

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO DIGITAL E
COMUNICAÇÃO NO ENSINO BÁSICO

Grimberg Daili Silva

“Posso usar o celular?”: proposta de produção de videoaulas de Língua Portuguesa em *smartphones* dos alunos do último ano do ensino fundamental

Juiz de Fora

2019

Grimberg Dailli Silva

“Posso usar o celular?”: proposta de produção de videoaulas de Língua Portuguesa em *smartphones* dos alunos do último ano do ensino fundamental

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico.

Orientadora: Profa. Dra. Beatriz de Basto Teixeira

Coorientadora: Profa. Dra. Juliana de Carvalho Barros

Juiz de Fora

2019

FICHA CATALOGRÁFICA

Silva, Grimberg Dailli.

Posso usar o celular? : proposta de produção de videoaulas de Língua Portuguesa em smartphones dos alunos do último ano do ensino fundamental / Grimberg Dailli Silva. -- 2019.

25 f.

Orientadora: Beatriz de Basto Teixeira

Coorientadora: Juliana de Carvalho Barros

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2019.

1. Smartphone. 2. Videoaula. 3. TIC. 4. Método de ensino. I. Teixeira, Beatriz de Basto, orient. II. Barros, Juliana de Carvalho, coorient. III. Título.

Grimberg Dailli Silva

“Posso usar o celular?”: proposta de produção de videoaulas de Língua Portuguesa em *smartphones* dos alunos do último ano do ensino fundamental

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico.

Aprovada em 13 de abril de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Beatriz de Basto Teixeira – Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Juliana de Carvalho Barros – Coorientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

“O fascínio da imagem atinge seu ápice quando nós somos a própria mensagem.”

(BURGESS; GREEN, 2009, p. 9)

Simplesmente ligamos a câmera e dançamos de maneira esquisita... fico perguntando pras pessoas por que gostam dele [do vídeo], e me respondem: “porque é de verdade”. Dá pra ver que foi feito em casa, que fomos espontâneas e naturais – dançando, se divertindo. Faz as pessoas se lembrarem de quando eram jovens e dançavam na frente do espelho.

(KORNBLUM, 2006 *apud* BURGESS; GREEN, 2009, p. 48)

RESUMO

O presente plano de aula configura-se como uma proposta de produção de videoaulas de Língua Portuguesa pelos alunos do último ano do ensino fundamental. Através dos seus telefones celulares inteligentes – os *smartphones*, de técnicas orientadas pelo professor responsável e o monitor de informática da escola e, principalmente, pela habilidade com os recursos tecnológicos, característica da geração digital, estes sujeitos são convidados a reelaborar alguns conteúdos curriculares desta etapa de escolarização. Ao utilizar a linguagem do audiovisual, atrelada ao seu jeito de ser e de entender o mundo, o projeto procura exercitar, no jovem estudante, a autonomia, o trabalho colaborativo e o protagonismo na construção do conhecimento. Além disso, promove a inclusão digital, o uso esclarecido das TICs, a pesquisa crítica e a interação entre os pares e com a comunidade, em geral. A criação de vídeos autorais, bem como a possibilidade de postagem em uma plataforma digital, incentivará o ensino e o aprendizado dinâmicos fazendo com que o conhecimento escolar seja mais fácil e prazerosamente assimilado e socializado. Mais do que um objeto-símbolo da cultura e do consumo na contemporaneidade, em constante presença nas mãos dos adolescentes e jovens alunos, com suas polêmicas e proibições de uso nos espaços educativos, o celular pode se tornar um auxílio pedagógico no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: *Smartphone*. Videoaula. TIC. Método de ensino.

ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CNE	Conselho Nacional de Educação
CP	Conselho Pleno
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EJ	Estatuto da Juventude
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
OMS	Organização Mundial da Saúde
PPP	Projeto Político-pedagógico
PNJ	Política Nacional de Juventude
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA.....	11
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21
REFERÊNCIAS.....	23

INTRODUÇÃO

Há muito que o direito à informação e ao conhecimento deixou de ser privilégio de um pequeno grupo. A democratização da escola, garantida por lei, trouxe para dentro dela novos sujeitos que podem entender melhor o sentido da aprendizagem e da cidadania, principalmente no momento em que as Tecnologias da Informação e Comunicação agregam-se ao universo educacional não apenas como ferramentas, mas com um papel de mediadoras na reconstrução do eu e do mundo.

É certo que a tecnologia isolada não gera mudanças no ensino. Porém, sabendo usá-la, torna-se forte aliada na pedagogia inovadora para a geração digital com a qual trabalhamos atualmente. Com a intervenção eficiente do professor, a partir de uma séria política de estruturação das unidades escolares e do acesso aos bens culturais digitais, as TICs promovem habilidades cognitivas e sociais, com destaque para a autonomia e o trabalho colaborativo, favorecendo um ensino-aprendizagem mais contextualizado, interativo e prazeroso.

As TICs acompanham os jovens¹ e vice-versa. No contexto da contemporaneidade em que a cultura juvenil deve ser compreendida em suas especificidades, a dimensão tecnológica toma um caráter importante na construção de identidades e subjetividades. Daí o desafio da escola em dialogar com esse público e com suas novas lógicas de pensamento, advindas da mediação com seus aparatos tecnológicos, com o intuito de viabilizar o acesso à aprendizagem e à cidadania.

Para isso há que se fortalecer a parceria entre os equipamentos tecnológicos, a escola (através do seu projeto político-pedagógico) e o professor (através de novas metodologias) para que se repense a atual função da educação escolar, no sentido de agir sobre a informação dada. Este investimento na formação pessoal e social do educando, através do desenvolvimento de habilidades, mostra que a inteligência pode ser potencializada. Assim, podemos perceber o tripé da educação digital: visual, coletiva e interativa, o que traz uma outra forma de pensar e construir conhecimento, já que o ensino não acontece mais linearmente. A escola precisa apropriar-se dessa possibilidade de reinventar redes de comunicação e interação para sair de um certo isolamento secular.

¹ Não farei distinção entre os conceitos de jovem e adolescente, por se tratar de uma dificuldade na legislação brasileira, na perspectiva do recorte etário. O ECA (Lei 8.096/1990) prevê como adolescente o indivíduo entre os 12 e os 18 anos. O EJ (Lei 12.852/2013) considera jovem a pessoa entre os 15 e os 29 anos. Já o IBGE, para fins de dados e pesquisas, segue a OMS e entende como jovem aquele que circunda entre os 15 e os 24 anos. Por fim, a PNJ subdivide as juventudes conforme a faixa etária: jovens adolescentes (dos 15 aos 17 anos), jovens jovens (dos 18 aos 24 anos) e jovens adultos (dos 25 aos 29 anos).

Diante disso, perguntamos: Como avançar nas demandas da modernidade? Como conectar aluno, conteúdo e professor? Como transformar a mera informação em conhecimento para o exercício satisfatório da cidadania? Eis alguns desafios pelos quais passam a escola atual, na medida em que ela precisa refletir com mais profundidade suas práticas e os contextos que regem os processos de ensino-aprendizagem, com vista à inclusão digital qualificada.

É inegável a dimensão da tecnologia e do consumo no seio da cultura juvenil. Percebe-se isso diante da sua conexão com os bens materiais da modernidade, especificamente na figura do celular. Por se tratar muito mais do que um simples aparelho de comunicação, este objeto tem uma função simbólica principalmente de pertencimento.

Recente pesquisa intitulada TIC Kids Online Brasil², realizada entre novembro de 2016 e junho de 2017, constatou que aproximadamente 22 milhões de crianças e adolescentes acessam a *internet* por meio do telefone celular, mesmo que de forma heterogênea entre as classes sociais. Percebe-se que o celular é parte integrante da geração nativa digital que, através de um clique, faz uso de todo o seu experimentalismo e multissensorialismo, no misto entre cognição e emoção, muitas vezes invisíveis aos olhos da instituição escolar, que insiste em manter a pedagogia centrada nas disciplinas curriculares e nos livros didáticos.

Mesmo não sendo feito propriamente para crianças e adolescentes, o celular representa a aceitação na sociedade moderna e de consumo, além do escape à vigilância e à realidade “sem graça” e conflituosa que cercam esses sujeitos.

Dessa forma, torna-se compreensível o vasto uso do telefone celular pelo público juvenil. Além do apelo mercadológico, passa a fazer parte da formação da personalidade. Grosso modo, os usuários tendem a acreditar que só existem quando estão conectados com seus aparelhos, em uma espécie de paráfrase ao filósofo René Descartes: *Digito, logo existo*.

Contudo, insistimos na utilização pedagógica desse aparato tecnológico. O objetivo deste plano de aula é utilizar o *smartphone* – celular com funcionalidades avançadas – como um recurso didático para a produção de videoaulas de Língua Portuguesa, por parte dos alunos que, em grupos, adotarão a linguagem juvenil e a digital para reelaborarem alguns conceitos e conteúdos curriculares referentes ao 9º ano.

Além das pesquisas ao material diverso a que tiverem acesso, adotaremos o YouTube, também sob a perspectiva de ferramenta pedagógica de grande interesse do público adolescente, como uma rica fonte de referência na busca de temas ligados, por exemplo, aos

² Disponível em: <<https://cetic.br/pesquisa/kids-online/>>. Acesso em: 04 fev. 2019.

gêneros textuais, figuras de linguagem, significação e utilização adequada das palavras nos contextos, regras de ortografia, concordância e noções de Literatura, assuntos dessa etapa de finalização do ensino fundamental, com relativa exigência na sociedade letrada.

Esta metodologia permitirá discutir e construir, coletivamente, a partir do material pesquisado e dos vídeos acessados, o próprio conteúdo, com linguagem e estrutura cognitiva peculiar dessa faixa etária para, assim, compartilhá-lo com seus pares. As imagens, sons, animações e outros recursos da cibercultura contribuem na elaboração e sistematização dos conteúdos escolares, além de aumentar a produtividade do trabalho. Isso sem contar o interesse maior por parte dos alunos. É certo que eles aprendem melhor através da ludicidade que depositam na observação e captação do mundo que os cerca.

A nova parceria escola-TIC deve promover o protagonismo na construção do próprio conhecimento. Isso exige planejamento, observação, análise e reflexão do uso dos recursos tecnológicos para a realização de um ciclo de execução, problematização e engajamento do próprio aluno em todo o seu processo de aprendizagem.

Apesar de legislações específicas³ e normas internas que restringem o uso de aparelhos celulares em espaços públicos e, por extensão, em ambientes educativos, é comum percebermos sua presença cada vez mais recorrente nas mãos dos estudantes. Em época de mudanças de paradigmas, questiona-se a proibição deste equipamento dentro das escolas ou sua inserção como possibilidade pedagógica para uma aprendizagem mais eficaz e coerente com a realidade do aluno contemporâneo.

Por fim, as seções que constam deste plano de aula, além da Introdução, são: o Desenvolvimento e as Considerações finais.

³ Em Minas Gerais temos a Lei Nº 14.486/2002, que proíbe a conversação e o uso de dispositivos sonoros do celular em salas de aula, cinemas, teatros e igrejas.

DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA

Ensinar exige planejamento, ou seja, a fixação de objetivos claros a serem alcançados, a escolha do método mais eficaz ao público em questão, a utilização dos recursos de aprendizagem adequados, bem como a seleção do conteúdo e o prazo para que ele seja trabalhado. É necessário também ter um conhecimento dos sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, além do cuidado com a avaliação como forma de mensurar o caminho percorrido e o investimento educativo adotado. “Neste processo de reinventar o trabalho docente torna-se interessante identificar algumas das características das diferentes gerações que se encontram nas salas de aulas.” (NETO; FRANCO, 2010, p. 12).

Dayrell (2006) nos convida justamente a pensar nessas dimensões que caracterizam o aluno jovem no ambiente escolar. Questões ligadas à sociabilidade, à cultura consumida e produzida por este público, à troca de saberes juvenis, à participação sociopolítica possibilitam compreender melhor as identidades e subjetividades construídas em torno deste sujeito. Outra dimensão que não podemos deixar de reconhecer é a da tecnologia, explícita no sentimento de “conexão” aos bens materiais e tecnológicos da modernidade, fortes mediadores entre o pensamento juvenil e o mundo (MARTÍN-BARBERO, 2008).

Durante a minha prática do magistério, em pouco mais de duas décadas de efetivo trabalho com jovens e adolescentes, percebo o quanto as Tecnologias de Informação e Comunicação se fazem presença no cotidiano da escola e, mais ainda, na vida dos alunos.

Sem entrar em uma análise mais crítica, no sentido da efetivação, se isso já era uma preocupação na LDB (Lei Nº 9394/1996), fortaleceu-se na atual BNCC (Resolução CNE/CP Nº 2/2017), ao ponto de tratar a cultura digital como uma competência a ser desenvolvida, por direito, a qualquer aluno do país.

A BNCC, ao prever o uso da tecnologia na escola, corrobora com o fato de que a sociedade está imersa no meio digital. Assim, torna-se evidente a importância de se agregar esse recurso na formação e interação do aluno com o seu meio.

Não há como negar a evolução do acesso à comunicação e à tecnologia, muito menos as transformações profundas que ocorreram e ocorrem na maneira de ser, estar, conviver e pensar das gerações, principalmente as mais jovens, sobretudo em relação à *internet* e ao uso do telefone celular. Impulsionadas por um fluxo contínuo de informações, pode-se dizer que as pessoas desenvolvem, na contemporaneidade, uma interação mais efetiva e rápida.

Ícone da cultura moderna, os *smartphones*, termo ainda sem correspondência no português brasileiro, são os “celulares inteligentes” por apresentarem recursos sofisticados muito além do simples ato de fazer e receber ligações ou enviar e receber mensagens escritas.

Podem ser considerados minicomputadores portáteis capazes de efetuar algumas funções como fotografar; fazer anotações, gravações e organização de conteúdo; capturar, criar e editar imagens, textos, áudio e vídeo; ouvir música; compartilhar arquivos; jogar; etc. Quando conectados à *internet*, podemos visitar *sites*; acessar *e-mails*; pesquisar e estudar; ler livros; publicar trabalhos; participar de redes sociais; debater ideias; escrever e enviar mensagens; compartilhar conteúdo; assistir a filmes; acompanhar a programação de rádio e TV; baixar aplicativos e conteúdos de imagem, texto, áudio e vídeo; comprar e vender; fazer transações bancárias; preencher e enviar dados; consultar informações acadêmicas como horários, notas, faltas e ocorrências. A lista de funcionalidades se estende, bem como o número de aparelhos ativos e a presença constante nas mãos das pessoas (KIRSCH, 2015).

Os celulares são utilizados em muitos lugares, inclusive na escola, e em ações que praticamos no dia a dia, mesmo quando estamos diante do computador, ou seja, em qualquer local e a qualquer momento. Isto mostra que o acesso através dos dispositivos móveis veio para ficar.

Santaella (2013) chama esse fenômeno de hipermobilidade e ao sujeito dessa prática de ubíquo. Segundo ela, o desenvolvimento cognitivo resulta da atenção parcial, rápida e fluida, da mesma forma em que se alteram e se adaptam as subjetividades.

Nesse contexto, o celular, embora objeto de polêmica, normatização e até proibição, quanto ao seu uso nos espaços educativos, pode ser um aliado na aprendizagem (KIRSCH, 2015), de forma crítica e consciente, como recurso didático. Ao invés de proibir, como faz a maioria das instituições de ensino hoje, contrariando até mesmo a BNCC, deve ser visto como um auxiliar na construção do conhecimento que estimula e facilita as interações e a partilha dos saberes.

Para Silva (2007), esse utensílio tecnológico cada vez mais cheio de aplicações, além de reinventar valores e práticas sociais dos sujeitos, inaugura uma “relação afetiva” com os usuários, ao ponto de, metaforicamente, se tornar uma extensão do corpo.

A afirmação do celular como artefato-símbolo da contemporaneidade implica em refletir mais detidamente sobre o caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo. Nesse sentido, os estudos no campo da antropologia do consumo constataam que, muito além da mera função utilitária, os bens carregam significados e atuam como sistemas de comunicação. Os indivíduos utilizam os bens para constituir a si mesmos e ao mundo, criando desta forma um universo compreensível (SILVA, 2007, p. 2).

Aprofundando a discussão, Ween; Vrakking (2009) afirmam que esse aparelho não é mais uma extensão física do corpo humano e sim o próprio corpo, na medida de sua mobilidade, desprendimento e negociações feitas. Não se configura como metáfora, mas uma aderência direta, uma parte que nos faltava. Segundo os autores, a *internet* apresenta um fluxo de informações disponíveis e nossa imersão nesse conteúdo altera o pensamento, fazendo-nos pensar em rede. Dessa forma, incorporamos os infinitos símbolos para buscar as melhores soluções aos nossos problemas.

Pensando nisso, e mesmo diante da dificuldade de muitos professores em adotar as novas tecnologias em seu cotidiano escolar (KIRSCH, 2015), proponho este plano de aula utilizando o *smartphone* como um recurso pedagógico para produzir videoaulas, com possibilidade, inclusive, de rediscutir a função atual da escola que, segundo Neto; Franco (2010), é a de auxiliar no uso satisfatório e emancipador das informações a que os alunos têm acesso cotidianamente, ao ponto de vencerem a sedução do mero entretenimento.

Tal como afirma Demo (2009), não se trata de apreciar exageradamente nem banalizar a tecnologia, considerando-a um modismo. É preciso reconhecê-la no lugar que realmente está para dar-lhe a devida importância. Para o autor, a pedagogia moderna deve aliar-se à tecnologia e, juntas, atuarem nos novos processos de aprendizagem advindos dos novos modos de pensar e das outras narrativas que surgem, pois a ela não cabe a disciplinação ou a opressão do conhecimento. Ele afirma ainda que é preciso entender a máquina como parceira da organização da vida e do pensar, sem que isso exclua os livros. Este pensamento também é defendido por Santaella (2013).

Nessa mesma linha, Mattos (2016) expõe sua preocupação com as TICs não enquanto tecnificação do ensino, mas como ferramenta educativa voltada para a cidadania, preservando-se os “valores ético-morais, imprescindíveis à formação da pessoa que se pode nomear de cidadã.” (MATTOS, 2016, p. 7). Afinal, estar conectado não significa necessariamente estar incluído, se a lógica ainda for a da passividade do aluno (SILVA, 2010).

É preciso refletir sobre os processos em que as coisas acontecem. Aí está a importância do professor: despertar a problematização e a curiosidade, vindo a ser um “sistematizador de experiências” (SILVA, 2010, p. 43), aquele parceiro que facilite a organização da aprendizagem (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2006). É o que Valente (S/d) conceitua como o “estar junto virtual”, em que o engajamento do aluno nos processos educativos a ele oferecidos é peça-chave para a construção do seu próprio conhecimento. Nas palavras de Babin; Kouloumdjian (1989), esse tipo de educador desafia a escola tradicional

quando compreende e atua sob três paradigmas: o das novas comunicações e multiplicidade de saberes a serem partilhados, o da distância necessária para entender e dialogar com as novas estruturas e linguagens que surgem e, por fim, o do compromisso que tem com a memória responsável pelo patrimônio humano adquirido ao longo dos tempos.

Devido à minha formação em Letras e atuação na educação básica, direciono este plano de aula à disciplina de **Língua Portuguesa**, especificamente à etapa de escolarização do 9º ano. Por se tratar do encerramento de um ciclo – o ensino fundamental, espera-se que o aluno tenha adquirido certos conhecimentos relativos à sua língua materna que lhe permitam acessar habilidades para bem interagir na sociedade letrada e moderna.

Do escopo que geralmente forma a grade curricular do último ano do ensino fundamental, destaco alguns assuntos a serem desenvolvidos durante o projeto, por se tratarem de temas com forte exigência social na cultura escolarizada urbana.

Assim, relaciono os seguintes **conteúdos**:

- I. Gênero textual: artigo de opinião;
- II. Figuras de linguagem: metáfora, metonímia, hipérbole, eufemismo, prosopopeia, ironia, antítese, paradoxo, pleonasma e sinestesia;
- III. Significação e utilização adequada das palavras nos contextos: sinônimos, homônimos e parônimos;
- IV. Regras de ortografia: uso de S/SS/C/Ç/Z, X/CH, G/J e acentuação gráfica;
- V. Concordância verbal e nominal: principais casos;
- VI. Noções de Literatura: texto literário, verso e prosa (poesia, conto e crônica) e intertextualidade.

Em relação aos **objetivos** pretendidos com este trabalho destaco:

1. Inserir no planejamento pedagógico de Língua Portuguesa o uso das TICs como recursos pedagógicos (SILVA, 2010), através da utilização de *smartphones*, com ou sem acesso à *internet*;
2. Exercitar a autonomia dos alunos no uso das TICs para a realização de pesquisas e trabalhos com o uso da metodologia da sala de aula invertida, a fim de facilitar, dinamizar e inovar o processo de ensino e aprendizado (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2006; CHRISTENSEN; HORN; STAKER, 2013);
3. Desenvolver o letramento e a inclusão digital (DEMO, 2009; SANTAELLA, 2013), ou seja, um conjunto de conhecimentos, capacidades e competências relacionados ao uso esclarecido, ao acesso, à pesquisa e à análise crítica das TICs, para melhor expressar-se e comunicar-se através destas;

4. Produzir coletivamente pequenas videoaulas sobre conteúdos de Língua Portuguesa do 9º ano, para exibição à comunidade escolar e possível postagem em plataforma digital.

O **público-alvo** a que se destina esta proposta consta diretamente de uma turma de 35 (trinta e cinco) adolescentes, de diferentes gêneros e pertencimentos étnicos, entre os 14 e os 15 anos que, como já se afirmou, encontram-se regularmente matriculados no último ano do ensino fundamental.

Porém, como um dos objetivos do plano de aula é a exibição das videoaulas à comunidade escolar e a outros interessados, somam-se a este segmento outros sujeitos que detêm um nível cognitivo aproximado com aqueles. Daí a importância da linguagem juvenil na produção desse material, ou seja, jovem ensinando outros jovens. A construção de conhecimentos se daria a partir do jeito jovem de ser e de ver o mundo.

Pressupõe-se que, na etapa final de escolarização do ensino fundamental, o aluno seja capaz de responder satisfatoriamente a algumas demandas pedagógicas e sociais, em relação à língua materna, no âmbito da cultura letrada.

No entanto, há inúmeras reclamações por parte dos profissionais da educação e da sociedade como um todo que, como resultados de pesquisas⁴, nos desafiam a entender melhor essa categoria social chamada juventude, melhor dizendo, juventudes, no plural, já que não existem de forma homogênea e estão espalhados em suas diversas condições sociais e de existência (DAYRELL, 2003).

Como educadores, é preciso entender que, além de estarmos lidando com uma geração nativa digital,

os jovens são sujeitos com necessidades, potencialidades e demandas singulares em relação a outros segmentos etários. Requerem estruturas de suporte adequadas para desenvolver sua formação integral e também para processar suas buscas, para construir seus projetos e ampliar sua inserção na vida social (PROJETO JUVENTUDE, 2004, p. 12).

A **escola** na qual a proposta fora pensada pertence ao segmento público municipal, urbano e periférico. Situada em uma vila na região noroeste de Belo Horizonte, a instituição existe há mais de três décadas e recebe os alunos do entorno. Atualmente, oferece desde a educação infantil à Eja do ensino fundamental, contabilizando um total aproximado de 600 alunos, 50 professores e 20 funcionários, entre servidores públicos e terceirizados. Possui 12

⁴ CAMILO, Camila. Anos finais do ensino fundamental continuam marcados por altos índices de abandono, reprovação e baixo aprendizado. **Educação**, edição 239, maio/jun. 2017. Disponível em: <<http://www.revistaeducacao.com.br/anos-finais-do-ensino-fundamental-continuam-marcados-por-altos-indices-de-abandono-reprovacao-e-baixo-aprendizado/>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

salas de aula, uma sala de Atendimento Educacional Especializado – AEE, uma quadra coberta, uma área de playground para a educação infantil, uma biblioteca, uma sala para aulas de reforço escolar, duas áreas cobertas recém-construídas para multiuso, um auditório em construção, uma sala de informática, um refeitório com cozinha, um pátio, banheiros adaptados para as crianças menores e para os alunos com deficiência física, banheiros para os demais alunos, bebedouros no pátio e próximo à quadra, uma parte administrativa composta de sala de coordenação, sala da direção, sala do Programa Saúde e Escola, sala de mecanografia/almojarifado e uma secretaria. Há também um estacionamento para professores e funcionários, além de rampas de acessibilidade também recém-construídas.

Quanto aos **recursos**, além do material de papelaria e esportivo utilizado no dia a dia, a unidade escolar dispõe dos seguintes equipamentos: dois projetores portáteis, 17 computadores na sala de informática com acesso à *internet* banda larga, dois televisores fixos de 32 polegadas, dois aparelhos de DVD fixos e um portátil, duas caixas de som portáteis e uma minicaixa, uma máquina fotográfica/filmadora, duas máquinas copadoras.

Desses recursos listados interessa-nos mais propriamente os computadores, para pesquisas e trabalho de montagem e edição das videoaulas orientados pelo professor e o monitor de informática. Além de não ser em número ideal para atender à demanda da escola, as máquinas ainda são utilizadas pelos alunos da escola integrada no mesmo horário de aulas da turma participante deste plano de aula, resultando, assim, em uma dobradinha de horários na agenda da sala de informática.

Entretanto, nosso principal instrumento de trabalho será o celular que, por não existir disponível na escola, será o de uso pessoal do aluno. Neste caso, é necessário refletir profundamente, inclusive com os responsáveis pelos estudantes, sobre a utilização adequada e a importância no momento, bem como o cuidado e a segurança para a sua preservação, evitando-se os casos de furtos e roubos.

Necessita-se de, pelo menos, um aparelho em cada grupo de trabalho. Como, inicialmente, serão seis temas a serem desenvolvidos na turma de 35 alunos, teremos, aproximadamente, seis componentes em cada grupo. Os *smartphones* já devem vir com algum aplicativo de edição de vídeo como, por exemplo, o Filmora Go, o Video Cutter, o Klip Mix ou o Perfect Video.

Por se tratar da pesquisa e da produção de conteúdos curriculares do 9º ano, entende-se que a **periodicidade** do plano de aula se estende por todo o ano letivo da turma, com pausas formais para os períodos de aulas expositivas e avaliações, o que, a meu ver, não se configura

necessariamente como uma interrupção, já que também farão parte do processo de reflexão dos conceitos e conhecimentos a serem construídos.

Mesmo assim, é imprescindível formalizar os prazos para que os envolvidos se organizem e criem rotinas de trabalho e de responsabilidades. Dessa forma, para a tarefa de produção das videoaulas, estipula-se o período aproximado de 30 (trinta) dias, ou 16 (dezesesseis) horas/aula, para que cada grupo desenvolva o seu trabalho, sob a orientação do professor e do monitor de informática, com boa base técnica, pedagógica, conceitual e sociocultural.

A **metodologia** para desenvolver as atividades será feita em etapas, sendo:

1ª etapa (1 hora/aula) – **apresentação da proposta**: momento inicial em que haverá a contextualização do projeto para a comunidade escolar, em que também será feita uma reunião com os responsáveis pelos alunos explicitando os objetivos, os cuidados necessários com os aparelhos e a questão da exposição da imagem. Após isso, será solicitada assinatura em um termo que autorizará a participação e a divulgação do conteúdo produzido.

2ª etapa (4 horas/aula) – **formação técnica**: realizada principalmente na sala de informática, com computadores conectados à *internet*, é o momento em que os alunos farão um estudo teórico e prático sobre a linguagem, os recursos e as técnicas do audiovisual como enquadramento, luz e cor, som, roteiro, edição, postagem, em uma apostila básica produzida pelo professor responsável e o monitor de informática. Como sugestão de material de referência temos a cartilha “Oficina de produção de vídeos”⁵ e o artigo “Etapas da produção de vídeos por alunos da educação básica: uma experiência na aula de matemática”⁶, ambos apresentando dicas para um bom material audiovisual. Esta formação constará também da apreciação de outros materiais virtuais pesquisados na *internet* e da gravação de pequenos vídeos experimentais, de dois ou três minutos, sobre assuntos diversos solicitados pelos formadores. Para isso, é necessário ter instalado e algum conhecimento de programas e aplicativos de edição, preferencialmente gratuitos, no intuito de se compreender todo o processo de criação das videoaulas. Sugestões de programas: Movie Maker, Open Shot, Gimp

⁵ In: BRASIL. Ministério da Educação. **Oficina de produção de vídeos**. Curta Histórias. Disponível em: <https://www.curtahistorias.mec.gov.br/images/pdf/dicas_producao_videos.pdf>. Acesso em: 23 set. 2018.

⁶ In: **Revista Brasileira de Educação Básica**, Ano 2, n. 2, jan./mar. 2017. Disponível em: <rbeducacaobasica.com.br/etapas-da-producao-de-videos-por-alunos-da-educacao-basica-uma-experiencia-na-aula-de-matematica>. Acesso em: 13 mar. 2019.

Inkscape. Sugestões de aplicativos: WeVideo, KineMaster, iMovie, VideoShow, Perfect Video, InShot, FilmoraGo.

3ª etapa (3 horas/aulas) – **formação do grupo, tema e pesquisa:** momento em que cada grupo, após organizado e com o tema da videoaula já em mãos, o que pode ser feito através de sorteio ou outro critério adotado pelo professor, passa a pesquisar páginas da *internet* e vídeos educativos ou canais do YouTube referentes ao assunto estipulado. Sugestões: *sites*: soportugues.com.br, colegioweb.com.br/portugues, portugues.com.br, soliteratura.com.br, escrevendoofuturo.org.br/conteudo/biblioteca/recursos-didaticos/jogos-de-aprendizagem, educacao.pe.gov.br, portugues.seed.pr.gov.br; canais: Português para desesperados, Professor Noslen, Redação e gramática Zica, Bitinices, Pablo Jamilk, Redação com glamour, Marcela Tavares (série Não seja burro). Para agilizar, é bom que o professor responsável já oriente os grupos, apontando as guias de sugestão ao conteúdo a ser trabalhado por cada um. Porém, isso não é o mais importante e sim refletir sobre a ética e a confiabilidade da pesquisa. Quanto mais diversificadas as fontes de consulta, mais elementos os alunos terão para essa discussão. As aulas expositivas ministradas na turma também servirão como fonte de pesquisa.

Destaca-se a importância da pesquisa e as discussões suscitadas nesta fase do trabalho para fomentar a criatividade. Não poderão ficar de fora do debate questões a respeito, por exemplo, do plágio, das normas e conduta na *internet*, da ocorrência de preconceitos, do recurso da intertextualidade, da veracidade conceitual, da linguagem e do público a ser alcançado. Nesse sentido,

o audiovisual configura-se em vários prismas e aglutinando consigo os seguintes aspectos: sensoriais, visuais, linguagem verbal, linguagem musical e escrita. Linguagens essas que se encontram interligadas, somadas e necessariamente não separadas. Nessa perspectiva, o vídeo carrega consigo tais linguagens por excelência, observado no seu poder imenso de sedução, porque além de informar e entreter, ele produz e nos projeta em outras realidades e espaços, levando ao aluno a experimentar, elaborar e, principalmente, construir seu próprio conhecimento, funcionando, inclusive como recurso motivador e didático para os estudos (CHAVES, 2015, *on-line*).

Com isso, “a ampliação do repertório pode configurar-se inclusive como o exercício de outras formas de recepção e apropriação dos próprios materiais cotidianos, presentes na mídia e fartamente consumidos por alunos e professores.” (FISHER, 2007, p. 298).

4ª etapa (3 horas/aula) – **preparação do roteiro:** momento em que se elabora o rascunho e o ensaio da videoaula, que terá duração de três a cinco minutos, com atenção para esse tempo, a divisão das tarefas, a linguagem a ser utilizada, o cenário, o figurino, os objetos de cena, a atuação dos participantes, a estrutura e a sequência textual, a coerência conceitual,

os recursos materiais e tecnológicos necessários e o foco no objetivo que é o de expor e facilitar o aprendizado de um conteúdo escolar para um adolescente. Serão usados alguns espaços da escola, além da sala de aula e da sala de informática, para auxiliar na produção do material.

Um recurso utilizado na ludicidade é a criação de personagens para passar uma mensagem de forma mais criativa, humorística e até mesmo para proporcionar a desinibição dos atores envolvidos nas videoaulas. Esta técnica poderá ser acionada para os alunos que tiverem problemas legais ou pessoais com a exposição pública da sua imagem. Torna-se imprescindível pensar no equilíbrio entre estética e conteúdo, para que não se esvazie ou caia apenas na caricaturização do material produzido. Certo é que o audiovisual costuma chamar a atenção do espectador primeiramente pelo sensorial, em seguida pelo emocional e intuitivo e, só depois, atinge o racional (ALVES, 2005 *apud* CHAVES, 2015).

5ª etapa (5 horas/aula) – **produção e postagem da videoaula**: momento propriamente dito da elaboração dos vídeos pelos alunos. Inclui-se aqui o trabalho de edição, respeitando-se a duração e as técnicas (programas e aplicativos) escolhidas. Os grupos ainda serão orientados pelo professor responsável e o monitor de informática. De posse dos seus *smartphones*, os alunos fariam suas gravações e a edição final para, posteriormente, entregarem uma cópia da videoaula ao professor. Assim, definiremos a agenda de exibição para a turma e para a comunidade escolar, além da possibilidade de postagem do material em uma plataforma virtual, como o YouTube.

Segundo Burgess; Green (2009) o YouTube foi fundado em 2005, nos Estados Unidos. É uma plataforma de compartilhamento de vídeos *on-line* enviados pelos usuários cadastrados. Esse *site* revolucionou a *internet* por se transformar em uma mídia de massa e um sistema de cultura participativa. Como empresa, agrega, mas não produz o próprio conteúdo. Seu valor transita entre as dimensões cultural, social e econômica. Esse fenômeno mundial ilustra as complexas relações entre produtor e consumidor, problematizando o conceito de mídia, cultura e sociedade. Para os autores, não se trata de uma negação da TV ou do vídeo analógico, mas “uma coevolução aliada a uma coexistência desconfortável entre “antigas” e “novas” aplicações, formas e práticas de mídia.” (BURGESS; GREEN, 2009, p. 33, grifos dos autores).

É inegável que o maior valor do YouTube está na circulação do seu conteúdo e nos sentidos atribuídos a ele, pelos usuários que, de acordo com Hilu; Oliveira; Rodero (2011), gira em torno dos 20 milhões de pessoas, no Brasil, cuja idade média é dos 12 aos 24 anos. Os autores também afirmam que uma das maiores contribuições desta plataforma é a

democratização, já que, para a criação de vídeos, não há a necessidade, por exemplo, de aparelhagem cara nem profissional.

Na perspectiva educacional, Veen e Vrakking (2009) afirmam que o YouTube pode contribuir para a transformação da escola tradicional para a moderna, na medida em que não limita o conhecimento a um determinado espaço físico. Já que permite a interatividade, “o usuário [...] pode facilmente construir seu ambiente pessoal de aprendizagem.” (MATTAR, 2009, p. 5). Segundo Almeida; Silva; Silva Jr.; Borges (2015), a produção ou o compartilhamento de conteúdo já permite ao usuário a criação de elos e faz dele um agente ativo, ao apropriar-se do meio virtual, sem fronteiras geográficas, temporais ou socioculturais.

Como já fora apontado, o **produto** consta de uma videoaula, com duração de três a cinco minutos, elaborada coletivamente pelos próprios alunos, sobre um assunto da grade curricular de Língua Portuguesa do 9º ano do ensino fundamental. Ele deve ser entregue em formato digital ao professor responsável e, se acordado, disponibilizado no YouTube pelos próprios produtores. Porém, esta seria uma nova fase do trabalho, embora já se tenha noção desse procedimento, devido à formação descrita na 2ª etapa da metodologia.

A produção deste material, além de desenvolver o protagonismo na construção do conhecimento, bem como a inclusão digital, pode otimizar no processo de ensino e aprendizagem a partir de uma linguagem mais próxima entre os sujeitos jovens. Por seu caráter dinâmico,

o vídeo responde à sensibilidade dos jovens e da grande maioria da população adulta, cuja comunicação resulta do encontro entre palavras, gestos e movimentos, distanciando-se do gênero do livro didático, da linearidade das atividades da sala de aula e da rotina escolar (DALLACOSTA, 2004, *on-line*).

Este material produzido procura responder, com suas limitações, aos questionamentos sobre o ensino descontextualizado e desmotivador. A partir das videoaulas autorais procura-se alinhar o conteúdo curricular, o contexto do aluno, a curiosidade, a criatividade, o trabalho colaborativo e a tecnologia para que seja construído o conhecimento científico que ajude na compreensão do mundo e na convivência mais crítica na sociedade. Da mesma maneira, o acesso a diversas fontes de pesquisa e de tecnologias desenvolve pensamentos criativos, além de sentimentos, que contribuem para a melhoria das interações (DALLACOSTA, 2004).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia sempre fascinou o homem, seja para resolver de forma eficaz suas demandas sociais mais urgentes, seja simplesmente como mero objeto de desejo. Fato é que ela acompanha nossa evolução (ou é o contrário?) e simplifica (ou deveria simplificar) a vida em todos os seus aspectos.

Presença cada vez mais constante e irreversível no cotidiano imerso em informações em rede, as ferramentas tecnológicas e suas formas de acesso alteram a maneira de pensar, agir, interagir e produzir conhecimento, atuando na formação de identidades e subjetividades. Por isso, a importância em compreendê-las para utilizá-las com ética e responsabilidade.

Na educação, seu uso ou desuso não podem mais estar na pauta do debate, pois a reflexão agora precisa estar avançada: como aproveitá-las de forma pedagogicamente viável?

Apesar do tradicionalismo escolar e, ao contrário dos alunos, da dificuldade de muitos professores em lidar com as TICs, estas são grandes aliadas na aprendizagem, pois se agregam à realidade do jovem contemporâneo possibilitando aulas mais motivadoras, participativas e criativas. Isso exige planejamento, observação e análise do uso dessas tecnologias para a realização de um ciclo de execução, problematização e engajamento do próprio discente em todo o seu processo de aprendizagem.

É correto dizer que elas potencializam habilidades dificilmente identificadas com outros recursos didáticos mais remotos. Daí a importância de políticas públicas sérias de fomento e efetivação das TICs nas escolas, bem como da implementação de PPPs que garantam oficialmente essa dimensão nos currículos.

Objeto-símbolo da cultura moderna e da era digital móvel, o celular/*smartphone* tornou-se um “amigo” inseparável do jovem. Mais que isso: passa a ser uma parte do seu corpo ou mesmo o corpo inteiro, na medida em que não pode ficar desconectado nem desligado. Ele acaba sendo uma prova da própria existência do usuário e a mediação entre este e o mundo à sua volta.

Mesmo com toda polêmica e restrições em relação ao uso deste aparelho dentro dos espaços escolares, ele pode ser um auxílio pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Olhar o celular como parceiro educativo e não como inimigo do educador é um dos primeiros passos para a transformação da escola tradicional para a moderna.

Obviamente, a proibição que a maioria das instituições impõe a este dispositivo não impedirá sua presença, muitas vezes negociada. O melhor a fazer é reconhecer sua

importância na vida do jovem aluno e conscientizar sobre a utilização, para que esta ferramenta ajude na construção do conhecimento contextualizado e útil no dia a dia.

Dentre as inúmeras funcionalidades do *smartphone*, destacamos a de produzir vídeos, já que exercem um forte apelo na juventude de hoje. Esse dispositivo audiovisual informa, diverte, levanta questões a respeito do ser e do mundo, projeta o pensamento para outras realidades, desperta sentimentos, além de contribuir com o aprendizado.

A força do vídeo está justamente no cruzamento de suas linguagens que ultrapassam o cognitivo, atingindo o emocional anteriormente. Pode-se dizer que, como ferramenta pedagógica, ele influencia na compreensão, com sua estrutura característica, formada mais por imagens do que pelo código verbal. Este potente recurso dos celulares modernos não pode ser desprezado pela escola, devido à sua grande capacidade de sensibilizar e motivar os alunos.

Ao propor que os estudantes produzam videoaulas a partir dos seus *smartphones*, embasados na pedagogia da pesquisa, do trabalho coletivo, da ética e da autonomia, estimulamos o protagonismo na construção do conhecimento.

Este trabalho, além de se configurar como uma relação pedagógica, perpassa o aspecto da ética, da política e da cidadania, na medida em que a intenção educativa promove a responsabilidade com o outro e com os meios, a tomada de decisões visando ao bem comum, à descentralização do poder/conhecimento e ao acesso aos bens simbólicos, materiais e sociais.

Devemos nos atentar para os problemas reais nessa empreitada, desde a logística (falta de equipamentos, tomadas elétricas para carregar os aparelhos, rede de *internet*, espaços para filmagem, organização dos tempos/espacos, acompanhamento), passando pela parte técnica (recursos audiovisuais, amadorismo, domínio das ferramentas), até chegar na pedagógica (desvalorização metodológica, proibições, dispersão, banalização, pseudoincentivo ao consumo). Tudo isso tem que ser discutido com rigor para que o trabalho seja, de fato, inovador e estimulante tanto para os alunos quanto para os professores.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Ítalo D'Artagnan; SILVA, Jeissy Conceição Bezerra Da; SILVA JR., Sandoval Artur da; BORGES, Luzineide Miranda. Tecnologias e educação: o uso do YouTube na sala de aula. **II CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO**. Campina Grande, 2015. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_MD1_SA4_ID8097_06092015214629.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2018.
- BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. As oportunidades da escola na hora das mídias. In: **Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador**. Trad.: Maria Cecília Oliveira Marques. São Paulo: Paulinas, 1989, p. 147-166.
- BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **Youtube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. Trad.: Ricardo Giassetti. São Paulo: Aleph, 2009.
- CHAVES, Jader Santos. **O YouTube como ferramenta tecnológica-educacional na educação a distância (EaD)**. Montes Claros, 2015. Disponível em: <<http://youtubeead.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 01 abr. 2018.
- CHRISTENSEN, Clayton; HORN, Michael; STAKER Healthier. Ensino híbrido: uma inovação disruptiva?. **Uma introdução à teoria dos híbridos**. Trad.: Fund. Lemann; Inst. Península. EUA: Clayton Christensen Institute, 2013. Disponível em: <https://www.pucpr.br/wp-content/uploads/2017/10/ensino-hibrido_uma-inovacao-disruptiva.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2018.
- DALLACOSTA, Adriana. **Possibilidades educacionais do uso de vídeos anotados no YouTube**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2010/cd/252010190924.pdf>>. Acesso em: 01 abr. 2018.
- DAYRELL, Juarez. O jovem como sujeito social. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 24, p. 40-52, set./dez. 2003.
- DEMO, Pedro. Tecnofilia e tecnofobia. **Boletim Técnico do Senac: a Revista da Educação Profissional**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 1, p. 5-17, jan./abr. 2009. Disponível em: <<http://www.bts.senac.br/index.php/bts/article/view/251>>. Acesso em: 06 maio 2018.
- FISHER, Rosa Maria Bueno. Mídia, máquinas de imagens e práticas pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação**, v. 12, n. 35, p. 290-299, maio/ago. 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v12n35/a09v1235>>. Acesso em: 07 abr. 2018.
- HILU, Luciane; OLIVEIRA, Rosângela Gonçalves de; RODERO, Renata. Possibilidades do uso pedagógico das redes sociais: estudo de caso. **X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. I SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS, SUBJETIVIDADE E EDUCAÇÃO**. Curitiba, 2011. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4349_3039.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2018.
- KIRSCH, Marivani Briddi. **O uso do *smartphone* como ferramenta pedagógica em sala de aula**. 2015. 39 f. Monografia (Especialização) – Curso de Mídias na Educação,

Cinted/UFRGS, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/134387>>. Acesso em: 13 out. 2018.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens. In: BORELLI, Silvia Helena Simões; FREIRE FILHO, João (Orgs.). **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008. p. 9-32.

MATTAR, João. **YouTube na educação: o uso de vídeos em EaD**. São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/ciencias/viali/recursos/online/vlogs/YouTube.pdf>>. Acesso em: 01 abr. 2018.

MATTOS, Yara Rosa. O uso da TIC como ferramenta para uma educação voltada à cidadania: retrospectiva histórica na cidade de Santos no início do século XXI. **Unisanta Humanitas**. Santos, vol. 5, n. 1, p. 20-53, jan./jun. 2016. Disponível em: <<http://ojs.unisanta.br/index.php/hum/article/view/662/702>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

MORAN, José Manuel. Por onde estamos caminhando no ensino?. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Tarciso Marcos; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10 ed. Campinas: Papirus, 2006. p. 11-18.

NETO, Elydio dos Santos; FRANCO, Edgar Silveira. Os professores e os desafios pedagógicos diante das novas gerações: considerações sobre o presente e o futuro. **Revista de Educação do Cogeime**, Ano 19, n. 36, p. 10-25, jan./jun. 2010. Disponível em: <<https://www.redemetodista.edu.br/revistas/revistas-cogeime/index.php/COGEIME/article/view/69/69>>. Acesso em: 04 fev. 2019.

PROJETO JUVENTUDE. **Documento de conclusão: versão final**. São Paulo: Inst. Cidadania, 2004.

SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior Unicamp**, n. 9, p. 19-28, abr./jun. 2013. Disponível em: <<https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/artigos/desafios-da-ubiquidade-para-a-educacao>>. Acesso em: 02 out. 2018.

SILVA, Marco. Educar na cibercultura: desafios à formação de professores para a docência em cursos online. In: **Revista digital de tecnologias cognitivas**, n. 3, p. 36-51, jan./jun. 2010. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2010/edicao_3/3-educar_na_cibercultura-esafios_formacao_de_professores_para_docencia_em_cursos_online-marco_silva.pdf>. Acesso em: 25 maio 2018.

SILVA, Sandra Rúbia da. “Eu não vivo sem celular”: sociabilidade, consumo, corporalidade e novas práticas nas culturas urbanas. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 17, p. 1-17, jul./dez. 2007. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/3457/4131>>. Acesso em: 01 abr. 2018.

VALENTE, José Armando. **Diferentes abordagens de educação a distância**. S/d. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/268286203_DIFERENTES_ABORDAGENS_DE_EDUCACAO_A_DISTANCIA>. Acesso em: 04 fev. 2019.

VEEN, Win; VRAKING, Ben. **Homo Zapiens: educando na era digital**. Trad. Vinicius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.