

UTILIZANDO A FERRAMENTA PREZI® PARA ENSINAR AS NORMAS DA ABNT FORA DA SALA DE AULA

USING THE PREZI® TOOL TO TEACH THE RULES OF ABNT OUTSIDE THE CLASSROOM

Kênia Leandra Ferreira Alves
Universidade Federal da Paraíba
kenyaleandra@gmail.com

Patrícia Silva
Universidade Federal da Paraíba
silva.131313@gmail.com

RESUMO

Todo o conjunto de recursos digitais que vem permeando as atividades de produção, armazenamento, distribuição, consumo e comunicação de informação nos desafia a debater sobre as novas formas de construir e reconstruir conhecimento, matéria-prima do processo educacional. Nessa perspectiva, nosso problema de pesquisa consiste em pesquisar como os objetos digitais de aprendizagem, especificamente o aplicativo Prezi®, pode ser organizado de maneira significativa, considerando os conhecimentos prévios dos sujeitos, a qual professores e alunos estão expostos todo o tempo fora da sala de aula. A abordagem metodológica se pautou no caráter interativo presente tanto nas Tecnologias de Informação e Comunicação, quanto na participação da comunidade acadêmica, nesse sentido, adotamos a pesquisa-ação, que permitiu incluir os docentes que ministraram a disciplina de Metodologia do Trabalho Científico. Podemos constatar que em um período de aproximadamente 24 meses as apresentações no Prezi®, ensinando as Normas da ABNT em três minutos, representaram mais de 13.000 visualizações, isso demonstra que estamos no caminho certo, quando nos utilizamos das tecnologias de informação e comunicação alinhavada com o ensino e a aprendizagem e conseqüentemente com a educação. Com o advento da Tecnologia da Informação e Comunicação, a relação professor/aluno tornou-se muito mais dinâmica e interativa, o que propiciou à busca de novas formas de ensinar/aprender. O Prezi® é uma ferramenta importante nesta interação, e pode ser utilizada não apenas em sala de aula.

Palavras-chave: Normalização. Prezi®. Tecnologia da Informação e Comunicação. Objetos Digitais de Aprendizagem.

ABSTRACT

The full set of digital resources has permeating the activities of production, storage, distribution, and consumption of information and challenges us to discuss new ways to construct and reconstruct knowledge, raw material of the educational process. In this perspective, our research problem is to investigate how learning digital objects, specifically the Prezi® app, can be organized in a meaningful way, considering the previous knowledge of the actors (teachers and students) about a subject determined. The methodological approach was based on interactive character present in both the Information Technology and Communication, as in the participation of the academic community, in this sense, we adopt action research, which allowed include teachers who taught the discipline of Methodology of Scientific Work. We can see that in a period of approximately 24 months in presentations by Prezi®, teaching ABNT standards in three minutes, we had for more 13,000 preview, it shows that we are on the right path when we use of the information and communication technologies for teach and learn consequently to education. With the advent of Information and Communication Technology, the teacher/student relationship has become much more dynamic and interactive, which led to the search for new ways of

teaching/learning, the Prezi® is an important tool in this interaction and can be used in the classroom.

Keywords: Normalization, Prezi®. Information Technology and Communication. Learning Digital Objects.

1 INTRODUÇÃO

Novas modalidades de educação, formais ou informais, individuais ou coletivas, de natureza autodidata ou sob a tutela de instituições de ensino, em formato presencial, mediado por tecnologias digitais, ou híbrido, vêm proporcionando um momento inovador para a educação. Esse cenário é destacado por Palloff e Pratt (2005), quando apontam que os objetivos, os papéis, as metodologias e os recursos digitais estão sendo repensados à medida que máquinas, redes eletrônicas e tecnologias móveis invadem os espaços de aprendizagem tradicionais, produzindo conceitos e práticas relacionadas a sistemas informatizados, ambientes hipermídia e comunidades virtuais de aprendizagem.

Sendo assim, todo o conjunto de recursos digitais que vem permeando as atividades de produção, armazenamento, distribuição, consumo e comunicação de informação nos desafia a debater sobre as novas formas de construir e reconstruir conhecimento, matéria-prima do processo educacional. Trata-se de mais um cenário para a educação e é nesse contexto que surgem os objetos digitais de aprendizagem, reconhecidos como aparatos tecnológicos que buscam atender a diversidade de estratégias e propostas pedagógicas contemporâneas.

Nesta linha, os objetos de aprendizagem emergiram como elementos reconhecidos internacionalmente para a construção e publicação de conteúdos educacionais. Contudo, sabemos que tanto quanto incorporar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no contexto educacional, para atender a necessidade de inclusão digital prevista para Sociedade da Informação (TAKAHASHI, 2000), também é necessário estimular a familiaridade dos professores e alunos com os procedimentos de criação, desenvolvimento, apropriação, utilização e interação de recursos didáticos digitais, conferindo-lhes estatuto de participantes ativos na autoria de objetos de aprendizagem e ensino.

Nessa perspectiva, nosso problema de pesquisa consiste em pesquisar como os objetos digitais de aprendizagem, especificamente o aplicativo Prezi®, podem ser organizados de maneira significativa, considerando os conhecimentos prévios dos sujeitos envolvidos (professores/alunos). E quais as contribuições de metodologias de desenvolvimento de conteúdos que podem ampliar qualitativamente a organização do

processo de ensino-aprendizagens significativas, decorrentes do uso tecnológico nos cursos de nível superior.

Acreditamos que perceber a importância da informação, como força de transformação em uma sociedade democrática, contemplando e propiciando ações para a democratização do conhecimento, é reconhecer a responsabilidade social dos produtores e [consumidores] de conhecimento, [facilitando] a comunicação da informação para usuários que dela necessitem, independentemente dos espaços sociais e das funções que exercem no sistema onde vivem (FREIRE, 2006). Nesse sentido os alunos integrantes da monitoria da Disciplina de Metodologia do Trabalho Científico (MTC) atrelada ao curso de Biblioteconomia da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e seus profissionais, na perspectiva da responsabilidade social, objetivando contribuir para uma sociedade mais justa e igualitária, assumem papel fundamental junto a essas mudanças, uma vez que devem garantir que indivíduos, que careçam de conhecimento em seus ambientes sociais, possam recebê-lo promovendo o *empowerment* individual e coletivo.

2 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E RECURSOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM

Após a Segunda Guerra Mundial alavancou-se o progresso da ciência e da tecnologia, consideradas essenciais para o desenvolvimento de um país, provocando a necessidade de maior domínio sobre os processos de criação e transferência de informação. Na sociedade contemporânea, pautada pelas TIC, a “informação assume dimensões e, em alguns casos, determina a forma como os segmentos da sociedade se organizam e se inter-relacionam” (DELAIA; FREIRE, 2010, p. 108). Estamos diante de profundas mudanças nas relações pessoais, sociais e profissionais, e nesse contexto difundir e compartilhar informação é democratizá-la, não restringindo ou concentrando nas mãos de poucos, e dessa forma promovendo a socialização da informação entre os cidadãos.

Sabemos que além de incorporar as TIC no contexto educacional para atender a necessidade de inclusão digital prevista para Sociedade da Informação [conhecimento] (TAKAHASHI, 2000), também é necessário estimular a familiaridade dos professores e alunos com os procedimentos de criação, desenvolvimento, apropriação, utilização e interação de recursos didáticos digitais (tecnologias intelectuais), conferindo-lhes estatuto de participantes ativos na autoria de objetos de aprendizagem e ensino. Corroborando do mesmo entendimento Bauman (2015) alega que “[...] é preciso ter determinadas qualidades se você deseja construir conhecimento e não só agregá-lo”.

Knorr-Cetina (2001) afirma que a noção de uma sociedade do conhecimento sugere que a prática centrada no conhecimento, focada em objetos epistêmicos (que podem ser coisas naturais, instrumentos, objetos cientificamente gerados, etc.), torna-se uma parte importante de todas as áreas da vida social. Sendo assim, agregar informação e conhecimento junto a ações que minimizem diferenças culturais, sociais, educacionais e econômicas é fator decisivo para que ela, a informação, e ele, o conhecimento, seja atingido e utilizado socialmente (TAKAHASHI, 2000).

É importante salientar que a inclusão de recursos digitais em sala de aula ajuda a maior participação dos alunos nas atividades escolares, inclusive nos métodos de ensino, proporcionando benefícios na aprendizagem e aumentando a interação. Almeida (2000) afirma que tal interação proporciona trocas individuais e a composição de grupos colaborativos que interagem, discutem, pesquisam, criam e recriam, desenvolvendo produtos de interesses comuns. Deve-se salientar que o foco não é a tecnologia, mas a diversidade de inter-relações caracterizada pela utilização de diversos recursos digitais em nosso caso específico de pesquisa, os objetos digitais de aprendizagem.

O conceito de objetos digitais de aprendizagem é relativamente novo e, portanto, pessoas e instituições estão aprendendo as melhores práticas para sua produção, gerenciamento e atualização. Para Polsani (2002), os objetos digitais de aprendizagem têm como principal característica o fato de serem reutilizáveis em diferentes situações ou contextos. Segundo Wiley (2002), um objeto de aprendizagem abrange qualquer recurso digital, seja ele de pequeno ou grande porte, que possa ser reutilizado para apoiar a aprendizagem. Exemplos de pequenos recursos digitais incluem imagens, fotografias, animações, vídeos, textos e publicações *web*. São exemplos de grandes recursos digitais que incluem páginas *web* combinados com textos, imagens e outras mídias, com o propósito de construir um evento de instrução completo.

De acordo com Muzio (2001) o objeto de aprendizagem é um granular de informação independente da mídia: textos, animações, vídeos, aplicações, páginas *web* de forma isolada ou em combinação. Esses permitem a utilização de pequenos componentes, que podem ser reutilizados inúmeras vezes, em diferentes situações de práticas sociais coletivas. Considerado também como um tipo de *software* educacional, os objetos digitais de aprendizagem são recursos ou ferramentas utilizados que facilitam no processo de ensinagem (DIAS; LEITE, 2012).

Uma perspectiva que não se pode perder de vista ao desenvolver e utilizar criticamente objetos digitais de aprendizagem é a necessidade de buscar elementos para a

ampliação de competências empíricas (capacidade de pesquisar informações), analíticas (capacidade de interpretar informações) e avaliativas (capacidade de pensar as consequências educativas do trabalho desenvolvido) de cada grupo participante de um processo educacional, permitindo, assim, uma avaliação constante dos caminhos percorridos em cada situação de práticas de ensinagem.

Nesse trabalho enfocaremos o aplicativo Prezi®, enquanto, objeto digital de aprendizagem, com o intuito de ensinar os alunos a aplicar corretamente as Normas Acadêmicas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

3 PREZI

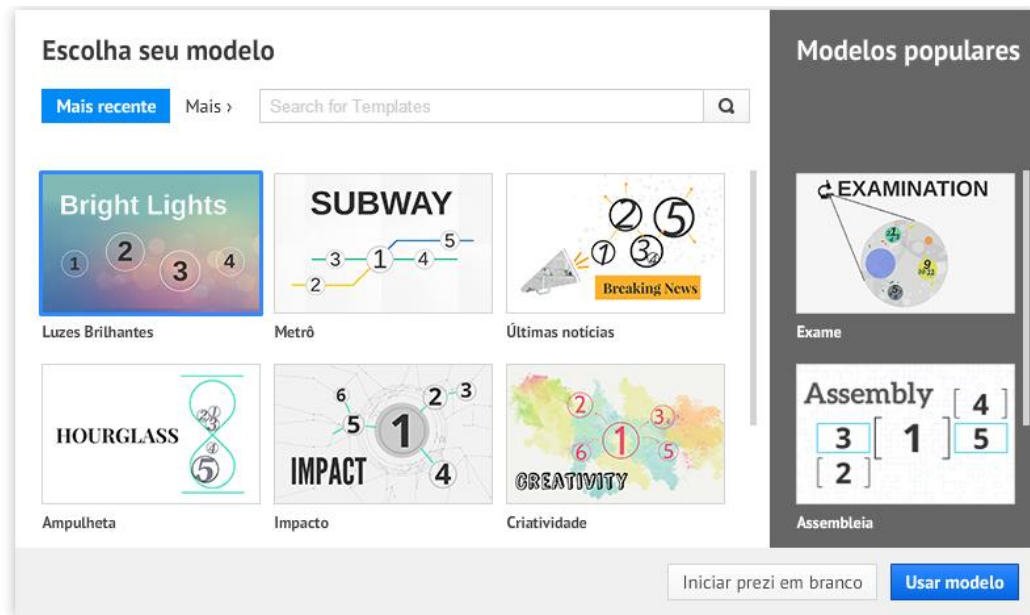
O Prezi® foi criado pelo arquiteto húngaro Adam Somlai-Fisher em 2009, e é uma plataforma de edição gráfica desenvolvida pela Prezi Inc. e disponível gratuitamente na Internet nos idiomas: inglês, português, espanhol, japonês e coreano, pelo link <www.prezi.com>, que possibilita apresentações não-lineares, ou seja, maior interação entre o observador e o criador da produção (WIKIPÉDIA, 2014).

Barroso (2014) explica que:

O usuário é apresentado à liberdade de organizar o conteúdo da maneira que ele quiser em um mapa visual, abrindo a possibilidade de criação de apresentações não lineares. Ou seja, ele pode escrever as palavras e colocar os *links*, imagens e vídeos em uma única tela, explorando formatos e tamanhos que serão visualizados quando o *zoom* é aproximado ou afastado da imagem principal.

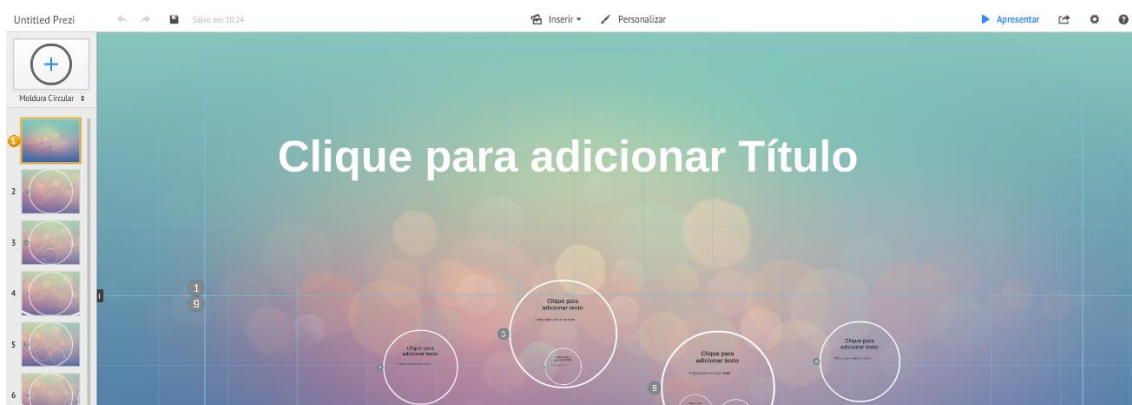
Esta plataforma necessita de um rápido cadastro antes do uso, que pode ser anexado à página pessoal do Facebook® ou do Google+® e acesso à Internet durante a edição da apresentação. Possui botões interativos que permitem a inserção de imagens, áudio e vídeo, alterar o *layout* da apresentação e salvar as modificações tanto nas ‘nuvens’, quanto em um dispositivo físico, conforme visto nas figuras 1 e 2.

Figura 1 – Tela de escolha do *layout* da apresentação.



Fonte: <https://prezi.com/drrnbdexpyik/edit/>.

Figura 2 – Vista principal após a escolha do *layout* da apresentação.



Fonte: https://prezi.com/ghzqz144rnbk/edit/#1_24309637

Por possuir uma formatação simples e interativa, instiga o conhecimento, pois este também é enriquecido com as possibilidades que a mudança das situações pode causar. No aprendizado de assuntos considerados difíceis, não é importante a ordem em que é mostrada, mas sim, se o aprendente compreende a mensagem. No entanto, como contém um sistema de ramificação, o usuário iniciante pode sentir-se ‘perdido’ diante das opções de estruturação do trabalho, outro ponto é necessidade de Internet para sua criação e qualquer possível alteração.

4 MONITORIA DA DISCIPLINA DE MTC

Você já deve ter se perguntado por diversas vezes o por quê da existência de tantas normas acadêmicas da ABNT. É Norma para fazer resumo, é Norma para citar alguém, é Norma para paginar, é Norma para isso, é Norma para aquilo. É verdade, a normalização está presente nas mais variadas áreas do conhecimento, desde as produções técnico-científica, até na indústria, nos serviços e no comércio.

E se não existissem as Normas Acadêmicas? Imagine você ler um artigo científico e se interessar por alguma referência citada nesse documento. Agora imagine simplesmente não existir a fonte dessa citação. Só percebemos a importância das Normas quando essas nos fazem falta.

Assim é importante entender que a normalização vem como um suporte para oferecer maior credibilidade e promover a sociedade de conhecimento sistematizado, por meio de documentos normativos.

Nessa perspectiva foi criado o *blog* SOS NormalizAção¹, que faz parte do Projeto de Monitoria da disciplina de MTC do Departamento de Ciência da Informação (DCI) da UFPB, verificar figura 3.

Figura 3 – Página inicial do Blog SOS NormalizAção.



Fonte: sosnormalizacao.blogspot.com.br

A Monitoria de MTC funciona como um meio para preparar aos alunos monitores para a vida docente, com isso o aluno-participante tem um contato direto com o processo de aprendizagem, e vivendo o processo ganha a oportunidade de aprender a aprender,

¹SOS NormalizAção é um Projeto de Monitoria do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal da Paraíba e foi criado com o objetivo de aproximar alunos e professores das Regras da ABNT. O endereço eletrônico é - <http://sosnormalizacao.blogspot.com.br/>

aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. A experiência de monitoria é um processo de aprendizado mútuo para docentes e discentes que trabalham no Projeto.

O *blog* [SOS Normalização](#) surge como uma inovação, pois apresenta uma forma diferente e lúdica de desmistificar as temidas Normas da ABNT. Seja pelo link: **ABNT em 3 minutos**, feito no aplicativo Prezi®, foco de nosso estudo, que traz um pequeno resumo das Normas da ABNT.

Além do *blog* SOS Normalização também foi criado uma [Fanpage](#) na Rede Social Facebook com o intuito de aproximar cada vez mais a comunidade acadêmica, não apenas da UFPB, e também um Canal no YouTube². A ideia do YouTube é similar à da TV, em que existem vários programas criados e disponibilizados em formato de ‘canais’ pelos próprios usuários. Nessa ferramenta, existem milhões de vídeos sobre diferentes assuntos e temas que estão acessíveis para qualquer pessoa, que podem também adicionar comentários.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O contexto em que a pesquisa foi realizada envolveu uma das professoras, que lecionam a disciplina de MTC da UFPB, *Campus* João Pessoa. A escolha se deu pelo fato dos autores em tela fazerem parte de um projeto de monitoria virtual (SOS *Normalização*) que trabalha com objetos digitais de aprendizagem em MTC.

A abordagem metodológica se pautou no caráter interativo presente tanto nas TIC quanto na participação da comunidade acadêmica, nesse sentido, adotamos a pesquisa-ação, que permitiu incluir os docentes que ministraram a disciplina de MTC. A escolha desse método se manifestou na tentativa de abordar “a comunicação da informação como ação transformadora, criando espaço para intervenção empírica em uma dada situação”, como bem afirma Freire (2006, p. 65).

A pesquisa-ação implica em uma percepção de ação, que “requer, no mínimo, a definição de vários elementos: um agente (ou ator), um objeto sobre o qual se aplica a ação, um evento ou ato, um objetivo, um ou vários meios, um campo ou domínio delimitado”. Consiste no entendimento da pesquisa inserida na ação, pois os atores envolvidos participam em conjunto com os pesquisadores, a fim de elucidar a realidade em que estão inseridos (THIOLENT, 1997, p. 36).

Para este estudo, a investigação se contou com auxílio da observação participante no campo da pesquisa, onde foram utilizados diários de campo, proporcionando uma

² Site dedicado a vídeos, onde usuários comuns e empresas podem divulgar e compartilhar vídeos em formato digital.

experiência direta com o fenômeno estudado e assim chegar mais perto das perspectivas dos sujeitos. Para tanto, essa pesquisa se desenhou a partir de uma abordagem exploratória e descritiva, de natureza quantitativa.

6 ANÁLISE

O Prezi® é utilizado no *Blog* por possuir um *layout* convidativo e maior possibilidade de personalização e propiciar aos usuários um ensino de qualidade, divertido e prazeroso.

O *Blog* contém dez (figuras 2 à 8) apresentações nesta formatação, todas elas foram transformadas em vídeos com o auxílio do *software* Screen Recorder®.

Percebemos, que após a utilização desta tecnologia da informação, o número de visitantes, que era de 220 visitas/dia, subiu para quase 350 visitas/dia, ou seja, um aumento de mais de 50% nas visitas/dia.

Figura 2 – Apresentação Prezi®: Tabelas



Fonte: Dados da Pesquisa 2015.

É importante observar que as apresentações tem no máximo três minutos, e são bem pontuais com relação ao assunto que se quer abordar.

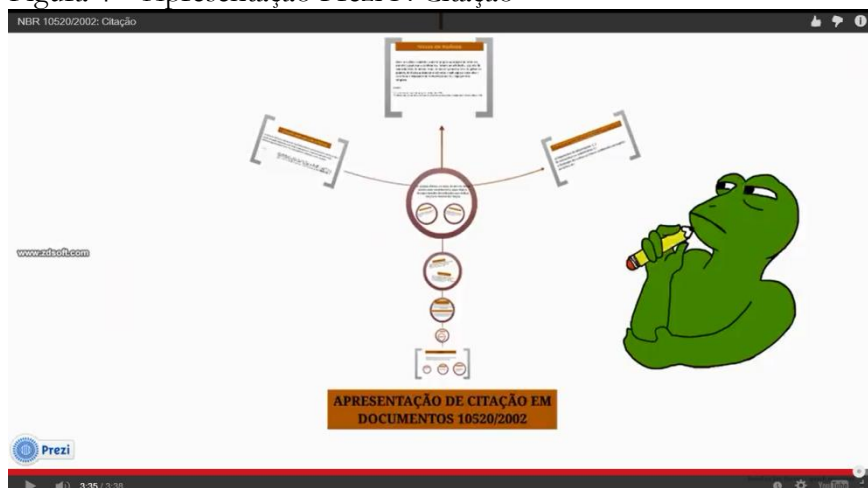
Figura 3 – Apresentação Prezi®: Numeração Progressiva



Fonte: Dados da Pesquisa 2015.

Também se faz importante dizer, que toda apresentação no Prezi® vem acompanhada de uma trilha sonora.

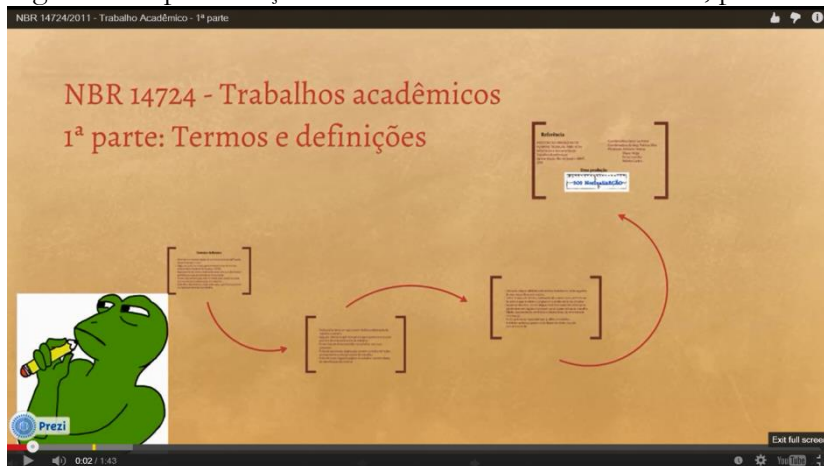
Figura 4 – Apresentação Prezi®: Citação



Fonte: Dados da Pesquisa 2015.

A equipe de desenvolvedores de apresentações das Normas da ABNT no aplicativo Prezi® estão atualmente empenhadas em disponibilizar todas as normas acadêmicas nesse formato.

Figura 5 – Apresentação Prezi®: Trabalhos Acadêmicos, parte 1.



Fonte: Dados da Pesquisa 2015.

Figura 5 – Apresentação Prezi®: Trabalhos Acadêmicos, parte 2.



Fonte: Dados da Pesquisa 2015.

Aqui nos quadros 1, 2 e 3, temos o quantitativo de visualizações que o aplicativo Prezi®, obteve no Canal YouTube no período de 24 meses.

Quadro 1 – Tabelas, NBR 14724 e NBR 6027

The screenshot displays a YouTube playlist with three video entries. Each entry includes a video thumbnail, the channel name 'Blog Sos NormalizAÇÃO', the upload time, the video title, the channel name, the upload time, the number of views, and a brief description of the video's content.

- Video 1:** Title: **IBGE: Normas de Apresentação Tabular**. Description: Apresentação de: Normas de Apresentação Tabular, de acordo com o IBGE, 1993. Música: Pumped up Kicks - Foster The People. Duration: 2:41.
- Video 2:** Title: **NBR 14724/2011 - Trabalho Acadêmico - 2ª parte**. Description: 2ª parte da apresentação de normas em trabalhos acadêmicos, de acordo com a NBR 14724/2011.... Duration: 3:01.
- Video 3:** Title: **NBR 6027/2003 - Sumário**. Description: Apresentação de sumário, de acordo com a NBR 6027/2003. Música: Only hope - Mandy Moore... Duration: 3:01.

Fonte: Dados da Pesquisa, 2015.

Quadro 2 – NBR 14724, NBR 10520 e NBR 6024

The screenshot displays a YouTube playlist with three video entries. Each entry includes a video thumbnail, the channel name 'Blog Sos NormalizAÇÃO', the upload time, the video title, the channel name, the upload time, the number of views, and a brief description of the video's content.

- Video 1:** Title: **NBR 14724/2011 - Trabalho Acadêmico - 1ª parte**. Description: 1ª parte da apresentação de normas em trabalhos acadêmicos, de acordo com a NBR 14724/2011.... Duration: 1:44.
- Video 2:** Title: **NBR 10520/2002: Citação**. Description: Apresentação de citação em documentos segundo a NBR 10520/2002. Música: You've got a friend - James Taylor... Duration: 3:39.
- Video 3:** Title: **NBR 6024/2012: Numeração Progressiva**. Description: Apresentação de numeração progressiva em trabalhos acadêmicos, de acordo com a NBR 6024/2012.... Duration: 2:00.

Fonte: Dados da Pesquisa, 2015.

Quadro 3 – Total de visualizações do Prezi®

Meses	Quantidade de visualizações no Blog
De dez./2013 à dez./ 2015	13.499 visualizações

Fonte: Dados da Pesquisa, 2015.

Podemos constatar que em um período de aproximadamente 24 meses as apresentações no Prezi®, ensinando as Normas da ABNT em três minutos, representaram mais de 13mil visualizações, isso demonstra que estamos no caminho certo, quando nos utilizamos das tecnologias de informação e comunicação alinhavada com o ensino e a aprendizagem e conseqüentemente com a educação.

4 CONCLUSÃO

Com o advento da tecnologia, a relação professor/aluno tornou-se muito mais dinâmica e interativa, o que propiciou à busca de novas formas de ensinar/aprender. O Prezi® é uma ferramenta importante nesta interação, e pode ser utilizada não apenas em sala de aula, como nas apresentações em empresas e instituições. O *Blog* SOS NormalizAção como auxiliar na aprendizagem das normas da ABNT, cumpre satisfatoriamente seu papel e empenha-se para divulgar aos seus usuários, apenas informações corretas e de fácil compreensão.

Com base no estudo exposto podemos observar que temos um longo caminho ainda a percorrer, tendo como desafio a demonstração de inovações com a utilização das TIC, considerando-as como tecnologias de apoio ao trabalho do docente, do estudante e como mediadoras no processo de apropriação e transferência de informação, conhecimento e saberes. A proposta também converge para os estudos desenvolvidos no âmbito da Pesquisa Extensão e Ensino, pilares das Universidades Federais, pois propõe alternativas de incorporação de objetos digitais de aprendizagem aos processos educativos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. **O computador na escola**: contextualizando a formação de professores. 2000. Tese (Doutorado em Educação)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2000.

BAUMAN, Z. **Há uma crise de atenção**. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sociedade/educacao/ha-uma-crise-de-atencao-17476629>>. Acesso em: 20 set. 2015.

BARROSO, R. H. D. A utilização do Prezi em sala de aula: uma proposta de inclusão no ensino de história. **Revista Virtual de Cultura Surda**, v. 12, p. 1-15, 2014.

DELAIA, C. R.; FREIRE, I. M. Subsídios para uma política de gestão da informação da Embrapa Solos: à luz do regime de informação. **Perspec. Ci. Inf.**, Belo Horizonte, v.15, n.3, p.107-130, set./dez 2010.

DIAS, R. A.; LEITE, L. S. **Educação a distância**: da legislação ao pedagógico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

FREIRE, I. M. Acesso à informação e identidade cultural: entre o global e o local. **Ci. Inf.**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 2, p. 58-67, 2006.

KNORR-CETINA, K. Objectual practice. In: SCHATZKI, T. R.; KNORR-CETINA, K.; VON SAVIGNY, E. (Ed.). **The practice turn in contemporary**. London: Routledge, 2001. p. 184-197.

LONGMIRE, W (2001). **A Primer on Learning Objects ASTD Learning Circuits**. 2001. Disponível em: <<http://www.learningcircuits.org/mar2000/primer.html>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

MUZIO, J. 2001. **Experiences with Reusable eLearning Objects: From Theory to Practice**. Disponível em <<http://www.udutu.com/pdfs/eLearning-objects.pdf>> Acesso em: 18 jul. 2015.

PALLOF, R.; PRATT, K. **O aluno virtual**: um guia para trabalhar com estudantes online. Porto Alegre: Artmed, 2006.

POLSANI, P. R. **The Use and Reusable Learning Objetics**. The University of Arizona. 2002. Disponível em: <<http://journals.tdl.org/jodi/article/viewArticle/89/88>>. Acesso em: 6 fev. 2014.

TARDIF, M.; LESSARD, C. **O trabalho docente**. Petrópolis: Vozes, 2005.

TAKAHASHI, T. **Sociedade da Informação no Brasil**: livro verde. Brasília : Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

THIOLENT, M. **Pesquisa-Ação nas organizações**. São Paulo: Atlas, 1997.

SOS Normalização. **Abnt em 3 minutos**. Disponível em: <<http://sosnormalizacao.blogspot.com/abntem3minutos>>. Acesso em: 5 out. 2014.

WILEY, D. **Proposal - A Mediated Action Study of Learning Object Use in Online Learning Communities**. 2002. Disponível em: <<http://wiley.ed.usu.edu/docs/career.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

WIKIPÉDIA. **Prezi**. Disponível em:<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Prezi>>. Acesso em: 5 out. 2014.