

PRODUZINDO VÍDEOS: UMA EXPERIÊNCIA DE AUTORIA COM OS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL JOSÉ DE ANCHIETA¹

Jeferson Dinis Hentges²

Eronita Ana Cantarelli Noal³

RESUMO

O presente artigo investiga, observa, experimenta e levanta questionamentos quanto o potencial da produção audiovisual como ferramenta educacional e de comunicação. Apresentando um estudo de caso, em que uma produção de vídeo é o centro da pesquisa. Seu objetivo é despertar nos alunos o gosto pela produção de vídeo com conteúdo educacional e pelo trabalho colaborativo. Nesta oportunidade, a pesquisa através de questionário analisa o uso da tecnologia pelos alunos e confronta a metodologia tradicional de avaliação, com a assimilação do conteúdo por meio de tecnologias de informação e comunicação. Os resultados da pesquisa são um convite a novas posturas e atividades pedagógicas voltadas ao uso das tecnologias no ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Vídeo; Colaboratividade; Aprendizagem.

ABSTRACT

This present article investigates, observes, experiences, and raises questions about the potential the audiovisual production as an educational and communication tool. Presenting a case study, where the video production is the center of the research. Your goal is to foster in students the taste for video production with educational content and by collaborative work. In this opportunity, the survey through questionnaire analyzes the use of technology by students and confronts the traditional evaluation methodology, with the assimilation of content through information and communication technology. Research findings are an invitation to new postures and pedagogical activities focused on the use of technology in the school environment.

KEYWORDS: Video; Colaborativity; Learning.

¹Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

²Aluno de Especialização em Mídias na Educação - Graduado em História pela UNIJUÍ

³Orientadora - Mestre em Ciência da Computação e Diretora do Departamento de Ensino do Colégio Politécnico da UFSM

1 INTRODUÇÃO

Entre as mazelas do Brasil talvez a educação tenha sido em um longo processo histórico uma das mais preocupantes, pois todos com um mínimo de entendimento e discernimento sabem que o sucesso de uma sociedade depende do sucesso educacional.

A primeira Lei geral da educação pública no Brasil Independente, que instituiu o ensino mútuo, público e gratuito, foi aprovada em 15 de outubro de 1827, razão pela qual é comemorado o dia do professor nesta data. Em 1827 era criada tal lei, é algo inaceitável e de total descaso que até os anos 1980/90 a educação pública no Brasil ainda era seletiva e excludente. (MORAES, 2013).

Após 1990 até os dias atuais é inegável que houve muitos avanços na educação, principalmente no que tange ao acesso, ainda que existam instituições seletivas. Infelizmente, mesmo nas melhores escolas e cursos públicos os recursos financeiros são limitados e por isso a maneira adotada para o ingresso nestas instituições se dá por meio de provas seletivas. Sendo claro que desta maneira, aqueles que tiveram o melhor preparo e desempenho escolar terão mais chance de frequentar os ambientes escolares em questão.

Mesmo com todos os avanços necessitamos de um resgate “motivacional” para os alunos do ensino médio, pois se percebe nas escolas públicas um desinteresse, uma apatia com relação à aprendizagem. O “conteúdo”, tão cobrado e temido por educadores no sentido deste ser “vencido” e pelos alunos em sua cobrança nas avaliações, não tem interessado aos educandos.

A partir do século XXI a informática juntamente com a Internet invadiu a vida dos jovens, principalmente nas redes sociais, e este é um processo que não retrocede. Muito pelo contrário, ele tende a fazer cada vez mais parte da vida das pessoas. Este processo tem seu lado positivo na educação, pois as TICs⁴ são inclusivas, ou seja, a dois ou três anos atrás aquele jovem que ainda não possuía nenhum equipamento ou não tinha acesso à internet, não deixava de “produzir” algo, de fazer algo, pois ele ia a alguma *lanhouse* e participava deste mundo.

Nativos Digitais, uma vez que “falam” a linguagem digital desde que nasceram. Esses jovens cresceram cercados por tecnologias digitais. Para eles, a tecnologia analógica do século 20 como câmeras de vídeo, telefones com fio,

⁴Tecnologias de Informação e Comunicação

informação não conectada (livros, por exemplo), internet discada é velha. Os nativos digitais cresceram com a tecnologia digital e usam isso brincando, por isso não têm medo dela e a veem como um aliado. Por causa desses comportamentos e atitudes e por entender a tecnologia digital como uma linguagem, precisamos explorar tal habilidade natural e esse interesse para agregar a educação em todos os sentidos, seja na inclusão, seja no processo ensino/aprendizagem e na produção de conhecimento. (PRENSKY, 2011).

Diante deste contexto, se faz necessário mostrar para os alunos que as TIC's podem e devem ser utilizadas para a produção do conhecimento, trazendo para a sala de aula as tecnologias que tanto os fascina. Estimulando-os a produzir vídeos de autoria, os quais podem ser compartilhados na internet e provavelmente será útil para futuras pesquisas escolares.

Para tanto, foi realizado uma pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso com observação direta das aulas nas disciplinas de história, sociologia e filosofia sobre a possibilidade da autoria e criação de vídeos com conteúdos educativos e informativos a partir do uso e manuseio de equipamentos tecnológicos. Levantando questionamentos quanto ao potencial da produção audiovisual como ferramenta de educação e comunicação.

Os sujeitos envolvidos na pesquisa são os professores do ensino médio e os alunos que frequentam a Escola Estadual José de Anchieta, na cidade de Panambi, RS.

A presente pesquisa busca contribuir na reflexão de que a utilização das tecnologias não deve ser somente para diversão e entretenimento. Devendo ser as mesmas, também utilizadas para a produção do conhecimento. Proporcionando aos jovens, ao vivenciarem o processo de produção de um vídeo, a apropriação de suas técnicas básicas. Ganhando desta forma um novo instrumento de comunicação que lhes confira liberdade de expressão, potencializando, por sua vez, o diálogo no ambiente escolar.

2 A TECNOLOGIA AUDIOVISUAL

Nos dias atuais, os equipamentos baratearam, o computador pessoal tornou-se uma central multimídia, a internet permite a difusão independente dos trabalhos realizados. Está-se em um novo tempo em que a comunicação educa junto com a família e a escola, por isso a importância de incorporá-la na prática educativa da rede

pública, ampliando os horizontes e as oportunidades de desenvolvimento oferecidas às gerações em formação.

De fato, a tecnologia tornou-se mais acessiva e junto com suas maravilhas, traz desafios não só para os professores, mas também aos alunos que utilizam a tecnologia digital como meros telespectadores. Assistem muito e produzem pouquíssimos conteúdos que podem ser assistidos e caracterizados como educativos.

Para que o educando possa desenvolver saberes por meio do uso e manuseio da tecnologia, é importante que seja instigado no educando o desejo e o prazer de conhecer, despertando a sua curiosidade para buscar coisas novas.

A faixa etária dos alunos do ensino médio tem certa fascinação pelo audiovisual e até bem pouco tempo, a produção audiovisual era privilégio de poucos. Mas hoje, com um simples celular/smartphone, com as *webcams* e com uma câmera fotográfica digital é possível captar sons e imagens. Com acesso a internet e com alguns programas específicos pode-se produzir e editar, finalizar e compartilhar pequenos vídeos digitais que são lançados na rede e se tornam muitas vezes a sensação da população jovem do mundo todo.

Com toda certeza, nem sempre essas produções audiovisuais são qualificadas e consistentes. No entanto a escola pode aproveitar este fascínio e valorizar essa forma de expressão e participação social, promovendo o aprendizado, a experimentação, a reflexão crítica e a ampliação do conhecimento técnico desses novos criadores.

Para Martins apud Cruz e Carvalho (2007)

[...] os alunos gostam e envolvem-se em tarefas quando podem produzir e socializar algo que é reconhecido socialmente. Por isso podem aprender muito quando têm a oportunidade de criar um blog, um Podcast, um jornal da escola ou um vídeo [...]. Trata-se de uma proposta pedagógica baseada em algo que é produzido socialmente fora da escola: elaboração, construção, edição e socialização de um vídeo (CRUZ; CARVALHO, 2007, p. 246).

Para tanto se faz necessário que a escola oportunize ao educando maneiras para que possam aprimorar seus conhecimentos teóricos e pratica-los, na intenção de produzir vídeos educacionais e criativos que retratem o conteúdo em estudo, unindo seus saberes cotidianos às novas dinâmicas do ciberespaço.

Sabe-se que a maioria das crianças, adolescentes e jovens passam muito mais tempo que deveriam assistindo TV e conectados a internet ou em redes sócias. Isso só

mostra que a tecnologia chega independentemente de nosso preparo ou despreparo para lidar com ela. Desta forma é melhor que estes indivíduos estejam preparados.

Preparados para refletir a respeito do que estão vendo, acessando ou compartilhando. Qual sua veracidade, qual sua importância, qual sua relevância social, o que posso aproveitar e aprender com ela?

Conforme Cruz e Carvalho (2007) o professor deve a partir da informação, possibilitar:

[...] a análise, a partir das fontes disponibilizadas na Web, [...], uma reflexão sobre o tratamento dado à informação. [...], desenvolver várias competências, nomeadamente, pesquisar, analisar, sintetizar, ler diferentes fontes e cruzar informações para produzir um trabalho final (CRUZ; CARVALHO, 2007, p. 245).

Nesta concepção de ensino aprendizagem, ao mesmo tempo em que o aluno esta procurando aprender algo que lhe seja significativo, o professor deixa de estar preocupado apenas em ensinar, mas consegue mediar com mais eficácia o processo para que os alunos aprendam.” (CRUZ; CARVALHO, 2007, p. 246).

Nesse sentido, o professor tem o papel fundamental de mediador do processo de ensino/aprendizagem, visto que o olhar de criticidade, a valorização da criatividade e o desenvolvimento de habilidades inerentes à produção de vídeo não promoverão apenas a exibição de um conteúdo com uso das TIC, mas a construção efetiva de conhecimento.

3 PRODUZINDO VÍDEOS

Maraschin (2005) nos diz que “a tecnologia veio para ficar e com ela, os espaços vividos na era digital não podem passar “invisíveis” à educação” e acrescenta:

Assim, é necessário produzirmos uma inversão epistemológica do problema como é geralmente formulado: ao invés de problematizarmos a infância e a adolescência “plugada”, normatizando-a, deveríamos questionar a exclusão das tecnologias das práticas escolares. Ao invés de somente nos preocuparmos com regras, limites e normas (restrição de horários de acesso, restrição de sites, restrição de softwares), deveríamos ampliar ao máximo o desenvolvimento de estratégias de alfabetização tecnológica, o que inclui a invenção de metodologias de produção coletiva, de modos de avaliação, de maneiras de troca e de publicização dessas inovações. (MARASCHIN, 2005, p. 26).

A partir de uma avaliação tradicional onde grande parte dos alunos não tiveram resultados satisfatórios, frente ao conteúdo estudado ⁵, pensou-se em produzir vídeos sobre o mesmo conteúdo. Para que desta forma o conteúdo fosse mais significativo e assimilado com mais facilidade pelos alunos.

Sabe-se que a postagem de vídeos caseiros virou uma febre na internet. A grande maioria destes vídeos é postada por adolescentes e jovens. Neste embalo surgiu a proposta da produção de um vídeo de autoria desenvolvido pelos alunos.

4 METODOLOGIA

O trabalho investigativo se apoiou na observação, experimentação e levantou questionamentos quanto o potencial da produção audiovisual como ferramenta de educação e comunicação.

Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso com observação direta da autoria e criação de vídeos com conteúdos educativos e informativos a partir do uso e manuseio de equipamentos tecnológicos nas aulas do componente curricular filosofia.

Sendo o foco principal da pesquisa a comparação da aprendizagem dos educandos usando os métodos tradicionais avaliativos/provas frente à produção de vídeos. O que se espera analisar é se houve uma melhora significativa na aprendizagem dos alunos a partir dos vídeos produzidos.

Os sujeitos envolvidos na pesquisa são os alunos do ensino médio e o professor da disciplina de filosofia da Escola Estadual José de Anchieta, na cidade de Panambi, RS.

A pesquisa foi dividida em cinco partes distintas. Onde primeiramente foi aplicada uma avaliação com métodos tradicionais “prova” sobre um determinado conteúdo explorado em aula.

Secundariamente e para conferir a viabilidade da pesquisa e com o objetivo de que a mesma fosse embasada na realidade dos alunos, partiu-se de um questionário realizado com os alunos em sala de aula. O qual se destina a estabelecer o grau de

⁵Filosofia Antiga (pensamento pré-socrático) e seus pensadores;
O conhecimento – Representacionismo – Realismo – Racionalismo – Empirismo – Dogmatismo –
Ceticismo – Criticismo;
A felicidade segundo Platão, Aristóteles, Epicuro e Estoicismo.

conhecimento e utilização dos equipamentos computacionais, celulares, câmeras digitais e *softwares* destinados para a produção de vídeos, bem como conhecer os tipos de *sites* e redes sociais mais utilizados pelos alunos.

Na terceira parte da pesquisa, foi tentado viabilizar as sugestões de Moran (2005) na intenção de avançar nas tecnologias e aplica-las na educação:

A televisão e a Internet não são somente tecnologias de apoio às aulas, são mídias, meios de comunicação. Podemos analisá-las, dominar suas linguagens e produzir, divulgar o que fazemos. Podemos incentivar que os alunos filmem, apresentem suas pesquisas em vídeo, em CD ou em páginas WEB – páginas na Internet. E depois analisar as produções dos alunos e a partir delas ampliar a reflexão teórica. (MORAN, 2005, p. 98).

Inspirado por tais afirmações, os alunos dos anos finais foram desafiados a produzirem vídeos de autoria que enfoquem o mesmo conteúdo explorado anteriormente e cobrado em avaliação. A produção de vídeo foi aceita com muito entusiasmo pelos alunos e realizada em grupos, visto que conforme Prado (2005):

O trabalho por projeto não é solitário, ele exige uma postura colaborativa entre as pessoas envolvidas. O projeto constitui-se em um trabalho em grupo, de formação de um time em que as pessoas, cada qual com seus talentos, se relacionam em direção a um alvo em comum (PRADO, 2005a, p. 57).

Diante de tal afirmação, nos grupos, os alunos foram entre si delegando funções aos componentes de acordo com suas habilidades. Um gravou, outro falou/apresentou, outro editou e assim por diante produziram um vídeo que melhor representasse suas ideias e conhecimentos.

Para essa etapa foram disponibilizadas duas semanas, visto que os temas já haviam sido explorados anteriormente e não era novidade para os alunos. Nestas duas semanas o professor se colocou a disposição para dúvidas relativas ao conteúdo e a produção do vídeo.

Já na quarta parte da pesquisa foi realizada uma socialização com a apresentação dos vídeos produzidos pelos alunos a partir de um conteúdo escolhido por eles. Para encerrar a pesquisa investigatória, será realizado um debate com o objetivo de analisar e avaliar o trabalho desenvolvido com e pelos alunos e o resultado final dos vídeos.

Na intenção de comparar o resultado da avaliação anterior com o resultado da produção de vídeos relativos aos temas anteriormente citados, sendo sua produção de forma colaborativa e livre (documentários, vídeos-aula, debates etc.), foi feita uma análise de resultados a qual será abordada na seção a seguir.

5 ANALISANDO OS RESULTADOS

Para dar andamento na pesquisa era preciso saber o tempo que os alunos ficam conectados diariamente na internet.

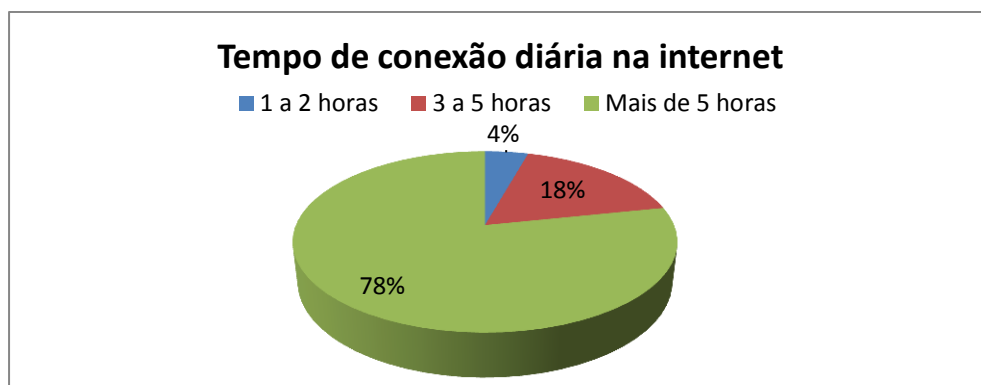


Figura 1: Tempo de conexão diária na internet

Conforme a Figura 1, o que já era previsto se constatou no questionário. Sendo que 4% dos alunos permanecem conectados de 1 a 2 horas e 18% dos alunos ficam conectados de 3 a 5 horas, enquanto que a grande maioria dos alunos permanece mais de 5 horas conectados a Internet diariamente. Nota-se que de fato o tempo conectado a internet é relativamente alto e que a escola precisa ocupar parte deste tempo em atividades pedagógicas.

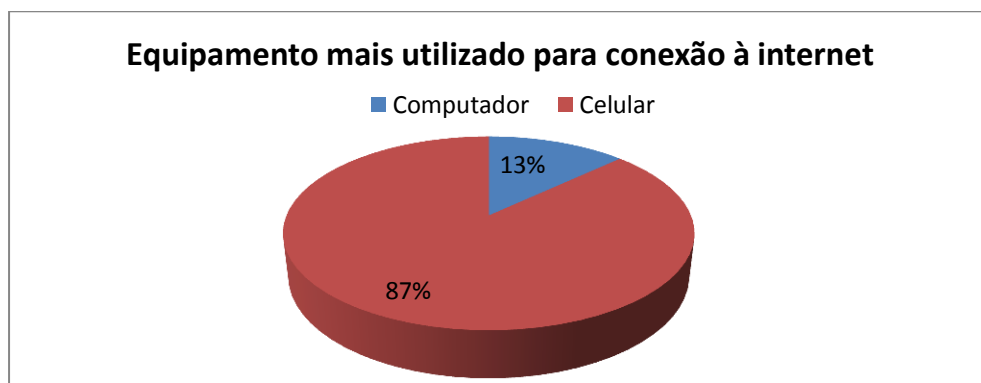


Figura 2: Equipamento mais utilizado para conexão à internet

Na Figura 2, a partir das respostas do questionário pode-se perceber que esta-se entrando em uma era “pós-computador”. O gráfico nos mostra que a maioria dos

usuários da internet não se conecta a partir de computadores (13%) e sim de celulares (87%) do tipo *iphone* e *smartphones*. Embora essa forma de conexão seja principalmente para comunicação e como forma de expressão e informação. Ela já demonstra ser a maioria entre os alunos entrevistados, devido a sua portabilidade. É claro que o computador ainda é muito utilizado e nem deixará de ser para atividades mais complexas e demoradas, mas acredito que sua evolução caminha para a compactação de seu tamanho.

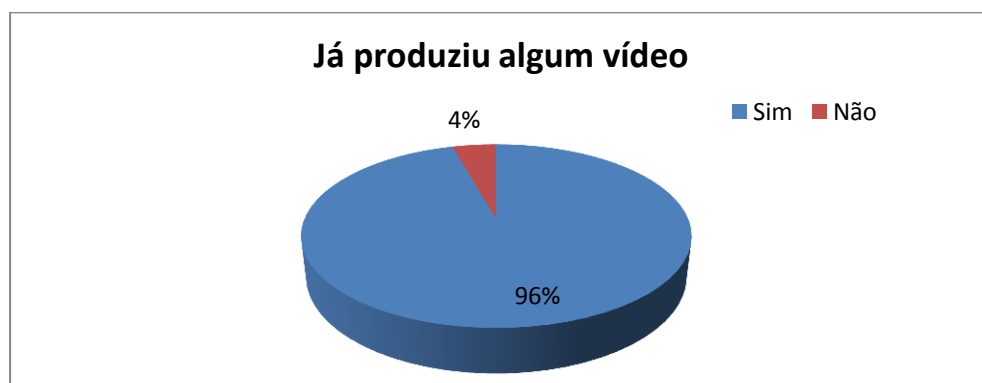


Figura 3: Já produziu algum vídeo

A Figura 3 mostra que a grande maioria dos alunos com 96% já produziu algum tipo de vídeo enquanto que uma minoria de somente 4 % não produziu nenhum tipo de vídeo. Isso representa que produzir vídeos é algo que os agrada e partindo desse ponto, é preciso incluir esse “gostar” nas atividades escolares.

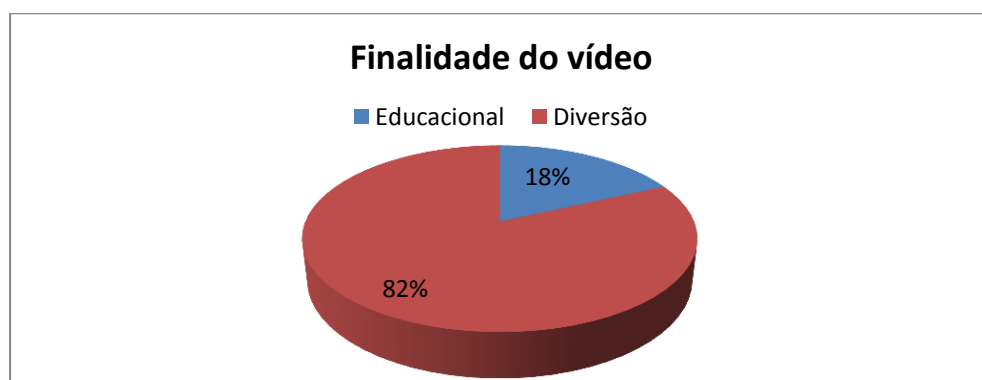


Figura 4: Finalidade do Vídeo

Ainda pode-se observar conforme a Figura 4 que desses vídeos, quase a sua totalidade com 82 % foram feitos para fins de diversão, enquanto que somente 18% foram realizados para fins educativos. Mais uma vez se faz necessário destacar que se devem trazer as habilidades dos alunos para dentro da sala de aula. Transformando essa gostar de produzir vídeos em um facilitador da aprendizagem. Gerando oportunidades

para que a produção aconteça a partir de conteúdos educativos e informativos, capazes de auxiliar a construção da criticidade do aluno.

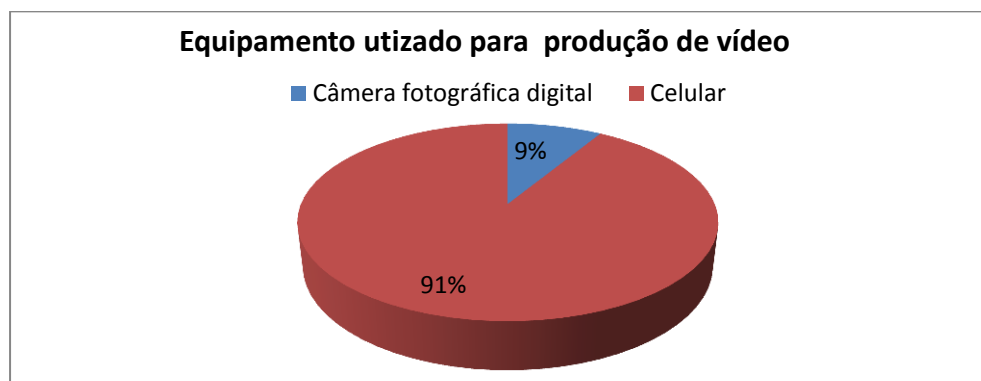


Figura 5: Equipamento utilizado para a produção de vídeo

Outra constatação que o gráfico da Figura 5 nos mostra, foi a suplantação do equipamento câmera fotográfica digital (9%) pelos celulares (91%) do tipo *iphones* e *smartphones* com câmeras digitais de potente captura. Isso nos mostra que as transformações na área tecnológica são rápidas e exigem dos professores atuantes uma nova reformulação de suas práticas diárias. Até bem pouco tempo atrás o uso da câmera fotográfica digital era muito utilizada, mas hoje, poucas pessoas gostam de portar uma máquina mais um celular, mas preferem portar um celular do tipo *iphone* ou *smartphone* com memória suficiente para captar muitas fotos e vídeos.

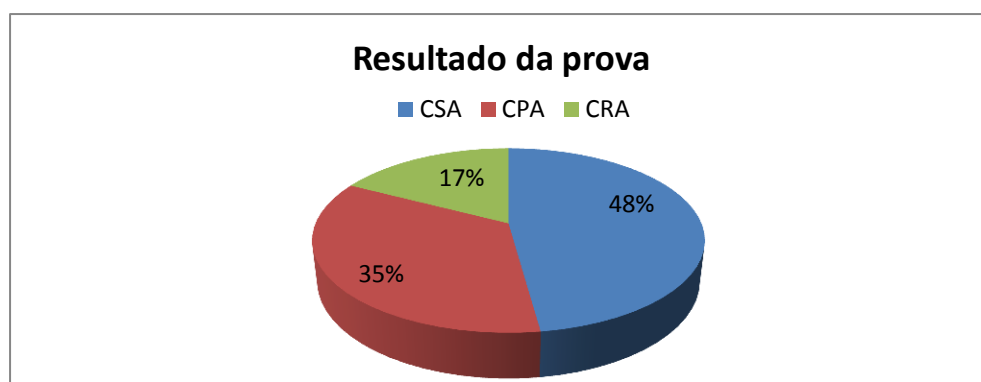


Figura 6: Resultado da prova

Para se chegar a uma conclusão da aprendizagem e assimilação do conteúdo em estudo foram comparados os gráficos das Figuras 6 e 7. Nesta comparação podemos observar que a aprendizagem “avaliada” pelas notas da prova não foram suficientes para um resultado positivo em termos de grupo. Pois menos do que a metade da turma, ou melhor, 48% CSA⁶, 35% CPA⁷ e 17% CRA⁸. Somando-se esses dois últimos conceitos

⁶ CSA = Construção satisfatória da aprendizagem

temos 52% da turma com conceito insatisfatório. Podendo desta forma, verificar neste gráfico o fracasso desta avaliação, sendo que o conceito necessário para a aprovação é o CSA, ou seja, os conceitos CPA e CRA para efeitos práticos não aprovam, sendo necessário posteriormente um trabalho de recuperação PPDA ⁹.

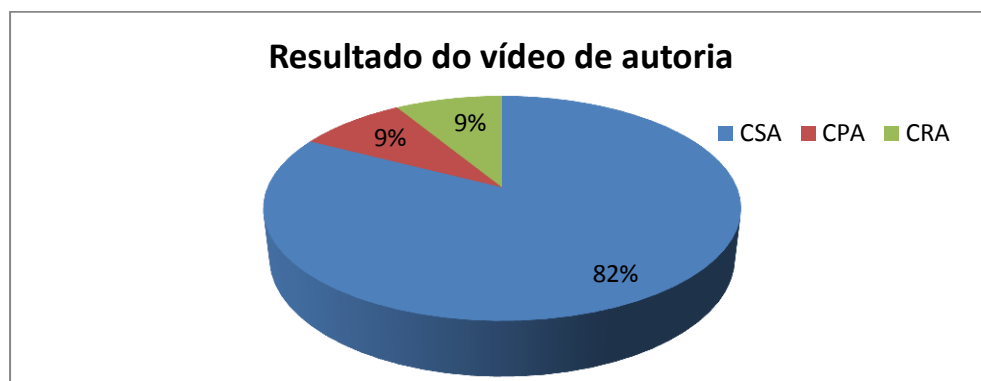


Figura 7: Resultado do Vídeo

Na produção de vídeo usando os mesmos conteúdos para serem avaliados, porém de forma diferente, pode-se constatar uma melhora expressiva nos conceitos, sendo 82% CSA, 9% CPA e 9% CRA. Tais números nos comprovam que a produção de vídeo trouxe um melhor resultado para a grande maioria da turma do que a avaliação tradicional, um impacto positivo onde anteriormente com o resultado da avaliação tradicional apenas 48% da turma não necessitaria da aplicação de um PPDA para 82% após a avaliação dos vídeos.

Pelo fato de ser minha primeira experiência com produção de vídeos para fins avaliativos, na produção de vídeo foram levados em consideração apenas o conteúdo de filosofia, o qual também foi cobrado na avaliação anterior a produção dos vídeos, não sendo avaliados quesitos como qualidade de vídeo, áudio ou produção artística.

Comparando as Figuras 6 e 7, as constatações nos mostram que os professores precisam utilizar esses recursos tecnológicos a favor da educação, achando maneiras de utilizá-los pedagogicamente. Incluindo assim a educação na vida tecnológica dos alunos. Fazendo com que eles ocupem seus equipamentos tecnológicos para aprender e não somente passar o tempo e se divertir.

⁷ CPA = Construção parcial da aprendizagem

⁸ CRA = Construção restrita da aprendizagem

⁹ PPDA = Plano pedagógico de apoio ao aluno

Mas como fazer isso? Acredita-se não ter uma receita, mas Moran (2005) dá algumas dicas:

Estamos aprendendo, fazendo. Os modelos de educação tradicional não nos servem mais. Por isso é importante experimentar algo novo em cada semestre. Fazer as experiências possíveis nas nossas condições concretas. Perguntar-nos no começo de cada semestre: "O que estou fazendo de diferente neste curso? O que vou propor e avaliar de forma inovadora?" Assim, pouco a pouco iremos avançando e mudando. (MORAN, 2005, p. 99).

Para que essa mudança ocorra de fato, devem-se rever os objetivos e práticas diárias. Planejando e pesquisando em como agregar a tecnologia nas atividades escolares. Experimentando atividades novas, sem medo de se aventurar no mundo tecnológico e digital.

5. CONCLUSÃO

As mudanças são muitas, mas ficar paralisado frente a elas não transformará a situação. Será possível acompanhar a velocidade em que a tecnologia avança? Também não sei, mas acredito que quanto mais rápido o profissional da educação se adequar aos novos tempos e se qualificar para a utilização dos recursos tecnológicos, mais agradáveis serão os momentos de ensino e aprendizagem.

Muitos foram os desafios encontrados na realização da pesquisa. Mas o que me fez mudar de postura e até mesmo adquirir equipamentos mais modernos para poder me atualizar e entender a linguagem dos jovens que estão imersos no meio estudantil o qual atuo, foi perceber que o que pensava serem recursos utilizáveis pelos alunos, já era ultrapassado e descartado pelos mesmos.

Também muitas foram as minhas aprendizagens com o desenvolvimento deste projeto, e me arrisco a dizer que as minhas aprendizagens foram maiores que a dos alunos. Aprendi que com vontade e por um objetivo, tudo se aprende. Os alunos da época atual têm facilidade em explorar a tecnologia em todos seus aspectos, basta serem estimulados ou desafiados a utilizarem suas habilidades voltadas para a produção de conteúdos com fins educacionais e de informação que possam ajudar a si mesmo e a outros no desenvolvimento de uma consciência crítica.

A tecnologia torna a aprendizagem mais dinâmica e divertida, no entanto ela não é o fator determinante da mesma. O que determinou a aprendizagem na presente pesquisa foram o envolvimento e comprometimento dos alunos na produção dos vídeos.

A pesquisa me deixou animado e entusiasmado para novas experiências, além de estar com boas perspectivas para o próximo ano letivo, pois tenho a intenção de ampliar essa prática para o Ensino Fundamental, nas aulas de História onde tem um vasto leque de conteúdos para serem explorados com a produção de vídeos.

Outro projeto que pretendo viabilizar no próximo ano é a produção de vídeos interdisciplinares onde pretendo trabalhar em conjunto com a disciplina de Língua Inglesa, onde podemos utilizar o recurso de legendas. Outra possibilidade é a Educação Física, onde os alunos e o professor do Projeto Capoeira¹⁰ poderiam colaborar nas aulas de História do Brasil, mais especificamente com o tema escravidão.

O presente trabalho foi apenas o primeiro passo de muitos que podem ser dados neste campo, pois como já mencionei algumas, existem muitas outras possibilidades de produzir vídeos em ambiente escolar, ou seja, com conteúdo pedagógico.

Cabe nesta parte final, destacar que as questões levantadas nessa pesquisa não tem a intenção de encerrar a discussão sobre o tema e sim incentivar novas propostas e questionamentos em relação à produção de vídeo educacionais de autoria, sejam eles, desenvolvidos por professores ou alunos.

¹⁰ Projeto Capoeira – É um projeto extracurricular desenvolvido pelo professor de educação física da escola. Uma forma de expressão cultural brasileira que mistura arte marcial, esporte, cultura popular e música.

6. REFERÊNCIAS

CRUZ, Sonia Catarina S.; CARVALHO, Ana Amélia A. **Produção de vídeo com o MovieMaker**: um estudo sobre o envolvimento dos alunos de 9.º ano. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7152/1/Cruz%26Carvalho-SIIE-2007.pdf>> . Acesso em: 03 jul. 2014.

MARASCHIN, Cleci. Educação, tecnologias e suas linguagens: Educação, Tecnologias e seus enlaces. In Almeida, M.E. B. de e Prado, M.E. B. Brito et al. (Org). **Integração de tecnologias, linguagens e representações**. Salto para o Futuro – TV Escola. Ministério da Educação: Brasília, 2005. p. 25-31. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/145723IntegracaoTec.pdf>>. Acesso em 01 out. 2014.

MORAES, Carmen S. V. Formação de Professores do Ensino Médio, etapa I – caderno I: **Ensino Médio e Formação Humana Integral**. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica: Curitiba, UFPR/Setor de Educação, 2013.

MORAN, Jose M. Desafios da televisão e do vídeo à escola. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de & MORAN, José Manuel (orgs). **Integração das Tecnologias na Educação**. Salto para o Futuro. Secretaria de Educação a Distância: Brasília, Seed, 2005a. p. 96-100. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/3sf.pdf>>. Acesso em 11 out. 2014.

PRADO, M. E. B. Brito. Articulação entre áreas do conhecimento e tecnologia. Articulando saberes e transformando a prática. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de & MORAN, José Manuel (orgs). **Integração das Tecnologias na Educação**. Salto para o Futuro. Secretaria de Educação a Distância: Brasília, Seed, 2005a. p. 55-58. Disponível em: <<http://www.tvebrasil.com.br/salto>>. Acesso em 03 nov. 2014.

PRENSKY, M. Entrevista do autor da expressão nativos digitais ao Folha.com. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/international/Leia%20entrevista%20do%20autor%20da%20expressao%20imigrantes%20digitais.pdf>> . Acesso em 13 set. 2014.