

PRODUÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS PARA AULAS DE INGLÊS NA GERAÇÃO WEB 2.0

Valeska Virgínia Soares Souza (UFTM/UFMG)

Introdução

O século XXI, no qual a comunicação mediada por computador atinge um maior escopo geográfico e social, chega juntamente com a necessidade de que os avanços tecnológicos sejam aproveitados na área educacional. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) já anteviam que com o barateamento dos meios eletrônicos de comunicação, mais escolas teriam acesso a novas tecnologias e que devido às exigências do mundo acadêmico e mercadológico, haveria demanda mais frequente do domínio do uso de redes de informação do tipo Internet.

Para a área de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, um dos grandes desafios no nosso país é que os aprendizes têm poucas oportunidades para utilizar a língua alvo. Acredito que muitos professores de língua inglesa procuram criar situações para uso da língua em suas aulas, mas diversos fatores, dentre eles a falta ou a não-utilização de recursos tecnológicos à disposição, podem ser obstáculos. O que tais professores talvez não observem é que a Internet constitui uma caixa de ferramentas digitais para seus usuários, como apontam Dias-da-Silva e Paizan (2003), e que cabe a eles se apropriarem dessas ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem.

Nessa conjuntura, dentre os variados recursos que podem ser conhecidos pelo professor de inglês do século XXI, saber utilizar diferentes recursos tecnológicos para construir conhecimento torna-se desejável. No intuito de oferecer parâmetros que norteiem docentes da língua inglesa como estrangeira, um comitê do TESOL¹, uma das associações internacionais da área, propõe uma matriz composta dos padrões de conhecimento tecnológico necessários atualmente (TESOL, 2008). Em geral, os descritores apontam que professores de inglês devem adquirir habilidades de uso da tecnologia com propósitos profissionais integrando-as ao seu conhecimento pedagógico com vistas à melhoria do processo de ensino como um todo, tanto na comunicação e colaboração nas aulas, como nos processos de registro e avaliação. Documentos, como o supracitado, reforçam a urgência de se pensar na convergência do ensino de inglês e do uso de tecnologias de informação e comunicação.

No presente texto, parto do pressuposto de que a Internet permite atualização, informação, experiências de aprendizagem e colaboração, em qualquer lugar e em qualquer hora. Proponho, assim, refletir sobre como algumas ferramentas da geração Web 2.0 que utilizei durante a disciplina Letramento Digital no curso de Letras da UFMG no segundo semestre de 2008 poderiam ser adaptadas à produção de material didático para aulas de inglês. Os aprendizes produziram *blogs*, *wikis*, *podcasts* e vídeos com temas relacionados à disciplina e aos seus temas de interesse em suas licenciaturas. Essa produção poderia ter sido direcionada para suas aulas, como futuros professores, o que exemplificarei após uma revisão bibliográfica das diferentes gerações da Web.

1. Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0

Antes mesmo dos primeiros passos que tornariam a Web possível, Vannevar Bush (1945) já previa o que seria possibilitado pelo ambiente on-line, em sua idealização de um dispositivo, intitulado Memex, no qual poderíamos salvar toda nossa biblioteca, nossos registros, nossas comunicações, o que poderia ser consultado com rapidez e flexibilidade, suplementando assim a nossa memória. A primeira versão da Internet tornou-se uma realização duas décadas após tal projeção quando a ARPAnet, uma rede pertencente ao departamento de defesa dos Estados Unidos, foi colocada em funcionamento (TEELER; GRAY, 2000). Em 1990, Tim Berners Lee implementou a comunicação entre um cliente http e um servidor via Internet, passo que iniciou a popularização da rede que hoje conhecemos como Web.

Mesmo que não haja um consenso sobre esta questão, a academia, em geral, considera que após a implantação da Web, ela vem passando por diferentes fases que são denominadas gerações. A geração Web 1.0 caracteriza-se pela primeira fase da rede como um ambiente de conteúdo mais estático composto por aplicativos fechados, geralmente arquitetados por profissionais da área – *webmasters*. Desde 2004, uma nova geração de serviços e aplicações para a Internet entre em cena. A denominada *Web 2.0* (O'REILLY, 2005) é

¹ TESOL é a sigla para *Teachers of English to Speakers of Other Languages*.

vista como uma rede social, que permite aos usuários ao redor do mundo se comunicarem, trocarem informações, arquivos de vídeos, imagens e sons. O'Reilly (2005) sublinha o fato de que Web 2.0 não se trata de algo novo, mas sim uma utilização da plataforma da Web e todo o seu potencial em uma perspectiva filosófica de criação e socialização de conteúdo e de conhecimento. Em termos de linguagem de programação e de automatização da rede, Berners-Lee e Hendler (2001) antecipam a revolução tecnológica denominada por eles como Web Semântica, que posteriormente em um artigo do New York Times passa a ser considerada uma terceira geração da rede, Web 3.0 ou *World Wide Database*, termos empregados por John Markoff (2006). Trata-se da organização inteligente do que está disponível na Web e da tendência para a convergência de várias tecnologias na mesma plataforma.

Acredito que as gerações Web 1.0 e Web 2.0 são de relevância imediata para o contexto de aulas de língua inglesa e por isso limito-me a aprofundar nos aplicativos possibilitados por elas. As ferramentas da considerada primeira geração da Web, síncronas e assíncronas, viabilizam modelos de ensino e trocas de mensagens e ainda facilitam a interação de um grupo. Há a possibilidade de salvar automaticamente as mensagens e de experimentar novidades, como o uso da língua estrangeira em salas de bate-papo (GODWIN-JONES, 2003). Crystal (2001) menciona que há atividades linguísticas possibilitadas pelo meio digital que somente podem ser desenvolvidas com a mediação da Web; entretanto, a visão de que os internautas são meros consumidores dos aplicativos dessa fase limitam a construção da autonomia dos aprendizes.

A geração Web 2.0 oferece diversas estratégias digitais no escopo de *software* social, como *blogs* e redes sociais, entre outras tecnologias emergentes (ALEXANDER, 2006). De acordo com Delich; Kelly e Mcintosh (2008), os aplicativos da Web 2.0 disponíveis no ambiente on-line já começaram a afetar o processo de ensino e aprendizagem, pois possibilitam mais criação, comunicação e colaboração por parte de professores e aprendizes. As ferramentas mais “amigáveis” para os usuários proporcionam que os aprendizes se detenham mais nas tarefas educacionais, socializando suas idéias e sua compreensão do conteúdo do curso, e, além disso, colaborando ao criar artefatos que podem representar um recorte daquilo que estão aprendendo, seja por meio de um vídeo postado ou de produção em uma *wiki*, dentre tantas outras possibilidades de ações on-line.

2. Professores de inglês e a produção na Web

Lévy (1993) sublinha que a formação de professores para o uso de tecnologia até então, limitava-se a apenas um estilo de programação como se fosse o único uso possível de um computador. Posteriormente, ele reanalisa os problemas da demanda de formação de professores e propõe que devemos “achar as soluções fazendo apelo às técnicas capazes de reduzirem o esforço pedagógico dos professores e formadores” (LÉVY, 1998, p. 15). Isto não quer dizer que os recursos vão miraculosamente resolver os problemas educacionais, mas podem ser adaptados dentro de um processo de melhoria (DIAS, 2008).

Em pesquisa de campo anterior (SOUZA, 2007), observei que algumas professoras em formação continuada, participantes de um curso para letramento digital, apesar de academicamente convencidas e teoricamente informadas, não apenas pelo curso, mas também pelos documentos disponíveis (cf. DIAS, 2005), não tentaram ultrapassar a barreira das exigências mínimas de seu contexto. As escolas públicas nas quais elas atuavam (ou seja, o contexto externo) pareciam não ter se apropriado das possibilidades do meio virtual. Percebi que como não havia exigência institucional para que as professoras se apropriassem, nem tampouco ações que servissem de modelo, isso seria o motivo principal de seu não ingresso no mundo digital. O que parece estar ocorrendo é que as exigências do contexto macro ou global tendem a se impor àquelas do contexto micro ou local, demandando uma postura de não apenas consumo, mas também de produção de artefatos tecnológicos por parte dos professores e ainda que eles coordenem o mesmo tipo de ação por parte de seus aprendizes.

Como mencionado anteriormente, um dos objetivos apontados pelo relatório do TESOL (2008) é que professores de inglês integrem tecnologias à sua prática docente, o que, segundo Delich; Kelly e Mcintosh (2008), pode ser uma tarefa árdua. Esses autores propõem que a utilização dos aplicativos da Web 2.0 permeada de objetivos instrucionais pode provocar maior sucesso nessa implementação e propõem uma lista de ações tecnológicas educacionais que apresento sucintamente abaixo:

- *Digital storytelling*: publicação de histórias na Web por meio de utilização de câmeras digitais e programas de edição de filmes.
- Reuniões on-line: utilização de ferramentas para conferências síncronas.

- Comunidades de prática: criação de grupos que possuem interesses afins.
- *Broadcasting* pessoal: utilização de ferramentas para publicação pessoal como *blogs*, *vlogs*, *podcasts* e *vodcasts*.
- *Wikis*: utilização de ferramenta para edição colaborativa de conteúdo.
- Jogos educativos e mundos virtuais: adoção de ferramentas de jogos síncronos para o processo de ensino e aprendizagem.
- Educação estendida: mescla de ensino presencial e ensino a distância.
- Busca inteligente: utilização de mecanismos de busca como auxílio para mais informação atualizada e organização no processo de ensino e aprendizagem.
- *Webcam* e vídeos de celulares: adoção de recursos áudio-visuais para comunicação e entretenimento.
- *Mashups*: *sites* ou aplicativos que combinam conteúdo de mais de uma fonte para experiência integradora.
- Computação social: uso de ferramentas tecnológicas como *wikis*, *blogs* e *podcasts* para criação de conteúdo.
- Socialização de arquivos entre pares: rede que permite que arquivos sejam socializados diretamente sem a necessidade de utilização de um servidor, como *MSN* e *Skype*.
- Aprendizagem móvel: utilização de celulares, *iPods*, dentre outras nanotecnologias, no processo de ensino e aprendizagem.
- Ambientes e dispositivos customizados: utilização de aplicativos que se adaptam automaticamente à situação, como PDA (assistente digital pessoal).
- Realidade ampliada: ambiente híbrido, mescla de elementos físicos e virtuais adicionados por computação, tanto visuais (3D) como multisensoriais.
- *Smart mob* – revolução social que combina comunicação móvel, computação PERVASIVE, redes sem fio e ações coletivas.

3. Produção de professores pré-serviço: *blogs*, *wikis*, *podcasts* e vídeos

Dentre as ferramentas tecnológicas da Web 2.0 que podem ser utilizadas com objetivos instrucionais, selecionei para minha reflexão *blogs*, *wikis*, *podcasts* e vídeos cujo uso parece ser recorrente nas diferentes ações propostas por Delich; Kelly e Mcintosh (2008). Os dados² são provenientes de uma disciplina a distância intitulada Letramento Digital oferecida no segundo semestre de 2008 para aprendizes da licenciatura em Letras da UFMG, para licenciandos tanto em língua materna, como em diferentes línguas estrangeiras (Inglês, Espanhol, Francês e Italiano). A ementa da disciplina previa introdução ao letramento digital através do uso de ferramentas computadorizadas e de produção de gêneros digitais e reflexão sobre a utilização de ferramentas disponibilizadas pelo computador e pela *Internet* no processo de ensino e aprendizagem.

Blog³ é a abreviação de weblog, uma página geralmente mantida por um indivíduo, com entradas regulares de comentários, descrições de eventos, ou outro material como, por exemplo, gráficos, fotos, vídeos. As entradas são geralmente em ordem cronológica inversa. Durante a 13ª semana da disciplina, os diferentes grupos de aprendizes criaram seus *blogs* seguindo as instruções postadas no ambiente virtual de aprendizagem Moodle, que foi utilizado como espaço para as aulas.

Para criação do Blog do Grupo, criem uma conta no Blogger. <https://www.blogger.com/start>
Siga os passos para a criação do Blog.

O site Aula Tube criou umas vídeo-aulas explicando como criar um blog no Blogger.
<http://www.aulatube.com.br/aula/category/blog-sites/>

Depois de pronto, postem aqui no Moodle o endereço do blog para que os outros grupos possam visitar!!

Mensagem postada por Vanessa Bohn no ambiente Moodle em 30/10/2009.

² Agradeço a Professora Vanessa Cristina Rodrigues Bohn, co-tutora desta parte do curso, e também aos aprendizes participantes da disciplina por consentirem a utilização dos dados.

³ Um vídeo que explica de maneira muito clara (porém em língua inglesa) como produzir um *blog* intitulado *Blogs in plain English* está disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=NN2IIpWXjXI>.

Como esta ação poderia se configurar como produção de material didático para aulas de inglês? As postagens dos *blogs* produzidos, como ilustrado pela Figura 1, foram escritas em língua alvo, no caso desse grupo, em inglês. Professores de inglês podem ter seus próprios *blogs* ou promover tarefas para as quais aprendizes ou grupos publiquem seus próprios *blogs* utilizando a língua inglesa para a interação, não apenas nas postagens principais, mas também nos comentários. Observei que as produções dos diferentes grupos refletiram o perfil das pequenas comunidades de prática formadas, mas o que coincidiu em todos os artefatos produzidos foi a utilização de diferentes mídias, como tirinhas, vídeos, *podcasts*, imagens, o que provavelmente foi influenciado pelo fato de o curso ter como tema letramento digital. Em um dos dois *blogs* produzidos por licenciandos em língua inglesa, foi interessante notar que as postagens principais foram escritas em inglês, mas os comentários foram em português; acredito que isso ilustra a flexibilidade que a ferramenta pode oferecer para que aprendizes de diferentes níveis possam interagir, alguns mostrando a compreensão textual e outros se expressando em língua estrangeira.



Figura 1: Imagem do Blog do Grupo 4
Fonte: Dados da Pesquisa

Como apontado previamente, uma *wiki*⁴ é basicamente uma ferramenta para edição colaborativa de conteúdo. Duffy; Peter e Bruns (2006) apontam que uma *wiki* oferece a possibilidade de interagir com um documento que está evoluindo com o tempo, permitindo que professores e aprendizes comentem e reflitam durante a produção, não apenas ao se depararem com a versão final. Uma atividade de participação em uma *wiki* foi proposta na 14ª semana do curso.

Tarefa

Faça a sua inscrição no wiki <http://web2noensino.wikispaces.com>

E clique no link web2. Vocês encontrarão um pequeno texto que eu retirei da minha monografia sobre a web 2. A tarefa de vocês será acrescentar um parágrafo ao texto e editar quando necessário o parágrafo que o colega postou. Todas as modificações feitas, adicionar parágrafo, editar será salvo no histórico da wiki. Dessa forma, saberemos quem participou.

Mensagem postada por Vanessa Bohn no ambiente Moodle em 30/10/2009.

⁴ Um vídeo que explica de maneira muito clara (porém em língua inglesa) como produzir uma *wiki* intitulado *Wikis in plain English* está disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=-dnL00TdmLY>. Uma plataforma gratuita que pode ser utilizada para produção de *wikis* é <http://www.wikispaces.com/>.

Uma das características das plataformas para produção tanto de *blogs* como de *wikis* e que coloca-se como uma vantagem para o processo de ensino e aprendizagem é a questão de registro de participação, o que pode facilitar o processo de avaliação por parte dos professores. Como pode ser observado no texto da tarefa disponibilizado anteriormente, uma das professoras aponta que as modificações feitas a uma *wiki* ficam salvas no histórico e servem para controle de participação dos aprendizes. Outra característica comum nas plataformas desses dois tipos de aplicativo, e também naquelas para produção de *podcasts*, o que pode ser visto nas Figuras 2 e 3, é que a língua utilizada na interface geralmente pode ser escolhida pelo *designer*. Isso quer dizer que o professor de inglês ao criar um *blog*, uma *wiki* ou uma conta para criação de *podcasts* pode escolher que a interface seja em língua inglesa ou que possibilitará mais *input* para os aprendizes.

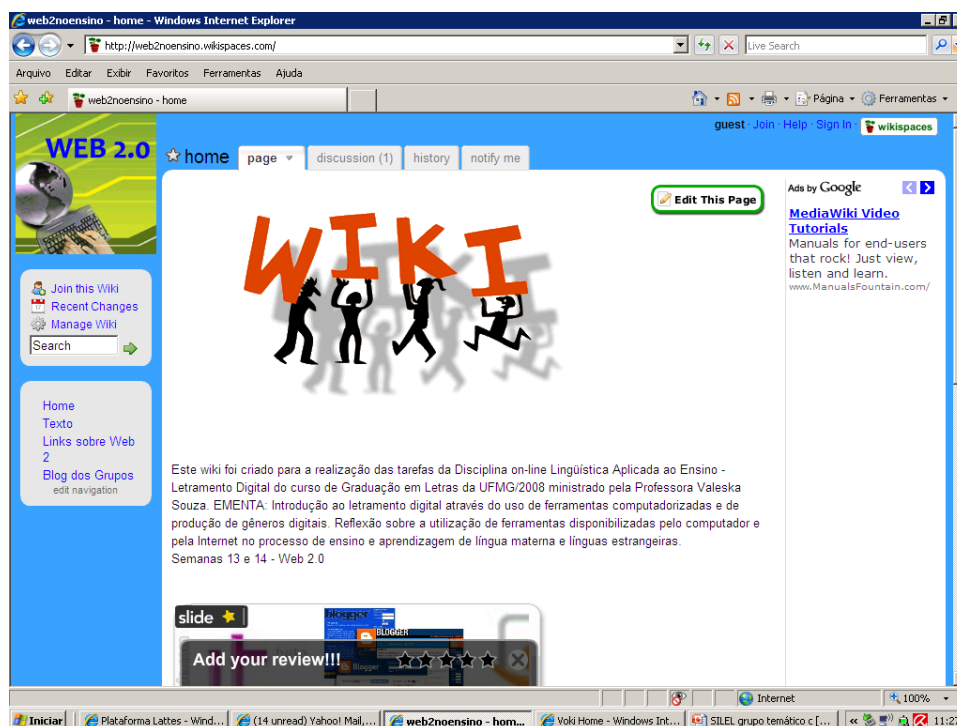


Figura 2: Imagem da Wiki - Web 2.0

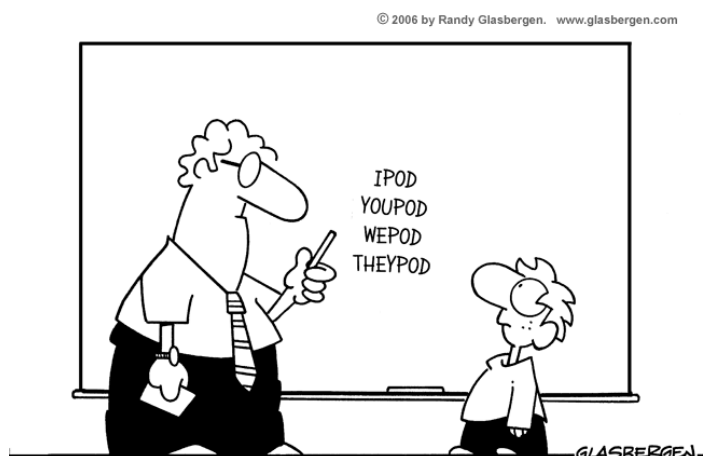
Fonte: Dados da Pesquisa

Blogs e *wikis* oferecem a possibilidade de uma produção colaborativa na qual todos os participantes de um grupo serão coautores do mesmo produto. Na disciplina mencionada, o aplicativo wiki foi utilizado em dois momentos, o que pode ser observado na Figura 2, quando os aprendizes conheceram uma ferramenta gratuita disponibilizada na *Web*, que eles poderiam utilizar em suas aulas e, ainda, para a produção de traduções colaborativas. Durante o curso, propus a leitura de dois textos escritos em inglês como parte da nossa bibliografia obrigatória, mas como o grupo era composto de licenciandos em diferentes línguas estrangeiras e também em língua materna, foi mais justo que cada aprendiz lesse e traduzisse um parágrafo e postasse na ferramenta *wiki* do Moodle; assim, todos colaboraram para que a tarefa fosse mais fácil. Atividades dessa natureza podem ser utilizadas no cotidiano da sala de aula e assim otimizar o processo de ensino e aprendizagem de língua estrangeira.

*Podcast*⁵ é um tipo de arquivo de áudio, geralmente em MP3 distribuído gratuitamente pela Internet e pode ser transferido automaticamente para o computador da pessoa, sem interferência e nos momentos em que o mesmo não está sendo utilizado. O termo é a junção das palavras *iPod* (tocador de músicas da Apple) e *broadcast* (publicação de áudio ou vídeo). Os aprendizes participantes da disciplina Letramento digital produziram *podcasts* individualmente na 13ª semana do curso no intuito de acrescentá-los aos *blogs* dos grupos. A tarefa proposta pode ser lida no excerto abaixo.

⁵ Algumas plataformas gratuitas que podem ser utilizadas para produção de podcasts são: <http://www.podomatic.com/>, <http://www.voki.com/> e <http://www.snapvine.com/>.

O que é Podcast



Antes de colocarmos a nossa voz Web, vamos entender o que é Podcast. Para isso, leia o post sobre o que é Podcast <http://web2noensino.blogspot.com/2008/05/o-que-podcast-i-parte.html>

Para criarmos um podcast, vamos utilizar o site de hospedagem gratuita de Podcast, o Podmatic <http://www.podomatic.com/podcast/>

Siga as instruções de criação de um podcast da atividade 3 do artigo “O uso de tecnologias em sala de aula” <http://www.veramenezes.com/paivabohn.pdf>

Atividade: Grave uma mensagem de boas vindas para usarmos futuramente no Blog.

Dúvidas? Deixe o seu comentário no fórum.

Mensagem postada por Vanessa Bohn no ambiente Moodle em 30/10/2009.

A proposta foi que o *podcast* produzido tivesse como objetivo dar boas vindas aos futuros visitantes do *blog* do grupo. Os aprendizes poderiam gravar esta mensagem em qualquer língua e tal ação pode ser adaptada às aulas de inglês de várias formas: o professor pode gravar uma mensagem ou um texto e disponibilizar para tarefas de compreensão auditiva; aprendizes podem gravar mensagens e enviar aos seus professores para análise de sua pronúncia; ou aprendizes podem produzir *podcasts* e socializar com os colegas ou mesmo em toda a rede e pedir *feedback* em relação a compreensibilidade de sua fala. Um outro recurso disponibilizado em sites de produção de *podcasts*, como o ilustrado na Figura 3 abaixo, é que ao invés de gravar a voz do autor, este pode digitar o texto e selecionar a leitura automática na língua e sotaque desejados. Além disso, o site mostrado abaixo possibilita a montagem de avatares por meio de escolha de diversas características, desde a face do avatar até o plano de fundo, em uma interface em língua inglesa, o que possibilitará input de vocabulário para os aprendizes de inglês.



Figura 3: Imagem da conta do Voki da autora

Fonte: Da própria autora

Sites de socialização de vídeos já podem ser considerados mais que algo momentâneo, mas como um importante recurso que permite a criação de um rico espaço para o processo de ensino e aprendizagem. Os vídeos podem estimular a pesquisa, experiências de socialização e desenvolvimento de competências pessoais. Uma das tarefas durante a disciplina Letramento digital foi produzir uma narrativa sobre como a experiência do aprendiz com o uso de tecnologias de informação e comunicação. Os aprendizes tiveram a liberdade de escolher a plataforma que desejassem para a produção dessa narrativa e alguns deles selecionaram a produção de vídeos. Um dos aprendizes produziu o seu vídeo com a câmera de seu computador e fez *upload* no site www.youtube.com, ação muito elogiada pelos colegas no fórum de discussões. Vídeos, como o mencionado, podem ser produzidos tanto por professores como por aprendizes de inglês, especialmente seguindo o tema que está sendo discutido no contexto das aulas, e, assim, tornarem-se parte do material didático do curso em questão.

Conclusão

Em um período em que a colaboração on-line e a produção de gêneros digitais se destacam, é necessário formar os futuros professores de língua estrangeira para essa realidade. Concluo, então, apontando para a necessidade da inserção do componente de produção de materiais on-line voltados ao processo de ensino e aprendizagem em currículos de formação pré-serviço já que atualmente há um acúmulo de competências necessárias para atuar em uma realidade digital também latente na área da educação.

As tarefas completadas pelos aprendizes matriculados na disciplina Letramento digital podem servir como material didático a serem utilizados por seus alunos devido a duas razões principais. Primeiramente, uma gama de textos, imagens, sons e vídeos foram selecionados para compor os *blogs*. Isso indica que muitos outros recursos gráficos disponibilizados na Web foram vistos, mas os objetivos instrucionais do curso eram de letramento digital de professores de línguas, e isso reduziu o escopo proporcionando uma seleção mais adequada para utilização com aprendizes. Em segundo lugar, todo o material produzido seria bem utilizado se correspondesse ao tema de interesse de um determinado grupo de aprendizes ou como modelo caso o professor proponha a produção de um dos artefatos tecnológicos mencionados: *blogs*, *wikis*, *podcasts* ou vídeos.

Entretanto, acredito que a maior vantagem da produção de materiais proposta nessa disciplina para professores pré-serviço seja sua ambientação com as plataformas, os aplicativos e os gêneros digitais apresentados. Parece-me que a apropriação de uma dada tecnologia deve passar necessariamente pela experiência de sua utilização e não consigo imaginar algo mais eficaz do que aprender a produzir produzindo. É reconfortante saber que tal visão vai ao encontro de uma das propostas aristotélicas para a educação: “É fazendo que se aprende a fazer aquilo que se deve aprender a fazer”.

Referências Bibliográficas

ALEXANDER, B. Web 2.0: A New Wave of Innovation for Teaching and Learning? *EDUCAUSE Review*, v. 41, n. 2, 2006. p. 32-44. Disponível em: <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0621.pdf>.

BERNERS-LEE, T.; HANDLER, J. *Nature debates: Scientific Publishing on the Semantic Web*. 2001. Disponível em <http://www.nature.com/nature/debates/e-access/Articles/bernerslee.htm>

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira*/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: Ministério da Educação, 1998. 120 p.

BUSH, V. As we may think. *The Atlantic Monthly*, Jul. 1945.

CRYSTAL, D. *Language and the internet*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. 272 p.

DELICH, P.; KELLY, K.; MACINTOSH, D. Emerging technologies in e-learning. In: *Education for a digital world: advice, guidelines and effective practice from around the globe*. BCcampus and Commonwealth of Learning, 2008. p. 5-22.

DIAS, R. *Inglês: proposta curricular*. Secretaria do Estado de Educação de Minas Gerais, 2005. 49 p.

_____. Integração das TIC ao ensino e aprendizagem de língua estrangeira e o aprender colaborativo online. *Moara*. v.30. Belém: Universidade Federal do Pará, 2008. p. 31-42.

DIAS-DA-SILVA, B. C.; PAIZAN, D. C. Os recursos e a linguagem da *web*. *Revista ANPOLL*, v. 15, p. 43-63, jul./dez. 2003.

DUFFY, P. D.; BRUNS, A. The use of Blogs, Wikis and RSS in education: a conversation of possibilities. *Proceedings Online Learning and Teaching Confence*, Brisbane, p. 31-38, 2006.

GODWIN-JONES, R. Blogs and Wikis: Environments for On-line Collaboration. *Language Learning & Technology*, v. 7, n. 2, p. 12-16, May 2003. Disponível em: <http://llt.msu.edu/vol7num2/emerging>.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. 203 p.

_____. Educação e cibercultura: a nova relação com o saber. Tradução de Jean Maurice Stephanou e Álvaro Roberto Crespo Merlo. *Educação, Subjetividade e Poder*, Porto Alegre, v. 5, n. 5, p. 9-19, 1998.

MARKOFF, J. Entrepreneurs see a Web guided by common sense. *The New York Times*. Nov. 2006. Disponível em <http://www.nytimes.com/2006/11/12/business/12web.html>.

O'REILLY, T. What is Web 2.0? Design patterns and business models for the next generation of software. 2005. Disponível em <http://www.oreilynet.com/lpt/a/6228>.

SOUZA, V. V. S. *Letramento digital contextualizado: uma experiência na formação continuada de professores*. 2007. 244 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia.

TEELER, D.; GRAY, P. *How to use the internet in ELT*. Harlow: Longman, 2000. 120 p.

TESOL. *Tesol Technology Standards Framework*. Alexandria: TESOL, 2008.