

A arte de ensinar no ciberespaço
The art of teaching in cyberspace

Sonia Regina Mendes dos Santos

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

E-mail: soniamen@superig.com.br

Nanci Neves Cardim

Secretaria de Estado de Educação – RJ, Brasil

E-mail: nancicardim@gmail.com

Recebido: 30/06/2016 – Aceito: 04/08/2016

Resumo

O presente artigo apresenta uma pesquisa bibliográfica desenvolvida a partir de estudos realizados acerca dos processos de ensino desenvolvidos intencionalmente nos ambientes virtuais de aprendizagem. O objetivo do estudo é compreender a didática no espaço virtual e suas relações com os processos de ensino e aprendizagem relacionados ao contexto sociocultural, um novo cenário social e tecnologicamente alterado. Desta forma procura-se compreender a noção de ciberespaço, cibercultura e de trabalho sociocultural em ambientes virtuais. Utiliza-se como base teórica predominantemente, os conceitos de didática de Libâneo (1998, 2010, 2012) e Pimenta (2011, 2013). Com relação ao contexto sociocultural utiliza-se Castells (2003, 2013), Lévy (1998, 2012) e Lemos (2010). Verifica-se a relevância cada vez mais necessária de aprofundar os estudos sobre a didática enquanto processo, principalmente nas discussões sobre educação nos ambientes virtuais e o atendimento das gerações da cibercultura.

Palavras-chave: Didática. Educação a distância. Ciberespaço.

Abstract

This article presents a literature developed from studies about educational processes developed intentionally in virtual learning environments. The aim of the study is to understand the teaching in the virtual space and its relationship with the processes of teaching and learning related to socio-cultural context, a new social and technological change scenario.

In this way we seek to understand the notion of cyberspace, cyberculture and sociocultural work in virtual environments. It is used as a theoretical basis predominantly the didactic concepts of Libâneo (1998, 2010, 2012) and Pepper (2011, 2013). Regarding the socio-cultural context is used-Castells (2003, 2013), Levy (1998, 2012) and Lemos (2010). There is a growing need for relevance to deepen the studies on teaching as a process, especially in discussions about education in virtual environments and care of generations of cyberculture.

Keywords: Didactic. Distance Education. Cyberspace.

1. Introdução

A humanidade sempre esteve diante do desafio de ensinar sua tecnologia e seu desenvolvimento científico às futuras gerações. Os seres humanos, “na diversidade das relações recíprocas que travam em vários contextos, dão significado às coisas, às pessoas, às ideias; é socialmente que se formam ideias, opiniões, ideologias” (LIBÂNEO, 1994, p. 21). Com o advento da internet o homem construiu um novo espaço de convivência: o ciberespaço. Pierre Levy define ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (2010, p. 94), se constituindo desta forma em um novo espaço de interação humana. Atualmente o ciberespaço adquire importância no aspecto econômico e científico, nas criações literárias, musicais e artísticas, entre tantas outras áreas, vindo a influenciar sobremaneira o relacionamento humano. Esta reestruturação, em torno da convivência social eletrônica, da cultura virtual ou “cibercultura”, inclui também novas formas de transmissão e construção de saber que impactam o processo educacional.

Em todas as sociedades o ser humano sempre se expressou e atuou através de símbolos, assim o ambiente virtual, o ciberespaço e a cibercultura também fazem parte da realidade. Castells afirma que nunca existiu uma experiência real “não-codificada”, porque toda “realidade é percebida de maneira virtual” (2012, p. 459). Estas formas de comunicação e de convivência virtual são reais e estão cada vez mais presentes, transformando as dimensões fundamentais das relações humanas: o espaço e o tempo.

Diante da cibercultura, que incorpora o conjunto ferramentas e sistemas computacionais, mas também, as práticas, atitudes, pensamentos e valores das comunidades que a criaram e que convivem nesta rede, observa-se a necessidade de se estar em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo. Destarte, a partir desta constatação, o objetivo deste ensaio é compreender como a didática se apresenta no espaço virtual e suas

relações com os processos de ensino e aprendizagem relacionados ao contexto sociocultural marcado por um cenário social e tecnologicamente alterado.

Neste ensaio consta uma análise sucinta da cibercultura, abordando suas características principais frente ao espaço-tempo de aprender e ensinar. Posteriormente é realizada uma breve reflexão sobre algumas abordagens teóricas do processo educativo levando em consideração o espaço virtual de convivência. Por fim, são abordados um dos princípios didáticos que norteiam os processos de ensino aprendizagem, a organização dos cursos em ambientes eletrônicos, relacionando-o com a cibercultura. O que muda, ou não muda, no processo educativo tendo por base este novo cenário de convivência social? Uma das premissas é a afirmativa de Libâneo sinalizando que a prática educativa “é parte integrante da dinâmica das relações sociais, das formas da organização social” (1994, p.21) e que estas relações não são estáticas e imutáveis. A reflexão final deste texto não se propõe a ser conclusiva, apenas verifica que a didática, como processo, é essencial em muitas discussões sobre Educação a Distância (EaD), uma vez que, a mesma não sendo explícita, está sempre presente.

2. A cibercultura

O ciberespaço vai tornando-se universal cada vez que mais computadores se integram a rede. A formação de comunidades virtuais que se relacionam através da comunicação online está cada vez mais intensa e o número de pessoas que participam do ciberespaço aumenta em ritmo exponencial. A Pesquisa Nacional Por Amostra de Domicílios (Pnad) revela que mais da metade dos domicílios brasileiros passou a ter acesso à internet em 2014. Os dados referentes a 2014 mostram que 36,8 milhões de casas estavam conectadas, o que representa 54,9% do total. Em 2013, esse índice era de 48%. Segundo o IBGE a quantidade de internautas chegou a 54,4% das pessoas com mais de 10 anos em 2014. São 95,4 milhões de brasileiros com acesso à internet.

O ciberespaço é um dispositivo de comunicação ideal para a disseminação de ideias, troca de artigos e imagens, colaboração em pesquisas, experiências ou observações e tantas outras atividades comunicacionais. Estas mudanças, que se estabelecem na comunicação, induzem a outra forma de pensar, estabelecendo uma nova relação na sociedade e resultando em nova cultura. O ciberespaço é o suporte para a inteligência coletiva e a cibercultura sua expressão.

Segundo Lemos e Lévy (2010, p. 26), a cibercultura apresenta três princípios importantes: a libertação da emissão, a inteligência coletiva e a reconfiguração social, cultural

e política. A libertação da emissão é facilmente perceptível pela proliferação, na rede de internet, de ferramentas e sistemas de comunicação, como os *blogs*, *wikis*, *podcasting*, *ipod*, *ipad*, *iphone*, e tantos outros sistemas eletrônicos de comunicação. A possibilidade de pessoas, e não apenas as empresas, produzirem, consumirem, publicarem e transmitirem informações para qualquer lugar do mundo é uma revolução nas relações sociais e econômicas. Como segundo princípio da cibercultura, encontramos a “inteligência coletiva”, termo cunhado por Lévy (2003), para designar a interconexão planetária que promove uma opinião pública local e global. O terceiro princípio refere-se a reconfiguração social, cultural e política que surge a partir da liberdade de produção e circulação de informação e consolida-se com a transformação da comunicação de massa para um sistema pós-massivo que permite a desterritorialização planetária. Desterritorialização no sentido de virtual, que “capaz de gerar diversas manifestações concretas, em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (LEVY, 2010, p. 49). Na indústria cultural clássica a informação é emitida de um pólo produtor para os receptores, as massas. Com a expansão do ciberespaço temos não só a liberdade da emissão, mas a emissão livre e em rede, que permite uma reconfiguração social e política.

Estes princípios permitem a compreensão do ciberespaço como o espaço de relações culturais, sociais e econômicas intensas. Lévy afirma que “a cibercultura é propagada por um movimento social muito amplo que anuncia e acarreta uma evolução profunda da civilização” (2010, p. 235). O tempo é um dos aspectos dessa evolução que apresenta uma transformação irreversível: tende a desaparecer a noção de tempo linear. De acordo com Castells (2010, p. 523) “Somos o tempo personificado”, ou seja, o tempo é um dos pilares da cultura humana e está sendo alterado. É difícil para o ser humano trabalhar dentro de uma cultura sem o parâmetro do tempo e do espaço.

Segundo Lévy (1993), o tempo na cultura oral, dos nossos ancestrais, era um tempo presente, e o ensino fazia-se de forma repetitiva, apresentado às gerações futuras, através da repetição de rituais. As tradições e informações, dignas de serem transmitidas aos descendentes, eram apresentadas através da música, do efeito psíquico dos rituais, das histórias cantadas e narradas pelos mais velhos da tribo. O tempo na Era da escrita desloca o eixo suporte da sociedade, retirando dos mais velhos, dos anciãos, o esteio do conhecimento e a centralidade do conhecimento e das informações. O tempo torna-se linear e o espaço se expande. Quem emite a informação não precisa mais estar na presença física de quem recebe esta informação. O conhecimento fica registrado nos suportes técnicos da sua geração: nos livros e nos demais artefatos. As informações são passadas para as gerações futuras através da

escrita que demanda novas formas de pensar e interpretar o significado das informações. Ao se deslocar no tempo e no espaço, despida da ênfase oral e do manto cultural onde foi gerada, a informação necessita de contextualização dos seus símbolos e grafismos, ao mesmo tempo em que suscita novas interpretações e relações conceituais. Nesta geração escrita, ou “Era da escrita”, o tempo e o espaço de aprender e de ensinar passa a ser a escola.

A era atual, segundo Lévy, é a “era informático-midiática”. Este momento desloca mais uma vez o tempo, expandindo-o e tendenciando a invalidação do tempo pela tecnologia (CASTELLS, 2012 p. XXVI). A não existência do tempo e do espaço proporciona a instantaneidade de ações e acontecimentos em diferentes espaços geográficos e temporais. As tecnologias eletrônicas de comunicação e de informação tornaram-se acessíveis a grande massa da população mundial. As relações econômicas se desvincularam do espaço físico. Não é preciso viajar quilômetros para se reunir e decidir ações econômicas e gerenciais: há as videoconferências e as teleconferências. As informações mundiais chegam instantaneamente, gerando uma nova forma de pensar e agir, nova maneira de viver e conviver, de se divertir, de representar a realidade e de fazer educação. É preciso aprender a todo o momento. O espaço educativo não é mais restrito ao espaço geográfico da escola. Mesmo a educação formal encontra o espaço virtual para sua efetivação. A Educação a distância (EaD) encontra os meios eletrônicos para se propagar e efetivar a necessidade do homem de repassar sua cultura e expandir o conhecimento.

3. O trabalho educativo virtual

Nesta sociedade onde os artefatos tecnológicos invadem as salas de aula e a própria sala de aula se torna um espaço virtual, como se efetiva o trabalho educativo? Segundo Almeida (2012),

A criação de estratégias didáticas para a educação on-line pauta-se pelos mesmos princípios e cuidados da educação presencial [...] Além disso, na educação on-line a estratégia didática incorpora as propriedades e funcionalidades das tecnologias em uso[...] (p.88).

Esta reflexão de Almeida (2012) corrobora com as afirmações de Castells (2012) quando afirma que todas as relações humanas sempre tiveram como base a experiência simbólica, a comunicação de signos (CASTELLS, 2012). Por tanto, os princípios da didática não podem

ser menosprezados quando se reflete sobre a preparação dos ambientes virtuais para atender a EaD virtual.

O ato de ensinar e aprender levando em consideração o espaço virtual não difere da ação presencial. Em ambas as ações, “ensinar e aprender exigem hoje muito mais flexibilidade espaço-temporal, pessoal e de grupo, menos conteúdos fixos e processos mais abertos de pesquisa e de comunicação.”(Moran/d). Libâneo afirma que a “prática educativa é um fenômeno social e universal, sendo uma atividade humana necessária a existência e funcionamento de todas as sociedades”. (2012, p. 16). Ressalta, também que, “a prática educativa é o processo pelo qual são assimilados conhecimentos e experiências acumulados pela prática social da humanidade.” (2012, p.24) Assim o trabalho educativo, intencional ou não, constituído através de elementos sociais, ocorre em diferentes espaços ou cenários.

O espaço da sala de aula é analisado por Mill (2013) que esclarece que todo espaço é um lugar percebido e a percepção é um processo cultural. A sala de aula como espaço virtual é um lugar, simbolicamente percebido, tendo apenas um desenho diferente do tradicional. A sala de aula virtual é um espaço simbólico que está em todo lugar e a qualquer momento. É neste contexto que surgem os ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). Os AVA são espaços didaticamente preparados e organizados com objetivos relacionais e educacionais explícitos. Diferentemente das salas de aula do espaço físico, que existe sem que o utilizemos, o espaço virtual mesmo sendo dependente das ferramentas computacionais, só toma forma existencial a partir da sua utilização.

Segundo Pimenta (2011) para realizar atividades de educação em espaços virtuais, é preciso investigar estas realidades de ensino com o objetivo de estabelecer novas categorias explicativas. Assim, “as novas concepções de didática estão emergindo da investigação sobre o ensino enquanto prática social viva; nos contextos sociais e institucionais nos quais ocorrem” (p.25), mesmo nos espaços sociais e culturais virtuais como o ciberespaço.

Peters (2001) considera que didaticamente não há nenhuma novidade na EaD, uma vez que se trata de uma forma mais ou menos integrada de “estudo dirigido”, trabalho científico autônomo além da aprendizagem com auxílio de meios audiovisuais. Moreira (2012, p.29) ressalta que, parece existir “uma ênfase exagerada nas características técnicas dos recursos multimídia, em detrimento dos processos de comunicação e interação e das necessidades individuais de cada estudante”, levando a crença de que a tecnologia seria ideologicamente neutra e daria conta dos pressupostos teóricos. Uma ferramenta tecnológica, no entanto, realiza a tarefa que o ser humano determina e sua escolha e formas de uso são eminentemente humanas.

Para Libâneo (2002):

A didática é uma disciplina que estuda o processo de ensino no qual os objetivos, os conteúdos, os métodos e as formas de organização da aula se combinam entre si, de maneira a criar as condições e os modos de garantir aos alunos uma aprendizagem significativa.(p.8)

Por esse entendimento, a didática sob a perspectiva da sistematização teórica sobre o ensino, apresenta-se no espaço da sala de aula virtual com os mesmos eixos estruturadores, porém fundamentalmente diferente, uma vez que estes se consolidam em espaços e tempos diferentes, ou seja, no ciberespaço. Segundo Peters (2001) , a EaD, sendo mediada pela tecnologia, para superar as distâncias geográficas e temporais, passou a ser pensada em função da tecnologia utilizada para sua efetivação. A primeira geração de EaD foi do correio, onde o conteúdo era transmitido através de material impressos. A segunda geração surgiu com os meios de radiodifusão e televisivos e a terceira geração foi introduzida pelas tecnologias interativas de áudio e depois de vídeos. Outras gerações envolvendo as tecnologias mais recentes se apresentam como web 2.0 e web semântica. No entanto, a EaD pode ser analisada por outro aspecto. De acordo com Mattar a EaD pode ser analisada tendo por base a pedagogia “que define as experiências de aprendizagem encapsuladas no design da aprendizagem” (2012. p. 01) e apresenta as três gerações de EaD propostas pelo Dr. Randy Garrison: cognitivo-behaviorista, socioconstrutivista e conectivista.

Mattar (2012) explicita que a primeira geração cognitivo-behaviorista se pauta nos programas de treinamento e apresentam resultados de comportamento facilmente demonstráveis. A aprendizagem nesta geração apresentava caráter individual e a transmissão era plenamente possível pelos programas unidirecionais de EaD disponíveis. Esta geração pode ser bem observada pela ausência quase total de presença social. A geração socioconstrutivista desenvolveu-se com a proposta de atender a necessidade de motivação e surgiu com a evolução tecnológica da comunicação bidirecional. As novas ferramentas tecnológicas de comunicação possibilitaram oportunidades de interações síncronas, como chats, e assíncronas, como os fóruns de discussões, e desta forma a construção social do conhecimento. A terceira geração, segundo Mattar, é denominada conectivismo, e “centra-se na construção e manutenção de conexões em rede que sejam atuais e flexíveis o suficiente para serem aplicadas a problemas existentes e emergentes” (2012, p. 126). O conectivismo,

no entanto necessita de pré-requisitos fundamentais como a literacia digital, o acesso a poderosos equipamentos computacionais e efetivas conexões de rede.

4. Design didático: elemento constitutivo da didática no espaço virtual

O objeto de estudo da didática, segundo Libâneo, “é o processo de ensino, campo principal da educação escolar” (1994, p. 54). Desta forma, ao se tratar de um processo de ensino, mediado por tecnologias e efetivado a distância, no contexto virtual do ciberespaço, é natural que muitas experiências adquiridas no processo presencial sejam utilizadas para dar base a este fazer pedagógico. Peters (2001, p.p. 18-23) elenca sete práticas como princípios teóricos que embasam a didática da educação a distância: *a tradição do ensino acadêmico* que inclui desde o rigor acadêmico a concepção de homem e sociedade; *a didática do ensino superior* enquanto pedagogia universitária; *a andragogia* e as formas metódicas fundamentais de educação de adultos; *a teoria e a prática da telecomunicação eletrônica* levando em conta neste ínterim as decorrências político-sociais; *a pesquisa do ensino a distância* envolvendo as pesquisas sobre o ensino, o acompanhamento e os estudos científico-sociais; *a didática como disciplina pedagógica*, e, por fim, *o design didático* estimulando, dando apoio, fomentando e avaliando os processos de aprendizagem a distância. O design didático envolve questões relativas à concepção e à criação de produtos que visam alguma atividade de aprendizagem.

Segundo Filatro (2008, p.p. 3-5), o design instrucional é o processo de identificar um problema de aprendizagem e desenhar, implementar e avaliar uma solução para esse problema. Esta autora informa que o design instrucional mais aceito pelas instituições é o ISD – *Instructional System Design* – que se fundamenta nas ciências humanas, as ciências da informação e as ciências da administração.

Filatro (2008, p. 25) afirma ainda que o processo de *design instrucional* clássico mais aceito é o modelo ADDIE que separa na situação didática a fase de concepção da fase de implementação e avaliação. ADDIE é a abreviatura de *analysis, design, development, implementation* e *evaluaton* – análise, desenho, desenvolvimento, implementação e avaliação. O *design* didático, uma das fases do *design instrucional*, baseia-se na criatividade e fundamenta-se na interdisciplinaridade e colaboração, uma vez que o próprio design instrucional é baseado em três ciências distintas. Destarte Filatro completa afirmando que

Essa fase do *design* didático abrange o planejamento e o *design* da situação didática propriamente dita, com o mapeamento e

sequenciamento dos conteúdos a serem trabalhados, a definição das estratégias e atividades de aprendizagem para alcançar os objetivos traçados, a seleção de mídias e ferramentas mais apropriadas e a descrição dos materiais que deverão ser produzidos para utilização por alunos e educadores. (2008, p.28-29)

O *design* didático, por tanto, representa o elemento constitutivo da didática que organiza o processo educativo no ambiente virtual mediado pela tecnologia, o *e-learning*. Os cursos a serem ministrados através dos ambientes virtuais de aprendizagem em geral apresentam de forma detalhada o caminho da aprendizagem a ser percorrido pelos estudantes. Este mapeamento e sequenciamento dos conteúdos são fundamentais para a definição das estratégias didática. Assim, nessa fase, não são detalhados somente os conteúdos, mas também as variadas intervenções didáticas.

O *design* didático, baseado em seus pressupostos teóricos, irá apresentar todas as estratégias didáticas para que o objetivo da aprendizagem seja alcançado. A aprendizagem assim estruturada sinaliza uma forte possibilidade de desenvolvimento da autonomia. Nesta etapa serão escolhidas também, as mídias e ferramentas apropriadas para dar conta da apresentação dos conteúdos e das necessárias estratégias didáticas. Serão descritos os materiais ou objetos de aprendizagem que serão utilizados por professores e estudantes. Enfim, é na fase do *design* que serão pensadas todas as situações didáticas para atender aos objetivos de aprendizagem, a seleção dos meios mais apropriados e das estratégias de aprendizagem que melhor se adéquam.

A mediatização é outro ponto forte no *design* de um curso. Segundo Belloni “a mediatização das mensagens pedagógicas está, pois, no coração dos processos educacionais em geral e, muito em particular, no ensino a distância”. (2003, p. 63) A mediatização não se restringe a comunicação professor aluno. Ela se apresenta em diversas formas de acordo com o meio tecnológico escolhido, podendo ocorrer através de texto, hipertexto, vídeo ou imagens. A mediatização desenvolvida através de debates com o tutor ou com os demais alunos pode ter suportes tecnológicos variados, desde o telefone, mensagens computacionais síncronas ou assíncronas, teleconferência entre tantas outras formas de comunicação.

Belloni (2003) sinaliza para vários conceitos de mediatização, do ponto de vista da produção de material:

mediatizar significa definir formas de apresentação de conteúdos didáticos... de modo a construir mensagens que potencializam ao máximo as virtudes comunicacionais do meio técnico escolhido, no sentido de compor um documento auto-suficiente (p.64)

Belloni ainda sinaliza o aspecto da concepção do curso, onde mediatizar significa “conceber metodologias de ensino e estratégias de utilização de materiais de ensino/aprendizagem que potencializem a ao máximo as possibilidades da aprendizagem autônoma”(p.64).

5. Considerações finais

Em tempos de cibercultura, diante de profundas transformações sociais, econômicas e culturais, e com a acelerada evolução tecnológica da atualidade, repensar os processos de ensino e aprendizagem torna-se cada vez mais fundamental. Educar neste novo cenário exige estratégias e habilidades diferenciadas. Os estudantes deixaram de ser simples aprendentes, consumidores e utilizadores do ambiente virtual para tornarem-se autores e produtores de documentos multimídias. A didática, que tem por objeto de estudo os processos de ensino aprendizagem, não pode ficar estagnada em concepções ultrapassadas. Na verdade, a didática encontra-se também numa fase de efervescência e mudança diante das rápidas transformações tecnológicas e sociais que considera que aos desenvolver um processo de ensino aprendizagem eficaz, há de observar os aspectos cognitivos dos estudantes. Pesquisadores tais Honey, Alonso e Gallego (2002) buscam identificar os estilos de aprendizagem dos alunos em ambientes virtuais, que se diferem totalmente das atitudes realizadas no ambiente presencial. A utilização de um ambiente virtual de aprendizagem que se resulte numa boa experiência pedagógica e didática implica em que se envolvam os estudantes e se atenda as suas necessidades otimizando o tempo de aprendizagem e se possibilite uma prática significativa.

A didática nos ambientes virtuais atua de forma híbrida realizando uma transposição dos recursos e estratégias didáticas do ambiente presencial para o ambiente virtual e utilizando-se de recursos computacionais e de comunicação atuais, gerando a possibilidade de diálogos simultâneos. A estruturação dos AVA com a aplicação do *design* didático mais criativo permite tanto o ensino tradicional quanto a aprendizagem colaborativa. Possibilita,

também, o atendimento a diferentes estilos de aprendizagem, tornando a aprendizagem mais eficiente.

Verifica-se, por conseguinte, a relevância cada vez mais necessária de pesquisas sobre a didática enquanto processo, principalmente nas discussões sobre educação nos ambientes virtuais, com o objetivo de se consolidar uma didática eficaz para os ambientes virtuais, que atenda as gerações da cibercultura.

Referências

Brasil. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios – Acesso à Internet e Posse de Telefone Móvel Celular para Uso Pessoal, IBGE, 2014

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Estratégias Didáticas na Educação on-line: Contribuições para a formação de professores. In: BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. **Educação on-line: Conceitos, metodologias, ferramentas e aplicações**. 1ª Ed. Curitiba: Editora CRV, 2012. Cap. , p. 85-98.

ALONSO, C. M.; GALLEGO, D. J.; HONEY, P. **Los estilos de aprendizaje: procedimientos de diagnóstico y mejora**. Madrid: Mensajero, 2002.

BELLONI, Maria Luiza. **Educação a Distância**. 3ª edição Campinas: Autores Associados, 2003. 115 p.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 6ª edição. 15ª impressão. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2012. 270 p. (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura. Volume I). Tradução Roneide Venancio Majer.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2003. 243 p. (Coleção Interface). Tradução Maria Luiza X. de A. Borges.

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional na prática**. 1ª edição. São Paulo: Pearson - Prentice Hall, 2008

LE MOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da Internet: Em direção a uma ciberdemocracia planetária**. 1ª edição São Paulo: Paulus, 2010. 258 p. (Coleção comunicação).

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 2003. Tradução Carlos Irineu da Costa.

_____. **Cibercultura**. 3ª edição. São Paulo: Editora 34, 2010. 270 p. (Coleção Trans).
Tradução Carlos Irineu da Costa.

LIBÂNEO, José Carlos. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. 7ª. ed. São Paulo: Ed. 34, 1998.

_____. **Pedagogia e pedagogos, para quê?**. São Paulo: Cortez, 2010.

_____. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994. 34ª reimpressão. 2012.

MORAN, J. M. “Mudar a forma de ensinar e de aprender com tecnologias: Transformar as aulas em pesquisa e comunicação presencial-virtual”. In <http://www.eca.usp.br/prof/moran/textos.htm>, acessado em 06/07/2016.

PETERS, Otto. **Didática do Ensino a Distância**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001. 402 p.

PIMENTA, Selma G. et al. A construção da didática no GT Didática: análise de seus referenciais. **Revista Brasileira De Educação - Anped**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 52, p.143-241, jan.-mar. 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issuetoc&pid=1413-247820130002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 15 maio 2013.