

Universidades Lusíada

Bess, Márcio Luiz
Reis, Lorena Temponi Boechat

Cinema amador escolar : a produção de cinema na escola e para a escola

<http://hdl.handle.net/11067/4621>
<https://doi.org/10.34628/mjab-tk76>

Metadados

Data de Publicação

2017

Resumo

Apesar de ser pouco usada, a produção de cinema vem ao encontro de muitos dos objetivos das escolas, pois, para sua realização é necessária a junção de muitas ações que possibilitam abordar e trabalhar diversas áreas do conhecimento. Certo desse potencial, o projeto cinema amador vem sendo realizado no IFSULDEMINAS desde 2013. Em 2014 recebeu o nome de “Abacaxi de Ouro” e tomou a forma de um festival de cinema amador escolar. Em 2015 expandiu seu alcance e tornou-se nacional, aberto a qualquer i...

Although it is little used, cinema production meets many of the objectives of the schools, because, to achieve it, it is necessary to join many actions that make it possible to approach and work in several areas of knowledge. Certain of this potential, the amateur cinema project has been held in IFSULDEMINAS since 2013. In 2014 was named “Golden Pineapple” and took the form of a school amateur film festival, in 2015 expanded its reach and became national, Open to any Brazilian public education i...

Palavras Chave

Artes - Ensino e estudo - Brasil, Educação - Programas de actividades, Cinema - Aspectos psicológicos, Cinema e jovens - Brasil

Tipo

article

Revisão de Pares

Não

Coleções

[ULL-IPCE] RPCA, v. 08, n. 1 (Janeiro-Junho 2017)

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-11-13T09:28:37Z com informação proveniente do Repositório

CINEMA AMADOR ESCOLAR:
A PRODUÇÃO DE CINEMA NA ESCOLA E PARA A ESCOLA

CINEMA AMADOR SCHOLAR:
FILM PRODUCTION AT SCHOOL AND FOR SCHOOL

Márcio Luiz Bess

Lorena Temponi Boechat Reis

Instituto Federal do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS)

Resumo: Apesar de ser pouco usada, a produção de cinema vem ao encontro de muitos dos objetivos das escolas, pois, para sua realização é necessária a junção de muitas ações que possibilitam abordar e trabalhar diversas áreas do conhecimento. Certo desse potencial, o projeto cinema amador vem sendo realizado no IFSULDEMINAS desde 2013. Em 2014 recebeu o nome de “Abacaxi de Ouro” e tomou a forma de um festival de cinema amador escolar. Em 2015 expandiu seu alcance e tornou-se nacional, aberto a qualquer instituição de ensino público brasileira que deseje mostrar a produção cinematográfica de sua comunidade escolar. Tem como objetivo principal incentivar, promover e dar visibilidade à produção de vídeos na escola e a partir destes, fomentar a discussão, a livre expressão de temas interdisciplinares e a construção do conhecimento de forma prazerosa. Para subsidiar a produção de audiovisual para o festival, o projeto passou a oferecer Oficinas de Moda e Produção de Figurino, Oficinas de Fotografia, Oficinas de Produção e Edição de Áudio e Vídeo. As vivências oportunizam experimentações em diversas áreas que potencializam habilidades e saberes para o primeiro emprego e criam vínculos das escolas com a comunidade externa, fortalecendo as ações educativas por ela proposta. Por ser um espaço de livre expressão, promove a reflexão sobre demandas sociais e culturais e contribui para exercício de cidadania consciente e responsável. Através da análise das obras inscritas é possível também realizar estudos psicológicos, comportamentais dos temas apresentados. O projeto mostrou que é possível produzir cinema na escola e construir conhecimento através de sua produção, mesmo com recursos tecnológicos e financeiros limitados.

Palavras-Chave: Arte educação, Psicologia, Tecnologia, Capacitação para o trabalho.

Abstract: Although it is little used, cinema production meets many of the objectives of the schools, because, to achieve it, it is necessary to join many actions that make it possible to approach and work in several areas of knowledge. Certain of this potential, the amateur cinema project has been held in IFSULDEMINAS since 2013. In 2014 was named “Golden Pineapple” and took the form of a school amateur film festival, in 2015 expanded its reach and became national, Open to any Brazilian public education institution that wishes to show the cinematographic production of its school community. Its main objective is to encourage, promote and give visibility to the production of videos in the school, from these, to foment discussion, free expression of interdisciplinary themes and the construction of knowledge in a pleasurable way. To subsidize the audiovisual production for the festival, the project started to offer Fashion and Production Workshops for Costumes, Photography Workshops, Audio and Video Production and Editing Workshops. Experiences provide opportunities in various areas that enhance

skills and knowledge for the first job and create links between schools and the external community, thus strengthening the educational actions proposed by the community. As it is a space of free expression, it promotes reflection on social and cultural demands and contributes to the exercise of conscious and responsible citizenship. Through the analysis of the registered works it is also possible to carry out psychological, behavioral studies of the themes presented. The project showed that it is possible to produce cinema at school and build knowledge through its production, even with limited technological and financial resources.

Keywords: Art education, Psychology, Technology, Training for work.

Introdução

O “Abacaxi de Ouro” é mais do que um festival de cinema amador escolar, pois, é um projeto que trabalha todas as etapas da construção de um vídeo, desde a produção do roteiro até a sua exibição e premiação. A primeira edição foi realizada em 2014 e os bons resultados levaram a segunda edição aberta também a comunidade externa em 2015, que por sua vez superou as expectativas dos organizadores, tanto pelo número de pessoas envolvidas, quanto pela qualidade das produções cinematográficas apresentadas oriundas de quatro estados brasileiros. Em 2016, o projeto implementou uma nova estrutura, tornando mais participativo através de uma plataforma *on-line* para submissão das obras e votação, onde além da inscrição no festival, o público participou ativamente da eleição dos melhores das categorias de premiação do troféu “Abacaxi de Ouro”. O projeto mostrou que é possível produzir cinema na escola e construir conhecimento através de sua produção, mesmo com recursos tecnológicos e financeiros limitados. Sendo um sucesso de crítica e de público, o projeto e o evento de premiação das melhores atuações e produções, fez com que vislumbrássemos a continuidade das ações para anos seguintes através de edições anuais, tornando-o uma das ações mais esperadas do calendário escolar do IFSULDEMINAS Campus Poços de Caldas. As expectativas para a quarta edição, que acontecerá no segundo semestre de 2017, indicam que a expansão do projeto se confirme como desejado, e que as obras inscritas superem as edições passadas em qualidade de produção e diversidade de temas abordados. O abacaxi de ouro é aberto à comunidade externa escolar de instituições de ensino públicas do Brasil que desejarem apresentar suas produções, podendo ser elas municipais, estaduais ou federais, bem como fundações sem fins lucrativos.

Paralelamente ao Abacaxi de Ouro surgiu em 2015, um outro projeto de extensão chamado “Oficina de Moda, Produção de Figurino e Fotografia”, este

por sua vez, emergiu da necessidade de criação e construção de figurinos para as produções cinematográficas e teatrais desenvolvidas nas aulas de Artes e demais disciplinas do IFSULDEMINAS Campus Poços de Caldas, bem como, para atender as demandas de produção de material para o Festival Abacaxi de Ouro de Cinema Amador Escolar. Devido aos bons resultados da primeira edição o projeto se estendeu para 2016, quando foi oferecida uma carga horária maior de aulas teóricas e práticas, resultando em uma produção de conhecimento e desenvolvimento de técnicas e habilidades superior a 2015. A parte prática dos dois anos de oficina geraram a confecção de diversas coleções inéditas, conceituais, bem como, também, peças oriundas de customização e reaproveitamento, promovendo uma consciência ecológica correta e de economia. Visto que, busca dar nova vida útil a peças de vestuário e acessórios que estavam destinadas ao descarte, reaproveitando a matéria prima, evitando o consumo desnecessário e diminuindo a quantidade de lixo produzida, bem como, fomentando a criação de novas oportunidades de trabalho através conhecimento vivenciado e habilidades adquiridas.

Outro projeto que vem sendo desenvolvido desde 2014 é a “Oficina de Produção de Vídeos”, que tem como objetivo principal oferecer conhecimento de ferramentas e técnicas para a produção de material de áudio e vídeo. Nesta oficina foram produzidas diversas obras cinematográficas. Como exemplos, podemos citar os curtas metragens “A Mala” e “Azul da Cor do Mar”, ambos geraram repercussão positiva de aceitação e crítica e foram estrelados e premiados no “Abacaxi de Ouro”, apresentados no festival de cinema do Instituto Moreira Sales em Poços de Caldas e exibidos no Fórum Mundial de Educação em 2015 em Recife e no CONEP em São Luiz do Maranhão em 2014, dentre outros eventos científicos e culturais da região. O Azul da Cor do Mar também foi classificado para o Festival de Cinema de Goiás Velho em 2015. A visibilidade e representatividade do IFSULDEMINAS e o conhecimento interdisciplinar gerado pelo Abacaxi de Ouro, “Oficina de Moda, Produção de Figurino e Fotografia” e a Oficina de Produção de Vídeos, vêm ao longo dos anos ganhando maior força, que pode ser constatado pelo envolvimento da comunidade interna e externa, bem como pela qualidade do que é produzido.

Tendo como objetivo fortalecer os projetos “Abacaxi de Ouro”, a “Oficina de Produção de Moda, Figurinos e Fotografia” e a “Oficina de Produção de Vídeos”, em 2017 unificam-se os três projetos em um projeto maior, que englobará todas as ações dos mesmos. Tal junção é possível devido a interligação e completude que se dá entre todos. Dessa forma, os participantes podem ter uma amplitude de possibilidades tanto de participação e vivências quanto de aquisição de conhecimentos e habilidades em áreas afins. Além de, por ser um público em sua grande maioria formado por jovens, poderão explorar e experimentar possibilidades de futuras profissões.

O Festival de Cinema Amador Escolar Abacaxi de Ouro poderá atender alunos, professores e demais pessoas de diversas instituições públicas de ensino do Brasil. As oficinas oferecidas no mesmo projeto (Oficina de Moda, Produção de Figurinos e Fotografia e a Oficina de Produção e Edição de Vídeos) estarão abertas a comunidade escolar do IFSULDEMINAS e a comunidade externa também. Poderão atender principalmente pessoas que residem próximas ao campus, que se localiza na Zona Sul de Poços de Caldas, região onde se concentram bairros com menor desenvolvimento econômico e concentração de renda, conseqüentemente mais carentes de oportunidades de aquisição de saberes e habilidades, para geração de renda e inserção e capacitação para o mercado de trabalho. Dessa forma, dentre os objetivos do projeto, espera-se que venha contribuir para melhorias na vida dos que dele participarem.

Para fortalecer e gerar suporte técnico, parcerias foram realizadas, dentre elas, podemos citar a Associação Beneficente de Apoio à Comunidade - ABACO que é uma instituição beneficente, sem fins lucrativos, de caráter assistencial e cultural. A ABACO tem personalidade jurídica própria e autonomia administrativa e financeira, suas atividades tiveram início com a fundação de um grupo de convivência para idosos em 1997, com o objetivo de promover o seu bem estar através de atividades recreativas e lúdicas. Localizada, em área de risco social é uma das poucas entidades na zona Sul de Poços de Caldas - MG e compõe a rede sócio-assistencial do Município através de convênio firmado com o mesmo, o que possibilitou a ampliação e a consolidação do trabalho até então desenvolvido pela entidade. A associação possui um público de atendimento a pessoas carentes e também possui máquinas de costura para auxiliar na confecção dos figurinos.

Enquadramento

Considerando as demandas de formação do indivíduo contemporâneo que vive submerso em uma grande quantidade de informação necessária para que possa desenvolver e interagir com sucesso na sociedade atual, torna-se importante criarmos dentro da escola ambientes de discussão de temas científicos e espaços para que o educando possa se expressar. Dessa forma, utilizando plataformas tecnológicas e abrindo janelas para mundo, a fim de que a Ciência e a Arte sejam discutidas entre alunos e professores e se aproximem cada vez mais da comunidade escolar, da realidade e do cotidiano dos alunos e da própria escola ampliando os horizontes de todos que direta ou indiretamente estejam em contato com ela. Ao mesmo tempo é importante que novas tecnologias educacionais façam parte da vida escolar, que contando com tais recursos possa-se potencializar o aprendizado.

O acesso maior a tecnologia permitiu a replicação e difusão em mídias sociais, podendo ser comentados e compartilhados, criando novas culturas e comunidades (Manovich, 2001). Autores como Hernández (2002), que defendem a educação vivenciada através de projetos e Vasconcellos (2006) reforçam a importância da renovação e atualização dos processos de ensino aprendizados adequados ao educando contemporâneo. Antunes (2003) reforça a importância do aprender com lazer na escola, enfatiza que momentos lúdicos e o uso das Tecnologias da Informação e conhecimento podem ser elementos motivadores, e são fortalecidos pelo aprendizado de fora da escola, onde os alunos continuam os trabalhos/estudos em seu tempo de lazer e publicam resultados em blogs e YouTube. Litto e Formiga (2009) e Pereira (2007), também enfatizam a importância da junção de educação com ambientes virtuais, juntamente com a busca de formas de lazer para educar.

A produção de vídeos tornou-se usual com a utilização de filmadoras, câmeras fotográficas, celulares, computadores e a Internet. Dessa forma, o uso desses recursos voltados para a educação poderá potencializar a produção de conhecimento e prover uma educação embasada no lazer e através de propostas e recursos lúdicos, possa fluir de forma mais espontânea e eficaz devido às vivências e experimentações oferecidas. Segundo Giacomini (2010), “recursos lúdicos são aqueles que podem motivar o aprendizado dos alunos como vídeos, filmes, textos e recursos multimídia, dentre outros, como os programas de edição de vídeo *Windows Movie Maker* e *Sony Vegas*.” Neste projeto, buscamos incentivar a produção de cinema amador na escola e para a escola, a partir da discussão de temas interdisciplinares e de interesse do educando, assim fazendo sentido para o mesmo. Mostrando a importância da introdução de recursos tecnológicos no contexto escolar, além da possibilidade de desenvolvimento de projetos integradores nas instituições de ensino. Para a criação de vídeos é necessário saberes interdisciplinares que vão desde a parte de pesquisa e produção do roteiro, a produção de material para materializar e compor os elementos cênicos, como por exemplo, figurinos, trilha sonora, cenários e a parte técnica de captura e edição de áudio e vídeo. Dessa forma, para dar subsídios e favorecer a construção de um produto final com melhor qualidade, competências precisam ser desenvolvidas, sendo assim, oferecer ao educando oportunidade para o aprendizado nessas áreas se faz necessário. No que tange a oficina de moda e produção de figurinos e fotografia, vale salientar que, a vestimenta é parte essencial da construção de personagens e o estudo da história da moda passa a ser fundamental na formação do figurinista, bem como, para qualquer indivíduo que deseje conhecer e compreender mais sobre o comportamento humano ao longo da história da própria humanidade, visto que, a moda é um reflexo do contexto de onde é produzida.

Objetivo Geral

Incentivar, promover e dar visibilidade à produção de cinema amador na escola e para a escola, a partir desta, fomentar a discussão e a livre expressão de temas interdisciplinares e a construção do conhecimento.

Objetivos Específicos

- Utilizar a linguagem de cinema como instrumento pedagógico e recurso lúdico de aprendizagem interdisciplinar;
- Oportunizar espaço para a livre expressão e relato de experiências;
- Fomentar a reflexão sobre diversos temas sociais, econômicos, políticos e culturais de interesse da comunidade escolar;
- Tornar a escola um ambiente de discussão e utilização das tecnologias para os processos de ensino aprendizagem;
- Incentivar o uso de mídias sociais nas ações educativas e a criação de grupos de interesses comuns, gerando intercâmbio de conhecimento;
- Dar visibilidade ao IFSULDEMINAS campus Poços de Caldas tornando-o assim mais conhecido e atraindo novos alunos e parcerias com empresas, dentre outros;
- Capacitar os participantes para o mercado de trabalho, desenvolvendo conhecimento e habilidades sobre história do cinema, fotografia, moda e comportamento, dentre outros.

Metodologia

A execução contou com a participação dos membros da equipe do projeto em todas as etapas. O Abacaxi de Ouro deu-se em cinco etapas:

Etapa 1: Divulgação do Projeto

Apresentação do projeto, regulamento e divulgação do cronograma das atividades para a comunidade escolar. Esta etapa se deu através de cartazes dentre outros materiais gráficos, visita em escolas e também por meio de mídias sociais.

Etapa 2: Oficinas de Produção e Edição de Vídeos e Oficina de Produção de Moda, Figurinos e Fotografia.

Divulgação e oferta aos interessados de oficinas que foram ministradas pelos professores responsáveis pelo projeto, bolsistas e colaboradores externos voluntários.

Etapa 3: captação das obras para premiação Abacaxi de Ouro.

Essa etapa aconteceu através de inscrições que foram realizadas em

plataforma *on-line* criada especialmente para o projeto.

Etapa 4: Seleção das obras, eleição do premiados e produção de espetáculos.

As obras inscritas passaram por uma comissão composta por membros do IFSULDEMINAS Campus Poços de Caldas e convidados. Estes compuseram um júri técnico e artístico que realizou a seleção dos indicados que participaram do evento de premiação. Após a seleção aconteceu a exibição das produções cinematográficas selecionadas ao grande público, que foi convidado a participar da votação *on-line*, onde foram eleitos os vencedores das categorias pré estabelecidas. Paralelamente foram elaborados os espetáculos de música, dança e teatro que foram apresentados durante o evento de premiação.

Etapa 5: Evento Abacaxi de Ouro - Premiação e divulgação dos resultados.

Nessa etapa foi realizada a produção e realização do evento de premiação das melhores atuações e produções, bem como, o acolhimento e recepção dos indicados aos prêmios. Posteriormente foi realizada divulgação dos resultados e a finalização da edição 2016 do Abacaxi de Ouro com a elaboração dos relatórios finais.

Resultados

Como metas do projeto Abacaxi de Ouro temos a expectativa de que haja um maior interesse pela produção de cinema e pelo intercâmbio de técnicas. Uma das finalidades do projeto é aguçar os processos criativos, a formação de grupos de interesses comuns, a inserção e o fomento da utilização de mídias sociais na divulgação dos resultados, além da construção de conhecimentos e promoção de uma educação espontânea, prazerosa e eficaz que seja capaz de intercambiar a ciência e a arte. Através de relatos dos envolvidos diretamente no projeto e do retorno obtido nas mídias sociais pode-se constatar que as metas foram atingidas, porém, para mensurar precisamente os resultados seria necessária a realização de uma pesquisa mais aprofundada.

Como resultados, o projeto Abacaxi de Ouro ofereceu oficina de edição de produção e edição de vídeos, bem como, uma oficina em formato de curso na produção de moda, figurino e fotografia. Certo de que, o aprendizado serviu ao educando não somente para subsidiar a produção e participação no Abacaxi de Ouro, mas também, para oferecer conhecimento e vivências que possivelmente agregarão na formação intelectual e nas competências dos participantes, para que possam aproveitar as oportunidades do mercado de trabalho e com maior plenitude interagirem na sociedade, exercendo sua cidadania, replicando saberes e transformando o local onde vivem.

A oficina de moda, produção de figurinos e fotografia ofereceu aulas teóricas sobre a história da moda, informação e conscientização sobre os impactos ambientais gerados em nosso dia a dia pela indústria da produção de moda, que são agravados pelo consumo desnecessário. Para minimizar tais impactos, a oficina também ofereceu técnicas de aplicação de processos sustentáveis na produção de produto de moda. Aplicação de técnicas de processos criativos, a captação de peças de roupas e outros materiais que estão fora de uso, a desconstrução e reconstrução de peças reutilizando tecidos de roupas usadas, técnicas de tingimento químico e natural, técnicas de customização, *moulage* e estamparia. Todos esses conteúdos somados às aulas de corte e costura, teoria e prática da fotografia de moda e de produção de eventos de moda (desfile), ofereceram aos participantes uma experimentação e construção de conhecimento em muitas das etapas do mercado da moda.

Durante o curso em formato de oficina foram criados looks e figurinos inéditos, que passaram por todas as fases de criação, desde a concepção do conceito até a materialização da peça final nas aulas práticas de corte e costura. Como resultado obteve-se indumentária para espetáculos teatrais e cinematográficos do Abacaxi de Ouro e outros, bem como, capacitou profissionalmente para o mercado de trabalho abrindo novas oportunidades de geração de renda através dos saberes e competências adquiridas, pois, as peças foram construídas pelos alunos participantes da oficina. As aulas práticas foram oferecidas em um laboratório do IFSULDMINAS no campus Poços de Caldas, onde os professores e colaboradores do projeto levaram suas máquinas de costura para realização das aulas práticas da oficina.

A partir do conceito sustentável, o processo de criação dos *looks* foi embasado em dar novas formas para peças de roupas já existentes que estão fora de uso, reaproveitamento de pequenos objetos, aplicações feitas à mão e a máquina de costura, tendo em vista os aspectos sociais, econômicos e ambientais. O projeto também contou com registro fotográfico, que também promoveu mais uma vivência e aprendizado na área da fotografia e tratamento de imagem. O material captado foi usado na confecção de catálogos fotográficos e outras publicações pedagógicas e acadêmicas.

A oficina de produção e edição de vídeos ofereceu aulas teóricas sobre cinema e aulas práticas para utilização de ferramentas tecnológicas de edição de áudio e vídeo, utilização de tecnologias e equipamentos disponíveis para a experimentação de produção de cinema e subsídio para a produção de material cinematográfico para o Abacaxi de Ouro. Os conhecimentos adquiridos na oficina tanto na teoria, quanto na prática foram empregados na produção de curtas metragens, dentre eles, videoclipes, paródias e curtas metragens autorais, dentre outros. O material produzido foi exibido no evento de premiação que aconteceu em novembro de 2016. Este, por sua vez, possui o formato de semelhante a eventos

já consagrados de premiação de cinema, intercalando espetáculos musicais e de dança com a entrega da premiação, como, por exemplo, o Oscar, Grammy, Emmy, Globo de Ouro e outros. É o evento de reconhecimento e premiação das produções realizadas e inscritas no festival Abacaxi de Ouro, onde são premiadas como o troféu, que tem o mesmo nome do projeto “Abacaxi de Ouro”, as seguintes categorias: Melhor Ator, Melhor Atriz, Melhor Ator Coadjuvante, Melhor Atriz Coadjuvante, Melhor Roteiro Original, Melhor Roteiro Adaptado, Melhor Maquiagem e Caracterização/Figurino, Melhor Curta-metragem e Melhor Videoclipe Musical ou Paródia.

Através da análise do material apresentado pode-se constatar que o festival tornou-se um espaço de livre expressão da comunidade escolar, visto a diversidade de temas abordados nos vídeos inscritos em todas as edições. Temos como temas mais recorrentes em primeiro lugar filmes autorais que tratam de problemas sociais ligados ao preconceito, seja ele sobre racismo, homofobia, desigualdade de gênero e social, alguns usam da ficção para retratarem a realidade ou situações *bullying* vividas por seus produtores. Em segundo lugar as comédias, em sua grande maioria videoclipes com roteiros adaptados, satirizando e criticando o cotidiano comportamental em diferentes contextos. Em terceiro lugar, adaptações e releituras de grandes clássicos da literatura brasileira e estrangeira; em quarto lugar paródias e em quinto lugar outros temas diversos e pontuais. Quando se trata de gênero por ordem dos mais inscritos temos drama, a comédia como principais e pontualmente produções que remetem a musicais, documentários, ficção e terror.

Pensando nas possibilidades e nos potenciais do projeto, vislumbra-se uma crescente expansão do Festival de Cinema Amador Escolar Abacaxi de Ouro nos próximos anos. Espera-se que o mesmo se torne uma referência de projeto que incentive e valorize a produção cinema na escola, bem como, a construção de saberes e habilidades através dele, oferecendo novas oportunidades de trabalho e futuras profissões para os indivíduos envolvidos através de suas vivências e do aprendizado nas oficinas. Além disso, espera-se também, que seja um canal para a livre expressão e conseqüentemente uma ferramenta para promover reflexões e mudanças positivas, e que essas, por sua vez, reverberem transformando realidades do local, melhorando o contexto onde os participantes estejam inseridos.

Referências

- Antunes, C. (2003). *A Criatividade em sala de aula*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Giacomini, R. & Miranda, P. C. M. L. (2010). *Prática de Ensino e Aprendizagem de Química*. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, Consórcio CEDERJ.

- Hernández, F. (2002). *Cultura visual: mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Litto, F. M. & Formiga, M. M. M. (2009). *Educação a distância: o estado da arte*. São Paulo: Pearson Education do Brasil.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT press.
- Pereira, A. T. C. (2007). *Ambientes Virtuais de Aprendizagem: em diferentes contextos*. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda..
- Vasconcellos, C. S. (2006). (In) *Disciplina: construção da disciplina consciente e interativa em sala de aula na escola*. São Paulo: Libertad Editora.

