

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO GESTÃO NAS ORGANIZAÇÕES APRENDENTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO NAS ORGANIZAÇÕES APRENDENTES

SEBASTIÃO CESAR GALINDO VAZ

**PROJETO EXECUTIVO PARA PRODUÇÃO DE MANUAL PARA ORIENTAÇÃO
DOS DOCENTES USUÁRIOS DOS *TABLETS* DISTRIBUÍDOS PELO PROGRAMA
ALUNO CONECTADO NA REDE ESTADUAL DE PERNAMBUCO**

JOÃO PESSOA

2016

SEBASTIÃO CESAR GALINDO VAZ

**PROJETO EXECUTIVO PARA PRODUÇÃO DE MANUAL PARA ORIENTAÇÃO
DOS DOCENTES USUÁRIOS DOS *TABLETS* DISTRIBUÍDOS PELO PROGRAMA
ALUNO CONECTADO NA REDE ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DE PERNAMBUCO**

Projeto Técnico Aplicado apresentado ao Programa de Pós-Graduação Gestão em Organizações Aprendentes – MPMGOA da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

ORIENTADOR: Prof. Dr. Gustavo Henrique de Araújo Freire

COORIENTADORA: Profa. Dra. Isa Maria Freire

JOÃO PESSOA

2016

V393p Vaz, Sebastião Cesar Galindo.
Projeto executivo para produção de manual para
orientação dos docentes usuários dos tablets distribuídos pelo
Programa Aluno Conectado na rede estadual de educação de
Pernambuco / Sebastião Cesar Galindo Vaz.- João Pessoa,
2016.
50f. : il.
Orientador: Gustavo Henrique de Araújo Freire
Coorientadora: Isa Maria Freire
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CE/CCSA
1. Gestão organizacional. 2. Educação. 3. Tecnologias
digitais da informação e comunicação. 4. Tablets.

UFPB/BC

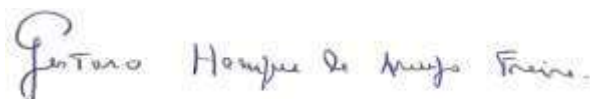
CDU: 334:658(043)

SEBASTIÃO CESAR GALINDO VAZ

PROJETO EXECUTIVO PARA PRODUÇÃO DE MANUAL PARA ORIENTAÇÃO DOS
DOCENTES USUÁRIOS DOS *TABLETS* DISTRIBUÍDOS PELO PROGRAMA ALUNO
CONECTADO NA REDE ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DE PERNAMBUCO

Projeto Técnico Aplicado apresentado ao Programa de
Pós-Graduação Gestão em Organizações Aprendentes
– MPMGOA da Universidade Federal da Paraíba –
UFPB, como requisito parcial para obtenção do título
de Mestre.

FOLHA DE APROVAÇÃO



Prof.º. Dr. Gustavo Henrique de Araújo Freire



Prof.ª. Dr.ª. Isa Maria Freire

Dedico este trabalho a minha esposa Iolanda Tavares Galindo Vaz, e aos meus filhos Sebastião César Galindo Vaz Filho e Niedja Maria Tavares Galindo Vaz, que sempre foram grandes incentivadores.

Dedico também ao ex-governador de Pernambuco, Eduardo Henrique Accioly Campos (*in memoriam*), por ter acreditado que a melhoria das escolas públicas também passa pela eficiência no processo de gestão.

AGRADECIMENTOS

Meu sincero agradecimento a estimada mestra, Prof^a. Dr^a. Isa Maria Freire, por seu bom humor, por seu profundo conhecimento e, principalmente por sua capacidade de nos ajudar a transformar intenções em idéias e idéias em conceitos, criando assim amplas condições para elaboração do presente projeto. Que o imenso poder de Deus a cubra de bênçãos.

Agradeço também ao Governo do Estado de Pernambuco, que através da Secretaria de Educação e Universidade de Pernambuco – UPE, nos oportunizaram a participação no Mestrado Profissional em Gestão nas Organizações Aprendentes.

A todos da Escola Estadual Amália Cavalcanti, localizada em Pedra – PE, especialmente aos colegas membros da equipe gestora, que souberam conduzir com eficiência a gestão nas inúmeras ausências a que me submeti.

Ao Prof. Dr. Gustavo Henrique de Araújo Freire, pelo espírito motivador das suas aulas, que nos fazia, achar que o tempo poderia ser mais lento, para podermos aproveitar com mais intensidade seus ensinamentos.

Ao Prof. Dr. José Washington de Moraes Medeiros, cuja sobriedade, organização, e conhecimento, tornavam o ambiente de aprendizagem além de aprazível, um espaço de troca e interação do saber,

A todos que fazem parte do Programa de Pós-Graduação em Gestão nas Organizações Aprendentes, pela atenção e gentileza no atendimento aos mestrandos.

A Deus, onipotente e onipresente, que sempre estava a frente dessa caminhada.

Nada do que foi será de novo do jeito que já foi um dia...

(Lulu Santos e Nelson Motta)

RESUMO

Na sociedade contemporânea a inclusão das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) na Educação é um processo crescente e irreversível. Os saberes já não são mais estanques e imutáveis, pois adquiriram um caráter transitório, onde estamos constantemente aprendendo, construindo novos conceitos. O espaço educacional, assim como outros espaços, mas este de uma maneira mais específica, recebe cada vez mais demandas exigindo a criação de novas formas de construção e difusão do conhecimento. É pertinente então destacar, nesse contexto, de que forma essas “novas” tecnologias podem contribuir ou favorecer o aluno na aprendizagem. Nesse sentido surge emblematicamente a figura do professor como o elo entre as TDIC e a sua efetiva aplicabilidade em sala de aula. É mister, então, a construção de novas concepções pedagógicas, cuja elaboração passa pelo uso dos novos recursos tecnológicos, ora a disposição de todos. É o que vem sendo experimentado, a nosso ver, na Rede Estadual de Educação de Pernambuco através do Programa Aluno Conectado, que favorece o acesso a materiais digitais (*tablets*) para uso nas atividades de ensino e no processo de aprendizagem. Entretanto há uma necessidade de otimizar o uso dos *tablets* em sala de aula, pois muito embora os alunos disponham dos equipamentos, os docentes não conhecem os conteúdos ou aplicativos inseridos neles. Em virtude dessa falta de conhecimento surge a necessidade de criar um manual para orientação dos docentes usuários dos *tablets* distribuídos pelo Programa Aluno Conectado na rede estadual de educação de Pernambuco. Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo produzir um projeto executivo para editoração e publicação de um Manual de Orientação no uso dos aplicativos disponíveis nos *tablets* distribuídos pelo Programa Aluno Conectado, para docentes de escolas estaduais de Pernambuco. Foi realizada pesquisa qualitativa e descritiva, cujas fontes de informação foram constituídas por documentos e por conteúdos digitais disponíveis no próprio equipamento, facilitando a descrição técnica, seguindo-se da identificação dos aplicativos disponíveis no artefato. Após todo o processo de pesquisa, na obtenção de dados e na fundamentação teórica, é possível confirmar a importância na idealização da produção e do manual, como produto. Dessa forma, o projeto executivo para elaboração de um manual destinado aos docentes usuários dos *tablets* distribuídos pelo Programa Aluno Conectado na rede estadual de Pernambuco, vem suprir uma lacuna até então não preenchida, que impede o uso da ferramenta tecnológica, como elemento que pode contribuir para elevação dos índices educacionais das escolas beneficiadas. Sendo importante também salientar, que o referido Manual não tem a pretensão de ficar restrito ao ambiente de trabalho do seu idealizador, mas deseja se consolidar como uma inovação ao Programa Aluno Conectado, expandindo seu acesso à todas as unidades de ensino beneficiárias do programa, de modo a permitir que os demais docentes da rede possam fazer melhor uso dos equipamentos.

Palavras-chave: Educação. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. *Tablets*.

ABSTRACTY

In contemporary society the inclusion of Digital Technologies of Information and Communication (TDIC) in Education is a growing and irreversible process. Knowledge is no longer watertight and immutable, as acquired a transitory nature, where we are constantly learning, building new concepts. The educational space, as well as other places, but this in a more specific way, gets increasingly demands requiring the creation of new forms of construction and dissemination of knowledge. It is pertinent then highlight in this context how these "new" technologies can help or assist the student in learning. In this sense emblematically comes the teacher figure as the link between TDIC and its effective applicability in the classroom. It is necessary, then the construction of new pedagogical concepts whose development through the use of new technological resources, now available to all. This is what is being experienced, in our view, in the State of Pernambuco Network of Education through Student Connected Program, which promotes access to digital materials (tablets) for use in teaching and learning process. However there is a need to optimize the use of tablets in the classroom, because even though students have the equipment, the teachers do not know the content or applications embedded in them. Because of this lack of knowledge arises the need to create a manual for the guidance of users of tablets teachers distributed by Connected Student Program in the state of Pernambuco network of education. In this sense, this paper aims to produce the Detailed Design for creating a manual to guide teachers on the best use of content and applications available on tablets given to high school students of the Pernambuco State Education Network. It was conducted qualitative and descriptive research, whose sources of information consisted of documents and digital content available at the machine, facilitating the technical description, followed by the identification of applications available on the device. After the whole process of research, data collection and theoretical basis, it is possible to confirm the importance the idealization of production and manual as a product. Thus, the executive project for the preparation of a handbook for users of tablets teachers distributed by the Program Connected Student in the state system of Pernambuco, comes to fill a gap so far not met, which prevents the use of technological tools such as a possible contributor to increase the educational levels of the beneficiary schools. It is important to also point out that that manual does not claim to be restricted to the work of its creator environment, but want to consolidate itself as an innovation to the Program Connected Student, expanding their access to all beneficiaries teaching units of the program of to allow other network teaching can make better use of the equipment.

Keywords: Education. Digital Technologies of Information and Communication. Tablets.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 - Tela para acesso/cadastramento do Gestor	29
FIGURA 02 - Tela para confirmar recebimento dos <i>tablets</i>	30
FIGURA 03 - Tela para distribuição dos <i>tablets</i>	30

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01 – Escritório e Mídia	33
QUADRO 02 – Conteúdo Intel	33
QUADRO 03 – Aplicativos Educacionais	35
QUADRO 04 – Conectando Ideias	36
QUADRO 05 – British Council Learn English.....	37
QUADRO 06 – Khan Academy	37
QUADRO 07 – Livros em PDF	38
QUADRO 08 – Coleção História Geral da África	38
QUADRO 09 – Apoio aos Professores	38
QUADRO 10 – Links Educacionais – Linguagens e Códigos	39
QUADRO 11 – Ciências da Natureza e Matemática	41
QUADRO 12 – Ciências Humanas e suas Tecnologias	42
QUADRO 13 – Sites Institucionais	43
QUADRO 14 – Todas as Disciplinas	44

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 CONTEXTO: VIVENDO NA SOCIEDADE EM REDE	16
2.1 A EVOLUÇÃO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO.....	16
2.2 MODELO ATUAL: SOCIEDADE EM REDE.....	19
2.3 A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO NO BRASIL	21
2.3.1 Dados sobre a Internet	23
2.4 TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO(TDIC) E EDUCAÇÃO.....	24
3 METODOLOGIA.....	28
3.1 PROGRAMA ALUNO CONECTADO: ESPAÇO DE PESQUISA	28
3.2 ESCOLAS PARTICIPANTES	28
3.2.1 Processo de distribuição dos <i>tablets</i>	29
3.3 PROCEDIMENTOS.....	31
3.3.1 Descrição do <i>tablet</i> e observações sobre seu uso	31
3.3.2 O Manual de Orientação.....	32
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS	48
APÊNDICE	50
Protótipo do Manual de Orientação	

1 INTRODUÇÃO

O que se pretende através deste trabalho é mostrar que o apoio aos docentes no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) pode contribuir para a melhoria da qualidade do ensino, e também como a gestão pode interferir e se beneficiar desse processo. Nesse sentido, será dado ênfase ao uso dos *tablets* pelos discentes beneficiados pelo Programa Aluno Conectado da Secretaria Estadual de Educação. Empiricamente falando, através da observação do uso dos respectivos equipamentos pelos alunos, assim como através de depoimentos dos docentes, observa-se que a realidade das turmas que dispõem da ferramenta não destoa em nada das demais que não possuem o equipamento. É certo que os alunos levam seus equipamentos para sala de aula, mas nesse espaço surge uma barreira que limita seu uso e conseqüentemente interfere negativamente no processo de aprendizagem, que é o desconhecimento por parte dos professores do conteúdo existente nos *tablets*, de como melhor utilizá-lo como um instrumento facilitador da aprendizagem nas diversas disciplinas.

O presente projeto teve como ponto de partida a observação empírica sobre os uso de *tablets* em sala de aula, quando foi percebida a sua subutilização, principalmente em função dos docentes não terem conhecimento sobre os aplicativos que neles estão inseridos, bem como utilizá-los no dia a dia do fazer pedagógico. Daí a necessidade de se criar um instrumento para comunicação da informação que possa ajudar os professores em suas estratégias pedagógicas.

Diante desse cenário, surgiram questões que parecem ser relevantes para entendermos se de fato está havendo melhor aproveitamento nas turmas beneficiadas com o uso dos *tablets*:

- os professores foram capacitados para lidar com a “nova” tecnologia?
- os alunos acessam frequentemente conteúdos educacionais?
- há conexão de internet na escola que permita acesso a esses conteúdos?
- a equipe gestora interage com essas “novas” tecnologias?

Nesse contexto das TDIC, o projeto de pesquisa se propõe a dialogar com os beneficiários do programa aluno conectado da Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco. Programa esse que consiste na distribuição de *tablets* para estudantes do 2º e 3º anos do Ensino Médio. É interesse desse trabalho estimular o uso de tais equipamentos visando uma melhor aprendizagem, mas para isso se faz mister que os docentes estejam preparados para interagir positivamente com esse canal de comunicação digital, exercitando todo o seu potencial pedagógico na construção de novos conhecimentos. Esse é o desafio e a

nossa proposta: orientar através de um manual o professor para que o recurso tecnológico disponível seja otimizado no dia a dia da sala de aula.

Nos dias atuais é pertinente destacar a impossibilidade em dissociar a relação das tecnologias da informação com o processo educativo, assim como na prática eficiente da gestão escolar. Segundo Miranda “[...] os computadores inserem-se na escola dentro de um contexto mais amplo, que é a tecnologia educacional.” (2006, p.47) É certo que as tecnologias já não são novidades no cotidiano escolar, a exemplo das tradicionais e ultrapassadas máquinas de escrever ou os mimeógrafos, que foram largamente utilizados, sendo capazes de atender ao propósito de uma época.

O que se coloca hoje é como as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) podem favorecer o aluno na sua aprendizagem, sem no entanto desconsiderar o que a princípio pode parecer obsoleto para alguns, como livros, cadernos, régua, esquadros, tabuada, etc., e que ainda existem em muitas de nossas salas de aula. Compreender as TDIC como facilitadoras do processo educativo e de gestão já é um desafio, principalmente para uma geração de educadores que foi formada com base em tecnologias analógicas.

O Estado de Pernambuco, através da Secretaria Estadual de Educação (SEE), vem desenvolvendo ações na área de tecnologia, entre as quais destacamos: Aprender TI Online; Olimpíadas de Jogos Digitais e Educação (OJE); Robótica; Escolas Wi-fi; Professor Conectado; Quiosque Multimídia; Laboratório Móvel; Gestor Móvel; Software Educacional PSD; Software de Gerenciamento de Laboratório Móvel V-Class e o PC Tablet para Estudantes (ALUNO CONECTADO), entre outros. Além desses instrumentos de TIC, também existem outras ferramentas implantadas com financiamento via Ministério da Educação (MEC/Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE): Plano de Desenvolvimento da Escola Interativo (PDE Interativo); Programa Nacional de Tecnologia Educacional (Proinfo); TV Escola e o Portal do Professor, são alguns exemplos.

É sabido que o desenvolvimento e a diversidade de equipamentos colocados a nosso dispor é muito grande, além de estarem sendo aperfeiçoados constantemente.

Os instrumentos tecnológicos de comunicação se desenvolvem sem parar. Eles se impõem a todos na vida diária e não podem ser ignorados nem considerados com desprezo. Podemos ensinar e aprender sem eles, porém sua apropriação é importante tanto ao estudante como aos professores, mais a este, pois os computadores com seus aplicativos podem ser ‘próteses’ maravilhosas para o cérebro humano em suas funções tanto de aprendizagem como de produção. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCNs, 1999), utilizar as informações através da linguagem digital, tem transformado o cotidiano da sociedade não só como mundo

globalizado, mas também como uma realidade específica de cada região. Ter acesso ou não à informação pode se constituir em elemento de discriminação na nova sociedade que se organiza. (BETTEGA, 2004, p. 15)

Nessa segunda década do século XXI, o acesso aos mais diversos meios de comunicação é bastante democrático, chegando a um grande número de pessoas, inclusive aos estudantes da rede pública de ensino. Superar as dificuldades diante do “novo”, com vistas ao nosso próprio desenvolvimento profissional, tanto como discente como enquanto gestor, é uma tarefa a ser feita com desprendimento de conceitos que até bem pouco tempo nos pareciam imutáveis. É relevante lembrar que o acesso às TDIC também contribuem para a construção da cidadania, princípio esse presente na nossa Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996).

Na verdade, independentemente de quais TDIC podem ser usadas na sala de aula, o que se coloca é a sua eficácia na melhoria da qualidade do ensino. Nesse aspecto é relevante citar Cox (2003, p.12), quando fala sobre os computadores na escola:

A presença da informática no cotidiano atual desafia o homem a voltar-se à exploração dos instrumentos computacionais, assim como, outrora, os elementos naturais que compunham nosso entorno despertavam o interesse do homem das cavernas. (COX, 2003, p. 12)

A escola, sendo instituição envolvida na tarefa de educar e formar cidadãos passa a ter um papel relevante como indutora do uso das TDIC . Dentro dessas novas tecnologias, o computador surge como personagem importante. De modo que o presente documento levará em conta um paradigma que enfatiza os novos instrumentos que nos são postos, num mundo virtual e de que modo eles podem facilitar a aprendizagem.

Sendo assim, o objetivo geral do trabalho foi produzir um projeto executivo para editoração e publicação de um Manual de Orientação no uso dos aplicativos disponíveis nos *tablets* distribuídos pelo Programa Aluno Conectado, para docentes de escolas estaduais de Pernambuco.

Sendo mais específico, o manual pretende:

- a) Identificar todos os aplicativos educacionais disponíveis no *tablet* distribuído pelo Programa;
- b) Descrever esses aplicativos educacionais e seu potencial de uso em sala de aula, associando-os às diversas disciplinas programáticas;
- c) Produzir um protótipo do Manual de Orientação aos docentes;

- d) Elaborar o projeto executivo para produção do Manual de Orientação no uso dos aplicativos disponíveis nos *tablets* distribuídos pelo Programa Aluno Conectado, destinado aos docentes de escolas estaduais de Pernambuco.

O Projeto técnico aplicado apresenta-se com a seguinte estrutura: o primeiro capítulo compreende a introdução, que apresenta os aspectos gerais abordados e estão detalhadamente relatados.

O segundo capítulo apresenta o referencial teórico, trazendo conceitos a respeito dos principais conceitos abordados no trabalho.

O terceiro capítulo descreve os procedimentos metodológicos, apresentando a tipologia da pesquisa, o ambiente da pesquisa e a coleta dos dados diagnósticos que embasaram a proposta do manual.

O quarto e último capítulo apresenta as considerações finais.

2 CONTEXTO: VIVENDO NA SOCIEDADE EM REDE

Nesta seção abordamos a sociedade contemporânea, qualificada como “sociedade em rede”, cujos aspectos considerados relevantes serão a seguir abordados. São eles: a evolução da sociedade da informação; o modelo atual: sociedade em rede; a sociedade da informação no Brasil, cujos aspectos a serem destacados são os dados sobre a internet no país, bem como a relevância das TDIC para o ensino. Dessa forma é intenção contextualizar alguns elementos que possam caracterizar que de fato estamos vivendo em uma sociedade em rede.

2.1 A EVOLUÇÃO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

O avanço da tecnologia nos últimos anos promoveu mudanças extremamente velozes, especialmente nos meios de comunicação. Essas mudanças acarretaram transformações sociais e econômicas antes inimagináveis, chegando ao ponto de modificar a maneira como nos relacionamos com as pessoas e com o mundo ao nosso redor. Nesse contexto é que surgem as chamadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Para muitos de nós, é comum associar o termo tecnologia com algo relativo a complexos artefatos tecnológicos, e por vezes, não nos damos conta que ao utilizarmos no nosso cotidiano instrumentos como canetas, lápis, óculos, talheres, termômetros, estamos sim utilizando diversas tecnologias. Segundo a Wikipedia, “[...] dependendo do contexto a tecnologia pode ser [...]: as técnicas, conhecimentos, métodos, materiais, ferramentas e processos usados para resolver problemas ou ao menos facilitar a solução dos mesmos”. Naturalmente que essas mudanças também foram sentidas na escola. Mesmo aquelas que ainda não dispõem desses novos recursos tecnológicos, estão inseridas em mundo cada vez mais globalizado e dependente das TDIC.

É de grande relevância destacar, nessa complexa inclusão da escola no mundo das TDIC, a possibilidade de tornar a gestão também partícipe do processo, dando a mesma uma possibilidade de uma prática pedagógica verdadeiramente democrática. Assim como a tecnologia, o conceito etimológico de gestão traz diversos sentidos decorrentes da ação de gestar, trazer, ou do efeito de gerir, administrar, dirigir, proteger, abrigar ou, ainda, produzir, criar, ter consigo, nutrir, manter, mostrar, fazer aparecer, digerir, pôr em ordem, classificar... (HOUAISS, 2001). Nesse sentido é pertinente lembrar Vieira, Almeida e Alonso, quando eles são citados em boletim publicado pelo Ministério da Educação:

Atualmente, a noção de gestão no âmbito das organizações engloba os processos sociais que nelas se desenvolvem e as complexas relações que se estabelecem em seu interior e exterior. Gestão organizacional passou a ser um conceito abrangente e dinâmico, que extrapola a concepção de organização administrada como máquina e se aproxima dos paradigmas associados à sociedade da informação e às mudanças de suas práticas com o intenso uso das tecnologias de informação e comunicação, o que gera uma outra dimensão da gestão, que trata da gestão de informações e conhecimentos. (BRASIL, 2005, p. 16).

Cabe então ressaltar que o papel da gestão nesse processo, é orientar, liderar uma rede de relações, que na maioria das vezes são tão complexas, diversas e plurais, mas que quase sempre dinamizam as dicotomias das relações.

É certo que o papel da gestão diante dos desafios tecnológicos da atualidade é preponderante para o sucesso da aprendizagem, a partir da utilização das TDIC. Nesse aspecto é importante recuperar o significado das palavras informática e educação. Consultando-se o Dicionário Aurélio básico da língua portuguesa, pode-se constatar que a informática é a “ciência que visa ao tratamento da informação através do uso de equipamentos e procedimentos da área de processamento de dados” e a educação é o “processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral visando à sua melhor integração individual e social”. Segundo Cox (2008), a partir desses significados é possível perceber a existência de uma informática educativa:

Considerando esses conceitos, pode-se ensaiar o delineamento de uma possível definição para informática educativa: área científica que tem como objeto de estudo o uso de equipamentos e procedimentos da área de processamento de dados no desenvolvimento das capacidades dos ser humano visando a sua melhor integração individual e social.

Com vistas aos propósitos moldados nessa definição, duas principais posturas educacionais surgem [...] na implantação da informática educativa nas escolas, a saber: 1) o ensino da informática, incluindo disciplinas sobre processamento de dados no currículo escolar e 2) a informática no ensino, disponibilizando os recursos da computação para o desenvolvimento das práticas educacionais escolares. (COX, 2008, p.30 e31)

É na segunda definição de Cox (2008) que se apoia o presente trabalho, ratificado pelo que diz Gianolla (2006), apud segundo o qual “[...] os computadores inserem-se na escola dentro de um contexto mais amplo, que é a tecnologia educacional”. (MIRANDA, 2006, p. 47) Aqui também ressalte-se, baseado em Miranda (2006), que em nota de rodapé, diz: “atualmente, o termo mais utilizado no que se refere às tecnologias informáticas é ‘tecnologias da comunicação e informação’[...]”. (MIRANDA, 2006, p. 47)

A pesquisadora Isa Freire, em artigo sobre informação e educação, nos fala com propriedade de como é possível estabelecer uma parceria profícua entre esses dois elementos, pois, para ela “[...] as salas de aula também são espaços de informação e conhecimento [...] e de que modo essas áreas científicas e os profissionais que nela atuam poderiam se unir, em prol da disseminação das competências em informação na educação”. (FREIRE, 2007, p.144) Dada a relevância do tema a autora vai mais além, quando nos lembra de como funciona a estrutura formal de ensino:

Uma das etapas da estrutura formal de ensino deveria ser a alfabetização informacional apoiada em tecnologias digitais de informação e comunicação, desde o ensino fundamental, de modo a produzir conteúdos digitais compatíveis com a proposta pedagógica da instituição. (...) Pois ‘informar’ no ambiente escolar, não significa apenas buscar e recupera informações julgadas relevantes no processo de aquisição de conhecimentos, mas, especialmente, envolver-se profundamente com o processo de busca e utilização do conhecimento representado pela informação, em um dado momento da aprendizagem. (FREIRE, 2007, p. 144)

É mister, nesse momento, fazer referência a um ator nesse cenário de informação e educação, o personagem decisivo desse espetáculo digital que se descortina em um novo paradigma no processo ensino/aprendizagem: o professor. Torna-se evidente, na fala de Freire, a necessidade de uma nova visão do professor:

[como] agente de socialização da informação, compartilhando com outros profissionais a responsabilidade de transmitir o conhecimento para usuários que dele necessitem nos respectivos processos de desenvolvimento pessoal e social. Nesse contexto, uma parceria entre informação e educação pode fazer a diferença no desenvolvimento do processo educativo e do ensino, contribuindo para o movimento pela democratização do acesso às tecnologias de produção e comunicação da informação. (FREIRE, 2007, p.144)

Fica evidenciado, de forma bastante plausível, que o uso das mídias digitais no dia a dia da sala de aula, não faz mais parte de um mundo imaginário, como era comum nos filmes de ficção científica das décadas dos anos 1960 e 1970 do século passado.

Computadores, celulares, redes sociais, ferramentas de pesquisas e interação *on line* são recursos utilizados pelos alunos no mundo dinâmico da cibercultura. As tecnologias da informação e comunicação estão exigindo leitores e produtores de texto ainda mais participativos. Aos textos impressos, somam-se os hipertextos e os suportes eletrônicos, que demandam diferentes estratégias de leitura e escrita. Será que a escola

consegue criar espaços para a prática de letramento digital dos alunos?
(SILVA, p.27, 2011)

A dimensão de um mundo permeado por relações crescentemente virtuais, graças aos avanços impulsionados pelas novas tecnologias, ratificam a existência cada vez mais perceptível, de uma sociedade, cujo modelo assenta-se na existência de uma rede capaz de interligar povos, interesses econômicos e políticos, conhecimento e relações pessoais. Tal cenário nos faz pensar até onde chegaremos no que tange a um mundo tão real e ao mesmo tempo tão pouco palpável, do ponto de vista das relações concretas e presenciais.

2.2 MODELO ATUAL: SOCIEDADE EM REDE

Na atualidade a Internet é derivada linearmente da difusão ampla de uma tecnologia criada com o objetivo de implantar uma rede de computadores, cuja encomenda foi feita a grupos de estudiosos de universidades norte-americanas, pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos (EUA), ocorrida no ocaso da década de 1960. É época em que a Guerra Fria mostrava todo o seu vigor, incorporando a sua essência criadora elementos importantes do aparato militar. Mas levando em conta um modelo multiinstitucional de pesquisa na área de tecnologias da informação, que ora se desenhava, não custou a se expandir pelo ambiente acadêmico.

[...] a tecnologia gerada espalhou-se de forma generosa e com baixíssimo controle pelo ambiente acadêmico, primeiramente nos EUA e em seguida no exterior.

Já no final da década de 80, a promoção do uso de Internet e do avanço da tecnologia associada nos EUA era liderada pela *National Science Foundation* (NSF), e não mais pelo Departamento de Defesa. A partir de 1989, a NSF passou a incentivar ativamente as conexões de outros países aos EUA, para fins ligados à educação e a pesquisa. (TAKAHASHI, 2000, p.159)

Nos demais países que começaram a se envolver no processo ora em curso, o setor acadêmico, assim como nos EUA, foi o pioneiro na arquitetura das redes nacionais. Paralelo a isso os governos também mostravam interesse em organizar redes que apoiassem atividades educativas e de pesquisa. A partir dos anos de 1990, o esboço de uma rede puramente educativa, avança para um patamar que permitiu a expansão de serviços de Internet com diversos canais que se prestavam a inúmeros fins. É pertinente destacar que a dinâmica desse processo evolutivo é resultado de variáveis outras a serem levadas em conta.

Certamente houve e há várias variantes nessa evolução básica. Por exemplo:

- O papel de Organizações Não Governamentais (ONG) foi importante em alguns países, essencial em outros, e absolutamente negativo em outros. Em alguns países, as ONGs fizeram o papel do setor acadêmico e desempenharam a função de agente principal de difusão da Internet.
- O papel dos governos foi e tem sido bastante heterogêneo no que diz respeito a própria compreensão do potencial da Internet. Em termos de apoio concreto, governos de países em desenvolvimento têm tido, em geral, reações tardias e, mesmo neste caso, insuficientes. (TAKAHASHI, 2000, p.133)

No Brasil, assim como nas demais nações que iniciaram o movimento de inclusão tecnológica através da rede de Internet, o cenário não destoava do que já foi aqui explicitado, tendo como destaque a participação de ONG, bem como a participação efetiva da representação governamental, através do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT). É relevante destacar que no caso brasileiro a anuência do governo foi decisiva na implantação da Internet, fomentando apoio nas etapas iniciais, principalmente quando lembramos da Rede Nacional de Pesquisa (RNP), que foi responsável pela instalação de pontos de Internet em 21 estados da federação.

Nesse contexto em que tratamos sucintamente do desenvolvimento da Internet nos seus vários estágios, seja no exterior ou no Brasil, é pertinente traduzir algum conceito do que ela seja. O Livro Verde, que trata da sociedade da Informação no Brasil nos dá uma idéia concreta.

Concretamente a Internet se traduz num conjunto de funções, tais como *e-mail*, *ICQ* etc., implementados sobre uma funcionalidade básica, a de conexão em redes, que é corporificada no chamado protocolo IP. Na forma mais simples, um usuário utiliza seu computador e se liga a um provedor de serviço por meio de uma linha telefônica comum. O provedor de serviços é o ponto mais próximo aonde 'chega' a Internet, e a partir do qual *e-mails*, por exemplo, são enviados a um destinatário remoto, talvez em outro país, que com boa probabilidade tem acesso à Internet via chamada telefônica a seu provedor de serviços local. Como ocorre o transporte eletrônico da mensagem da mensagem entre os dois provedores de serviços, na origem e no destino, permanece um mistério para a maior parte das pessoas. (TAKAHASHI, 2000, p.134)

A partir de premissas gerais e introdutórias do modelo atual de sociedade em rede, é muito importante um projeto amplo de repercussão nacional, no que tange a um desafio atualíssimo, que a inclusão digital, de maneira que a Internet seja um instrumento não de estratificação social, mas um elo de democratização ao acesso à informação. Em um país com dimensões continentais como o Brasil, o esforço deve ser hercúleo, de maneira a garantir que

políticas públicas possam efetivamente colaborar na integração nacional. Para Lazarte (2000, p. 48), uma forma de proporcionar tal integração seria através de “[...] Centros de produção, criação e compartilhamento cultural (e de acesso a rede) devem estar integrados a associações comunitárias, centros religiosos, igrejas etc.” (LAZARTE, 2000, p.48). Então o desafio está posto, principalmente no sentido de permitir aos indivíduos uma melhor inserção cultural no meio em que está inserido.

2.3 A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO NO BRASIL

O conhecimento adquire importância crucial na sociedade contemporânea, pois a partir dele as desigualdades podem ser superadas, a mão-de-obra pode ser melhor qualificada, permitindo uma maior propagação do bem viver da população. A economia, a política e a soberania das nações estão proximamente ligadas ao nível de informação do seu povo.

A expressão ‘Sociedade da Informação’, refere-se a um modo de desenvolvimento social e econômico, em que a aquisição, armazenamento, processamento, valorização, transmissão, distribuição e disseminação de informação desempenham um papel central na atividade econômica, na geração de novos conhecimentos, na criação de riqueza, na definição da qualidade da vida e satisfação das necessidades dos cidadãos e das suas práticas culturais. (LEGEV, 2000, p. 1)

É possível afirmar também que a sociedade da informação tem uma característica marcante: cada vez mais as pessoas utilizam técnicas de transmissão, assim como armazenam dados e informações, com um custo muito baixo. Esse cenário alavanca inovações, que nas palavras de Legev e Albagli (2000, p. 2) caracterizam “a existência de uma verdadeira revolução ‘informacional’”. O cotidiano nos apresenta inúmeras ações, como assistir televisão, fazer movimentações financeiras através dos terminais bancários e também pela Internet, pesquisar, estudar, e tantas outras ações, que podem passar despercebidas, seja pela rapidez com que acontecem, seja pela falta de atenção nos detalhes das operações. Mas o certo mesmo é que estamos cada vez mais inseridos na Sociedade da Informação, em um ambiente onde as informações trafegam em velocidades e quantidades, que há algum tempo, seriam consideradas frutos da imaginação de cineastas hollyodianos. Como consequência dessas mudanças, os valores humanos (políticos, sociais e econômicos) assumem novas feições: “em cada país, a sociedade da informação está sendo construída em meio a diferentes condições e projetos de desenvolvimento social, segundo estratégias moldadas de acordo com cada contexto” (TAKAHASHI, 2000, p.5).

O Brasil, assim como outras nações, sejam elas desenvolvidas ou em desenvolvimento, já implementam políticas visando a inserção na sociedade da informação. Alguns elementos podem confirmar a política brasileira voltada para a informação: ao longo da década de 90 já era possível perceber articulação governamental na formulação e implementação de ações voltadas para a área informacional; na comunidade científica, a Internet já se consolidava, e em paralelo o setor privado também já a adotava como opção comercial; o evento da privatização do sistema nacional de telecomunicações; as atividades comerciais têm ganhado enorme expressão, tanto em número de usuários, como em volume de negócios.; além de todos esses fatores, o país possui uma regular quantidade de mão-de-obra qualificada, assim como uma apurada base tecnológica.

O país dispõe, pois, dos elementos essenciais para a condução de uma iniciativa nacional rumo à sociedade da informação. E a emergência do novo paradigma constitui, para o Brasil, oportunidade sem precedentes de prestar significativa contribuição para resgatar a sua dívida social, alavancar o desenvolvimento e manter uma posição de competitividade econômica no cenário internacional. A inserção favorável nessa nova onda requer, entretanto, além de base tecnológica e de infraestrutura adequadas, um conjunto de condições e inovações nas estruturas produtivas organizacionais, no sistema educacional e nas instâncias reguladoras, normativas e de governo em geral. O impacto positivo que a “nova economia” pode gerar para o País depende ainda da participação do maior número possível de pessoas, organizações e regiões como usuárias ativas das redes avançadas de informação. (TAKAHASHI, 2000, p.5 e 6)

Temos então um preâmbulo de algumas ações desenvolvidas no Brasil, cujo intuito é fortalecer os elementos essenciais para a inserção do país na sociedade da informação.

2.3.1 Dados sobre a internet

O número de usuários de da Internet no mundo já ultrapassou a casa dos bilhões. Isso evidencia que um cenário de uma sociedade conectada é cada vez mais real. O cotidiano de governos, cidadãos e empresas está cada vez mais dependente de aplicativos baseados nas TIC e, destacadamente, nas redes responsáveis pelas interligações de dados. É inegável o papel da Internet como indutora de rápidas e contínuas mudanças tecnológicas que ora estamos vivenciando. Todos os setores da sociedade são influenciados pela nova dinâmica da informação. Naturalmente que a Escola, primordialmente como agência propagadora de conhecimentos, é figura central nessa realidade informacional.

A escola e os atores escolares também estão imersos nesse novo paradigma. A Internet, os *tablets*, os *smartphones* e as mídias sociais têm transformado de forma rápida e profunda a maneira como jovens se socializam e se relacionam com o mundo a sua volta. Ao mesmo tempo, têm o potencial de gerar impactos no cotidiano dos atores escolares, em especial para a formação de alunos para o uso dessas mesmas tecnologias. (TIC EDUCAÇÃO, 2014, p.27)

É certo que a discussão sobre os reflexos das TIC no ambiente escolar não é algo que tenha surgido há pouco tempo. O uso dos novos instrumentos tecnológicos passa necessariamente por um viés que tem como foco mudanças no processo ensino-aprendizagem, onde as práticas pedagógicas possam responder às novas exigências, bem como substancial aumento no desempenho escolar.

Quanto ao uso da Internet no Brasil, segundo a Pesquisa Nacional por Amostragem Domiciliar (PNAD) do IBGE, referente ao ano de 2013, pela primeira vez mais da metade da população brasileira tem acesso a Internet. No período de entre 2012 e 2013, o país ganhou 2,5 milhões de internautas (2,9%), totalizando mais ou menos 86,7 milhões de habitantes usuários com 10 anos ou mais. Segundo essas mesmas informações o percentual de mulheres é maior de que os homens, elas representam 51,9% do total.

Por grupos de idade dos internautas, os maiores aumentos registrados foram entre pessoas de 15 a 17 anos e de 18 a 19, com 76% e 74,2% respectivamente. Entre os que têm 40 a 49 anos de idade, 44,4% estão conectados a rede. Na faixa etária dos que têm mais de 50 anos, o percentual dos que acessam a Internet gira em torno dos 21,6%.

Quanto à distribuição geográfica, em 2013, as três regiões que mais se destacaram, inclusive com percentuais de internautas acima da média nacionais (50,1%), foram o Sudeste (57,7%), o Sul (54,8%) e Centro-Oeste (54,3%). O Norte com 38,6% do total da população, além do Nordeste com 37,8% ficaram na lanterna. Mas é importante destacar que mesmo o Nordeste ficando em último lugar na classificação, foi a região que registrou o maior crescimento no número de internautas em 2013, com 4,9%, seguida pelo Sul (4,5%), Sudeste (2,2%), Centro-Oeste (1,3%) e o Norte (0,4%).

No que diz respeito aos domicílios com computador no Brasil, houve um crescimento de 8,8%. Por regiões, novamente o Nordeste aparece com um aumento de 14,0%, totalizando 686,6 mil no total. A pesquisa revela também que em 2013, dos 32,2 milhões de domicílios com computadores, 28,0 milhões estavam conectados com a Internet.

Então, conforme os recortes acima, temos a possibilidade de constatar o quanto a inclusão digital, especificamente o uso da Internet, vem crescendo no Brasil, de modo a confirmar que a cada dia mais estamos vivendo na sociedade de informação. Como não

poderia deixar de ser, essa realidade influencia diretamente o destino da educação no país, já que conforme pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras (TIC EDUCAÇÃO, 2013), do Comitê Gestor da Internet no Brasil, os números são animadores. Por exemplo, o uso dos *tablets* nas escolas públicas. Se em 2012 somente 2% tinham esse tipo de equipamento, no ano de 2013 já tínhamos 11%. Em se tratando de escolas com Internet, 95% das escolas públicas que possuem computador estão conectadas. No tocante aos docentes, praticamente o acesso já é universalizado, pois 99% declaram acessar a grande rede. De qualquer modo muitos desafios ainda estão por vir. O acesso a Internet por si só, não garante grandes transformações no cenário político, econômico e social de um país.

Ações complementares por parte do governo e da sociedade são vitais para a consolidação de políticas públicas duradouras e de sucesso.

2.4 TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC) E EDUCAÇÃO

É cada vez mais perceptível nos dias de hoje que novas maneiras de pensar e de nos comunicar, estão presente na vida das pessoas de forma até corriqueira. O cotidiano se revela cada vez mais influenciado pelas múltiplas e avançadas tecnologias, estabelecendo relações de proximidade jamais vistas até então. No campo do ensino as novas tecnologias e as nem tão novas assim, surgem como reforços comportamentais e também nos apresentam modelos de ensino. Importante destacar que a pura e simples utilização de uma ou outra ferramenta tecnológica não implica na implantação automática de um trabalho pedagógico ou educativo. Para Orozco (2002), o “tecnicismo por si só não garante uma melhor educação [...] se a oferta educativa, ao se modernizar com a introdução das novas tecnologias se alarga e até melhora, a aprendizagem, no entanto continua uma dúvida” (OROZCO, p. 65). Pode-se então perceber que os meios tecnológicos são capazes de exercer um influencia particular nas pessoas, bem como no contexto em que vivem, de forma que as instituições educativas também podem repensar o seu desempenho a partir do uso de artefatos tecnológicos, na busca por um ensino que concretamente promova a melhoria na aprendizagem.

Uma questão de grande importância a ser colocada no presente documento, diz respeito a figura do docente nesse processo de uso da ferramenta colocada a disposição dos alunos. Já que o *tablet* não foi entregue ao professor, isso naturalmente torna-se um obstáculo na utilização do referido equipamento, de maneira a propiciar um efetivo aproveitamento dos diversos conteúdos vivenciados no dia a dia da sala de aula. O sucesso do programa passa em

grande parte sobre a apropriação que o docente deve ter sobre a ferramenta tecnológica posta pelo programa aluno conectado.

Na abordagem construcionista cabe ao professor promover a aprendizagem do aluno para que este possa construir o conhecimento dentro de um ambiente que o desafie e o motive para a exploração, a reflexão, a depuração de ideias e a descoberta. Antes de propor um plano – que deverá ser resultado de um trabalho cooperativo dos envolvidos na aprendizagem -, o professor precisa conhecer as potencialidades de seus alunos e suas experiências anteriores. Além disso, o professor cria situações para usar o microcomputador, como instrumento de cultura, para propiciar o *pensar-com* e o *pensar-sobre-o-pensar* e identificar o nível de desenvolvimento do aluno e seu estilo de pensar. (ALMEIDA,2000, p.41)

É importante salientar que por vezes há uma reação do professor no uso da TDIC, decorrente talvez do fato de não estar qualificado para lidar com as “novidades” na sala de aula. Isso dificulta o trabalho de integração com o aparato tecnológico. É necessário entender que as TDIC não vêm aprender sobre computadores, mas sim aprender com o suporte dos computadores. Nesse sentido é dada a oportunidade do docente para saber explorar as potencialidades dos *tablets*, ou de outro equipamento presente na sala de aula, criando condições ambientais que facilitem a aprendizagem. Motivos não faltam para estimular a informática na educação: o desenvolvimento do raciocínio com o objetivo de propiciar a solução de problemas; tornar o processo de ensino aprendizagem mais rico, prazeroso e atraente. É certo que se o professor não teve uma formação na área das TDIC, como a maioria de fato não teve, há um obstáculo a ser superado, especialmente na hora de formular uma proposta metodológica. Será preciso reforçar a ideia de que a informática é tão somente mais uma ferramenta a ser usada na Educação, de maneira que a Educação é quem vai dizer que a informática como ela deve ser e em qual direção deve seguir. O computador não surge como um meio, muito menos como um fim, mas como uma ferramenta tanto para os professores como para os alunos. Talvez as TDIC usadas de forma inteligente na educação, possam provocar mudanças na maneira que a abordagem pedagógica será feita, e não somente permitir ao professor tornar o processo de transmissão do saber de modo mais eficiente.

A tarefa do educador no cenário atual vai muito mais além do que dominar o conhecimento na sua disciplina específica. O papel de estimular a construção do conhecimento é pilar essencial na nova dinâmica do processo de ensino e aprendizagem. De maneira constante o professor tem a possibilidade de fazer com que a aprendizagem seja instrumento capaz de levar o aluno a desenvolver novas competências, potencializar o que já sabe, através da motivação e do desenvolvimento de possibilidades. Nesse contexto o desafio

é a desmistificação de velhos paradigmas, onde o educador era aquela pessoa que sabia de tudo e deveria transferir conhecimento.

Estamos vivendo um novo momento tecnológico. A ampliação das possibilidades de comunicação e de informação, por meio de equipamentos como o telefone, a televisão e o computador, altera a nossa forma de viver e de aprender na atualidade. Na verdade, desde o início da civilização, o predomínio de um determinado tipo de tecnologia transforma o comportamento pessoal e social de todo o grupo. Não por acaso que todas as eras foram, cada uma à sua maneira, ‘eras tecnológicas’. Assim tivemos a Idade da Pedra, do Bronze até chegarmos ao momento tecnológico atual, da Sociedade da Informação ou Sociedade Digital. (KENSKI, 2003, p. 2)

Se no mundo de hoje onde o papel das tecnologias é cada vez mais presente na vida das pessoas, há de se convir da sua importância como instrumentos para a construção do conhecimento, bem como do aperfeiçoamento de novas práticas de ensino, “[...] todas essas novas práticas e “modos de ser” implicam um conjunto revisado das competências e habilidades esperadas, que são requeridas de quem quer ser um membro “eficiente” e bem-sucedido da sociedade.” (SELWYN, 2008, p.818) É certo que se tomarmos por base qualquer tempo, veremos que a aprendizagem é sempre mediada pela tecnologia. No presente, o que se observa são os desafios colocados pelas tecnologias digitais. Nesse sentido a escola precisa estar preparada para atender as demandas que emergem a partir das novas tecnologias da informação. É de suma importância o papel do professor diante de tantas “novidades”, no uso dos novos suportes tecnológicos.

Os novos e múltiplos produtos criados a partir dos usos diferenciados das tecnologias de última geração têm suas especificidades. Eles se diferenciam em seus usos e nas formas de apropriação pedagógica, nem sempre facilitando as aprendizagens. Muitas vezes o mau uso dos suportes tecnológicos pelo professor põe a perder todo o trabalho pedagógico e a própria credibilidade do uso das tecnologias em atividades educacionais. Os educadores precisam compreender as especificidades desses equipamentos e suas melhores formas de utilização em projetos educacionais. O uso inadequado dessas tecnologias compromete o ensino e cria um sentimento aversivo em relação à sua utilização em outras atividades educacionais, difícil de ser superado. Saber utilizar adequadamente essas tecnologias para fins educacionais é uma nova exigência da sociedade atual em relação aos desempenho dos educadores. (KENSKI, 2003, p. 4 e 5)

Estamos em um processo irreversível de transformações e adequações, graças as novas Tecnologias da Informação. Alguns questionamentos vêm a mente diante dessa realidade.

[...] 1) Como a nova geração aprende na e com as TICs à disposição? 2) Qual deve ser, portanto, o novo perfil de professor tanto para entender quem é e com age esse aprendiz emergente, quanto para dar conta das novas demandas de conteúdo, formação e informação na contemporânea sociedade tecnologizada? (XAVIER, 2005, p.2)

A relação aluno-professor-escola passa por um processo de mutação que influencia o resultado esperado, que é a aprendizagem. Se antes as TDIC eram acessórios nos processos de formação e profissionalização dos indivíduos, hoje elas têm um papel preponderante no âmbito da educação, como ferramentas capazes de interferir diretamente nos resultados esperados. As transformações metodológicas são uma exigência dessa nova realidade. Cabe aos atores envolvidos a apropriação do significado que essas novas tecnologias podem adquirir na escola contemporânea, e no nosso caso específico como um programa de distribuição de *tablets*, podem influir positivamente nos indicadores educacionais de uma parcela de estudantes da rede estadual de Pernambuco.

3 METODOLOGIA

Nesta seção, apresentamos o espaço institucional, o objeto, os procedimentos e instrumentos da pesquisa.

3.1 PROGRAMA ALUNO CONECTADO: ESPAÇO DE PESQUISA

O Governo de Pernambuco criou o Programa Aluno Conectado, através da **Lei nº 14.546, de 21 dezembro de 2011**, que tem como objetivo principal promover a maior inclusão digital dos estudantes, aliando a tecnologia às ferramentas pedagógicas já existentes. Através do referido programa são disponibilizados, gratuitamente, aos alunos dos segundo e terceiro anos do ensino médio da rede pública estadual, um *Tablet/PC*, para uso individual, dentro e fora do ambiente escolar, como material de apoio pedagógico permanente do estudante. Para atender à finalidade do presente programa, o Estado de Pernambuco transferirá a posse dos *Tablets/PC* aos alunos contemplados, por meio de instrumento específico de comodato, com prazo determinado, a ser firmado com o estudante, ou, se incapaz, com seu representante legal.

O prazo do comodato será compatível com o período estimado para que o aluno contemplado conclua o ensino médio, contado da data da assinatura do respectivo instrumento contratual. Na hipótese de reprovação do aluno contemplado, será admitida prorrogação do prazo contratual, uma única vez, pelo novo interregno faltante para a conclusão do ensino médio, condicionada à realização da nova matrícula para a mesma série em que se deu a reprovação, dentro dos prazos regulares divulgados pela Secretaria de Educação.

O aluno que tenha sido contemplado pelo programa e que, na vigência regular do contrato de comodato, vier a ser aprovado no terceiro ano do ensino médio adquirirá, automaticamente, a propriedade do *Tablet/PC* de que era possuidor, devidamente identificado no instrumento de comodato, desde que:

- I - haja cursado os três anos do ensino médio em unidades de ensino da rede pública estadual de educação;
- II - não tenha sido reprovado em nenhum dos anos do ensino médio.

3.2 ESCOLAS PARTICIPANTES

No ano de 2014 foram adquiridos 117.879 *Tablets/PC* – da marca POSITIVO, tendo sido entregues 122.724 equipamentos.

3.2.1 Processo de distribuição dos *tablets*

Foram 784 escolas contempladas da rede pública estadual de Pernambuco, divididas em 17 gerencias regionais de educação – GRE, abrangendo todos os 184 municípios do estado.

O quantitativo de equipamentos corresponde ao número de alunos das turmas do 2º e 3º ano do Ensino Médio, devidamente matriculados e cadastrados no SIEPE – Sistema de Informações da Educação de Pernambuco (<http://www.siepe.educacao.pe.gov.br/>).

As Escolas recebem os *tablets* diretamente da Secretaria Estadual de Educação. Para serem distribuídos há um procedimento específico. O Gestor da unidade de ensino faz um cadastro no seguinte endereço: <http://www1.educacao.pe.gov.br/SAC/login.aspx>, cujas telas principais podem ser vistas:

Figura 1 – Tela para acesso/cadastramento do Gestor.



Fonte: <http://www1.educacao.pe.gov.br/SAC/Sair>. 1

Figura 2 – Tela para confirmar recebimento dos *tablets*.



Fonte: <http://www1.educacao.pe.gov.br/SAC/Sair.2>

1. Distribuir *tablet* – pesquisar o nome do aluno e atribuir a ele um *tablet* com seu respectivo tombamento. Será gerado um termo de comodato. Caso o aluno seja menor deverá ser assinado pelos pais ou responsáveis.

Figura 3 – Tela para distribuição dos *tablets*.



Fonte: <http://www1.educacao.pe.gov.br/SAC/Sair.3>

Existem também as possibilidades de emitir 2ª via do termo de comodato, realizar baixa do equipamento e transferência dos equipamentos que por ventura tenham sobrado, para a Gerência Regional.

3.3 PROCEDIMENTOS

Trata-se de pesquisa qualitativa e descritiva, cujas fontes de informação são constituídas por documentos e por conteúdos digitais disponíveis nos *tablets* distribuídos pelo Programa. Iniciamos com a descrição técnica do *tablete*, seguindo-se a identificação dos aplicativos disponíveis no artefato.

A necessidade de otimizar o uso dos *tablets* em sala de aula, é o cerne do presente projeto, pois muito embora os alunos disponham dos equipamentos, os docentes não conhecem os conteúdos ou aplicativos inseridos neles.

3.3.1 Descrição do *tablet* e observações sobre seu uso

Aluno Conectado 2014 - Conteúdo do Tablet/PC Windows – versão 1.0

Tipo: tablet/PC com processador Intel(R), Atom (TM), CPU N2600

Frequência: 1.60GHz 1.60 GHz

Memória: RAM 2GB

HD: SATA 320 GB

Tela: touchscreen com caneta disponível.

Possui: 2 portas USB, 1 saída VGA e outra HDMI, leitor de cartão, saída de áudio, caixa de som embutida, entrada para microfone, 1 porta de rede e webcam.

Sistema operacional: Windows 7 Professional (Student Innovation Suite 2.5), com 32 Bits e pacote de escritório Office 2010.

Slots de expansão do tipo micro sd, interface de comunicação: wi-fi (802.11 b/g/n).

O uso do *tablet* na sala de aula não deve ser visto com uma ferramenta capaz de substituir qualquer outra tecnologia já existente, mas sim como um elemento a mais no processo ensino-aprendizagem, de maneira que possa aglutinar força ao processo pedagógico, sempre com o objetivo de elevar os índices educacionais, tomando o cuidado para que o mesmo não se transforme em mero equipamento para o aluno acessar redes sociais ou páginas de jogos, tão comuns entre nossa juventude escolar.

A proposta é produzir, com base na consolidação de todas as informações obtidas a partir da identificação e descrição dos aplicativos existentes nos *tablets* do Programa Aluno Conectado, do Governo do Estado de Pernambuco, um **Manual de Instrução** para os professores da Rede Estadual de Educação, de modo que ao conhecer e compreender o seu funcionamento e conteúdo existente, o equipamento passe a ser parte integrante do processo ensino-aprendizagem, facilitando a melhoria dos índices educacionais das turmas contempladas com a distribuição de tal ferramenta tecnológica.

3.3.2 O Manual de Orientação

Na identificação dos aplicativos educacionais disponíveis nos *tablets*, foi necessário pedir o auxílio da Secretaria Estadual de Educação, através da GGTI – Gerência Geral de Tecnologia na Educação. Partindo da identificação dos aplicativos, foi possível através de pesquisas, verificar de que modo tais aplicativos poderiam ser usados na sala de aula.

Os contatos com a Secretaria Estadual de Educação, foram feitos por email, a partir de 12 de janeiro de 2015, tendo sido apresentado naquele momento uma versão preliminar do projeto, ora em construção. Na ocasião também foram solicitados os seguintes dados:

- Descrição do programa (quadro de referência, objetivos, metas);
- Escolas participantes (quantidade e tipos: regular, integral, semi-integral e técnica);
- Descrição do *tablet* (hardware e software; aplicativos);
- Processo de distribuição com quantitativo distribuídos em 2014.

No dia 29 de janeiro foi enviado pela Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE e pela Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI, os dados solicitados, bem como foi também encaminhado a Lei 14.546/2011, porém, com a ressalva que a mesma estava passando por análise por parte do jurídico da SEE que estavam trabalhando com o objetivo de introduzir modificações quanto ao processo de distribuição.

Após análise do material enviado foi constatado que não tinham sido prestadas informações sobre objetivos e metas do Programa Aluno Conectado, fato esse ocorrido em 17 de março e logo comunicado à GGTI, cujas informações solicitadas chegaram em 19 de março.

De posse dessas informações foi possível montar um conjunto de 14 quadros separando e detalhando todo material recebido, de acordo com suas características e orientações de como podem ser usados no dia a dia da sala de aula.


Quadro 01 - Escritório e Mídia

APLICATIVO	DESCRIÇÃO	TIPO
	<p>Aplicativo para edição de áudio em diversos formatos (AUP, WAV, AIFF, MP3, ETC), ou seja, é utilizado para melhorar a qualidade dos arquivos de áudio digital. Com ele é possível gravar sons e capturar áudio de outros softwares.</p>	Livre
 <p>Calibre</p>	<p>Calibre é um gerenciador de livros digitais para Windows que traz um grande número de recursos para você organizar seus e-books. Ele é capaz não somente de manter tudo organizado, mas também de facilitar a busca, converter formatos, agrupar conteúdo por editoras, idiomas, autores e ainda permitir o uso de tags para facilitar essas ações.</p>	Livre
 <p>Inkscape</p>	<p>Aplicativo para edição de desenhos vetoriais. Semelhante ao CorelDraw. Possui uma interface intuitiva e simples, com recursos que facilitam a vida do usuário. Com ele é possível editar e criar imagens utilizando os pincéis ou linhas prontas, incluindo círculo, retângulo, quadrado entre outros.</p>	Livre
 <p>Gimp</p>	<p>Aplicativo para tratamento de imagens e fotografias. Semelhante ao Adobe Photo Shop.</p>	Livre
 <p>Skype</p>	<p>Aplicativo para chamadas com vídeo e de voz para qualquer usuário do Skype. Ligar, ver, enviar mensagens e compartilhar momentos com outras pessoas, não importa onde elas estiverem.</p>	Proprietário
 <p>V L C</p>	<p>Aplicativo para execução de áudio nos formatos: MP3, OGG, e WMA para exibição de vídeos com pelo menos os seguintes codecs:AVI,MOV, MPEG, MP4 e WMV.</p>	Livre
	<p>Software de edição de vídeos da Microsoft. Atualmente faz parte do conjunto de aplicativos Windows Live.</p>	Proprietário

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014





Quadro 02 - Conteúdo Intel (Intel Learning Series)




APLICATIVO	DESCRIÇÃO	POR
 ArtRage	<p>ArtRage é um elegante aplicativo de pintura intuitiva e um pacote de desenho que facilita a produção de arte com aparência natural em seu computador. Sua ampla gama de ferramentas artísticas permite ir direto para o processo criativo sem forçá-lo a aprender os controles complexos ou técnicos.</p>	<p>Ambient Design</p>
 E-Reader	<p>Visualizador de arquivos no formato PDF.</p>	<p>Foxit</p>
 LabCam	<p>Laboratório de observação da natureza com base em webcam para estudantes, crianças e ou naturalistas adultos. Ideal como dispositivo de escola para demonstrações ou experiências. Ajuda a estimular o interesse pelas ciências naturais, ajuda a aprender em casa de forma divertida e interativa.</p>	<p>WebCam Laboratory</p>
 NoteTaker	<p>Aplicativo para notas digitais que facilita o uso das notas escritas à mão.</p>	<p>Vision Objects</p>
 Pen Input	<p>Aplicativo que converte texto escrito com caneta e tela sensível ao toque em documento ativo.</p>	<p>Vision Objects</p>
 Quick Controller	<p>Aplicativo que interage e controla som e imagem do TabletPC.</p>	<p>Intel</p>
 System Recovery Tool	<p>Ferramenta de backup e restore do sistema.</p>	<p>Intel</p>

 <p>WebCam Companion</p>	<p>ArcSoft WebCam Companion é um programa que incrementa a imagem da sua webcam com pequenos desenhos e também permite que você faça fotografias divertidas, com montagem de sua foto aplicada a outras imagens. Além disso, também é possível fazer vídeos e editar imagens do seu computador. O programa também oferece modelos e layouts para personalizar suas fotos e imprimi-las ou enviá-las por e-mail.</p>	<p>Arcsoft</p>
--	---	----------------

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 03 – Aplicativos Educacionais

APLICATIVO	DESCRIÇÃO	TIPO
 <p>CmapTools</p>	<p>CmapTools é um software livre utilizado para desenhar mapas conceituais. Além de apresentar uma estratégia cognitiva para representação do conhecimento através dos Mapas conceituais, apresenta recursos para formatação dos mapas, ou seja, adiciona recursos aos mapas como: sons, imagens, vídeos, textos e até mesmo outros mapas para detalhar melhor os conceitos. Com essa ferramenta, os alunos podem ser estimulados a refletir sobre o seu processo de pensamento, fazendo registros diários a partir das <u>experiências com os mapas elaborados</u>.</p>	<p>Livre</p>
 <p>Carbópolis</p>	<p>Carbópolis é um software educacional sobre poluição ambiental desenvolvido para alunos e professores dos diferentes níveis de ensino. Utiliza uma estratégia de solução de problemas e motivos lúdicos para abordar alguns conceitos da Química e do Meio Ambiente, relacionados à poluição do ar e à chuva ácida. Seu maior objetivo é propiciar um espaço para o debate de uma das questões relacionadas à poluição ambiental. Para atingir esse fim foi utilizado o artifício da simulação.</p>	<p>Livre</p>
 <p>Enigeo</p>	<p>O Enigeo é um programa desenvolvido para o ensino de geografia. Com ele é possível obter informações sobre países e capitais com suas respectivas bandeiras, população, continente, etc. Além disso, ele traz um quiz para você testar os conhecimentos adquiridos com o modo de exploração. Tudo que você tem a fazer é configurar uma rodada de perguntas. Para isso, escolha uma cidade, um país ou mesmo um continente.</p>	<p>Livre</p>
	<p>O programa HAGÁQUÊ é um editor de HISTÓRIAS EM QUADRINHOS que foi desenvolvido por pesquisadores da Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Esse programa facilita o processo de criação de uma história em quadrinhos com ferramentas que possibilitam o despertar da imaginação e da criatividade. Então, além de ser uma</p>	<p>Livre</p>

Hagáquê	atividade lúdica pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita.	
 JClic	O JClic é um software para confecção de exercícios (múltipla escolha). Trata-se de uma ferramenta desenvolvida na plataforma Java, para criação, realização e avaliação de atividades educativas multimídia como quebra-cabeças, associações, enigmas, estudo de texto, palavras cruzadas, entre outros. Com possibilidades de se trabalhar aspectos procedimentais de praticamente todas as áreas e disciplinas do currículo, desde a Educação Infantil até o Nível Superior.	Livre
 Klavaro	Tutorial de digitação. Ajuda no exercício e desenvolvimento da técnica da digitação por tato.	Livre
 Régua e Compasso	Software de geometria dinâmica plana, escrito na linguagem Java, com código aberto e que roda em qualquer sistema operacional.	Livre

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 04 - Conectando Ideias – Tecnologias na Educação

ARQUIVO	CONTEÚDO
Tecnologias_na_escola_fasc_01	. Laboratórios da SEE . Service Desk . Conectividade . Projetos Tecnológicos . Equipamentos
Tecnologias_na_escola_fasc_02	. Recursos Tecnológicos . Editor de Texto . Planilha Eletrônica . Slides de Apresentação . Software Educativo
Tecnologias_na_escola_fasc_03	. Internet . Email . Web 2.0 . Robótica Educacional
Tecnologias_na_escola_fasc_04	. Webquest . Blogs
Tecnologias_na_escola_fasc_05	. Linux Educacional

Tecnologias_na_escola_fasc_06	. Uso pedagógico do Projetor . Sites Educacionais
Tecnologias_na_escola_fasc_07	. Laboratório Móvel . Software de Gerenciamento v-Class . Lousa Digital . Quiosque Multimídia . PC Tablet

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 05 - British Council Learn English - Cursos de Inglês

TÍTULO	DESCRIÇÃO
British Council LearnEnglish	LearnEnglish-CD contém um pacote de recursos disponibilizado para utilização com o Tablet/PC, que reúne um variado conteúdo de áudio e texto, vídeo e texto, gramática e jogos, selecionado do premiado site LearnEnglish do Conselho Britânico. Todo o conteúdo apresenta atividades online, transcrição dos arquivos de vídeo e áudio, assim como folhas de exercício disponíveis para download e impressão. A maior parte do conteúdo apresenta-se entre os níveis intermediário a avançado e é apropriado para adolescentes e jovens adultos.
British Council Premier Skills English	Premier Skills English-CD apresenta atividades interativas, transcrições dos arquivos de áudio e vídeo, assim como folhas de exercícios disponíveis para download. O conteúdo disponível contém texto, áudio e texto, vídeo e texto, vídeo e jogos, sendo que a maior parte do mesmo tem nível intermediário a avançado e é adequado para adolescentes e jovens adultos.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 06 - Khan Academy

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Khan Academy Khan Academy offline https://pt.khanacademy.org/coaches/reference-for.../offline-program	E uma organização não governamental que tem como objetivo contribuir para a melhoria da educação por meio de videoaulas online disponibilizadas gratuitamente. Além dos vídeos, o site conta com um módulo de exercícios e um painel que permite ao usuário acompanhar seu desempenho. Todo conteúdo é aberto e estará embarcado nos Tablet/PC.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 07 - Livros em PDF (site Domínio Público)

TÍTULO	AUTOR
A Cidade e as Serras	Eça de Queirós
A Hora da Estrela	Clarice Lispector
As Jóias da Coroa	Raul Pompéia
A Moreninha	Joaquim Manuel de Macedo
Auto da Barca do Inferno	Gil Vicente
Carolina	Casimiro de Abreu
Cartas Chilenas	Tomaz Antônio Gonzaga
Cinco Minutos	José de Alencar
Dom Casmurro	Joaquim Maria Machado de Assis
Iracema	José de Alencar
Memorial de Aires	Joaquim Maria Machado de Assis
Memórias de um Sargento de Milícias	Manuel Antônio de Almeida
Memórias Póstumas de Brás Cubas	Joaquim Maria Machado de Assis
Morte e Vida Severina	Morte e Vida Severina
O Primo Basílio	Eça de Queiroz
O Alienista	Joaquim Maria Machado de Assis
O Ateneu	Raul Pompéia
O Auto da Compadecida	Ariano Suassuna
O Cortiço	Aluísio Azevedo
O Guarani	José de Alencar
O Mulato	Aluísio Azevedo
O Triste Fim de Policarpo Quaresma	Afonso Henriques de Lima Barreto
Os Lusíadas	Luís Vaz de Camões
Os Sertões	Euclides da Cunha
Senhora	José de Alencar
Violeta	Raul Pompéia
Quincas Borba	Joaquim Maria Machado de Assis
14 de Julho na Roça	Raul Pompéia

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 08 - Coleção História Geral da África da UNESCO (Fonte: site Domínio Público)

TÍTULO	DESCRIÇÃO
História Geral da África - I	Metodologia e pré-história da África
História Geral da África – II	África Antiga
História Geral da África - III	África do século VII ao XI
História Geral da África - IV	África do século XII ao XVI
História Geral da África – V	África do século XVI ao XVIII
História Geral da África - VI	África do século XIX à década de 1880
História Geral da África – VII	África sob dominação colonial, 1880-1935.
História Geral da África - VIII	África desde 1935

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014

Quadro 09 – Apoio ao Professor

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Concurso Professor Autor 2	São 897 aulas em Power Point do Ensino Fundamental e Médio. Disponibilizadas nas disciplinas: Artes, Biologia, Ciências, Educação Física, Espanhol, Filosofia, Física, Geografia, História, Inglês, Matemática, Português, Química e Sociologia. 2ª edição 2012.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 10 - Links Educacionais: Linguagem e Códigos

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Aprender Português http://cvc.instituto-camoes.pt/aprender-portugues.html	Site de pesquisa para aprendizagem do português nas vertentes: falar, ouvir e ler.
Biblio - A Biblioteca Virtual de Literatura http://www.biblio.com.br	A Biblioteca Virtual de Literatura só disponibiliza obras completas, em português e cujo autor tenha falecido há mais de 70 anos, conforme determina a Lei de Domínio Público.
Britannica http://escola.britannica.com.br/	Britannica tem conteúdo abrangente. Com material de referência valioso para a sala de aula.
Comunidad Todoole http://todoecomunidad.ning.com/	Site para o aprendizado de Espanhol.
Conjuga-me http://www.conjuga-me.net/	Conjuga-me é uma ferramenta para conjugar verbos da língua Portuguesa. Partindo do infinitivo de um verbo faz a conjugação verbal de verbos regulares e irregulares.
Curso de Espanhol Grátis.NET http://www.espanholgratis.net/	Curso de Espanhol.
Curta na Escola http://www.curtanaescola.org.br/	Site colaborativo para o uso de curtas metragens brasileiro em salas de aula.
Dicionário de LIBRAS http://www.dicionariolibras.com.br/	Site com o novo e o velho dicionário de libras, datilologia contendo: aulas temáticas, questionários, jogos.
Dicionários Michaelis http://michaelis.uol.com.br/	Dicionário Online.
Dicionário Priberam da Língua Portuguesa http://www.priberam.pt/dlpo/	Dicionário Online.
Dictionary Cambridge http://dictionary.cambridge.org/	Dicionário de inglês online.
Educar para Crescer – Abril http://educarparacrescer.abril.com.br/index.shtml	Site de pesquisa jogos de português.
Escola do futuro e Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro	Site com informações para professores e alunos. Cursos, projetos, livros com textos

http://futuro.usp.br/	integrais online, contos, romances, poesia e teatro.
Funarte http://www.funarte.gov.br/	Site da Fundação Nacional de Artes.
Fundação Biblioteca Nacional http://www.bn.br	Site da Biblioteca Nacional.
Fundação Gilberto Freyre http://www.fgf.org.br/	Informações sobre a vida de Gilberto Freyre, textos completos de sua obra, além de textos de outros autores sobre seu trabalho.
Game da Reforma Ortográfica http://fmu.br/game/home.asp	Site que disponibiliza um Game da Reforma Ortográfica, de maneira interativa e divertida de aprender.
Google Maps https://maps.google.com.br/	Site de mapas.
Google Tradutor http://translate.google.com.br/	Site de tradução.
Jogo dos 100 Erros de Português http://educarparacrescer.abril.com.br/100-erros/	Site de jogos de português.
Literatura Digital http://www.literaturabrasileira.ufsc.br/	Projeto do Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina que reúne alguns textos importantes da literatura brasileira, escritos a partir do século XVI. Contém ainda, na íntegra, obras de Raul Pompéia, Aluísio de Azevedo, Machado de Assis, José de Alencar, Castro Alves e outros, imperdível.
Livro Game http://www.livroegame.com.br/	Um site que oferece diversão, cultura e entretenimento por meio da adaptação de clássicos da literatura brasileira (Memórias de um Sargento de Milícias – Manuel Antônio de Almeida, O Cortiço – Aluísio de Azevedo e Dom Casmurro – Machado de Assis) para jogos eletrônicos, incentivando a leitura por meio da cultura digital.
Língua Portuguesa Conhecimento Prático http://linguaportuguesa.uol.com.br/linguaportuguesa	Site de revista da língua portuguesa.
Monteiro Lobato Vida e Obra http://lobato.globo.com/	Site sobre sua vida e obra, seus personagens, e muito mais.
Obras Raras http://www.obrasraras.usp.br/	Biblioteca de Obras Raras da Universidade de São Paulo.
Português Gramática, Literatura e Redação http://www.portugues.com.br/	Site de pesquisa gramática, literatura e redação.
Só Espanhol http://www.so espanhol.com.br/	Site de espanhol.
Só Português http://www.soportugues.com.br/	Site de pesquisa da língua portuguesa.
TV Cultura – Alô Escola	Site de pesquisa da língua portuguesa.

http://tvcultura.cmais.com.br/aloescola/linguaportuguesa	
Wikipédia http://pt.wikipedia.org	Enciclopédia.
Wikiquote http://pt.wikiquote.org/wiki/P%C3%A1gina_principal	Coletânea de Citações famosas.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 11 - Ciências da Natureza e Matemática

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Arcademic Skill Builders - Games http://www.arcademicskillbuilders.com	Site de jogos com conteúdos de várias disciplinas, só que por estar escrito em inglês é uma ótima opção para a ampliação do vocabulário.
Banco Central Jovem http://www.bcb.gov.br/htms/bcjuvem/default.htm	Site de pesquisa escolar com as moedas do mundo e visita virtual.
Biblioteca Digital de Ciências http://www2.ib.unicamp.br/ite/bdc/principal.php	Biblioteca Digital de Ciências.
Como Tudo Funciona? http://www.hsw.uol.com.br/	Site de pesquisa de curiosidades, mostrando como tudo funciona, através de vídeos, imagens e animações.
Conteúdos Digitais http://www.uff.br/cdme	Site para ensino e aprendizagem de matemática e estatística, onde é possível encontrar objetos digitais de ensino para uso online e off-line, como softwares, experimentos e áudio.
Embrião http://www.embriao.ib.unicamp.br/embriao2/index.php	Site com materiais online, áudios, experimentos, software, vídeos e animações na área Biologia.
E_Unicamp http://www.ggte.unicamp.br/e-unicamp/public/	Portal concebido com o objetivo de disseminar o conhecimento gerado pela Instituição por meio da disponibilização de vídeos, animações, simulações, ilustrações e aulas, materiais criados pelos próprios professores da Unicamp e de acesso livre ao público.
Furnas http://www.furnas.com.br/	Site da Eletrobrás Furnas com conteúdos de energia e reaproveitamento do lixo.
Muséum http://www.mnhn.fr	Site do Museu Nacional de História natural ou Museu do Homem.
MathGV 4.1 – Download http://ziggi.uol.com.br/downloads/mathgv	Programa projetado para gerar gráficos de funções matemáticas, ideal para estudantes.
OBM – Olimpíada Brasileira de Matemática http://www.obm.org.br/opencms/revista_eureka/	Site da Revista da Olimpíada Brasileira de Matemática
Ponto Ciência http://www.pontociencia.org.br/	Site de Química, Física e Biologia.
Revista Galileu	Site da revista Galileu é uma publicação que

http://revistagalileu.globo.com/	aborda assuntos ligados à ciência, história, tecnologia, religião e saúde, entre outros.
Revista Superinteressante http://super.abril.com.br/	Site da revista Superinteressante com publicações de jornalismo científico.
SciELO http://www.scielo.org/php/index.php	Textos completos de artigos de revistas científicas em todas as áreas do conhecimento e indicadores de uso e de impacto da literatura científica publicada no site.
Scientific American Brasil http://www2.uol.com.br/sciam/	Site de pesquisa escolar na área de ciência e tecnologia.
Simulações de Física http://www.walter-fendt.de/ph14br/	Site para simulações de Física.
Skool Brasil http://skool.com.br/	Conjunto de recursos pedagógicos para aumentar a interatividade entre os alunos nos assuntos de matemática e ciências.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 12 - Ciências Humanas e suas Tecnologias

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Biblioteca Digital http://unesp.br/bibliotecadigital/index.php	Reúne publicações periódicas disponibilizadas integralmente, com possibilidade de pesquisa por título ou por palavras em seu conteúdo completo.
Brasiliana USP http://www.brasiliana.usp.br	Acervo bibliográfico e documental sobre assuntos brasileiros impar no País e no mundo.
Búzios - Game http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/projeto	O jogo visa criar um espaço de aprendizagem para o ensino da História, enfatizando a Revolta dos Alfaiates.
Era Virtual Museus http://www.eravirtual.org/pt/	Site que permite visita virtual a museus do Brasil onde os ambientes internos e externos são mostrados.
Geografia Para Todos http://www.geografiaparatodos.com.br	Site de Geografia para o Ensino Médio.
Geografia - Conhecimento Prático http://geografia.uol.com.br/geografia/	Revista de geografia.
Mithos http://mithos.cys.com.br/	Site de sistema de Pesquisa Mitológica.
National Geographic Brasil – Abril http://viajeaquibril.com.br/national-geographic/	Site de informações geográficas.
Newseum http://www.newseum.org	As primeiras páginas dos jornais do Brasil e do Mundo.
Petrobras - Biomapas http://www.petrobras.com.br/biomapas	Mapas e informações sobre a biodiversidade da floresta amazônica.
Só Filosofia http://www.filosofia.com.br/	Site de Filosofia.
Só Geografia http://www.sogeografia.com.br	Site de Geografia.

Tríade - Game http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/	Jogo que possibilita a imersão dos alunos no universo do século XVIII, especialmente na Revolução Francesa.
Universia Museus Virtuais http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2012/02/16/912114/46-museus-virtuais-voce-visitar-graca.html	Site para tour virtual em 46 museus.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 13 - Sites Institucionais

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Atlas Geográfico Escolar IBGE http://atlasescolar.ibge.gov.br/	Site do IBGE sobre mapas do Brasil e do Mundo.
Banco Mundial www.worldbank.org	Site do Banco Mundial.
Domínio Público http://www.dominiopublico.gov.br/	Site de biblioteca digital.
IBAMA www.ibama.gov.br	Site do Instituto Brasileiro do Meio Ambiente e Recursos Naturais Renováveis.
IBGE Cidades do Brasil http://www.ibge.gov.br/cidadesat	Site do IBGE sobre as cidades do Brasil.
IBGE www.ibge.gov.br	Site do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).
IBGE Mapas http://mapas.ibge.gov.br/	Site do IBGE com os mapas das mais variadas naturezas para os mais variados fins, além de materiais a eles relacionados.
INCRA www.incra.gov.br	Site do Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária (INCRA).
Instituto Ricardo Brennand http://www.tourvirtualbrasil.com.br/tour_virtual_ricardo_brennand	Site para tour virtual pelo Museu Ricardo Brennand.
NAFTA www.nafta-sec-alena.org	Site do tratado Norte-Americano de Livre Comércio (Nafta).
Organização das Nações Unidas (ONU) www.un.org	Site da Organização das Nações Unidas (ONU).
Organização das Nações Unidas para Agricultura e Alimentação (FAO) www.fao.org	Site da Organização das Nações Unidas para Agricultura e Alimentação (FAO).
PNUD www.undp.org	Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD).
Provas e Gabaritos ENEM http://portal.inep.gov.br/web/enem/edicoes-antiores/provas-e-gabaritos	Site do INEP com todas as provas do ENEM desde as primeiras (1998 até 2011).

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE - 2014

Quadro 14 - Todas as Disciplinas

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Banco Internacional de Objetos Educacionais http://objetoseducacionais2.mec.gov.br	Site de pesquisa de objetos educacionais de acesso público, em vários formatos e para todos os níveis de ensino.
Biblioteca Mundial http://www.wdl.org/pt/	Site de pesquisa mundial.
Futura http://www.futura.org.br/	Site do canal futura. O canal do conhecimento.
Portal Aprendiz http://portal.aprendiz.uol.com.br/	Site de notícias, educação, opinião, agenda, tecnologia e educação.
Revista Nova Escola http://revistaescola.abril.com.br/	Conteúdos da revista Nova Escola.
RIVED http://rived.mec.gov.br/	Programa que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Tais conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas.
TV Escola http://tvescola.mec.gov.br/	Canal sobre educação.
Youblisher http://www.youblisher.com/	Tornará suas revistas, catálogos, relatórios de negócios, apresentações e todos os outros arquivos PDF em publicações com páginas folheáveis.
Superarquivo http://super.abril.com.br/superarquivo/index_superarquivo.shtml	Conteúdo da Revista Superinteressante.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014

Após essa preparação o produto desejado, ou seja, o Manual para Orientação dos Docentes Usuários dos *Tablets* Distribuídos pelo Programa Aluno Conectado na Rede Estadual de Pernambuco, assumia suas primeiras configurações. Isso ocorreu entre os meses de junho, julho e agosto. No dia 03 de agosto foi enviado para GGTI um rascunho do que seria o Manual, solicitando informações mais detalhadas sobre o material da Intel. Já em 10 do referido mês, foi recebido email contendo lições, atividades e em quais disciplinas o aplicativo pode ser utilizado na sala de aula. Foram também sugeridos vídeos na internet, que dialogam com o professor, inclusive com links para acesso dos conteúdos.

Em 02 de setembro foi solicitado novamente pela GGTI, cópia do projeto, assim como arquivo contendo o Manual já com a diagramação pronta. Tal solicitação foi atendida no dia 10 do referido mês, e no dia 12 a GGTI considerou adequado o conteúdo manual, orientando para formatação final do documento, sugerindo apenas alguns acertos no tocante às normas técnicas.

Após a identificação dos aplicativos, foi possível verificar no próprio equipamento a funcionalidade dos mesmos, definindo como cada um deles podem ser usados na sala de aula. Além disso, foi feita uma análise minuciosa de todas as sugestões existentes no equipamento, no que tange as fontes de informação disponíveis na internet, relacionando-as ao uso em sala de aula em variadas disciplinas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O modelo de desenvolvimento que ora vivenciamos, traz no seu bojo, um conjunto de ferramentas tecnológicas bastante diversificado, permitindo interação de conhecimentos e transferências de tecnologias, numa velocidade até bem pouco tempo impensável. A sociedade desenvolve relações cada vez mais baseada na cibercultura, cujo ambiente é fortalecido pela intercomunicação mundial de computadores.

A educação do cidadão não pode estar alheia ao novo contexto socioeconômico-tecnológico, cuja característica geral não está mais na centralidade da produção fabril ou da mídia de massa, mas na informação digitalizada como nova infra-estrutura básica, como novo modo de produção. O computador e a Internet definem essa nova ambiência informacional e dão o tom da nova lógica comunicacional, que toma o lugar da distribuição em massa, própria da fábrica e da mídia clássica, até então símbolos societários. (BRASIL, 2000, p. 63)

O aparato tecnológico na escola, pode desvendar o mundo da cibercultura, trazendo avanços no ato de ensinar e aprender, de maneira a tornar o processo mais dinâmico, do ponto de vista pedagógico, a partir do uso de metodologias que facilitem a inclusão digital dos alunos e professores.

O foco do presente trabalho é justamente a figura docente, cujo papel de facilitador da aprendizagem pode ser decisivo para o bom desempenho da escola. O saber e o domínio no uso das TDIC na sala de aula, são elementos essenciais no atual momento da educação. Induzir o aluno a imergir na aprendizagem tendo como referência o uso de mídias ou equipamentos de informática, surge como necessidade, e não apenas como modismo ou outra coisa qualquer.

Diante do que foi exposto, a pretensão em criar um Manual para o professor, segue exatamente na linha da inclusão digital, pois a partir da interação com o aluno, ou com o equipamento que ele possui, pode-se dar passos mais rápidos e firmes com vistas a atender a função primordial da escola, que é o ato do ensino-aprendizagem. Sendo importante também salientar, que o referido Manual não tem o objetivo de ficar restrito ao ambiente de trabalho do seu idealizador, mas deseja se consolidar como uma inovação ao Programa Aluno Conectado, expandindo seu acesso à todas as unidades de ensino beneficiárias do programa, de modo a permitir que os demais docentes da rede possam fazer melhor uso dos equipamentos, numa verdadeira interação entre a ferramenta e a aprendizagem.

Após todo o processo de pesquisa, na obtenção de dados e na fundamentação teórica, é possível confirmar a importância na idealização da produção e do manual, como produto final a ser apresentado na conclusão do Mestrado Profissional. Mestrado esse que se apóia na articulação entre o conhecimento e a sua aplicabilidade no setor produtivo das empresas, sejam elas públicas ou privadas. Foi perceptível também no decorrer do curso, que o trabalho final poderia ser ou estar vinculado a problemas concretos da área de atuação do profissional-aluno. Dessa forma, o projeto executivo para elaboração de um manual destinado aos docentes usuários dos *tablets* distribuídos pelo Programa Aluno Conectado na rede estadual de Pernambuco, vem suprir uma lacuna até então não preenchida, que impede o uso da ferramenta tecnológica, como elemento que pode contribuir para elevação dos índices educacionais das escolas beneficiadas.

Então ratifico a importância do Mestrado Profissional, pois conseguiu aguçar curiosidade, conceitos e fundamentos, bem como deu suporte teórico na concepção de um produto, a ser apresentado para um grupo de 784 escolas, cujos alunos e professores serão os maiores beneficiários, e conseqüentemente contribuirão na melhoria dos índices educacionais do Estado de Pernambuco.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B. **Informática e Formação de Professores**. Brasília: MEC/SEED, 2000.
- BETTEGA, M. H. S. **A educação continuada na era digital**. São Paulo: Cortez, 2004. (Questões da nossa época. 116 v.)
- COX, K. K. **Informática na educação escolar**. 2. ed. Campinas, SP: Autores associados, 2008. – (Coleção polêmicas do nosso tempo, 87 v.)
- FERREIRA, A. B. de H. **Miniaurélio Sécul XXI: O minidicionário da Língua Portuguesa**. 4. ed. rev. Ampliada. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.
- FREIRE, I. M. Informação e educação: parceira para inclusão social. **Inclusão Social**, Brasília, v. 2, n. 2, p. 142-145, abr./set. 2007. Disponível em: <http://www.isafreire.pro.br/informacao_educacao200784.pdf> Acesso em: 24 nov. 2014.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Disponível em:<<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/trabalhoerendimento/pnad2013/>> Acesso em 23 nov. 2014.
- HOUAISS, I. A. **Dicionário da Língua Portuguesa** – Organizado pelo Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. – Rio de Janeiro; 2001.
- KENSKY, V. M. **Aprendizagem mediada pela tecnologia**. Disponível em:<www2.pucpr.br/reol/index.php/dialogo?dd99=pdf&dd1=786d> Acesso em: 24 nov. 2014.
- LAZARTE, L. Ecologia cognitiva na sociedade da informação. **Ciência da Informação, Ci. Inf.**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 43-51, maio/ago. 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a06v29n2.pdf>> Acesso em 24 nov. 2014.
- LEGEV, Lis- R; ALBAGALI, S. Construindo a sociedade da informação no Brasil: uma nova agenda. **Revista de Ciência da Informação**, v. 1. n.5 out/2000 Disponível em: <<http://ridi.ibict.br/bitstream/123456789/106/1/AlbagliDatagramazero2000.pdf>>. Acesso em 16 nov. 2014.
- LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL (LDB). Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>> Acesso em 20 jul. 2013.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Tecnologias na Escola,2000. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf>> Acesso em 10 set. 2015.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Integração de tecnologias, linguagens e representações. Boletim 05 Maio 2000. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/145723IntegracaoTec.pdf>> Acesso em 18 nov. 2014.

MIRANDA, R. G. **Informática na educação: representação do cotidiano**. 3. ed. São Paulo, Cortez, 2006. (Coleção Questões da Nossa Época; v.96)

OROZCO, G. G. Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI. **Comunicação e Educação**. São Paulo, n. 23, p. 57-70, jan./abr. 2002.

SELWYN, N. **O uso das TIC na educação e promoção de inclusão social: uma perspectiva crítica no Reino Unido**. Disponível em:
<<http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0929104.pdf>.> Acesso em 23 nov. 2014.

SILVA, I. M. da. **Tecnologias e letramento digital: navegando rumo aos desafios**. Disponível em: <<http://www.brapci.ufpr.br/documento.php?dd0=0000011618&dd1=4796f>.> Acesso em 24 nov. 2014.

TAKAHASHI, T. Organizador. **Sociedade da Informação no Brasil**. Livro Verde. Disponível em: www.governoeletronico.gov.br/biblioteca/arquivos/livro-verde/download. Acesso em 13 nov. 2014.

TIC EDUCAÇÃO 2013. Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras. Disponível em< <http://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-educacao-2013.pdf>.>. Acesso em 24 nov. 2014.

VIEIRA, A. T.; ALMEIDA, M. E. B.; ALONSO, M. **Formação de Educadores: Gestão Educacional e Tecnologia**. São Paulo: Avercamp, 2003.

WIKIPÉDIA. Disponível em:<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Tecnologia>> Acesso em: 01 ago. 2013.

XAVIER, A. C. **As tecnologias e aprendizagem (re)construcionista do século XXI**. Disponível em:<<http://www.hipertextus.net/volume1/artigo-xavier.pdf>>. Acesso em 23 nov. 2014.

APÊNDICE
Protótipo do Manual de Orientação



PROGRAMA
Aluno
Conectado





APRESENTAÇÃO

Na sociedade contemporânea a inclusão das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na Educação é um processo crescente e irreversível. Os saberes já não são mais estanques e imutáveis, pois adquiriram um caráter transitório, onde estamos constantemente aprendendo, construindo novos conceitos. O espaço educacional, assim como outros espaços, mas este de uma maneira mais específica, recebe cada vez mais demandas exigindo a criação de novas formas de construção e difusão do conhecimento. É pertinente então destacar, nesse contexto, de que forma essas “novas” tecnologias podem contribuir ou favorecer o aluno na aprendizagem. Nesse sentido surge emblematicamente a figura do professor como o elo entre as TIC e a sua efetiva aplicabilidade em sala de aula. É mister, então, a construção de novas concepções pedagógicas, cuja elaboração passa pelo uso dos novos recursos tecnológicos, ora a disposição de todos. É o que vem sendo experimentado, a nosso ver, na Rede Estadual de Educação de Pernambuco através do Programa Aluno Conectado, que favorece o acesso a materiais digitais para uso nas atividades de ensino e no processo de aprendizagem. Dessa forma o presente manual tem o objetivo de identificar todos os aplicativos educacionais disponíveis no *tablet* distribuído pelo Programa, bem como descrever esses aplicativos e seu potencial de uso em sala de aula.

Sebastião Cesar Galindo Vaz

SUMÁRIO

- 1 7. PROGRAMA ALUNO CONECTADO
- 2 8. DESCRIÇÃO DO TABLET E OBSERVAÇÕES SOBRE O SEU USO
- 3 9. ESCRITÓRIO E MÍDIA
- 4 13. CONTEÚDO INTEL (INTEL LEARNING SERIES)
- 5 17. APLICATIVOS EDUCACIONAIS
- 6 21. CONECTANDO IDEIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
- 7 22. BRITISH COUNCIL LEARN ENGLISH - CURSOS DE INGLÊS
- 8 23. KHAN ACADEMY
- 9 24. LIVROS EM PDF (SITE DOMÍNIO PÚBLICO)
- 10 25. COLEÇÃO HISTÓRIA GERAL DA ÁFRICA DA UNESCO (FONTE: SITE DOMÍNIO PÚBLICO)
- 11 26. APOIO AO PROFESSOR
- 12 27. LINKS EDUCACIONAIS: LINGUAGEM E CÓDIGOS
- 13 29. CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA
- 14 30. CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS
- 15 31. SITES INSTITUCIONAIS
- 16 32. TODAS AS DISCIPLINAS

PROGRAMA ALUNO CONECTADO

O Governo de Pernambuco criou o Programa Aluno Conectado, através da **Lei nº 14.546, de 21 dezembro de 2011**, que tem como objetivo principal promover a maior inclusão digital dos estudantes, aliando a tecnologia às ferramentas pedagógicas já existentes. Através do referido programa serão disponibilizados, gratuitamente, aos alunos dos segundo e terceiro anos do ensino médio da rede pública estadual, um *Tablet/PC*, para uso individual, dentro e fora do ambiente escolar, como material de apoio pedagógico permanente do estudante. Para atender à finalidade do presente programa, o Estado de Pernambuco transferirá a posse dos *Tablets/PC* aos alunos contemplados, por meio de instrumento específico de comodato, com prazo determinado, a ser firmado com o estudante, ou, se incapaz, com seu representante legal.

O prazo do comodato será compatível com o período estimado para que o aluno contemplado conclua o ensino médio, contado da data da assinatura do respectivo instrumento contratual. Na hipótese de reprovação do aluno contemplado, será admitida prorrogação do prazo contratual, uma única vez, pelo novo interregno faltante para a conclusão do ensino médio, condicionada à realização da nova matrícula para a mesma série em que se deu a reprovação, dentro dos prazos regulares divulgados pela Secretaria de Educação.

O aluno que tenha sido contemplado pelo programa e que, na vigência regular do contrato de comodato, vier a ser aprovado no terceiro ano do ensino médio adquirirá, automaticamente, a propriedade do *Tablet/PC* de que era possuidor, devidamente identificado no instrumento de comodato, desde que:

- I - haja cursado os três anos do ensino médio em unidades de ensino da rede pública estadual de educação;
- II - não tenha sido reprovado em nenhum dos anos do ensino médio.



DESCRIÇÃO DO TABLET E OBSERVAÇÕES SOBRE O SEU USO

Aluno Conectado 2014 - Conteúdo do Tablet/PC Windows – versão 1.0

Tipo: tablet/PC com processador Intel(R), Atom (TM), CPU N2600

Frequência: 1.60GHz 1.60 GHz

Memória: RAM 2GB

HD: SATA 320 GB

Tela: touchscreen com caneta disponível.

Possui: 2 portas USB, 1 saída VGA e outra HDMI, leitor de cartão, saída de áudio, caixa de som embutida, entrada para microfone, 1 porta de rede e webcam.

Sistema operacional: Windows 7 Professional (Student Innovation Suite 2.5), com 32 Bits e pacote de escritório Office 2010.

Slots de expansão do tipo micro sd, interface de comunicação: wi-fi (802.11 b/g/n).

O uso do tablet na sala de aula não surge com uma ferramenta capaz de substituir qualquer outra tecnologia já existente, mas um elemento a mais no processo ensino-aprendizagem, de maneira que possa aglutinar força ao processo pedagógico, sempre com o objetivo de elevar os índices educacionais, tomando o cuidado para que o mesmo não se transforme em mero equipamento para o aluno acessar redes sociais ou páginas de jogos, tão comuns entre nossa juventude escolar.

ESCRITÓRIO E MÍDIA



Aplicativo para edição de áudio em diversos formatos (AUP, WAV, AIFF, MP3, ETC), ou seja, é utilizado para melhorar a qualidade dos arquivos de áudio digital. Com ele é possível gravar sons e capturar áudio de outros softwares.



Calibre

Calibre é um gerenciador de livros digitais para Windows que traz um grande número de recursos para você organizar seus e-books. Ele é capaz não somente de manter tudo organizado, mas também de facilitar a busca, converter formatos, agrupar conteúdo por editoras, idiomas, autores e ainda permitir o uso de tags para facilitar essas ações.



Inkscape

Aplicativo para edição de desenhos vetoriais. Semelhante ao CorelDraw. Possui uma interface intuitiva e simples, com recursos que facilitam a vida do usuário. Com ele é possível editar e criar imagens utilizando os pincéis ou linhas prontas, incluindo círculo, retângulo, quadrado entre outros.



Gimp

Aplicativo para tratamento de imagens e fotografias. Semelhante ao Adobe Photo Shop.



Skype

Aplicativo para chamadas com vídeo e de voz para qualquer usuário do Skype.
Ligar, ver, enviar mensagens
e compartilhar momentos com outras pessoas, não importa onde elas estiverem.



VLC

Aplicativo para execução de áudio nos formatos: Mp3, OGG, e WMA para exibição de vídeos com pelo menos os seguintes codecs:AVI,MOV, MPEG, MP4 e WMV.



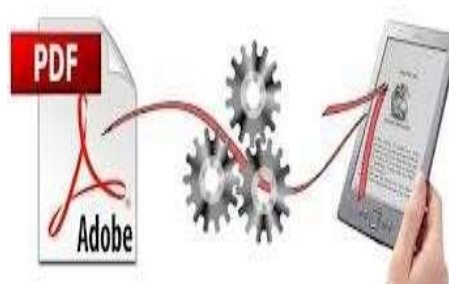
Software de edição de vídeos da Microsoft. Atualmente faz parte do conjunto de aplicativos Windows Live.

CONTEÚDO INTEL (INTEL LEARNING SERIES)



ArtRage

ArtRage é um elegante aplicativo de pintura intuitiva e um pacote de desenho que facilita a produção de arte com aparência natural em seu computador. Sua ampla gama de ferramentas artísticas permite ir direto para o processo criativo sem forçá-lo a aprender os controles complexos ou técnicos.



E-Reader

Visualizador de arquivos no formato PDF.



LabCam

Laboratório de observação da natureza com base em webcam para estudantes, crianças e ou naturalistas adultos. Ideal como dispositivo de escola para demonstrações ou experiências. Ajuda a estimular o interesse pelas ciências naturais, ajuda a aprender em casa de forma divertida e interativa.



NoteTalker

Aplicativo para notas digitais que facilita o uso das notas escritas à mão.



Pen Input

Aplicativo que converte texto escrito com caneta e tela sensível ao toque em documento ativo.



Quick Controller

Aplicativo que interage e controla som e imagem do TabletPC.



System Recovery Tool

Ferramenta de backup e restore do sistema.



WebCam Companion

ArcSoft WebCam Companion é um programa que incrementa a imagem da sua webcam com pequenos desenhos e também permite que você faça fotografias divertidas, com montagem de sua foto aplicada a outras imagens. Além disso, também é possível fazer vídeos e editar imagens do seu computador. O programa também oferece modelos e layouts para personalizar suas fotos e imprimi-las ou enviá-las por e-mail.



CONCEITUAIS

5

CmapTools

CmapTools é um software livre utilizado para desenhar mapas conceituais. Além de apresentar uma estratégia cognitiva para representação do conhecimento através

dos Mapas conceituais, apresenta recursos para formatação dos mapas, ou seja, adiciona recursos aos mapas como: sons, imagens, vídeos, textos e até mesmo outros mapas para detalhar melhor os conceitos. Com essa ferramenta, os alunos podem ser estimulados a refletir sobre o seu processo de pensamento, fazendo registros diários a partir das experiências com os mapas elaborados.



Carbópolis

Carbópolis é um software educacional sobre poluição ambiental desenvolvido para alunos e professores dos diferentes níveis de ensino. Utiliza uma estratégia de solução de problemas e motivos lúdicos para abordar alguns conceitos da Química e do Meio Ambiente, relacionados à poluição do ar e à chuva ácida. Seu maior objetivo é propiciar um espaço para o debate de uma das questões relacionadas à poluição ambiental. Para atingir esse fim foi utilizado o artifício da simulação.



Enigeo

O Enigeo é um programa desenvolvido para o ensino de geografia. Com ele é possível obter informações sobre países e capitais com suas respectivas bandeiras, população, continente, etc. Além disso, ele traz um quiz para você testar os conhecimentos adquiridos com o modo de exploração. Tudo que você tem a fazer é configurar uma rodada de perguntas. Para isso, escolha uma cidade, um país ou mesmo um continente.



Hagáquê

O programa HAGÁQUÊ é um editor de HISTÓRIAS EM QUADRINHOS que foi desenvolvido por pesquisadores da Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Esse programa facilita o processo de criação de uma história em quadrinhos com ferramentas que possibilitam o despertar da imaginação e da criatividade. Então, além de ser uma atividade lúdica pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita.



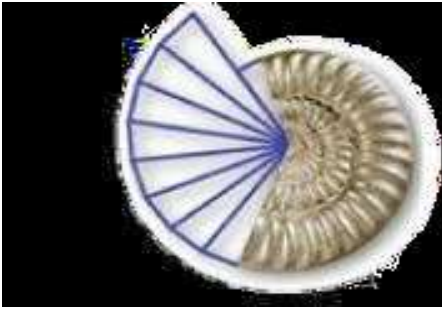
Jclic

O Jclic é um software para confecção de exercícios (múltipla escolha). Trata-se de uma ferramenta desenvolvida na plataforma Java, para criação, realização e avaliação de atividades educativas multimídia como quebra-cabeças, associações, enigmas, estudo de texto, palavras cruzadas, entre outros. Com possibilidades de se trabalhar aspectos procedimentais de praticamente todas as áreas e disciplinas do currículo, desde a Educação Infantil até o Nível Superior.



Klavaro

Tutorial de digitação. Ajuda no exercício e desenvolvimento da técnica da digitação por tato.



Régua e Compasso

Software de geometria dinâmica plana, escrito na linguagem Java, com código aberto e que roda em qualquer sistema operacional.

CONECTANDO IDEIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

ARQUIVO	CONTEÚDO
Tecnologias_na_escola_fasc_01	. Laboratórios da SEE . Service Desk . Conectividade . Projetos Tecnológicos . Equipamentos
Tecnologias_na_escola_fasc_02	. Recursos Tecnológicos . Editor de Texto . Planilha Eletrônica . Slides de Apresentação . Software Educativo
Tecnologias_na_escola_fasc_03	. Internet . Email . Web 2.0 . Robótica Educacional
Tecnologias_na_escola_fasc_04	. Webquest . Blogs
Tecnologias_na_escola_fasc_05	. Linux Educacional
Tecnologias_na_escola_fasc_06	. Uso pedagógico do Projetor . Sites Educacionais
Tecnologias_na_escola_fasc_07	. Laboratório Móvel . Software de Gerenciamento v-Class . Lousa Digital . Quiosque Multimídia . PC Tablet

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014.

BRITISH COUNCIL LEARN ENGLISH - CURSOS DE INGLÊS

TÍTULO	DESCRIÇÃO
British Council LearnEnglish	LearnEnglish-CD contém um pacote de recursos disponibilizado para utilização com o Tablet/PC, que reúne um variado conteúdo de áudio e texto, vídeo e texto, gramática e jogos, selecionado do premiado site LearnEnglish do Conselho Britânico. Todo o conteúdo apresenta atividades online, transcrição dos arquivos de vídeo e áudio, assim como folhas de exercício disponíveis para download e impressão. A maior parte do conteúdo apresenta-se entre os níveis intermediário a avançado e é apropriado para adolescentes e jovens adultos.
British Council Premier Skills English	Premier Skills English-CD apresenta atividades interativas, transcrições dos arquivos de áudio e vídeo, assim como folhas de exercícios disponíveis para download. O conteúdo disponível contém texto, áudio e texto, vídeo e texto, vídeo e jogos, sendo que a maior parte do mesmo tem nível intermediário a avançado e é adequado para adolescentes e jovens adultos.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014.

KHAN ACADEMY

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Khan Academy Khan Academy offline https://pt.khanacademy.org/coaches/reference-for.../offline-program	É uma organização não governamental que tem como objetivo contribuir para a melhoria da educação por meio de videoaulas online disponibilizadas gratuitamente. Além dos vídeos, o site conta com um módulo de exercícios e um painel que permite ao usuário acompanhar seu desempenho. Todo conteúdo é aberto e estará embarcado nos Tablet/PC.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014.

LIVROS EM PDF (SITE DOMÍNIO PÚBLICO)

TÍTULO	AUTOR
A Cidade e as Serras	Eca de Queirós
A Hora da Estrela	Clarice Lispector
As Jóias da Coroa	Raul Pompéia
A Moreninha	Joaquim Manuel de Macedo
Auto da Barca do Inferno	Gil Vicente
Carolina	Casimiro de Abreu
Cartas Chilenas	Tomaz Antônio Gonzaga
Cinco Minutos	José de Alencar
Dom Casmurro	Joaquim Maria Machado de Assis
Iracema	José de Alencar
Memorial de Aires	Joaquim Maria Machado de Assis
Memórias de um Sargento de Milícias	Manuel Antônio de Almeida
Memórias Póstumas de Brás Cubas	Joaquim Maria Machado de Assis
Morte e Vida Severina	Morte e Vida Severina
O Primo Basílio	Eça de Queiroz
O Alienista	Joaquim Maria Machado de Assis
O Ateneu	Raul Pompéia
O Auto da Compadecida	Ariano Suassuna
O Cortiço	Aluísio Azevedo
O Guarani	José de Alencar
O Mulato	Aluísio Azevedo
O Triste Fim de Policarpo Quaresma	Afonso Henriques de Lima Barreto
Os Lusíadas	Luís Vaz de Camões
Os Sertões	Euclides da Cunha
Senhora	José de Alencar
Violeta	Raul Pompéia
Quincas Borba	Joaquim Maria Machado de Assis
14 de Julho na Roça	Raul Pompéia

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014.

COLEÇÃO HISTÓRIA GERAL DA ÁFRICA DA UNESCO (FONTE: SITE DOMÍNIO PÚBLICO)

TÍTULO	DESCRIÇÃO
História Geral da África - I	Metodologia e pré-história da África
História Geral da África – II	África Antiga
História Geral da África - III	África do século VII ao XI
História Geral da África - IV	África do século XII ao XVI
História Geral da África – V	África do século XVI ao XVIII
História Geral da África - VI	África do século XIX à década de 1880
História Geral da África – VII	África sob dominação colonial, 1880-1935.
História Geral da África - VIII	África desde 1935

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014.

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Concurso Professor Autor 2	São 897 aulas em Power Point do Ensino Fundamental e Médio. Disponibilizadas nas disciplinas: Artes, Biologia, Ciências, Educação Física, Espanhol, Filosofia, Física, Geografia, História, Inglês, Matemática, Português, Química e Sociologia. 2ª edição 2012.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014.

LINKS EDUCACIONAIS: LINGUAGEM E CÓDIGOS

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Aprender Português http://cvc.instituto-camoes.pt/aprender-portugues.html	Site de pesquisa para aprendizagem do português nas vertentes: falar, ouvir e ler.
Biblio - A Biblioteca Virtual de Literatura http://www.biblio.com.br	A Biblioteca Virtual de Literatura só disponibiliza obras completas, em português e cujo autor tenha falecido há mais de 70 anos, conforme determina a Lei de Domínio Público.
Britannica http://escola.britannica.com.br/	Britannica tem conteúdo abrangente. Com material de referência valioso para a sala de aula.
Comunidad Todoele http://todoelecomunidad.ning.com/	Site para o aprendizado de Espanhol.
Conjuga-me http://www.conjuga-me.net/	Conjuga-me é uma ferramenta para conjugar verbos da língua Portuguesa. Partindo do infinitivo de um verbo faz a conjugação verbal de verbos regulares e irregulares.
Curso de Espanhol Grátis.NET http://www.espanholgratis.net/	Curso de Espanhol.
Curta na Escola http://www.curtanaescola.org.br/	Site colaborativo para o uso de curtas metragens brasileiro em salas de aula.
Dicionário de LIBRAS http://www.dicionariolibras.com.br/	Site com o novo e o velho dicionário de libras, datilologia contendo: aulas temáticas, questionários, jogos.
Dicionários Michaelis http://michaelis.uol.com.br/	Dicionário Online.
Dicionário Priberam da Língua Portuguesa http://www.priberam.pt/dlpo/	Dicionário Online.
Dictionary Cambridge http://dictionary.cambridge.org/	Dicionário de inglês online.
Educar para Crescer – Abril http://educarparacrescer.abril.com.br/index.shtml	Site de pesquisa jogos de português.
Escola do futuro e Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro http://futuro.usp.br/	Site com informações para professores e alunos. Cursos, projetos, livros com textos integrais online, contos, romances, poesia e teatro.
Funarte http://www.funarte.gov.br/	Site da Fundação Nacional de Artes.
Fundação Biblioteca Nacional http://www.bn.br	Site da Biblioteca Nacional.
Fundação Gilberto Freyre http://www.fgf.org.br/	Informações sobre a vida de Gilberto Freyre, textos completos de sua obra, além de textos de outros autores sobre seu trabalho.
Game da Reforma Ortográfica http://fmu.br/game/home.asp	Site que disponibiliza um Game da Reforma Ortográfica, de maneira interativa e divertida de aprender.

Google Maps https://maps.google.com.br/	Site de mapas.
Google Tradutor http://translate.google.com.br/	Site de tradução.
Jogo dos 100 Erros de Português http://educarparacrescer.abril.com.br/100-erros/	Site de jogos de português.
Literatura Digital http://www.literaturabrasileira.ufsc.br/	Projeto do Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina que reúne alguns textos importantes da literatura brasileira, escritos a partir do século XVI. Contém ainda, na íntegra, obras de Raul Pompéia, Aluísio de Azevedo, Machado de Assis, José de Alencar, Castro Alves e outros, imperdível.
Livro Game http://www.livrogame.com.br/	Um site que oferece diversão, cultura e entretenimento por meio da adaptação de clássicos da literatura brasileira (Memórias de um Sargento de Milícias – Manuel Antônio de Almeida, O Cortiço – Aluísio de Azevedo e Dom Casmurro – Machado de Assis) para jogos eletrônicos, incentivando a leitura por meio da cultura digital.
Língua Portuguesa Conhecimento Prático http://linguaportuguesa.uol.com.br/linguaportuguesa	Site de revista da língua portuguesa.
Monteiro Lobato Vida e Obra http://lobato.globo.com/	Site sobre sua vida e obra, seus personagens, e muito mais.
Obras Raras http://www.obrasraras.usp.br/	Biblioteca de Obras Raras da Universidade de São Paulo.
Português Gramática, Literatura e Redação http://www.portugues.com.br/	Site de pesquisa gramática, literatura e redação.
Só Espanhol http://www.so espanhol.com.br/	Site de espanhol.
Só Português http://www.soportugues.com.br/	Site de pesquisa da língua portuguesa.
TV Cultura – Alô Escola http://tvcultura.cmais.com.br/aloescola/linguaportuguesa	Site de pesquisa da língua portuguesa.
Wikipédia http://pt.wikipedia.org	Enciclopédia.
Wikiquote http://pt.wikiquote.org/wiki/P%C3%A1gina_principal	Coletânea de Citações famosas.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014.

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Arcademic Skill Builders - Games http://www.arcademicskillbuilders.com CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA	Site de jogos com conteúdos de várias disciplinas, só que por estar escrito em inglês é uma ótima opção para a ampliação do vocabulário.
Banco Central Jovem http://www.bcb.gov.br/htms/bcjovem/default.htm	Site de pesquisa escolar com as moedas do mundo e visita virtual.
Biblioteca Digital de Ciências http://www2.ib.unicamp.br/lte/bdc/principal.php	Biblioteca Digital de Ciências.
Como Tudo Funciona? http://www.hsw.uol.com.br/	Site de pesquisa de curiosidades, mostrando como tudo funciona, através de vídeos, imagens e animações.
Conteúdos Digitais http://www.uff.br/cdme	Site para ensino e aprendizagem de matemática e estatística, onde é possível encontrar objetos digitais de ensino para uso online e off-line, como softwares, experimentos e áudio.
Embrião http://www.embriao.ib.unicamp.br/embriao2/index.php	Site com materiais online, áudios, experimentos, software, vídeos e animações na área Biologia.
E_Unicamp http://www.ggte.unicamp.br/e-unicamp/public/	Portal concebido com o objetivo de disseminar o conhecimento gerado pela Instituição por meio da disponibilização de vídeos, animações, simulações, ilustrações e aulas, materiais criados pelos próprios professores da Unicamp e de acesso livre ao público.
Furnas http://www.furnas.com.br/	Site da Eletrobrás Furnas com conteúdos de energia e reaproveitamento do lixo.
Muséum http://www.mnhn.fr	Site do Museu Nacional de História natural ou Museu do Homem.
MathGV 4.1 – Download http://ziggi.uol.com.br/downloads/mathgv	Programa projetado para gerar gráficos de funções matemáticas, ideal para estudantes.
OBM – Olimpíada Brasileira de Matemática http://www.obm.org.br/opencms/revista_eureka/	Site da Revista da Olimpíada Brasileira de Matemática
Ponto Ciência http://www.pontociencia.org.br/	Site de Química, Física e Biologia.
Revista Galileu http://revistagalileu.globo.com/	Site da revista Galileu é uma publicação que aborda assuntos ligados à ciência, história, tecnologia, religião e saúde, entre outros.
Revista Superinteressante http://super.abril.com.br/	Site da revista Superinteressante com publicações de jornalismo científico.
SciELO http://www.scielo.org/php/index.php	Textos completos de artigos de revistas científicas em todas as áreas do conhecimento e indicadores de uso e de impacto da literatura científica publicada no site.
Scientific American Brasil http://www2.uol.com.br/sciam/	Site de pesquisa escolar na área de ciência e tecnologia.
Simulações de Física http://www.walter-fendt.de/ph14br/	Site para simulações de Física.
Skool Brasil http://skool.com.br/	Conjunto de recursos pedagógicos para aumentar a interatividade entre os alunos nos assuntos de matemática e ciências.

4

CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Biblioteca Digital http://unesp.br/bibliotecadigital/index.php	Reúne publicações periódicas disponibilizadas integralmente, com possibilidade de pesquisa por título ou por palavras em seu conteúdo completo.
Brasileana USP http://www.brasiliana.usp.br	Acervo bibliográfico e documental sobre assuntos brasileiros impar no País e no mundo.
Búzios - Game http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/s/projeto	O jogo visa criar um espaço de aprendizagem para o ensino da História, enfatizando a Revolta dos Alfaiates.
Era Virtual Museum http://www.eravirtual.org/pt/	Site que permite visita virtual a museus do Brasil onde os ambientes internos e externos são mostrados.
Geografia Para Todos http://www.geografiaparatos.com.br	Site de Geografia para o Ensino Médio.
Geografia - Conhecimento Prático http://geografia.uol.com.br/geografia/	Revista de geografia.
Míthos http://mithos.cys.com.br/	Site de sistema de Pesquisa Mitológica.
National Geographic Brasil – Abril http://viajeaquia.abril.com.br/national-geographic/	Site de informações geográficas.
Newseum http://www.newseum.org	As primeiras páginas dos jornais do Brasil e do Mundo.
Petrobras - Biomapas http://www.petrobras.com.br/biomapas	Mapas e informações sobre a biodiversidade da floresta amazônica.
Só Filosofia http://www.filosofia.com.br/	Site de Filosofia.
Só Geografia http://www.sogeografia.com.br	Site de Geografia.
Tríade - Game http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/	Jogo que possibilita a imersão dos alunos no universo do século XVIII, especialmente na Revolução Francesa.
Universia Museum Virtuais http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2012/02/16/912114/46-museus-virtuais-voce-visitar-graca.html	Site para tour virtual em 46 museus.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014.

INSTITUCIONAIS

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Atlas Geográfico Escolar IBGE http://atlascolar.ibge.gov.br/	Site do IBGE sobre mapas do Brasil e do Mundo.
Banco Mundial www.worldbank.org	Site do Banco Mundial.
Domínio Público http://www.dominiopublico.gov.br/	Site de biblioteca digital.
IBAMA www.ibama.gov.br	Site do Instituto Brasileiro do Meio Ambiente e Recursos Naturais Renováveis.
IBGE Cidades do Brasil http://www.ibge.gov.br/cidadesat	Site do IBGE sobre as cidades do Brasil.
IBGE www.ibge.gov.br	Site do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).
IBGE Mapas http://mapas.ibge.gov.br/	Site do IBGE com os mapas das mais variadas naturezas para os mais variados fins, além de materiais a eles relacionados.
INCRA www.incra.gov.br	Site do Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária (INCRA).
Instituto Ricardo Brennand http://www.tourvirtualbrasil.com.br/tour_virtual_ricardo_brennand	Site para tour virtual pelo Museu Ricardo Brennand.
NAFTA www.nafta-sec-alena.org	Site do tratado Norte-Americano de Livre Comércio (Nafta).
Organização das Nações Unidas (ONU) www.un.org	Site da Organização das Nações Unidas (ONU).
Organização das Nações Unidas para Agricultura e Alimentação (FAO) www.fao.org	Site da Organização das Nações Unidas para Agricultura e Alimentação (FAO).
PNUD www.undp.org	Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD).
Provas e Gabaritos ENEM http://portal.inep.gov.br/web/enem/edicoes-antiores/provas-e-gabaritos	Site do INEP com todas as provas do ENEM desde as primeiras (1998 até 2011).

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014.

TODAS AS DISCIPLINAS

TÍTULO	DESCRIÇÃO
Banco Internacional de Objetos Educacionais http://objetoseducacionais2.mec.gov.br	Site de pesquisa de objetos educacionais de acesso público, em vários formatos e para todos os níveis de ensino.
Biblioteca Mundial http://www.wdl.org/pt/	Site de pesquisa mundial.
Futura http://www.futura.org.br/	Site do canal futura. O canal do conhecimento.
Portal Aprendiz http://portal.aprendiz.uol.com.br/	Site de notícias, educação, opinião, agenda, tecnologia e educação.
Revista Nova Escola http://revistaescola.abril.com.br/	Conteúdos da revista Nova Escola.
RIVED http://rived.mec.gov.br/	Programa que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Tais conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas.
TV Escola http://tvescola.mec.gov.br/	Canal sobre educação.
Youblisher http://www.youblisher.com/	Tornará suas revistas, catálogos, relatórios de negócios, apresentações e todos os outros arquivos PDF em publicações com páginas folheáveis.
Superarquivo http://super.abril.com.br/superarquivo/index_superarquivo.shtml	Conteúdo da Revista Superinteressante.

Fonte: Gerência de Suporte e Tecnologia Educacional – GSTE; Gerência Geral de Tecnologia da Informação – GGTI. Secretaria de Educação de PE – SEE – 2014

