significados, orientados para a autonomia do aluno, e que não opõe a autonomia – como resultado de um processo – à ajuda necessária que este processo exige, sem a qual dificilmente se poderia alcançar com êxito a

construção de significados que deveriam caracterizar a aprendizagem escolar (ZABALA, 1998, p. 91-92).

Para que ocorram essas interações, porém, é preciso que o professor propicie meios para que haja construção de conhecimento e, conseqüentemente, estabelecimento de processo de ensino/aprendizagem. Segundo Zabala (1998), há uma série de funções dos professores no tocante às interatividades necessárias para se facilitar o aprendizado; dentre elas, podemos destacar: 1) *adaptar-se às necessidades dos alunos*; 2) *oferecer ajuda adequada* durante o processo de construção de conhecimento pelo aluno; 3) *promover atividade mental autoestruturante*, para que o aluno estabeleça relações com o novo conteúdo; e 4) *potencializar a autonomia* dos alunos, possibilitando-lhes que aprendam a aprender (ZABALA, 1998, p. 93).

Desse modo, torna-se pertinente suplementarem-se as ferramentas digitais, com vistas ao fomento do ensino/aprendizagem, porque, “com os recursos de realidade virtual, é possível uma maior aproximação entre aluno e conteúdo da aprendizagem” (TORI, 2010, p. 27).

4 O Facebook e o ensino a distância

4.1 O Ensino de Língua Espanhola no Facebook

As redes sociais são, hoje em dia, importantes aliadas para se impulsionar o ensino, porque nossos alunos as frequentam assiduamente; pode-se dizer que elas são o seu *habitat* natural. Portanto, o uso da rede social Facebook no ensino de idiomas – principalmente no que compete ao de Língua Espanhola – é de suma importância para todos que se dedicam à difusão dessa língua, porque há centenas de páginas compartilhadas na rede social para a sua promoção, e, ademais, “[e]ssas interações estudante/professor/estudante/estudante permitem que as funções gramaticais e comunicativas expressem o propósito do uso da língua” (SILVA, 2014, p. 3)¹.

Assim sendo, o professor pode, e, sobretudo, deve aproveitar as ferramentas que essa rede social digital lhe oferece e usá-la a seu favor, já que o Facebook oferece aos usuários algumas opções, como, por exemplo a de criação de grupos ou de páginas. Tanto em uma como em outra, é possível que haja compartilhamento dos materiais expostos em sala de aula, como afirma Gómez (2012, p. 132): “[o]s docentes podem aproveitar esta situação e a predisposição dos estudantes a usar as redes sociais para as incorporar ao ensino”². Esse parecer corrobora a afirmativa de Kenski (2007) de que o docente deve:

[...] aproveitar o interesse natural dos jovens estudantes pelas tecnologias e utilizá-las para transformar a sala de aula em espaço de aprendizagem ativa e de reflexão coletiva; capacitar os alunos não apenas para lidar com as novas exigências do mundo do trabalho, mas, principalmente, para a produção e

1 Tradução da autora deste artigo para “[e]sas interacciones estudiante/profesor/estudiante/estudiante permiten que las funciones gramaticales y comunicativas expresen el propósito del uso de la lengua”.

2 Tradução da autora deste artigo para “[l]os docentes pueden aprovechar esta situación y la predisposición de los estudiantes a usar redes sociales para incorporarlas a la enseñanza”.

manipulação das informações e para o posicionamento crítico diante dessa nova realidade (KENSKI, 2007, p. 103).

Apropriando-se dessas afirmativas, pode-se apresentar aos estudantes as duas ferramentas citadas acima, disponíveis no *Facebook*. A primeira é a criação de um grupo intitulado *Clases de Español*, onde são disponibilizados, para os alunos, os materiais usados em sala de aula, que eles poderão acessar quando e quantas vezes puderem e/ou quiserem. Antes de serem postadas no grupo, as ferramentas possibilitadas pelas TIC são apresentadas no âmbito escolar e, como elementos extras para auxílio na exposição dos conteúdos, são usados diversos tipos de recursos das TIC, seja por meio do *PowerPoint*, *Prezi*, infográficos, *sites* para consulta, *WebQuest*, entre outros; cada um se adequando às condições, para que seja apresentada ao aluno a melhor maneira que o ajude em sua compreensão.

A outra opção é a criação da página *Caminos y Sueños*, uma extensão do *blog* pessoal que leva o mesmo nome. O *blog*, na rede social, está sujeito a uma maior visibilidade dos estudantes, porque, enquanto navegam no seu perfil, recebem as notificações de publicação da página, o que não acontece com o *blog* individualizado; ou seja: apartado de uma rede social.

O diferencial dessa página para o grupo é a diversidade de conteúdos, independentemente do que foi apresentado em sala de aula, como, por exemplo, em uma postagem sobre a pintora mexicana Frida Kahlo, que pode não ter sido explorada em aula e não ser um conteúdo gramatical, mas é um componente cultural de suma importância, tanto para um nativo como para um estudante de Espanhol como segunda língua, porque vestibulares trazem, com frequência, assuntos relacionados à cultura hispano-americana. Além disso, essa página permite que outros navegantes também participem do processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, a página permite que o aluno tenha contato com outros temas, ampliando seu conhecimento; desse modo “[o] professor torna-se um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão a seu encargo” (LÉVY, 1999, p. 171).

Segundo Palazzo e Lindner (2014), a potencialidade das redes sociais pouco tem sido usada em Educação e, portanto, nós, professores, como transmissores de conhecimento, precisamos (re)pensar nossa prática educativa, porque nosso aluno estará sempre um passo à nossa frente, eles passam mais tempo diante das tecnologias digitais e portanto estão mais propensos a desenvolverem o seu cognitivo para a área digital.

De acordo com Cox (2008), os recursos informáticos permitem que o aprendizado evolua e o aluno, que, antes era “decorador” de conteúdos, se converta em pensador que compreende, interpreta o que lhe é transmitido e constrói conhecimento. Em síntese: “[a]lunos, professores e tecnologias interagindo com o mesmo objetivo geram um movimento revolucionário de descobertas e aprendizados” (KENSKI, 2007, p. 105).

4.2 O Facebook como tendência da EaD

Essa nova forma de ensinar e aprender mediada pelas novas tecnologias digitais acabam por constituir as funcionalidades do Ensino a Distância ou, simplesmente, EaD. Alguns autores já a denominam como Educação Aberta a Distância (MATTAR, 2011) ou

Ensino Aberto e a Distância (LÉVY, 1999) ou, ainda, Educação Sem Distância (TORI, 2010).

Segundo Mattar (2011), as ferramentas da *web 2.0* passaram a ser usadas na EaD por facilitarem acesso à informação e agilidade no ensino, porque “as tecnologias interativas conseguem minimizar substancialmente os efeitos da distância na aprendizagem” (TORI, 2010, p. 28).

Outro fator de suma importância é que “quando o computador é usado na aplicação da EAD, as mensagens podem ser compostas por animações, cores, imagens, textos e ilustrações, o que pode enriquecer significativamente o material educativo usado e possivelmente favorecer o processo de aprendizagem” (COX, 2008, p. 44).

Um outro fator relevante, é o que Mattar (2011) chama de “docência *online* independente”. Essa docência, segundo ele, tem crescido muito, porque “o docente *online* independente é aquele professor que planeja, desenvolve, divulga, implanta e oferece de forma autônoma os seus cursos, utilizando tecnologias da comunicação e da informação, especialmente a internet” (MATTAR, 2011, p. 78). Sendo assim, o professor também se torna tutor, porque atua como mediador das informações que são postadas para o aluno.

Se há, portanto, a possibilidade de se ensinar um idioma, como o Espanhol, valendo-se das potencialidades oferecidas redes sociais, como, por exemplo, o *Facebook*, então, pode-se afirmar que essa rede social também é um veículo de EaD. Para se estar presente, não se precisa, necessariamente, estar no mesmo espaço físico, na sala de aula presencial. Em tempos de evolução educativa, os atores sociais que interagem no processo de ensinar e aprender passam a perceber que os recursos virtuais convertem-se em ferramentas úteis para as atividades didático-pedagógicas, similarmente às presenciais; ou seja: o que parecia que distanciaria o sujeito do objeto acaba por aproximar um do outro, permitindo ao aluno a construção de suas competências e habilidades linguísticas, cognitivas e sociais.

5 Considerações finais

A proposta deste artigo foi mostrar as possibilidades que são ofertadas ao docente para ensino, criação e compartilhamento de conteúdos auxiliados pelas TIC e a 2.0, como a elaboração de materiais didáticos para serem utilizados em sala de aula e a extensão desses materiais para além dos muros escolares. Para tanto, tem-se como objeto o uso das redes sociais, que se converteram em fenômenos de massa e, por isso, passam a ser, também, veículos não somente de informação, mas, também, de comunicação, que facilitam o processo de ensino-aprendizagem e aproximam o aluno do conhecimento.

As opções aqui contempladas para o ensino de Língua Espanhola por meio do *Facebook* são apenas duas entre as possibilidades que a rede oferece. O mais importante, ressaltado neste artigo, é que o professor deve buscar meios para aprimorar o seu trabalho e facilitar a construção do conhecimento, buscando “falar” a mesma linguagem dos alunos; assim, as aulas tornarão mais atraentes e os alunos mais interativos.

Considera-se, aqui, também, os aspectos apontados com relação ao suporte da rede social como uma tendência para a EaD, já que os modos de ensinar se aproximam das funcionalidades na modalidade de Educação que vem crescendo e transformando a

cada dia.

Referências

ABIO, G. Una aproximación a las infografías y su presencia en los libros de enseñanza de español para brasileños. Marcoeles – *Revista de Didáctica Español como Lengua Extranjera*, n. 18, 2014.

CAMINOS Y SUEÑOS. Disponível em: <<https://www.facebook.com/CaminosESuenos?fref=ts>>. Acesso em: 05 nov. 2014.

COX, K. K. *Informática na educação escolar*. 2ª ed.. Campinas, SP: Autores Associados, 2008. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo, v. 87).

DE PAULI, Ricardo de. *Web 2.0 na Educação*. 24 mai. 2014. Disponível em: <<http://depauliric.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 28 jun. 2014.

FACEBOOK. Disponível em: <<https://www.facebook.com/>>. Acesso: em 05 nov. 2014.

GIBSON, William. *Neuromancer*, 1984 *apud* LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. p. 92. Digitalizado em 2002. Disponível em: <<http://www.libertarianismo.org/livros/wgneuromancer.pdf>> Acesso em: 12 jan. 2014.

GÓMEZ, M.; ROSES, S.; FARÍAS, P. El uso académico de las redes sociales en universitarios. *Comunicar*, N. 38, Vol. XIX, 2012, [En línea] *Revista Científica de Educomunicación*. ISSN: 1134-3478. Año 2012. p. 131-138. Disponible en: <<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-16>>. Acesso em: 09 mar. 2014.

KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu Costa. 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LINKEDIN. Disponível em: <<https://www.linkedin.com/>>. Acesso: em 05 nov. 2014.

MATTAR, J. *Guia de educação a distância*. São Paulo: Cengage Learning: Portal Educação, 2011.

MATTAR, J. De Mattar [Resenha de PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning: practical ideas for the application of digital game-based learning*. St. Paul, MN: Paragon House, 2007]. 24 jan. 2009. Disponível em: <<http://joamattar.com/blog/2009/01/24/digital-game-based-learning/>>. Acesso em: 12 set. 2014.

ORKUT. Disponível em: <<https://orkut.google.com/>>. Acesso: em 05 nov. 2014.

PALAZZO, L. A. M.; LINDNER; L. H. Redes sociais temáticas como ambientes colaborativos. In: ULBRICHT, V. R.; VANZIN, T.; QUEVEDO, R. P. de. (Orgs.) *Conceitos e Práticas em Ambiente Virtual de Aprendizagem Inclusivo*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 298-313.

PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning: practical ideas for the application of digital game-based learning*. St. Paul, MN: Paragon House, 2007 apud De Mattar [Resenha de PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning: practical ideas for the application of digital game-based learning*. St. Paul, MN: Paragon House, 2007]. 24 jan. 2009. Disponível em: <<http://joaomattar.com/blog/2009/01/24/digital-game-based-learning/>>. Acesso em: 12 set. 2014.

PODCAST. Disponível em: <<http://mundopodcast.com.br/>>. Acesso: em 05 nov. 2014.

PREZI. Disponível em: <<http://prezi.com/>>. Acesso: em 05 nov. 2014.

RECUERO, R *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SILVA, Elaine Teixeira da. *La enseñanza de idiomas mediado por el ciberespacio: el uso de las redes sociales como aporte de la enseñanza*. ENCONTRO VIRTUAL DE DOCUMENTAÇÃO EM SOFTWARE LIVRE – EVIDOSOL, 11.; CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUAGEM E TECNOLOGIA ONLINE – CILTEC-Online, 8. jun. 2014, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, jun. 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/issue/view/321/showToc>. Acesso em: 28 de jun. 2014.

TORI, R. *Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem*. São Paulo: Editora Senac, 2010.

TWITTER. Disponível em: <<https://twitter.com/>>. Acesso: em 05 nov. 2014.

ZABALA, A. *A prática educativa: como ensinar*. Tradução de Ernani F. Da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.

WEBQUEST. Disponível em: <<http://www.webquestfacil.com.br/>>. Acesso: em 05 nov. 2014.

WIKIS. Disponível em: <<https://www.wikispaces.com/>>. Acesso: em 05 nov. 2014.