

DESIGN DE RECURSOS DIDÁTICOS DIGITAIS E AS POTENCIALIDADES DO EDMODO NO CONTEXTO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES.

CARVALHO, Alecir Francisco de
alecircarvalho@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/8194699672820050>

RESUMO:

O presente artigo discute aspectos relacionados ao design de recursos didáticos digitais e analisa as potencialidades do Edmodo como ambiente virtual de aprendizagem no contexto da formação de docentes para a educação básica. Trata-se de um estudo que discute a interface e funcionalidades disponíveis na plataforma Edmodo e avalia os efeitos de sua utilização em disciplinas relacionadas à educação e tecnologia em cursos de licenciatura em pedagogia. O estudo envolveu 117 estudantes de graduação permitindo revelar as estratégias de interação, a avaliação das funcionalidades e as impressões gerais dos estudantes acerca da efetividade do Edmodo como suporte ao ensino presencial.

Palavras-chave: Design de recursos didáticos digitais, Plataforma Edmodo; Formação de Professores.

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC e seu processo de apropriação pelos sujeitos têm proporcionado significativas mudanças na sociedade contemporânea. As TDIC têm impulsionado transformações no âmbito das relações sociais, culturais e econômicas, além de estabelecer novas formas de relacionamento entre os indivíduos e novos modos de se comunicar e de aprender. As TDIC têm possibilitado a convergência de diferentes mídias, que se agrupam em recursos de áudio, vídeo, texto entre outros, expandindo as possibilidades de interação e comunicação em situações de ensino-aprendizagem.

Algumas formulações teóricas acerca dos impactos da TDIC na sociedade são percebidas no âmbito da cultura e das relações sociais no espaço virtual. O filósofo francês Pierre Lévy (1999), por exemplo, elabora reflexões considerando o conceito de ciberespaço e cibercultura. A palavra ciberespaço tem sua origem no termo inglês “*cyberspace*” (*cyber + space*) sendo cunhado em 1984, pelo escritor de ficção científica William Gibson em seu romance intitulado *Neuromancer*. Atualmente a palavra ciberespaço é amplamente utilizada por diversos estudiosos e pesquisadores da área. Na concepção de Lévy (1999, p. 92-93) o ciberespaço é um “*espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores*”. Caracteriza-se como uma dimensão da sociedade interligada em rede, no qual as conexões determinam novos formatos nas relações sociais, exercendo um impacto expressivo, sobretudo no plano econômico e científico.

Pierre Lévy declarou no ano de 1994, em sua palestra intitulada “*A Emergência do Cyberspace e as Mutações Culturais*”, que o ciberespaço é “*um novo espaço de interação humana que já tem uma importância enorme [...] e, vai estender-se a vários outros campos, como por exemplo, na Pedagogia, Estética, Arte e Política*”. (Lévy, 1994, n.p.). O ciberespaço é assim compreendido como o espaço desterritorializado no qual se observa a promoção da diversidade das expressões culturais, caracterizando deste modo, a manifestação da “cibercultura”. É notável no ciberespaço a promoção de diferentes atividades e transações de caráter econômico, político e social. Nele, é percebida a complexidade no âmbito das linguagens, e a prática da construção e distribuição do conhecimento.

Deste modo, torna-se relevante a realização de estudos dedicados a compreensão dos impactos da TDIC no contexto educacional. Parte-se do pressuposto que a maneira como os docentes utilizam os recursos tecnológicos tende a ser mais relevante que os recursos digitais em si. Considera-se que embora utilizando as TDIC mais inovadoras, estas não asseguram o sucesso das práticas educativas, uma vez que é fundamental refletir acerca das metodologias e práticas educativas. Além disso, compreende-se que o aspecto a ser enfatizado está no fato das TDIC atuarem como importantes catalisadoras de novas práticas educativas.

TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

A emergência das TDIC tem despertado nos formadores de professores o interesse por discutir as implicações e os desafios de sua utilização em processos de ensino aprendizagem. Esses desafios têm impulsionado reflexões acerca de propostas metodológicas no uso das TDIC tanto em proposições de educação a distância, quanto no ensino na modalidade presencial e em seus diversos níveis de ensino. Neste cenário, relevam-se o surgimento e produção de novos recursos tecnológicos que impulsionam a reflexão de novas práticas educativas. Portanto, no âmbito educacional discutem-se o desenvolvimento de mídias educativas, objetos interativos de aprendizagem e a produção de ambientes virtuais de aprendizagem, dentre outros. Assim também, é percebida uma multiplicidade de estudos sobre as práticas educativas envolvendo as TDIC e políticas públicas para a inclusão digital.

As formulações de Moran (2007) elucidam as mudanças necessárias e aponta sugestões em processos de incorporação das TDIC em práticas educativas. Sugere-se o uso de métodos de avaliação e de discussão de temáticas utilizando recursos diversos, tais como: fóruns, *chats* e *blogs* como suportes complementares no processo de ensino-aprendizagem. E assim, a educação vem sendo reconhecida como um ato de mediação,

uma ação que facilita o processo de aprendizagem, tanto no âmbito pessoal, quanto para a formação profissional para a cidadania.

É possível delinear caminhos e possibilidades a partir da incorporação das TDIC. Moran (2007) também arrisca uma projeção no qual os estudantes estarão daqui a alguns anos interligados através de dispositivos promovendo o aprendizado e a troca de saberes pela internet. Nas palavras de Moran (2007, p.145) os estudantes estarão *“conectados às redes digitais por celulares, computadores portáteis, TVs digitais interativas. Os mais pobres terão equipamentos mais simples, mas estarão conectados”*. Este contexto sinaliza a necessidade de reformulação de ações exercidas não apenas pelos estudantes, mas também por docentes na promoção de atividades de autoria e autogerenciamento. Para Moran (2007) é fundamental considerar um currículo flexível com seu caráter tecnológico e humanístico aliado às competências de estudantes e professores.

Sendo assim, o fato das TDIC se fazerem cada vez mais presentes e influentes no diferentes setores da sociedade, inclusive no âmbito educacional, demonstra que as TDIC necessitam ser discutidas e avaliadas em cursos de formação de professores. O debate envolvendo o uso e as implicações dos objetos interativos e ambientes virtuais de aprendizagem necessitam ser ampliados e socializados por meio de estudos, da descrição das práticas e análises qualitativas das experiências. E a partir deste contexto de emergência das TDIC e seus impactos no âmbito educacional, o presente estudo se torna relevante à medida que se propõe a discutir a interface do ambiente virtual de aprendizagem Edmodo e avalia a sua incorporação em disciplinas relacionadas à educação e tecnologia em um curso presencial de licenciatura em pedagogia.

O CONTEXTO E OS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DESTA PESQUISA

No desenvolvimento deste estudo utilizou-se de um percurso metodológico dividido em duas etapas: Inicialmente realizou-se a avaliação objetiva da interface do Edmodo considerando critérios de *design* relativos à funcionalidade, usabilidade, flexibilidade, configuração e forma. Posteriormente foram analisadas as impressões de 117 estudantes mediante a aplicação de questionários no contexto de uso. Na avaliação objetiva do ambiente Edmodo buscou-se analisar aspectos de interface relacionados à interação e comunicação entre os usuários. Já no processo de coleta de informações sobre o uso do Edmodo foram aplicados questionários com questões fechadas e também analisadas as postagens no ambiente. Teve-se como mote a avaliação dos recursos e a relevância do Edmodo para as disciplinas relacionadas à educação e tecnologia.

Quanto à avaliação objetiva do Edmodo cabe ressaltar que a análise que aqui se apresenta é conduzida a partir da verificação objetiva dos recursos e funcionalidades da plataforma e pela imersão e participação do pesquisador no ambiente dos cursos em

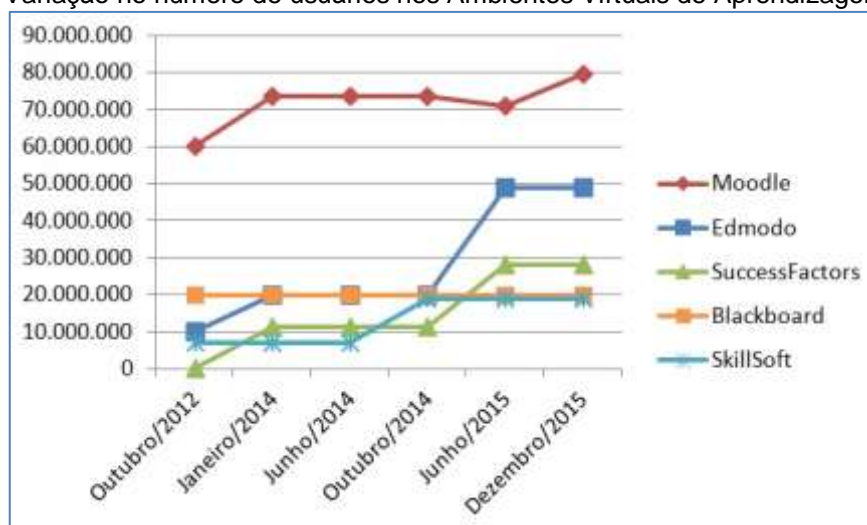
andamento. Considera-se neste sentido, estar “pesquisador-visitante” do ambiente virtual de aprendizagem. A análise também se baseia na identificação de recursos, na visualização de funcionalidades e acesso a documentos e registros fornecidos pelos desenvolvedores do ambiente Edmodo.

ANÁLISE DA INTERFACE E DAS FUNCIONALIDADES DO AMBIENTE EDMODO

O ambiente Edmodo é definido como “*uma rede social educacional dedicada a estudantes do Ensino Fundamental e Ensino Médio*” (Edmodo, 2015, n.p.). Foi criado no ano de 2008 e possibilita o acesso gratuito, embora seja de caráter proprietário. O Edmodo viabiliza a hipertextualidade no qual os docentes e estudantes tem a possibilidade de publicar e compartilhar imagens, textos e arquivos de áudio e vídeo. O ambiente também permite em áreas de destaque do seu *layout*, a inclusão de *links*, textos, enquetes e *quizzes*.

A partir de um levantamento realizado para o presente estudo, constatou-se que o Edmodo é uma plataforma que obteve entre os anos de 2012 e 2015 um crescimento exponencial no que se refere a número de usuários cadastrados. Assim, será apresentada a seguir uma classificação de ambientes virtuais de aprendizagem mais populares internacionalmente no qual se assumiu os critérios de *ranqueamento* promovida pela equipe do Capterra (2016). O Capterra é um diretório *online* que classifica softwares adotando critérios como quantidade de usuários, vínculo em redes sociais, números de consumidores dentre outros. De acordo com este levantamento, o Edmodo passou de 10 milhões de usuários em outubro de 2012 para 49 milhões em dezembro de 2015. O crescimento da adesão ao Edmodo pode ser observado no Gráfico 1 e na Tabela 1, conforme segue:

Gráfico 01
Variação no número de usuários nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem



Fonte: Capterra (www.capterra.com), elaboração própria.

Tabela 1: Total de usuários em números absolutos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem

	Out./2012	Jan./2014	Jun./2014	Out./2014	Jun./2015	Dez./2015
Moodle	60.039.700	73.753.000	73.753.000	73.753.000	71.054.200	79.576.708
Edmodo	10.000.000	20.000.000	20.000.000	20.000.000	49.000.000	49.000.000
SuccessFactors	Não informado	11.500.000	11.500.000	11.500.000	28.000.000	28.000.000
Blackboard	20.000.000	20.000.000	20.000.000	20.000.000	20.000.000	20.000.000
SkillSoft	7.000.000	7.000.000	7.000.000	19.000.000	19.000.000	19.000.000

Fonte: Capterra (www.capterra.com)

O Edmodo possui uma interface similar ao das redes sociais digitais, tal como o *Facebook* e apresenta um *layout* de simples navegação. O ambiente viabiliza o acompanhamento das atividades realizadas pelos estudantes-usuários e permite a atribuição de notas de aproveitamento nas atividades desenvolvidas. Dentre alguns limites percebidos no ambiente Edmodo é a impossibilidade da produção colaborativa de textos, como o uso de *wikis*, além da ausência de recursos de comunicação síncrona como *chats* em tempo real e conversação e visualização de participantes com o uso de *webcam*. Sendo assim, os usuários que necessitam utilizar recursos síncronos precisarão associar outros suportes para este fim.

O fato de o ambiente Edmodo ser similar ao das redes sociais favorece e simplifica ações de compartilhamento, comentários e curtidas via *emoticons*¹ das postagens de professores e estudantes. Nota-se em sua área de trabalho uma distribuição de *links* e botões que facilita a localização e o acesso às funcionalidades. Ao centro da área de trabalho do Edmodo ficam os campos destinados à produção de mensagens (Figura 1b) e à visualização das produções no mural de postagens (Figura 1e). Os botões de acesso à biblioteca virtual, à página principal e ao progresso dos alunos ficam dispostos na região superior esquerda do *layout* (Figura 1a). Já outros botões de acesso às notificações, configurações e perfil do usuário, ficam na região superior direita (Figura 1c). E a região correspondente à Figura 1d encontram-se os *links* de acesso aos grupos e turmas cadastrados.

¹ Emoticons é uma ideografia que utiliza caracteres para criar formas que transmitem ideias e emoções. Este tipo de ideografia é usado para superar a frieza, ou objetividade do texto ao sugerir o “tom da mensagem”. (FARIAS, 1998, P.79).

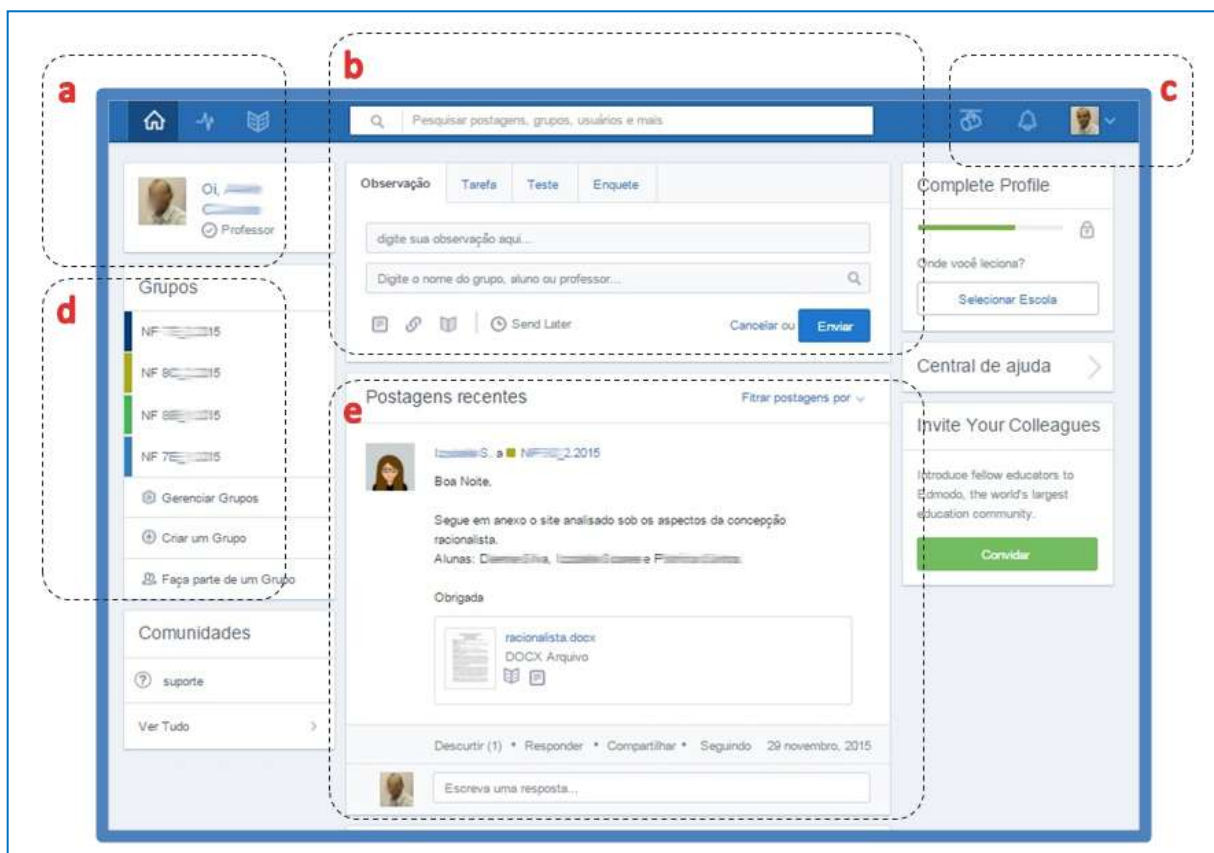


FIGURA 1 – Área de trabalho do Edmodo e suas principais funcionalidades. (a) – Área com botões “início”, “progresso” e “biblioteca”. (b) – Área com os recursos: *quiz*, enquete, tarefas e observações. (c) – Área de acesso às notificações, configurações e perfil do usuário. (d) – Área de acesso aos grupos e turmas. (e) – Mural de postagens. (exemplo).

Além desses principais recursos mencionados, o Edmodo disponibiliza diferentes funcionalidades que o fazem um dos ambientes amplamente utilizados mundialmente. Um deles é o recurso de segurança que restringe o ingresso ao ambiente somente e através de um código ou endereço URL (*Uniform Resource Locator*) fornecido pelo professor. Outra funcionalidade é o espaço virtual dedicado à montagem de uma biblioteca, possibilitando ao educador disponibilizar arquivos e materiais educacionais a serem utilizados pelos estudantes-usuários. Também por ser um ambiente concebido para a Educação Básica, o Edmodo disponibiliza aos pais ou responsáveis pelos estudantes criarem um perfil de usuário associado ao de seu filho.

Embora a disposição das funcionalidades e a facilidade em reconhecer seus ícones sejam fatores favoráveis e positivos ao Edmodo, nele também se encontram algumas limitações que são percebidas. Um desses pontos está no fato do Edmodo apresentar um *layout* fixo que não permite realizar alterações na disposição dos *links* e outros itens de interação e comunicação, inviabilizando a reconfiguração, organização e personalização do espaço.

Além disso, em virtude da sobreposição de postagens em sua Linha do Tempo (*Timeline*) considera-se uma dificuldade a tarefa de localizar atividades e outros materiais postados em longo prazo.

De modo geral, o uso de ambientes virtuais de aprendizagem em processos educativos demanda um aprendizado instrucional das funcionalidades por parte dos estudantes e professores. Compreender como utilizar e acessar os recursos é fundamental para o aproveitamento e sucesso do aprendizado. No caso particular do ambiente Edmodo é possível considerar que as similaridades de seu *layout* com a rede social *Facebook* possibilita um aprendizado das funcionalidades de modo simples e ágil.

Nota-se que aspectos relacionados ao design do ambiente Edmodo apresentam-se de forma coerente, adequada e positiva, tais como a usabilidade, a flexibilidade e possibilidades de interação verbal. Entretanto, para reconhecer o potencial do ambiente Edmodo é necessário avaliá-lo também em situações de uso. Para tanto, será exposto no tópico a seguir o processo de incorporação deste ambiente em disciplinas do curso de graduação em pedagogia e discutido as impressões dos estudantes quanto ao uso do Edmodo.

ANÁLISE DA UTILIZAÇÃO DO EDMODO NO CONTEXTO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Com o objetivo de compreender a relevância do uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem em propostas de formação na modalidade presencial, realizou-se este estudo junto aos estudantes de disciplinas relacionadas à educação e tecnologia no curso de pedagogia da Faculdade de Educação – UEMG. As disciplinas dedicadas a Educação e Tecnologia têm em seu bojo discussões que envolvem o uso de recursos digitais e a prática de mediação utilizando as TDIC. São apresentadas e discutidas a seguir, as impressões dos estudantes em relação ao uso do ambiente Edmodo em duas disciplinas do curso de Pedagogia.

Antes de apresentar o recurso Edmodo aos estudantes, buscou-se verificar se o recurso já era conhecido entre os discentes das 04 (quatro) turmas envolvidas. De modo unânime os estudantes afirmaram que nunca o utilizaram e não recordavam de alguma menção ao ambiente. Após essa verificação realizou-se a apresentação do ambiente e os procedimentos de cadastro do professor e dos estudantes. Ao término do curso das disciplinas buscou-se verificar as impressões quanto à incorporação do Edmodo. As tabelas 02 e 03 expõe a impressão dos estudantes quanto ao uso do recurso para as disciplinas Mídia-Educação e Informática Educativa.

Tabela 02 - Relevância do Edmodo para a Disciplina Mídia-Educação

	Frequência	Porcentagem
Totalmente Irrelevante	3	4,05 %
Parcialmente Irrelevante	1	1,35 %
Neutro / Indiferente	0	0 %
Parcialmente Relevante	22	29,73 %
Totalmente Relevante	48	64,86 %

Fonte: Dados da pesquisa

Tabela 03 - Relevância do Edmodo para a Disciplina Informática Educativa

	Frequência	Porcentagem
Totalmente Irrelevante	1	2,33 %
Parcialmente Irrelevante	1	2,33 %
Neutro / Indiferente	0	0 %
Parcialmente Relevante	13	30,23 %
Totalmente Relevante	28	65,12 %

Fonte: Dados da pesquisa

Ao examinar as respostas que surgiram, pôde-se verificar que a maioria dos pesquisados entendem como totalmente relevante a utilização do Edmodo nas disciplinas. Esta informação demonstra que os estudantes reconhecem a necessidade de utilização de ambientes virtuais de aprendizagem como suporte as disciplinas relacionadas ao campo da educação e tecnologia em cursos presenciais.

A partir da análise dos dados obtidos verificou-se também o nível de facilidade ou de dificuldade de se aprender a utilizar o ambiente Edmodo. Uma das características que o ambiente Edmodo sustenta é a sua interface simples que facilita aos usuários identificar seus recursos e aprender fluentemente a utilizar suas funcionalidades. Neste levantamento, apenas dois estudantes do total de cento e dezessete, revelaram ter dificuldades em aprender a usar o Edmodo e classificaram o recurso como “Totalmente Difícil”. Entretanto, a maioria expressiva, que totalizam 92,31% dos estudantes reconhece o Edmodo como “Parcialmente Fácil” ou “Totalmente Fácil”, conforme expõe a tabela 04.

Tabela 04 - Aprender a utilizar o Edmodo

	Frequência	Porcentagem
Totalmente Difícil	2	1,71%
Parcialmente Difícil	7	5,98%
Neutro	0	0,00%
Parcialmente Fácil	58	49,57%
Totalmente Fácil	50	42,74%

Fonte: Dados da pesquisa

A apresentação de um número expressivo de estudantes que reconhecem as facilidades de uso do Edmodo revela que sua interface demanda um aprendizado simplificado. Não houve registros de limitações que impediram a utilização do ambiente Edmodo pelos estudantes e seu uso esteve alinhado às proposições das duas disciplinas do curso.

A pesquisa também buscou promover uma análise objetiva das funcionalidades disponíveis no ambiente Edmodo. A partir das considerações e impressões dos estudantes foram avaliados se os recursos *Quiz* e *Enquete* são úteis e adequados a processos educativos. Uma parcela predominante dos pesquisados indicou que tais funcionalidades são “Parcialmente Úteis e Adequados” e “Totalmente Úteis e Adequados” numa proporção de 29,91% e 69,23% respectivamente. Não houve registros negativos quanto a estes recursos, conforme demonstra a tabela que segue:

Tabela 05 - Avaliação de Recursos dos recursos (*quiz* e *enquete*) do Edmodo

	Frequência	Porcentagem
Totalmente Inúteis e Inadequados	0	0,00%
Parcialmente Inúteis e Inadequados	0	0,00%
Neutro	1	0,85%
Parcialmente Úteis e Adequados	35	29,91%
Totalmente Úteis e Adequados	81	69,23%

Fonte: Dados da pesquisa

Tal como na categoria anterior, a pesquisa também buscou investigar se os estudantes aprovam o recurso de postagem de mensagens/postagens que o Edmodo oferece. Nota-se nesta análise o predomínio de uma avaliação positiva quanto ao recurso utilizado, conforme tabela 06.

Tabela 06 - Avaliação dos recursos (postagem de mensagens /anotações) do Edmodo

	Frequência	Porcentagem
Totalmente Inúteis e Inadequados	2	1,71%
Parcialmente Inúteis e Inadequados	2	1,71%
Neutro	1	0,85%
Parcialmente Úteis e Adequados	33	28,21%
Totalmente Úteis e Adequados	79	67,52%

Fonte: Dados da pesquisa

É possível reconhecer que o ambiente Edmodo disponibiliza diferentes recursos que se apresentam de modo simples e adequado em práticas educativas. Entretanto, não se pode generalizar e afirmar que todos os ambientes virtuais que apresentam uma interface simples e “amigável” são consequentemente compatíveis com proposições e concepções pedagógicas apropriadas. Neste caso, tornou-se necessário avaliar se as funcionalidades oferecidas são compatíveis a uma concepção de ensino aprendizagem alinhadas a perspectiva interacionista e construtivista de aprendizagem.

Sendo assim, buscou-se de modo preliminar, verificar junto aos estudantes se o ambiente Edmodo tem em sua concepção um alinhamento a perspectiva interacionista e construtivista de aprendizagem. Este questionamento foi possível ser feito, uma vez que os estudantes entrevistados já haviam tido em seu percurso acadêmico um contato com estudos e discussões abalizados às teorias da aprendizagem. É consenso neste sentido, que a aproximação com uma perspectiva interacionista e construtivista de aprendizagem

não se dá apenas a partir dos recursos didáticos, mas também considerando uma prática pedagógica mediadora. Predominantemente os entrevistados sinalizam positivamente quanto à presença desta concepção no recurso. E esta constatação pode ser observada na Tabela 07, conforme segue:

Tabela 07 - Avaliação do Edmodo num perspectiva interacionista e construtivista de aprendizagem

	Frequência	Porcentagem
Sim	108	92,31%
Não	4	3,42%
Não sei informar	5	4,27%

Fonte: Dados da pesquisa

A análise das informações apresentadas neste estudo aponta que o ambiente virtual Edmodo é um recurso com características adequadas no que se refere a sua interface e possui um potencial estratégico favorável às práticas educativas. O ambiente Edmodo demonstrou ser um recurso apropriado como suporte ao ensino presencial e no contexto da formação de professores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo mostrou que, a interface adotada pelo ambiente Edmodo, similar à rede social Facebook, é capaz de simplificar e favorecer o entendimento das funcionalidades e recursos disponíveis. O *layout* simplificado e coerente facilitou o aprendizado instrucional das funções e dos recursos gerando uma avaliação positiva quanto à interface do ambiente pelos estudantes pesquisados. Além disso, o ambiente Edmodo favoreceu as trocas e o compartilhamento de produções dos estudantes pesquisados promovendo uma construção coletiva do conhecimento.

No que se refere aos aspectos relacionados ao design do ambiente Edmodo entende-se que a plataforma se apresenta de forma coerente e adequada, possibilitando reconhecer a adoção pelos seus desenvolvedores, critérios aprimorados quanto à usabilidade, a flexibilidade e possibilidades de interação verbal. O Edmodo além de ser adequado do ponto de vista da interface, também é avaliado positivamente em sua relevância em cursos de formação de professores da educação básica.

REFERÊNCIAS

CAPTERRA. **Top LMS Software**. Disponível em: < <http://www.capterra.com/learning-management-system-software/#infographic> > Acesso em: 07 jan. 2016

EDMODO. **About Edmodo**. Disponível em: < <https://www.edmodo.com/about> > Acesso em 14 fev. 2015.

FARIAS, Priscila L. **Tipografia digital** - o impacto das novas tecnologias. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

LÉVY, Pierre. **A Emergência do Cyberspace e as Mutações Culturais**. Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre. Outubro de 1994. Tradução Suely Rolnik. Revisão da tradução transcrita João Batista Francisco e Carmem Oliveira. 1994. Disponível em: <<http://caosmose.net/pierrelevy/aemergen.html>> Acesso em: 14 dez. 2015

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. São Paulo: Papirus, 2007.

SOBRE O AUTOR:

Alecir Francisco de Carvalho - Doutorando em Design - Linha de Pesquisa: Design: Comunicação Cultura e Artes - PUC-RIO (2014), Mestrado em Design - Linha de Pesquisa: Design, Cultura e Sociedade - UEMG (2012), Bacharel em Design Industrial pela Escola de Design - ED.UEMG (2000). É Professor Pesquisador da Faculdade de Educação da Universidade do Estado de Minas Gerais (FaE/UEMG/CBH). Membro do Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Educação, Comunicação e Tecnologia da FaE/CBH/UEMG. Membro do Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos/Design da PUC-RIO. Membro do Grupo de Pesquisa: Educação para as Mídias em Comunicação - educ@midia.com da UFF. Suas áreas de interesse são: Design, Educação, Cultura, Mídias e Sustentabilidade.