

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**ALESSANDRA ZANELLA ROSSO**

**A Utilização de Software Educativo na Educação de Menores**  
**Infratores**

**Passo Fundo**  
**2015**

**ALESSANDRA ZANELLA ROSSO**

**A UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE EDUCATIVO NA EDUCAÇÃO  
DE MENORES INFRATORES**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador(a) Profª Dra.:**  
**Maria Lucia Pozzatti Flores**

**Passo Fundo**  
**2015**

**ALESSANDRA ZANELLA ROSSO**

**A UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE EDUCATIVO NA EDUCAÇÃO  
DE MENORES INFRATORES**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador(a) Prof<sup>ª</sup> Dra.: Maria Lucia Pozzatti  
Flores**

COMISSÃO EXAMINADORA

---

Professor:

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

---

Professor:

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

---

Professor:

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

**Passo Fundo, julho de 2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por ter me dado saúde e sabedoria para superar as dificuldades.

A esta Universidade pela oportunidade de realizar o curso.

A Prof<sup>a</sup>Dra Maria Lucia Pozzatti Flores pela oportunidade e apoio na elaboração deste trabalho.

A minha mãe, padrasto, irmão e esposo pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

## Resumo

Através do presente estudo é possível analisar o quão imprescindível é o uso de mídias e tecnologias na educação e ressocialização de menores que infringiram a lei e que cumprem medidas socioeducativas. Em específico o software educativo *HotPotatoes* como recurso de aprendizagem que viabiliza a criação das atividades por parte dos alunos, tratando de temas de seu interesse, tornando seu aprendizado mais significativo. Com a expansão das mídias, é fundamental que num lugar tão instigante quanto esse seja ofertado esse recurso educativo como forma de facilitar o ensino e a aprendizagem. Dessa forma, não é mais aceitável que a escola fique estagnada e não abra espaço para a tecnologia que torna-se cada vez mais forte. Ao final do presente trabalho é possível perceber que os efeitos do uso da tecnologia são percebidos com mais rapidez do que os efeitos da aula tradicional. Além de tornar a aula mais dinâmica e interessante, o software tratado aqui ainda aproxima professores e alunos do universo digital, desacomoda os alunos, os instiga e os faz refletir sobre o conteúdo tratado na aula tradicional, aguçando a criatividade dos estudantes.

**Palavras-chave:** Tecnologia; Software; Ressocialização; Menores Infratores.

## Abstract

Through this study we can analyze how essential is the use of media and technology in education and rehabilitation of minors who broke the law and meets socio-educational measures. In particular the Hot Potatoes educational software as a learning resource that enables the creation of activities by students, addressing topics of interest, making it most significant learning. With the expansion of the media, it is essential that a place as exciting as this is offered this educational resource in order to facilitate teaching and learning. Thus, it is no longer acceptable that the school becomes stagnant and not open space for the technology that becomes increasingly stronger. At the end of this work you can see that the effects of technology use are perceived more quickly than the effects of the traditional classroom. In addition to making the most dynamic and interesting class, the software treated here still approaching teachers and students of the digital universe, unsettles students, instigates and makes them reflect on the content covered in the traditional classroom, sharpening the creativity of students.

**Keywords:** Technology; software; rehabilitation ;Juvenile Offenders

“Não importa com que faixa etária trabalhe o educador ou a educadora. O nosso é um trabalho realizado com gente, miúda, jovem ou adulta, mas gente em permanente processo de busca. Gente formando-se, mudando, crescendo, reorientando-se, melhorando, mas, porque gente, capaz de negar os valores, de distorcer-se, de recusar, de transgredir. Não sendo superior nem inferior a outra prática profissional, a minha, que é a prática docente, exige de mim um alto nível de responsabilidade ética de que a minha própria capacitação científica faz parte. É que lido com gente. Lido, por isso mesmo, independentemente do discurso ideológico negador dos sonhos e das utopias, com os sonhos, as esperanças tímidas, às vezes, mas às vezes, fortes, dos educandos. Se não posso, de um lado, estimular os sonhos impossíveis, não devo, de outro, negar a quem sonha o direito de sonhar. Lido com gente e não com coisas. E porque lido com gente, não posso, por mais que, inclusive, me dê prazer entregar-me à reflexão teórica e crítica em torno da própria prática docente e discente, recusar a minha atenção dedicada e amorosa à problemática mais pessoal deste ou daquele aluno ou aluna. Desde que não prejudique o tempo normal da docência, não posso fechar-me a seu sofrimento ou a sua inquietação porque não sou terapeuta ou assistente social. Mas sou gente.” (Freire, 1996, p. 144)

## LISTA DE FIGURAS

Figura 5.1.1 – Imagem e descrição das seis ferramentas do software <i>HotPotatoes</i> .....	24
Figura 5.1.2 – Ilustração inicial do software <i>HotPotatoes</i> .....	25
Figura 5.1.3 – Imagem do jogo <i>JQuiz</i> .....	27
Figura 5.2.1– Imagem do jogo <i>JMix</i> .....	29
Figura 5.2.2– Imagem do jogo <i>JCloze</i> .....	30
Figura 5.2.3– Imagem do jogo <i>JCross</i> .....	31
Figura 5.2.4 – Imagem do jogo <i>JMatch</i> .....	31
Figura 5.2.5 – Imagem do jogo <i>The Masher</i> .....	32

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

FASE	Fundação de Atendimento Socioeducativo
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Tecnologia e software educativo.....</b>	<b>12</b>
<b>2 Recursos tradicionais de ensino .....</b>	<b>15</b>
<b>3 Ambiente de internação para menores infratores: um lugar de ressocialização. 17</b>	
<b>4 O uso das mídias e tecnologias no ambiente educacional .....</b>	<b>21</b>
<b>5 <i>HotPotatoes</i>: Uma ferramenta educativa para educação de menores infratores...23</b>	
<b>5.1 Benefícios e importância do <i>HotPotatoes</i> para a aprendizagem .....</b>	<b>24</b>
<b>5.2 Atividade realizada com <i>HotPotatoes</i> .....</b>	<b>27</b>
<b>6 Resultados.....</b>	<b>33</b>
<b>6.1 Comparação entre a aula tradicional e a atividade com <i>HotPotatoes</i> .....</b>	<b>34</b>
<b>7 Considerações finais .....</b>	<b>36</b>
<b>Referências .....</b>	<b>38</b>



## 1 INTRODUÇÃO

A vida corrida do século XXI está cada vez mais inovadora e tecnológica. Com essas inovações e atualizações, é necessário que a educação passe por um processo de modernização para acompanhar o ritmo acelerado de seus principais envolvidos, os educandos.

Nesse contexto, enfatiza-se o uso das novas tecnologias e mídias como recursos de ensino aprendizagem. E para que se tornem ainda mais significativas perante os alunos, por que não inserir softwares educativos em seu dia-a-dia? Ou melhor, do que isso, por que não apresentar a eles um software, ao qual têm a possibilidade de serem os sujeitos de sua aprendizagem?

Pensando assim, o software *HotPotatoes* se destaca por ser um recurso tecnológico educativo, o qual tanto professores leigos no assunto, como alunos, podem criar seus próprios exercícios; tornando-os, por sua vez, ainda mais interessantes e significativos. Para alunos em cumprimento de medidas socioeducativas, ainda pode vir a ser um subsídio de incentivo a ressocialização, de maneira que possam se dar conta de que são capazes de criar e recriar novos conhecimentos.

O tema desenvolvido nessa monografia é a utilização de software educativo na educação de menores infratores.

A delimitação do tema é a importância da utilização do software educativo *HotPotatoes*, como recurso de aprendizagem, na educação e ressocialização de jovens que infringiram a lei e estão cumprindo pena em unidade de internação. O tema foi baseado em pesquisas, observações e entrevistas.

Os principais objetivos dessa monografia são:

- Descobrir como ocorre o uso do software *HotPotatoes* no ambiente de internação de menores infratores;
- Explorar os benefícios da utilização do *softwareHotPotatoes* na ressocialização de jovens em cumprimento de medidas socioeducativas, à sociedade ;
- Definir a importância que o *softwareHotPotatoes* apresenta para a aprendizagem significativa de menores infratores.

Como justificativa é importante salientar o que afirma Mercado (2002, p. 11) “O reconhecimento de uma sociedade cada vez mais tecnológica deve ser acompanhado da conscientização da necessidade de incluir nos currículos escolares as habilidades e competências para lidar com as novas tecnologias”.

Com isso, o tema escolhido é de extrema importância, pois nos dias de hoje é imprescindível utilizar as mídias e tecnologias para a aprendizagem. Os jovens em idade escolar nasceram no auge da evolução comunicativa da sociedade. Além disso, o tema deve ser enfatizado para que a escola em regime de internação torne-se um ambiente construtivo, significativo, inovador e contextualizado as diversas realidades pertinentes.

Para uma melhor compreensão da abordagem temática, torna-se importante o esclarecimento de alguns conceitos sobre o assunto tratado, pois este é um tema amplo e inovador. Assim, após especificar os conceitos de tecnologia e *software* educativo, esse capítulo enfatizará o uso destes como recursos educativos no ambiente educacional.

### **1.1 Tecnologia e software educativo**

A tecnologia, como um todo, fornece instrumentos indispensáveis para a educação inovadora, pois os recursos oferecidos por ela são capazes de agilizar e facilitar a vida de educadores e educandos. Além de atualizar conhecimentos, ainda torna possível a socialização de experiências através de sua disponibilidade de recursos.

Dessa forma, a tecnologia deixa de ser simplesmente um suporte. Ela interfere na formação do pensamento, sentimento e diferentes relações.

Para Sousa, Moita e Carvalho (2001, p. 133) “[...] a tecnologia se configura uma “caixa de ferramentas” úteis à elaboração e à ampliação de conhecimentos que favorecem procedimentos pedagógicos voltados à realidade, propiciando a interação dos alunos com o meio tecnológico”.

Para que o software seja educativo ele precisa auxiliar no processo de aquisição de conteúdos, estimulando o educando, despertando e mantendo a atenção durante o uso

desse recurso. Porém, para que esse objetivo seja alcançado, é necessário que os conhecimentos expostos no software sejam compreensíveis, claros e condizentes à faixa etária dos usuários. Pois além de motivar o interesse, ainda deve ser um facilitador do processo de ensino aprendizagem.

“[...] o conhecimento das características que tornam o software adequado ou não ao processo ensino aprendizagem, das modalidades de interação que estabelece com o usuário e de sua inter-relação com os objetivos educacionais em específicas situações de ensino, é de fundamental importância para o êxito da relação entre informática e educação”. (Brandão, 1998)

Com isso, é possível afirmar que a aprendizagem baseada em softwares educativos torna-se mais significativa, desenvolvendo as habilidades e competências dos educandos de maneira cognitiva.

Sendo assim, o objetivo principal desse trabalho é pesquisar e avaliar o software educativo *HotPotatoes*, destinado aos menores infratores em regime de internação, na instituição FASE de Passo Fundo.

Para melhor entendimento do leitor, esse trabalho estará organizado em seis capítulos. No primeiro, já implica a introdução ao assunto de maneira mais abrangente, facilitando o entendimento dos leitores sobre o tema aqui tratado.

No segundo capítulo, serão abordados os recursos tradicionais de ensino, como elementos importantes, mas estagnados com a evolução das mídias.

O terceiro capítulo enfatizará o ambiente de internação para menores infratores (FASE), como um lugar de ressocialização a inovação tecnológica, com as diversas mídias disponíveis no ambiente educativo, bem como alguns artigos do ECA.

No quarto capítulo, será destacada a inovação tecnológica, com as diversas mídias disponíveis no ambiente educativo, além do uso das mídias e tecnologias no ambiente educacional.

No quinto capítulo, será abordado o uso do *software HotPotatoes* como principal ferramenta educativa no ambiente de internação de jovens, além de sua importância e benefícios; e ainda será detalhada a atividade realizada na instituição de internação.

No capítulo seis será tratado os resultados alcançados com a aula em que o programa *HotPotatoes* foi utilizado e um comparativo entre aula tradicional e a aula realizada com o uso do *software* específico.

Ao final do trabalho será feito um apanhado geral sobre todos os itens tratados, bem como a conclusão que se chegou com a aplicação do trabalho com os jovens internados na FASE.

## 2 RECURSOS TRADICIONAIS DE ENSINO

O ensino durante muito tempo se utilizou somente de recursos tradicionais, os quais ainda são utilizados pela maioria das escolas. Esses recursos como quadro de giz, livros didáticos e aulas expositivas são de grande importância na história da educação. Porém é inimaginável que nos dias atuais os professores fiquem presos somente a isso, sem utilizar as mídias disponíveis, tais como: rádio, TV, DVD, projetor, lousa interativa, computador, câmera fotográfica, entre outros recursos.

A diferença entre usar somente recursos tradicionais e recursos tecnológicos não está em utilizá-los com mais frequência, pois como diz Enricone (2004) “O que faz a diferença é como o professor utilizará esta tecnologia, aproveitando seu potencial para desenvolver novos projetos educacionais.”

Ela ainda afirma que:

“[...]significa que a escola não pode mais ficar fechada em suas próprias paredes, mas também significa que o aluno, fora da escola, tem acesso à Internet e toda à mídia e deve aprender a selecionar e distinguir o que é científico ou mera divulgação sem fundamentação teórica. É uma nova visão de escola, inserida na era tecnológica e na sociedade digital [...]” (Enricone, 2004)

O mais importante é ensinar o aluno a utilizar as mídias de uma forma consciente e segura, principalmente em se tratando de alunos que já infringiram a lei e que podem voltar a infringir a qualquer momento. Para que isso aconteça de forma coerente é necessário que o professor busque a formação continuada, que pesquise e realize a práxis pedagógica. Conforme Freire (1996, p. 29)

“Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que-fazer-se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquisa para constatar, constatando, intervenho, intervindo, educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade”.

O aluno de hoje é bem diferente do aluno de tempos atrás. Portanto, além dos professores buscarem sua atualização pedagógica, a escola também precisa evoluir para que, de fato, o ensino continue sendo eficiente. Pois como afirma Testa, Rodrigues e Moura (2011):

“Na escola de hoje, o foco muda de direção e o aluno passa a ser considerado o centro do processo de ensino-aprendizagem. De acordo com esse posicionamento, pode-se levantar a seguinte questão? Quem aprende? O aluno. Colaborador, participativo, ele, ao dominar solidamente os conteúdos que lhe são apresentados, percebe-se determinado e capaz de operar conscientemente mudanças na realidade. Busca informações, aprende a localizá-las, analisá-las. Relaciona estas novas informações com os conhecimentos anteriores, dando-lhes significado próprio. Redefine conclusões. Observa situações de campo e as registra. Trabalha com esses dados e procura solucionar certos problemas. O aluno assume, agora, um papel explicitamente ativo.”

O ensino só ocorre através da pesquisa, pois o mundo evolui de uma forma muito dinâmica e os métodos de ensino devem acompanhar esse dinamismo para que seja possível aproximar-se cada vez mais do contexto do educando.

Porém, isso não quer dizer que os métodos tradicionais de ensino não sejam importantes ou que não possam ser utilizados. Na verdade eles são muito importantes, o fato é que há a necessidade de unir métodos tradicionais e métodos inovadores para alcançar um ensino de qualidade.

Pois como afirmam Nascimento, Hetkowskie Org. (2009) no que diz respeito ao letramento impresso:

“As habilidades fundamentais do letramento impresso não se tornam obsoletas ou descartáveis quando passamos a tratar das TICs e dos novos letramentos que se instauram a partir desse imbricamento. O conjunto de habilidades, que tem definido todos os esforços na área da pesquisa e da prática, continua sendo importante, para não afirmar que se tornou ainda mais, porque a) a partir dele são construídas as habilidades novas e b) as capacidades de ler e escrever passam a ter imenso valor nesse novo contexto de informação e comunicação.”

### **3 AMBIENTE DE INTERNAÇÃO PARA MENORES INFRATORES: UM LUGAR DE RESSOCIALIZAÇÃO**

Os alunos em cumprimento de medidas socioeducativas são adolescentes que precisam ainda mais de atenção do que a maioria dos adolescentes de escolas regulares, pois foram privados de sua liberdade por terem infringido a lei. Isso pode ter acontecido por não saberem da capacidade que têm ou justamente por saberem de sua capacidade.

Conforme (VERHELLEN, 2000 apud SOUZA et al. 2008)

“O ECA contempla os princípios da Convenção dos Direitos da Criança (CDC): provisão, proteção e participação. A provisão está relacionada ao direito à alimentação, ao cuidado e a educação, entre outros. Já a proteção refere-se aos direitos a não sofrer maus-tratos, abusos, negligências e exploração. A participação diz respeito ao direito de fazer parte das decisões que afetam sua vida”.

O professor sócio educador tem um papel de grande responsabilidade, pois trabalha com jovens privados de liberdade, às vezes, sem nenhuma perspectiva de futuro. Seu trabalho visa atingi-los para a (re)construção da cidadania através de ações que lhes possibilitem construir um modo de viver futuro, o qual lhes permita o exercício de sua liberdade, com responsabilidade.

Segundo Bessa (2008), em relação a visão de Piaget sobre a construção do conhecimento “ [...] para Piaget, a construção do conhecimento é um processo ativo do homem que tem seu fim apenas quando finda a vida, pois o ser humano, curioso por natureza, cede aos constantes desafios apresentados a ele e busca, incessantemente conhecer mais”.

É fundamental na sócioeducação que os educadores sejam capazes de estabelecer laços com os adolescentes, que ambos sejam capazes de criar sentimentos de empatia, entendimento e respeito mútuo.

Trabalhar na sócioeducação do adolescente em conflito com a lei é um desafio diário e contínuo, pois os educadores buscam e querem um processo educativo humanístico que compreenda o adolescente infrator como um ser humano em formação e isso exige uma abordagem diferenciada, com planejamentos prévios que respeitem a individualidade de cada um. Como sócio educadores, cabe a eles a tarefa de auxiliar esses jovens no processo de aprendizagem, através de vivências positivas e de muito diálogo, tendo sempre a consciência de que o ser humano cresce aos poucos; que a

natureza humana, em seu crescimento, não queima etapas, mas evolui passando por fases com as quais crescem e amadurecem, cometem erros, mas tem a chance de corrigi-los.

Segundo Estevam, Coutinho e Araújo (2009, p. 71) “a instituição ressocializadora responsável por essa prática privativa de liberdade, deve operar não como um estabelecimento prisional, mas sim como um estabelecimento educacional cujo objetivo seria preparar os adolescentes em conflito com a lei para o exercício da cidadania e para o trabalho, desenvolvendo nesses adolescentes uma sociabilidade mais compatível com a cidadania democrática”.

Dessa forma, seria mais significativo para eles o cumprimento da medida socioeducativa. Pois, com a preparação que teriam para a vida em liberdade, certamente a reincidência dos crimes diminuiria de maneira considerável e a evasão escolar seria substituída por uma frequência maior no âmbito educativo.

Pois como afirma Perfeito (2005)

“[...] sua condição não os caracteriza como seres que SÃO infratores, mas por ESTAREM infratores uma vez que estão na Instituição para cumprir uma medida socioeducativa, e que desde então já podem trabalhar em prol de sua mudança, da reversão desse quadro e desse estigma que a eles é conferido, não apenas pela sociedade que está fora, mas por eles mesmos”.

As instituições de internação para menores infratores, em geral, trabalham de forma compartilhada com escolas internas. Isso implica não somente na ressocialização desses jovens na sociedade, como também no ambiente escolar. Alguns requisitos são exigidos para o funcionamento dessas instituições:

“Art. 94. As entidades que desenvolvem programas de internação têm as seguintes obrigações, entre outras:

I - observar os direitos e garantias de que são titulares os adolescentes;

II - não restringir nenhum direito que não tenha sido objeto de restrição na decisão de internação;

III - oferecer atendimento personalizado, em pequenas unidades e grupos reduzidos;

IV - preservar a identidade e oferecer ambiente de respeito e dignidade ao adolescente;

V - diligenciar no sentido do restabelecimento e da preservação dos vínculos familiares;

VI - comunicar à autoridade judiciária, periodicamente, os casos em que se mostre inviável ou impossível o reatamento dos vínculos familiares;

VII - oferecer instalações físicas em condições adequadas de habitabilidade, higiene, salubridade e segurança e os objetos necessários à higiene pessoal;

VIII - oferecer vestuário e alimentação suficientes e adequados à faixa etária dos adolescentes atendidos;

IX - oferecer cuidados médicos, psicológicos, odontológicos e farmacêuticos;

X - propiciar escolarização e profissionalização;

XI - propiciar atividades culturais, esportivas e de lazer;

XII - propiciar assistência religiosa àqueles que desejarem, de acordo com suas crenças;

XIII - proceder a estudo social e pessoal de cada caso;

XIV - reavaliar periodicamente cada caso, com intervalo máximo de seis meses, dando ciência dos resultados à autoridade competente;

XV - informar, periodicamente, o adolescente internado sobre sua situação processual;

XVI - comunicar às autoridades competentes todos os casos de adolescentes portadores de moléstias infecto-contagiosas;

XVII - fornecer comprovante de depósito dos pertences dos adolescentes;

XVIII - manter programas destinados ao apoio e acompanhamento de egressos;

XIX - providenciar os documentos necessários ao exercício da cidadania àqueles que não os tiverem;

XX - manter arquivo de anotações onde constem data e circunstâncias do atendimento, nome do adolescente, seus pais ou responsável, parentes, endereços, sexo, idade, acompanhamento da sua formação, relação de seus pertences e demais dados que possibilitem sua identificação e a individualização do atendimento”. (Brasil, Estatuto da Criança e do Adolescente, 1990, art. 94).

Além do disposto acima no artigo 94 do ECA, os adolescentes adquirem como meio de progressão, a semi-liberdade, onde se desligam da instituição, indo para outro estabelecimento, no qual podem trabalhar para mandar a renda para suas famílias e ir para casa todos os finais de semana; ou ainda a liberdade assistida que nada mais é do

que uma aproximação gradual de sua família e do contexto de vida na sociedade em que estava inserido, indo para casa uma vez por mês.

Com a liberdade assistida, vem também a interação social e virtual. Onde acessam tudo o que está acontecendo no país e no mundo, de maneira adequada ou não.

Pois como afirmam Santos, Cruz e Pazzeto (2001)

“O processo de ensino e aprendizagem, nos dias atuais, exige menos conteúdos e tempos fixos e mais processos de pesquisa e comunicação, porém um cuidado a ser tomado é com a extensão das oportunidades de informação e comunicação e as diversas fontes de acesso, sem perder de vista os objetivos estabelecidos e o aprofundamento na compreensão de conceitos, para não correr riscos de ficar apenas na superficialidade.”

Dessa forma, torna-se importante ensinar os alunos como utilizar a tecnologia para expandir seus conhecimentos. Por isso, a necessidade de no próximo capítulo, explanar o uso das mídias e tecnologias a favor da educação.

#### **4 O USO DAS MÍDIAS E TECNOLOGIAS NO AMBIENTE EDUCACIONAL**

Quando se fala em tecnologias logo o pensamento é voltado a recursos modernos de avanços na história e na aprendizagem, mas tecnologia pode ser conceituada da seguinte maneira, segundo Pinto (2006)

“As novas tecnologias podem ser classificadas em mídia, multimídia e hipermídia. A mídia caracteriza-se por poucos elementos, como por exemplo, o rádio, o toca fitas que transmitem apenas som, ou seja, é só áudio; a televisão de antena também é uma mídia e já possibilita som e imagem. A hipermídia são os documentos que incorporam texto, imagem e som de maneira não linear.

A multimídia, ancorada na palavra latina media que significa vários meios, integra vários elementos ou aparatos que podem ser elementos ou dispositivos diferentes interconectados apresentados como módulos ou como um único produto denominado, geralmente, de computador multimídia”.

O ambiente educacional precisa gradativamente se re-significar, pois a educação mudou muito e a escola ficou estagnada, desmotivando dessa maneira seus principais envolvidos, os alunos.

Segundo Silva (2010) no que diz respeito ao uso das mídias e tecnologias no ambiente educacional:

“A utilização consciente desses recursos no processo de ensino/aprendizagem deve contribuir para o desenvolvimento do aluno, ampliando assim as potencialidades do mesmo. Nesse sentido, a escola também estará preparando o aluno para uma sociedade que se informatiza, velozmente a cada dia.”

Se a escola regular didaticamente está desatualizada, o que esperar de uma escola localizada num ambiente de internação com privação de liberdade? Com recursos extremamente restritos, não podendo haver passeios, explorações, pesquisas na internet e nem mesmo utilização de materiais simples no cotidiano escolar, como tesoura e apontador, entre outros essenciais para o desenvolvimento cognitivo.

Nesse tipo de ambiente o desenvolvimento formativo torna-se mais importante do que o cognitivo, afinal os alunos precisam ser reabilitados a atuar como sujeitos na sociedade sem oferecer risco à população.

Com o uso das mídias e tecnologias sendo implantado aos poucos nesse ambiente tão instigante, é notória a curiosidade e interesse demonstrados nos olhos dos estudantes, pois muitos não tinham acesso a computadores, projetores e lousas interativas em suas escolas regulares.

No que diz respeito à utilização de novas tecnologias, como jogos eletrônicos Aranha (2006) afirma que “[...] aprender passa a ser visto como um gesto de aquisição de conteúdo e domínio de uma técnica de aprendizagem, cabendo ao emissor (professor) não mais o papel de "repetidor", mas de facilitador do saber”.

Com isso, o professor passa a ser um mediador entre o aluno e o conhecimento, tornando-o capaz de construir sua própria opinião e deixando seu olhar cada vez mais crítico em relação ao contexto em que está inserido.

## 5 HOTPOTATOES: UMA FERRAMENTA EDUCATIVA PARA MENORES INFRATORES

No método construtivista de educação é entendido que o aluno aprende interagindo com o meio físico e social, construindo esse processo de uma maneira ativa. Dessa forma, torna-se sujeito de sua aprendizagem e ainda troca experiências e idéias com outros indivíduos.

Conforme Grando, Tarouco e Konrath (2005) “[...] a evolução tecnológica e o crescente interesse pela indústria do entretenimento oferecem caminhos alternativos para “incrementar” os processos de ensino-aprendizagem em todos os níveis”. Um desses caminhos é o acesso a internet, que é um recurso tecnológico muito atual e dinâmico, tudo que se questiona é resolvido de imediato.

O jogo também pode ser considerado um recurso lúdico, que reflete a cultura, possibilitando uma aprendizagem significativa e contextualizada para os educandos.

Segundo Huizinga (2001) o jogo pode ser definido como:

“[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguido de regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotando de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, com uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”.

Saindo da rotina escolar é possível aliar o jogo interativo com a tecnologia. O aluno passa a ser o sujeito de sua aprendizagem quando utiliza um jogo, que mais parece uma ferramenta, em que ele cria os exercícios a serem resolvidos. *OHotPotatoes* é um recurso em que o educando sente na pele um pouco de como é ser professor, pois ele cria as atividades a serem concluídas e com isso passa a ver o conhecimento de um ângulo diferente.

## 5.1 Benefícios e importância do *HotPotatoes* para a aprendizagem

O *HotPotatoes* é um software educativo que contém seis ferramentas, as quais possibilitam a criação de seis atividades diferentes para a internet, conforme foi mostrado na Figura 5.1.1. O programa cria automaticamente a página na internet, podendo ser resolvido seus exercícios por outros usuários.

Figura 5.1.1 – Imagem e descrição das seis ferramentas do software *HotPotatoes*

Módulo	Descrição	Extensão
JCloze:	elabora atividades de completar lacunas.	.jcl
JQuiz:	elabora atividades de respostas curtas ou múltiplas.	.jqz
JCross:	elabora atividades com palavras cruzadas.	.jcw
JMix:	elabora atividades para ordenar frases.	.jmx
JMatch:	elabora atividades de associação de pares.	.jmt
The Masher:	cria uma unidade didática com vários exercícios	.jbc

Fonte: <http://oficinahotpotatoesucs.blogspot.com.br/>

Segundo Aguiar, Oliveira e Zanella (2011)

“O uso da ferramenta Hot Potatoes, dentro da prática de ensino, objetiva não só possibilitar uma nova abordagem para um conteúdo, mas também instigar o aluno ao trabalho colaborativo, tanto na troca de material didático pesquisado, como na troca de conhecimentos, pois todos estarão descobrindo o software utilizado na criação dos exercícios”.

Os alunos podem trocar experiências e informações sobre diversos conteúdos tanto para criar a atividade do software, quanto para resolver os exercícios propostos. Sobre esse tipo de trabalho colaborativo, Assmann (2004, p. 221) afirma que:

“Experiências feitas neste campo revelam que a visão dos alunos se expande muito na medida em que eles descobrem que, sobre praticamente qualquer assunto, existem muitas informações disponíveis na Internet e nos demais recursos multimídia”.

Ao realizarem descobertas, os alunos ampliam seu conhecimento sobre inúmeros conteúdos. Mas o maior benefício de utilizar um *software* de autoria como é o *HotPotatoes*, é possibilitar o aluno a criar sua própria atividade ou mesmo a atividade de um colega. A partir do momento que ele constrói algo, ele se torna sujeito de sua aprendizagem de maneira autônoma e mais significativa. Além disso, o seu uso é bastante intuitivo, como mostra a Figura 5.1.2.

Figura 5.1.2 – Ilustração inicial do software HotPotatoes



Fonte: <http://hot-potatoes.softonic.com.br/>

Conforme Aguiar, Oliveira e Zanella (2011) se referindo ao *software HotPotatoes* “Verificou-se que, como ferramenta, o programa é válido na construção do conhecimento de cada um e principalmente na introdução da tecnologia como fator motivador no processo de ensino-aprendizagem”.

Além disso, o software tratado é importante para que o aluno aprenda a valorizar o erro como parte fundamental para seu desenvolvimento cognitivo, pois o erro pode ser construtivo, dando a possibilidade de aprender com ele.

Conforme Pivetta (2009):

“O professor para usar o programa e desenvolver os exercícios, não precisa ter maiores conhecimentos de informática e tampouco em linguagem de programação, como [...] XHTML, Java Script ou mesmo HTML. É apenas necessário que o docente crie e digite os seus dados do tipo textos, perguntas, respostas etc. e o programa encarregar-se-á de criar as páginas Web, bastando salvar os exercícios. Depois de salvo, poderá então enviá-las para o seu sítio, se tiver um servidor disponível ou executar os exercícios de modo *offline* em qualquer computador.”

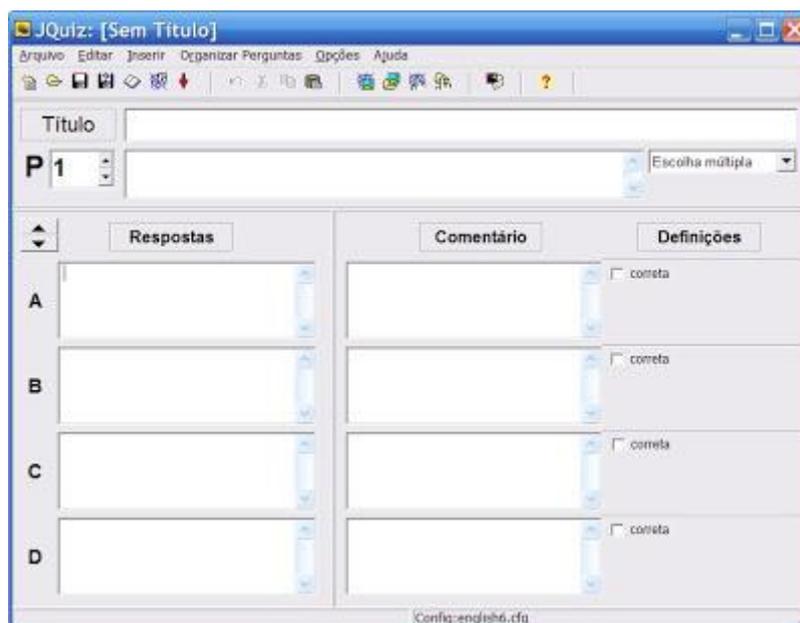
Sendo assim tão simples para professores sem experiência com informática, também será com jovens alunos que estão em processo de aquisição da aprendizagem.

Considerando que o aplicativo será utilizado em instituição de privação de liberdade, um de seus benefícios também está em permitir que o aluno construa suas atividades de acordo com suas vivências e interesses, desde que esses convenham com a situação em que se encontram.

O uso do *softwareHotPotatoes* além de ampliar a capacidade de aprender de cada aluno, ainda possibilita que o trabalho seja cooperativo, unindo um grupo que em geral é desunido e desmotivado aos estudos, com pouca perspectiva de futuro.

O *software* tratado conta com a opção de jogo *JQuiz*, o qual serve como ferramenta de criação de perguntas com opções de respostas, conforme Figura 5.1.3. Segundo Silva (2010) as opções são as seguintes:

“Múltipla Escolha – o aluno escolhe uma das alternativas clicando num botão; Resposta Curta – São perguntas com espaços para preenchimento das respostas; Pergunta Híbrida – é uma pergunta com combinação de múltipla escolha e resposta curta: a pergunta é iniciada com modelo de resposta curta, após algumas tentativas consecutivas, a pergunta se modifica para o modo múltipla escolha e Seleção Múltipla – tem o mesmo modelo de múltipla escolha, porém, no conjunto de itens apresentados, existirá mais de uma opção correta”.

Figura 5.1.3 – Imagem do jogo *JQuiz*

Fonte: <http://oficinahotpotatoesucs.blogspot.com.br/>

Com essa variedade de opções no *software* é comum que aja uma aproximação dos alunos e professores ao universo digital, tornando a aula mais dinâmica e interessante.

Durante o desenvolvimento do projeto, os alunos utilizaram o *software HotPotatoes* de forma individual, pois o uso da internet é restrito e foi possível somente que um computador tivesse esse acesso. Sendo assim, cada aluno criou sua própria atividade e depois um colega tentou resolver a atividade proposta, e vice-versa.

## 5.2 Atividade realizada com *HotPotatoes*

A turma onde o trabalho foi realizado é a IP (Internação Provisória) da Escola Estadual de Ensino Médio Paulo Freire, situada na cidade de Passo Fundo RS, localizada dentro da FASE. Nessa turma, os alunos que são detidos em primeira instância permanecem por quarenta e cinco dias, tempo em que são esperados seus documentos escolares, como histórico. Em seguida são encaminhados para as turmas que correspondem à série onde parou de estudar.

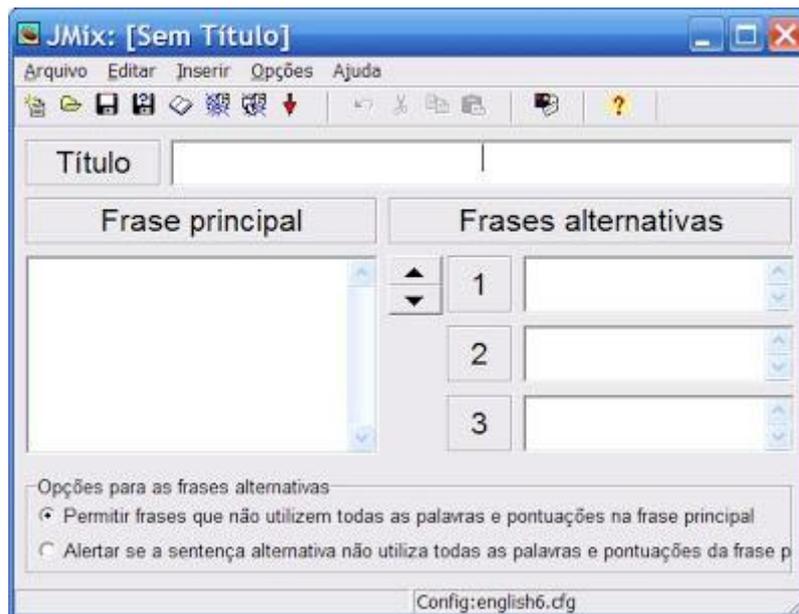
Por isso, essa turma é multisseriada, podendo haver alunos que evadiram desde a primeira série do ensino fundamental até o terceiro ano do ensino médio. Regida em lei, as turmas do ambiente educativo prisional podem ter no máximo onze alunos. Essa em específico no período de aplicação do projeto tinha apenas cinco.

Na sala de informática, por segurança, há alguns computadores, mas só um com acesso a internet. No caso do uso do software tratado aqui, os alunos utilizavam outros softwares educativos, enquanto um de cada vez realizava a atividade no software HotPotatoes no computador com internet e com supervisão da professora.

O processo ocorreu da seguinte maneira:

- No primeiro momento foi escolhido um tema que já havia sido trabalhado em sala de aula com recursos tradicionais, como livros didáticos. O tema escolhido foi o de preferência dos alunos, no caso, animais em extinção;
- Em seguida, ainda na sala de aula, a professora relatou como o software funcionava e os motivos pelos quais iriam trabalhar com ele naquela aula;
- Logo após os alunos juntamente com a professora e os sócioeducadores se dirigiram a sala de informática. Lá cada um escolheu o tipo de atividade oferecida pelo *HotPotatoes* que gostaria de utilizar e um de cada vez realizou sua atividade;
- O primeiro aluno, que aqui será chamado de A escolheu a opção *Jmix*, a qual é utilizada para ordenar palavras que estão desordenadas e formar frases, conforme Figura 5.2.1. Ele fez algumas frases sobre o tráfico de animais e sobre vertebrados e invertebrados. Ao final, o aluno B resolveu o exercício criado pelo aluno A;

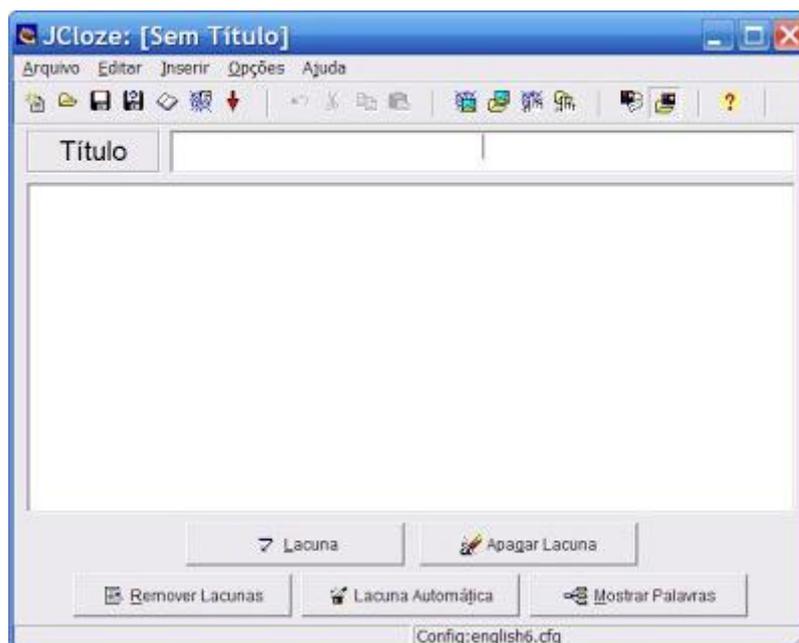
Figura 5.2.1– Imagem do jogo *JMix*



Fonte: <http://oficinahotpotatoesucs.blogspot.com.br/>

- O aluno B optou pelo *Jcloze*, que é um pouco mais complexo q o *Jmix*, como mostra a Figura 5.2.2. Essa opção faz com que o aluno crie um texto com palavras sublinhadas, as quais serão lacunas para que o próximo aluno complete. O aluno B escreveu sobre o desaparecimento de determinados animais e as causas dessa tragédia. O aluno C completou as lacunas com um pouco de dificuldade;

Figura 5.2.2– Imagem do jogo *JCloze*



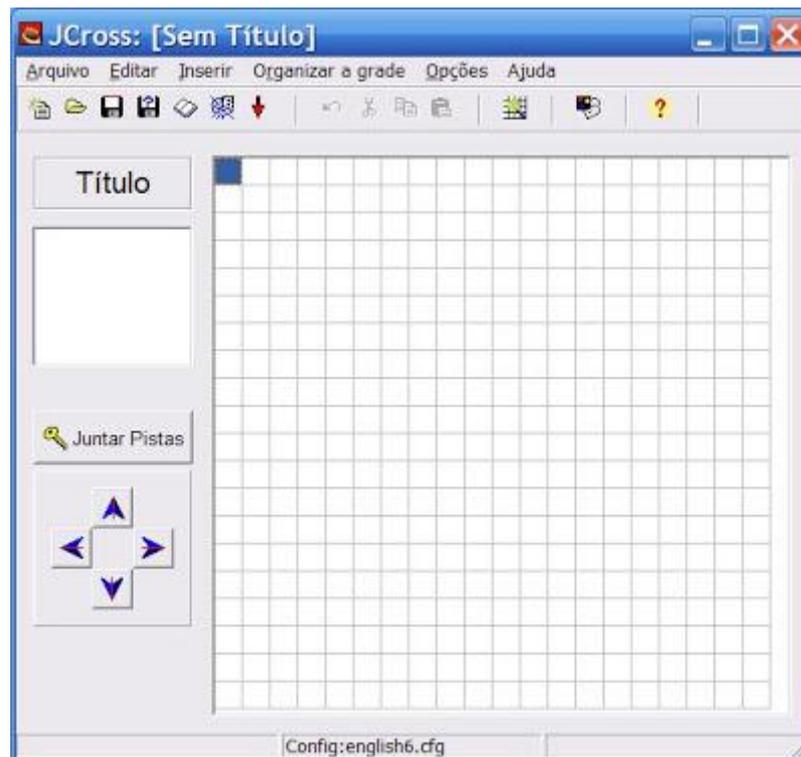
Fonte: <http://oficinahotpotatoesucs.blogspot.com.br/>

- O aluno C por sua vez adorou o exercício do colega anterior e resolveu utilizar a mesma opção. Ele escreveu sobre o habitat natural de algumas espécies e o aluno D resolveu sem muito esforço;
- O aluno D também gostou do *Jcloze* e escreveu sobre a classificação dos animais. O aluno E, mostrou-se menos interessado nas atividades e só conseguiu realizar essa atividade com ajuda da professora;
- O último aluno, o aluno E com um pouco de resistência escolheu o *Jmix* por ser mais simples e escreveu sobre a cadeia alimentar de alguns bichos. O aluno A resolveu o exercício.

Ao final dessa aula, foi percebida uma enorme riqueza de conteúdos trabalhados por eles próprios além da troca de experiências entre eles. A interação foi muito produtiva.

A intenção era de continuar uma vez por semana com o uso do software com temas escolhidos por eles para que as demais opções do *HotPotatoes* fossem exploradas.

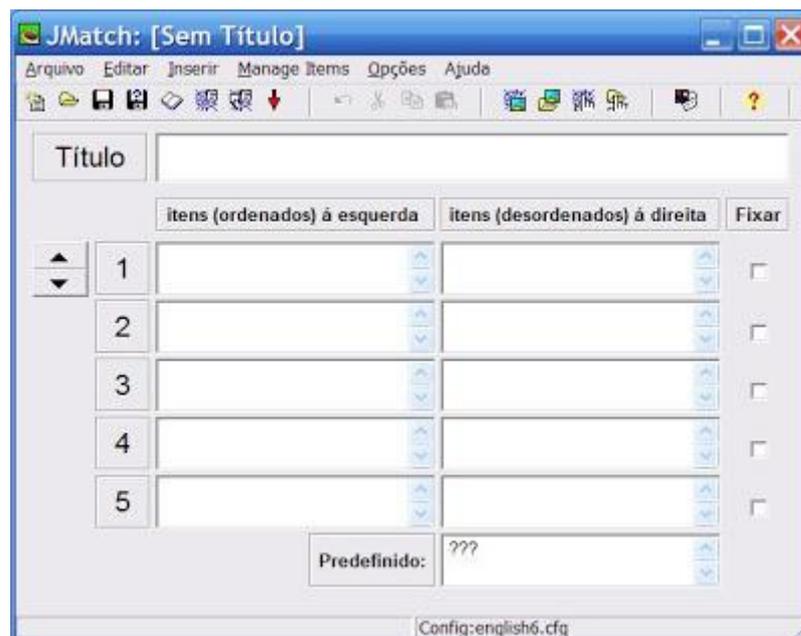
Figura 5.2.3– Imagem do jogo *JCross*



Fonte: <http://oficinahotpotatoesucs.blogspot.com.br/>

A opção de jogo da Figura 5.2.3 não foi escolhida pelos alunos durante a aula, pois aparentemente era mais difícil que as demais, pois trata-se de criação de palavras cruzadas, exercício excelente para a aprendizagem.

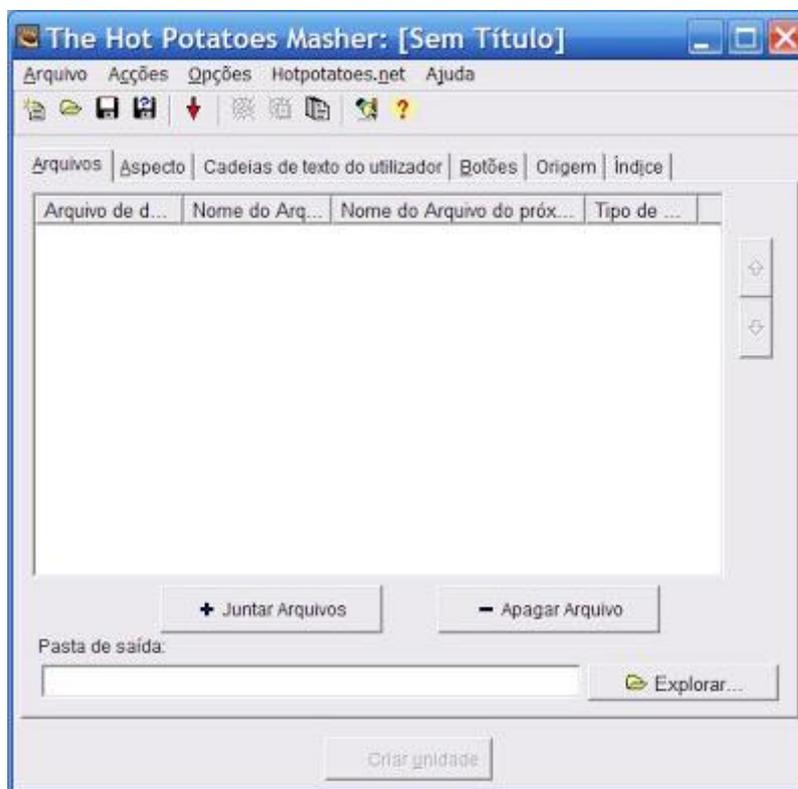
Figura 5.2.4 – Imagem do jogo *JMatch*



Fonte: <http://oficinahotpotatoesucs.blogspot.com.br/>

O jogo da Figura 5.2.4 por sua vez, possibilita a criação de exercício de associação de pares.

Figura 5.2.5 – Imagem do jogo *The Masher*



Fonte: <http://oficinahotpotatoesucs.blogspot.com.br/>

Com o jogo da Figura 5.2.5 é possível criar uma unidade didática com todas as atividades. Então seria utilizado ao final de todas as aulas com o software.

Ao realizar os exercícios do *Hot Potatoes*, o próprio software manda um *feedback*, o qual mostra frases de incentivo, tais como tente outra vez ou parabéns. Além disso, ainda é possível personalizar o software com cores de fundo da preferência dos usuários ou frases mais adequadas ao contexto.

## 6 RESULTADOS

Ao final da aplicação do projeto, os resultados infelizmente não são os esperados e até descritos ao início desta monografia. Pois trabalhar com a tecnologia, a qual oferece muitos recursos pedagógicos ao educador e ao educando, não é uma tarefa fácil como se pensava num ambiente de internação para menores infratores (FASE).

O objetivo principal desse trabalho, que era de pesquisar e avaliar o *software* educativo *HotPotatoes*, destinado aos menores infratores em regime de internação; não foi alcançado por motivo de insegurança no local da realização da pesquisa.

O software foi utilizado uma única vez, com êxito mesmo assim. Porém, uma aplicação apenas não foi o suficiente para obter uma boa avaliação do uso do *software* *HotPotatoes* com menores que infringiram a lei. Seria necessário, no mínimo, mais umas três ou quatro aplicações para que o real objetivo fosse alcançado.

O projeto não pode ir adiante devido ao transtorno de levar os alunos na sala de informática, a qual é situada do lado externo do pavilhão principal da escola e demanda uma força maior de sócio educadores para acompanhar a professora nesse período.

Como o estado está passando por uma crise, as horas-extras dos funcionários da instituição foram cortadas e com isso ocorreu uma enorme diminuição de sócio educadores por lá. E no caso de frequentar a sala de informática, os professores que ficam na escola com as outras turmas podem correr risco. Por esse motivo o trabalho não pode ser concluído como deveria.

Além disso, é notório que em geral a escola é um ambiente que ainda tem uma certa resistência á inovação, parece que o que é novo assusta quem está acostumado a rotina tradicional. Ainda mais num ambiente onde até materiais considerados indispensáveis como apontador e tesoura são vistos como algo desafiador em sala de aula, o uso da sala de informática é muito restrito e não bem aceito ainda nesse ambiente.

Durante o período em que o trabalho foi realizado na instituição, a escola passou por dificuldades, pois em dias que os alunos estão muito agitados não pode haver aula, porque se houver terá um risco muito grande de rebeliões e brigas entre eles.

A turma observada teve tumulto por duas vezes na mesma semana, tendo de haver contenção dos alunos por parte dos sócioeducadores. Além disso, na última semana, foi noticiado nos principais jornais da cidade, uma tentativa de fuga com refém dentro da instituição. Com tudo isso, a conclusão do trabalho deixa de ser o centro das atenções, que passa a ser a segurança dos professores e funcionários que atuam no sistema prisional.

### **6.1 Comparação entre a aula tradicional e a atividade com *HotPotatoes***

Fazendo um comparativo entre o modelo de aula tradicional, com quadro de giz e livros didáticos; e o uso do software educativo *HotPotatoes* é possível perceber que os efeitos da utilização da tecnologia são vistos com mais rapidez e facilidade.

A aprendizagem salta aos olhos dos estudantes com tal recurso e o resultado é muito positivo, pois assim como a era digital, a aprendizagem ocorre num espaço de tempo mais curto, ou seja, o processo de aquisição de um determinado conhecimento é mais rápido do que nos métodos tradicionais de ensino.

Aparentemente é mais fácil aprender com interatividade digital do que simplesmente realizando leituras em livros didáticos, não desmerecendo dessa forma esses suportes tão eficientes na educação que são os livros.

Além disso, no *software HotPotatoes* os alunos passam a compreender melhor o papel do professor e além de resolver atividades também as criam, fazendo com que sua aprendizagem seja mais significativa.

Com o *software* tratado aqui, os estudantes também conseguem perceber os seus erros e os de seus colegas, tendo a possibilidade de alternativas de acertos e o que nesse caso é mais importante; compreender que o erro pode ser construtivo.

A aula digital foi nitidamente mais dinâmica e inovadora, pois desacomodou os alunos, os instigou e os fez refletir sobre o conteúdo tratado na aula tradicional. Além disso, aguçou a criatividade dos estudantes.

Porém, a aula tradicional também teve sua importância, principalmente para que o conteúdo fosse previamente estudado e compreendido. Com isso é possível concluir que uma aula complementou a outra e que os métodos não devem ser utilizados de maneira isolada, mas sim, de maneira contínua dando suporte um ao outro.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O grande objetivo desse trabalho foi verificar a importância da utilização do software educativo *HotPotatoes*, como recurso de aprendizagem, na educação e ressocialização de jovens que infringiram a lei e estão cumprindo pena em unidade de internação (FASE).

Nessa monografia foi feito um apanhado geral sobre o software educativo como uma ferramenta auxiliar no processo de aquisição de conteúdos, além de explicar os métodos tradicionais de ensino, não desmerecendo sua importância, mas deixando a escola estagnada.

O trabalho ainda abrangeu o ambiente de internação para menores infratores como um lugar de ressocialização, no qual faz-se o possível para tornar os jovens cidadãos mais éticos, democráticos e sujeitos de suas próprias vidas, não oferecendo risco à população. Ainda mostrou o professor como facilitador da aprendizagem quando faz uso das novas mídias e tecnologias no ambiente educacional.

Ao longo desse trabalho ainda foi possível compreender a utilização, os benefícios e importância do software *Hot Potatoes*, detalhando uma aula aplicada numa turma de jovens que estão em regime de internação, cumprindo medidas socioeducativas; ainda foi mostrado imagens do software educativo para melhor compreensão de seu funcionamento; além de verificar um comparativo entre aula tradicional e aula com o uso da tecnologia como recurso de aprendizagem.

Ao final do trabalho desenvolvido nessa monografia, foi possível perceber o aumento significativo do interesse dos alunos em relação aos conteúdos trabalhados nas aulas, bem como sua participação de maneira espontânea.

O *software* abriu os horizontes daqueles que pareciam não ter mais um horizonte, pois o único acesso a tecnologia que eles podem ter nesse período de reclusão é na escola e com um controle rígido, mesmo assim proveitoso e produtivo.

Finalmente a monografia ampliou a visão do software educativo *HotPotatoes* como um recurso lúdico que torna o processo de aprendizagem mais significativo para

os alunos. Pois mostrou que os alunos podem trocar experiências e informações sobre diversos conteúdos tanto para criar o software, quanto para resolver os exercícios propostos, ampliando dessa forma seu conhecimento e o conhecimento de seus colegas.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Daiane Ignácio de, OLIVEIRA, Tiago Santos e ZANELLA, Renata. **Revista ITEC**– Vol. II, Nº 2, Jul. 2011. Disponível em: <http://www.facos.edu.br/old/galeria/130072011050718.pdf> Acesso em: 22 de março de 2015.

ARANHA, Glaucio. **Ciência e Cognição – Jogos Eletrônicos como um conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado.** Ciênc. cogn. vol.7 no.1 Rio de Janeiro mar. 2006. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S180658212006000100009&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S180658212006000100009&script=sci_arttext) Acesso em: 09 de março de 2015.

ASSMANN, Hugo. **Curiosidade e prazer de aprender: o papel da curiosidade na aprendizagem criativa.** Vozes, Petrópolis - RJ, 2004.

BESSA, Valéria da H. **Teorias da Aprendizagem.** IESDE Brasil S. A. Curitiba, 2008 (p. 48).

BRANDÃO, E. J. R. **Repensando modelos de avaliação do software educacional.** 1998.  
Disponível em: <http://www.minerva.uevora.pt/simposio/comunicacoes/artigo.html>.  
Acesso em: 25 de fevereiro de 2015.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei Federal 8069/1990.

ENRICONE, Délcia (Org.). **Ser Professor.** 4 ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004 (p. 57-72).

ESTEVAM, Ionara D., COUTINHO, Maria da Penha L. e ARAÚJO, Ludgleydson F. **Os desafios da prática socioeducativa de privação de liberdade em adolescentes em conflito com a lei: Ressocialização ou exclusão social?** PSICO, Porto Alegre PUCRS, v.40, n.1, PP. 64 a 72, jan/marc. 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à Prática Educativa.** Ed. Paz e Terra. São Paulo, 1996, p. 29.

GRANDO, Anita Raquel da S., TAROUCO, Liane Margarida R. e KONRATH, Mary Lucia P. **Revista Renote Novas Tecnologias da educação.** CINTED – UFRGS. V.3 Nº 2, Novembro, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento cultural.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

MERCADO, Luís Paulo L. **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática.** Ed. EDUFAL. Maceió, 2002, p. 11.

NASCIMENTO, AD., and HETKOWSKI, TM., orgs. **Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas** [online]. Salvador:

EDUFBA, 2009, 400 p. ISBN 978-85-232-0565-2. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

PERFEITO, Daniela M. *Adolescentes infratores: uma aprendizagem e uma luz na psicoterapia - relato de prática profissional*. Psicol. Am. Lat. n.4 México ago. 2005. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1870-350X2005000200007&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1870-350X2005000200007&script=sci_arttext) Acesso em: 19.03.2015

PINTO, Aparecida Marcianinha. *As novas Tecnologias e a educação*. DFE/UEM/CRC. Disponível em: [http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2004/Poster/Poster/04\\_53\\_48\\_AS\\_NOVAS\\_TECNOLOGIAS\\_E\\_A\\_EDUCACAO.pdf](http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2004/Poster/Poster/04_53_48_AS_NOVAS_TECNOLOGIAS_E_A_EDUCACAO.pdf) Acesso em: 07.06.2015

PIVETTA, Maria Elisa. *Aplicação do software Hot Potatoes como ferramenta de apoio ao ensino/aprendizagem para pessoas com Síndrome de Down*. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, 2009.

SANTOS, E. F. G.; CRUZ, D. M.; PAZZETTO, V. T. *Ambiente educacional rico em tecnologia: a busca do sentido*. Disponível em: <http://www.abed.org.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?UserActiveTemplate=4abed&infoid=187&sid=102>. Acesso em: 12.07.2015

SANTOS, Fernanda Valéria G. dos. *Família: Peça fundamental na ressocialização de adolescentes em conflitos com a lei?* Universidade Católica de Pernambuco, 2007.

SILVA, Nubia Camilo Ferreira da. *O uso do Software Hot Potatoes como uma alternativa para o ensino/aprendizagem de Matemática*. Cassilândia, MS: [s.n.], 2010.

SOUSA, Robson P.; MOITA, Filomena; CARVALHO, Ana Beatriz G. *A Tecnologias Digitais na Educação*. Ed. Educpb. Campina Grande - PB, 2011, p. 133.

SOUZA, Karen L. de. et al. *Os direitos dos adolescentes em situação de internação provisória ou em semi-liberdade*. UFRGS, 2008.

TESTA, Edimárcio; RODRIGUES, Leude P.; MOURA, Lucilene S. *O tradicional e o moderno quanto à didática no Ensino Superior*. Revista Científica do ITPAC, Araguaína, v.4, n.3, Pub.5, Julho 2011.

VERHELLEN, E. *Convention on the rights of the child*. Leuven: Garant. 2000.