

FRAGMENTOS MIDIÁTICOS – YOUTUBE

Maria Joana B. S. Montes¹

Introdução

As tecnologias de informação e comunicação vistas na atualidade promovem no contexto educacional criatividade e inovação. Percebe-se que os sistemas não permitem mais a vinculação rígida de uma educação fragmentada, disciplinar e, como definiu Paulo Freire, bancária. O futuro se abre a novas possibilidades, novos olhares, menos rígidos. Trata-se de ver o mundo e sua diversidade como parte do universo a ser respeitado e valorizado. Os olhares que discriminavam possibilidades diante da utilização dos recursos midiáticos curvam-se, hoje, ao mundo tecnológico, a novas possibilidades e perspectivas.

O YouTube é um exemplo. Trata-se de uma website onde o usuário pode carregar e disponibilizar vídeos em formato digital. A tecnologia de reprodução dos vídeos é Adobe Flash Player, tecnologia comparada ao Windows Média Player/Real Player. Para cópia é necessário fazer download. Foi ativado em fevereiro de 2005 e, em sete de outubro de 2006, foi anunciada a sua venda para o Google, sendo que a aquisição se deu em 13 de novembro. Os criadores foram Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, que na época eram empregados da PayPal. Desde sua criação, são carregados diariamente mais de vinte mil vídeos. São milhões de visualizações diárias, pois qualquer usuário pode visitar o site. Foram disponibilizados no site, no dia 21 de novembro de 2013, o YouTubeEdu, parceria entre o Google e a Fundação Lemann. São mais de oito mil vídeos divididos por várias disciplinas.

Os vídeos do YouTube possuem uma forma de expressão que rapidamente criou adeptos. Vem a ser um conjunto complexo de imagens e sons (a música e a letra propriamente dita). Para refletir sobre o YouTube e sua utilização na educação, algumas considerações precisam ser vistas pelo educador, como a violação de direitos autorais (as músicas utilizadas para ilustrarem os conteúdos), a preocupação com a qualidade acadêmica e a falta de privacidade (utilização de imagens sem autorização, por exemplo).

Destaca-se neste tópico aspectos que contribuíram para a cultura do vídeo no Brasil e seu desenvolvimento. Ressalta-se os momentos de ascensão do vídeo e a sua metamorfose durante mais de quatro décadas de sua performance no país.

Conceituando historicamente os vídeos sempre foram utilizados na educação. Em 1978, foi criado o Telecurso 2º grau, parceria entre a Fundação Padre Anchieta, a TV Cultura e a Fundação Roberto Marinho. Em 1995, a Fundação Roberto Marinho e a Federação das Indústrias do Estado de São Paulo criaram o Telecurso 2000 com a intenção de que seus usuários através dos programas disponibilizados na TV e, gravados em videocassete, também, denominado VCR (Vídeo Cassette Recorder), cujo objetivo centrava-se na possibilidade a complementação/término do ensino Fundamental e médio. Os VCRs são equipamentos eletrônicos capazes de reproduzir e gravar imagens registradas em fitas magnéticas. Tais instrumentos foram substituídos pelas câmeras de vídeos, dispositivos que capturam as imagens em tempo real, depois pelas câmeras fotográficas e hoje pelos celulares.

Em 2000, os programas do telecurso passaram por revisão, e hoje podem ser assistidos no YouTube. Vê-se que o YouTube possui atributos tecnológicos que podem ser disponibilizados para a educação. A tecnologia, nesta abordagem, assume um compromisso com princípios educacionais, éticos e políticos. Ao fazer interação entre a educação e a

¹ Pedagoga. Mestre em Semiótica, Tecnologias da Informação e Educação.

comunicação, desenvolve o potencial crítico, pessoal e coletivo e, contribui, consideravelmente, para a formação de ideias e valores que visam fortalecer as identidades.

A expansão do vídeo no Brasil: do histórico ao conceito de videoclipe

Vídeo, videoarte, videoclipe e demais mídias estão historicamente atreladas. O vídeo teve sua ascensão por volta das décadas de 1970/1980. Como diz Arlindo Machado, são quase quatro décadas de maturidade. De acordo com o autor, a primeira imagem de vídeo vista/lida no Brasil foi a coreografia da bailarina Analívia Cordeiro², em 1973. Os recursos utilizados nessa produção vieram da TV Cultura³. No entanto, antes dessas imagens que representam o início de uma expansão, tem-se alguns dados que levam a crer que outras produções foram realizadas anteriormente, porém estão perdidas e difíceis de serem resgatadas.

Pode-se dizer que o vídeo representa uma célula do equipamento de circuito televisivo que atua por meio de sinais de imagens e, desta forma, permite a percepção visual das mesmas. Tais imagens são gravadas e transmitidas ao espectador em um processo comunicativo de interação emissor/receptor.

O emissor transmite a mensagem e o receptor recebe e decodifica de acordo com sua visão de mundo. A (inter)mediação com diferentes sujeitos permite a troca de experiências e a formação de outros conceitos, somando e dando forma a novos conhecimentos e formas de pensar. Nessa perspectiva, o vídeo tornou-se um meio de comunicação e expressão de fácil compreensão pelo público.

Segundo Machado (2006, p. 13), o vídeo teve um curto período de auge, pois os artistas que se utilizaram dele logo se propuseram a outras experiências mais adequadas à forma de pensar de cada um. No entanto, se levar em conta a acoplagem de som e imagem em alta velocidade, o videoclipe, assim como outros recursos digitais televisivos, é uma extensão do vídeo, que, ao longo dos anos, vem assumindo um papel relevante na história dos formatos e composições videográficas.

De acordo com o mesmo autor, artistas plásticos buscaram nos vídeos “novas/outras” formas de expressão e, por conseguinte, acabaram por romper com as formas tradicionais de arte. As primeiras obras de videoarte foram demonstradas por Antônio Dias⁴. Porém, há, entre os estudiosos, quem afirme que as primeiras impressões com expressões estéticas surgiram no Brasil por volta de 1974.

Ainda segundo Machado, é certo que as informações sobre o início das experiências de vídeo no Brasil não são precisas, mas sabe-se que muitos são os artistas integrados à história da videoarte.

² Analívia Cordeiro é bailarina, coreógrafa, arquiteta e pesquisadora corporal. Possui graduação em arquitetura na FAU-USP, mestrado em Multimeios na UNICAMP e doutorado em Comunicação e Semiótica na PUC-SP.

³ TV Cultura é uma emissora de televisão com sede em São Paulo. Trata-se de uma emissora pública, brasileira, de caráter educativo e cultural. Foi fundada em 15 de junho de 1969 na capital paulista, gerando programas de televisão educativos que são transmitidos para todo o Brasil.

⁴ Antônio Dias, Artista Multimídia, Nascido em Campina Grande, aprendeu técnicas de desenho com o avô. No Rio de Janeiro estuda em regime de internato. Sob a orientação de Oswaldo Goeldi (1895-1961) estuda no Atelier Livre da Escola Nacional de Belas Artes (Enba). Em 1965 – Recebe bolsa do governo francês. Em Nova York (Estados Unidos) 1972, recebe bolsa da Simon Guggenheim Foundation e em Berlim (Alemanha) recebe bolsa do Deutscher Akademischer Austausch Dienst – DAAD (Serviço Alemão de Intercâmbio Acadêmico).

O grande entrave era a falta de equipamentos. Sônia de Andrade⁵, Fernando Cocchiarale⁶, entre outros, utilizavam equipamentos trazidos por Tob Azulay⁷, dos Estados Unidos, que também o disponibilizou a outros artistas (MACHADO, 2006, p. 14).

Apenas, a partir de 1976, com equipamentos cedidos pelo MAC/USP⁸, tal tecnologia começou a ser utilizada em São Paulo. Não se pode omitir que alguns proprietários individuais, como no caso de José Roberto Aguilar⁹, que possuía equipamentos trazidos do Japão, também contribuíram, viabilizando seus recursos técnicos.

Muitos artistas encontraram nos vídeos uma forma de transgredir a criação por meio das mídias, imagens e sons. Rafael França¹⁰, segundo Machado, ocupa uma posição de destaque na história da videoarte brasileira. Gaúcho de Porto Alegre, suas produções, na grande maioria, foram feitas em Chicago. Hoje, ele é tido como contemporâneo na geração do vídeo independente, com objetivo principal de conquistar o espaço televisivo. Foi um dos pioneiros a se dedicar seriamente à pesquisa da linguagem expressiva do vídeo e a apontar caminhos criativos na organização das ideias plásticas e acústicas em termos de adequação ao meio. Vê-se que o vídeo surgiu num momento criativo das artes plásticas, mas não como parte exclusiva da criação do artista.

O vídeo independente surge na década de 1980. Este movimento ficou marcado por buscar na televisão possibilidades de expansão e transformação da imagem eletrônica em cultura. Dois grupos se destacam: TVDO (TV tudo), que tem à frente Glauber Rocha¹¹, com experiências radicais e renovação de recursos expressivos do vídeo, e o “O olhar eletrônico”, destacando-se Fernando Meireles¹², tendo por filosofia uma técnica de montagem acelerada, com planos bastante breves e cortados em ritmos interrompidos.

Nestor Canclini (1988, p. 284) faz uma interrogação quanto à linguagem observada nos videocliques. Questiona se estes poderiam culminar como elemento de estudo das culturas híbridas, ou seja, estudo das condições sociais diversas. Segundo o autor, as práticas das tecnologias, entre elas o videoclipe, “[...] abrem possibilidades originais de experimentação e comunicação, com usos democratizadores” (Idem, p. 308), vistos na utilização do vídeo por movimentos populares culturais.

⁵ Sônia de Andrade nascida no Rio de Janeiro, estudou com Anna Bella Geiger no MAM/RJ, no período de 1973 a 1974. Participou, entre outras, da exposição Prospectiva 74 (MAC/USP, São Paulo) e da 14ª Bienal Internacional de São Paulo (1977). Foi uma das mais ativas realizadoras de videoarte no primeiro período, tendo participado de quase todas as mostras mais importantes.

⁶ Fernando Cocchiarale é filósofo e crítico de arte, professor de Estética da Pontifícia Universidade Católica e curador do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

⁷ Tob Azulay nasceu no Rio de Janeiro em 1941. Formado em Direito pela UFRJ no Rio de Janeiro (1965). Diplomata de carreira de 1967 a 1974. Estudos de cinema em Los Angeles de 1971 a 1974 (UCLA, USC, CAL ARTS). Em 1975 passa a dedicar-se profissionalmente à carreira de cineasta.

⁸ MAC/USP – Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo – Possui obras brasileiras e internacionais. Foi criado em 1963, com doação de Ciccillo Matarazzo à Universidade de São Paulo (USP). Inicialmente funcionava no terceiro andar do pavilhão do Parque do Ibirapuera. No ano de 1985 inicia-se a construção de sua sede definitiva na Cidade Universitária. Foi inaugurado em 1992.

⁹ José Roberto Aguilar em 1962 (São Paulo) cursou durante seis meses economia na Faculdade de Economia e Administração da Universidade de São Paulo – FEA/USP, no ano seguinte passa a pintar e expor seus trabalhos. Pintor, escultor, músico, escritor, artista multimídia.

¹⁰ Rafael França formou-se na ECA/USP em Artes Plásticas. Em 1985 tornou-se Mestre em Artes pela The School of the Art Institute of the Chicago.

¹¹ Glauber Rocha nasceu na cidade de Vitória da Conquista (Bahia). Em 1959, começou a realizar filmagens o filme Pátio, é o primeiro curta-metragem da Bahia, ao mesmo tempo em que ingressou na Universidade Federal da Bahia, que logo abandonou para iniciar uma breve carreira jornalística, em que o foco era sempre sua paixão pelo cinema.

¹² Fernando Meireles é um cineasta brasileiro que ganhou notoriedade internacional pela direção dos filmes Cidade de Deus, em 2002, uma adaptação do livro homônimo de Paulo Lins; Cursou a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo durante a década de 1980.

Para o autor, “[...] a reorganização dos cenários culturais e os cruzamentos constantes das identidades exigem investigar, de outro modo, as ordens que sistematizam as relações materiais e simbólicas entre os grupos” (CANCLINI, 1998, p. 309). As novas tecnologias de informação e comunicação promovem criatividade e inovação em um contemporâneo cujo processo de reorganização entre grupos e sistemas simbólicos não permite mais a vinculação rígida das classes socioculturais. O futuro se abre para novos olhares, menos rígidos. Trata-se de ver o mundo e a sua diversidade como parte do universo a ser respeitada e valorizada.

Segundo Arlindo Machado (1995), o videoclipe (muito utilizado no YouTube) torna-se uma tentativa de solucionar a introdução mais orgânica do som com a faixa da imagem. Compõe-se de um produto audiovisual de curta duração, constituído por efeitos especiais (visuais e sonoros) e movimentos de câmera. Desempenha um papel de relevância, principalmente no que concerne à forma de expressar o conteúdo audiovisual, assim como a letra, a melodia e o ritmo.

Machado diz que o sistema digital dá ao videoclipe uma redimensão estrutural, libertando-o de modelos narrativos ou jornalísticos. Assim, por meio da informática e sua penetração na criação de imagens eletrônicas e digitais, percebe-se um rendimento gráfico. Os videoclipes são bem aceitos pelo público, que observa movimentos relacionais com a música, ao valorizar as sensações a partir de informações que acompanham ritmo e imagem.

O videoclipe pressupõe uma forma de expressão que rapidamente criou adeptos, embora haja opiniões contrárias, as quais defendem a narrativa clássica. O audiovisual mobiliza procedimentos, num momento em que a produção de arte depende de uma série de fatores, entre eles o financeiro.

O videoclipe vem sendo tratado, academicamente, como estrutura complexa, tendo em jogo estratégias de produção de sentido, necessitando relacionar o som à imagem, inclusive a nível industrial. Tais aspectos fazem parte da lógica da indústria fonográfica. Esse sistema produtivo da música popular massiva visa não apenas a concepção sonora e visual, como estabelece, principalmente, estratégias de geração de consumo. O artista protagonista e a equipe de diretores e marketing discutem os desdobramentos de consumo e as formas de promoção, desde a canção à criação do videoclipe e do álbum fonográfico. A edição do videoclipe segue o padrão (fragmentado e não-linear) adotado pela *Music Television* (MTV-2006)¹³, com cortes rápidos, que buscam, na imagem, as batidas do compasso da música, num plano de sequências complexas. Esse procedimento é uma forma de estimular o espectador por meio da imagem.

Nos videoclipes postados no YouTube, há três categorias discursivas a serem objetos de leitura: imagem, experiência e subjetividade. A imagem é a forma com que foi trabalhado. A experiência e a subjetividade estão relacionadas ao conteúdo. De acordo com Denílson Lopes¹⁴ (2006, p. 168), “a experiência revela e oculta, tem espaços de luz e sombras”. Para o autor, a experiência não pode ser apreendida ou aprendida para, posteriormente, ser repetida. Ela é transmitida de forma que o outro possa criar e recriar através dela. No seu pensar, a experiência se faz imagem.

Jacques Aumont¹⁵ (1993, p. 607) ressalta que “[...] o sujeito encontra-se no espectador que congrega a capacidade perceptiva da imagem”. No campo da subjetividade, o sujeito encontra-se para refletir sua relação com o outro. Nesse pressuposto, as várias interpretações históricas, culturais, orgânicas, espaciais e psíquicas contribuem para a percepção das leituras das imagens do mundo.

¹³ MTV – Canal de TV pago, estadunidense sediado em Nova Iorque.

¹⁴ Denílson Lopes possui graduação em Comunicação Jornalismo pela Universidade de Brasília (1989), mestrado em Literatura pela Universidade de Brasília (1992) e doutorado em Sociologia pela Universidade de Brasília (1997). Atualmente professor da UFRJ.

¹⁵ Jacques Aumont – Diretor de vários filmes industriais e experimental, em seguida, ele lança uma carreira acadêmica, lecionou na Universidade de Paris I (de 1970 a 1976) na Universidade de Lyon (de 1976 a 1983). Polyglotte, il a également donné des cours à Berkeley, Madison, Iowa City, Nijmegen, et à Lisbonne. A poliglota, ele também lecionou em Berkeley, Madison, Iowa City, Nijmegen, e Lisboa. Começou sua carreira como engenheiro na ORTF (1965-1970).

Para Tiago Soares (2006), os espectadores ouvem e observam o audiovisual numa ação simultânea. Constitui-se de um código secundário (imagem em movimento) que traduz um código primário (uma canção) em uma linguagem imagética, num conjunto de regras que permitem a codificação e, como consequência, a sua constituição. Vê-se que, no audiovisual, a enunciação sincrética está perceptível.

Os vídeos postados no YouTube desempenham um papel relevante, principalmente no que concerne à forma de expressar o conteúdo. Influencia quem recebe a informação e interfere na formação de opinião e até mesmo no comportamento. Produz uma rede de estratégias e projeta recortes e discursos. Seus impactos refletem na educação e tendem a modificar práticas e atitudes no ambiente educacional.

O YouTube, em especial, dialoga com os espectadores que observam as temáticas postadas. As imagens vistas são elementos midiáticos complexos, com riqueza de linguagens, as quais podem ser observadas na estrutura de muitos vídeos nele vistos. Na mistura de imagens do audiovisual, vê-se que as escolhas são feitas de acordo com vivências. Observa-se o cotidiano, o familiarizar-se com a comunidade. Cria-se o cenário das vidas que aparecem nas imagens e retrata-se a semelhança entre o real e o imagético, não esquecendo que muitos possuem riqueza cultural/educacional. No entanto, precisam ser selecionadas pelos usuários de acordo com o interesse/necessidade. Caminhando pelo YouTube, pode-se ver palestras com Darci Ribeiro, Paulo Freire, entre outros.

Pensar soluções dentre as possibilidades encontradas neste site, contribui para favorecer uma educação de qualidade, a qual possa abrir espaços para fundamentar e dialogar sobre as diversidades culturais, étnicas e sociais presentes no contemporâneo. A educação penetra o tecido com o desejo de transformar realidades percebidas ao visualizar as imagens midiáticas.

Para Tiago Soares (2006), os espectadores ouvem e veem o audiovisual simultaneamente. É constituído de código secundário (imagem em movimento) ao traduzir um código primário (canção) em uma linguagem imagética, num conjunto de regras que permitem a codificação e, como consequência, a sua constituição.

Trata-se de um campo reflexivo de redes discursivas geradas pelas comunicações efetuadas tanto no videoclipe como no espectador. Mesmo estando fora da ação, ele participa do movimento e interfere através de posicionamentos. Olhar as imagens internas libera uma estratégia de comoção do espectador interno e externo, isto é, distancia-o e coloca-o ao lado da tela televisiva, a partir da qual enuncia o trabalho. Incompativelmente, participa e se absorve das imagens que recebe. Ele percebe e distorce o sentido daquilo que imaginava a princípio. Mas, aquele que vê distanciadamente, lê a intenção involuntária e corporifica o efeito de sentido de si para com o outro. Tais questões podem ser apresentadas aos educandos numa reflexão crítica e política. Assume-se o compromisso de formar sujeitos capazes de visualizar criticamente as informações.

Os vídeos populares, postados no site do YouTube, podem ser utilizados como recurso de reflexão ao estabelecer um diálogo entre a complexa organização sincrética do mesmo e os saberes globais. Com isso possibilita o transporte de vivências de outras áreas do conhecimento ao dialogar com aspectos educacionais, políticos, antropológicos, sociológicos e discursivos, além dos artísticos/estéticos.

Após registro das imagens dos audiovisuais e separação das mesmas por eixos temáticos, pode-se mediar diversas leituras complexas, numa abordagem interdisciplinar e, ainda, refletir o tema no ambiente educacional com o objetivo de formar sujeitos críticos e participativos.

O videoclipe consiste em uma tecnologia digital que pode ser utilizada na escola como recurso para discutir os problemas e buscar soluções alternativas. Seria uma forma de utilizar a tecnologia em favor do educar, ou seja, uma nova forma de mostrar o mundo na linguagem contemporânea visto que as relações sociais são complexas.

Para enfrentar os desafios do mundo globalizado, no contemporâneo, a educação tende a ser (re)significada, visto que se torna cada vez mais impactante a velocidade das comunicações. Isso requer que os professores sejam preparados para atender a diversidade através de capacitações, para que, dessa forma, integrem os novos conhecimentos à prática educacional.

Dentro da educação midiaticizada, há mecanismos que permitem a comunicação e a viabilização de sentidos. Estudam-se os problemas coletivamente e buscam-se soluções para saná-los.

Segundo Ismar de Oliveira Soares¹⁶:

O ambiente mediado por tecnologias pode ajudar a produzir sentidos, convertendo-se em mediação. É o sentido que provoca a aprendizagem, não a tecnologia, e é por isso que o campo compete à comunicação ou à educomunicação (SOARES, 2002, p. 20).

A mídia compõe-se com a educação e produz um conjunto de práticas voltadas para o conhecimento ao utilizar as tecnologias de comunicação, na perspectiva de trabalhar cidadania.

Instrumentos físicos ou simbólicos sempre são produtos culturais que possuem uma história que requer uma transmissão social. Práticas mediadas pelas tecnologias de comunicação, por sua vez, convertem-se em atividades humanas de maior amplitude.

Um elemento mediador na relação com o meio não só facilita a ação, mas transforma a estrutura das funções mentais. Estes elementos estão integrados na estrutura da prática educacional e contribuem, desta forma, para o processo de informação pessoal e coletivo. Tal participação vem a ser um ato político e não somente uma ação pedagógica.

O desafio consiste em elaborar estratégias educativas que possibilitam ativar, nos alunos, a vontade constante de buscar o conhecimento, inclusive na alfabetização digital. As tecnologias permitem ampliar conhecimentos. O ensinar consiste em um desafio, particularmente no contemporâneo. Com os recursos do YouTube, professores e alunos, podem postar suas produções de sala aula e projetos elaborados nas mesmas.

A escola tende, desta forma, a refletir a clareza política, ética e desenvolver, no educando, a capacidade crítica social com a responsabilidade de buscar elementos no universo midiático, capazes de dar sentido à aprendizagem de forma ética e saudável, visando a ampliação do conhecimento. A mediação das tecnologias de comunicação tem por função social capacitá-lo a interagir no grupo, com habilidades e competências. A qualidade da educação, nesse pressuposto, faz valorizar a diversidade, ter consenso, ser relevante, compartilhar, ser justo e acreditar na diferença.

Para Soares, enfrenta-se, na atualidade, uma mudança de paradigmas. Valoriza-se o pluralismo sobre os valores da vida humana. A comunicação representa, no contemporâneo, uma nova forma de pensar e se organizar. Ela desterritorializa-se para refletir as novas formas de poder planetário. A virtualidade torna-se acessível. Produtores e receptores virtualizam-se em cadeias de conhecimento (SOARES, 2000. p. 23).

No contemporâneo, as ciências humanas tendem a incorporar as tecnologias. Tem-se como perspectiva educar, utilizando as mídias, em que se ressignifica a concepção de ensino-aprendizagem mediante projetos interdisciplinares. Trata-se de uma relação entre a educação e a comunicação. Nesse pensar, jovens e adultos aprendem conjuntamente por meio da reflexão e do diálogo.

O papel educativo tem como princípios fomentar a educação e ressignificar a mensagem a partir das experiências da comunidade social, cultural e educacional. Para tanto, as práticas educacionais tendem a ser planejadas coletivamente pelos educadores.

¹⁶ Ismar de Oliveira Soares é professor da escola de comunicação e artes da USP. Professor visitante Marquette University, Coordenador do NCE – Núcleo de Comunicação e Educação da ECA/USP.

O YouTube surge nas entrelinhas e soma saberes da educação às tecnologias de comunicação e à interdisciplinaridade. Seu dialogar com a complexidade do audiovisual conquista espaços ao visitar diferentes conhecimentos mediados pelas tecnologias/educação.

As tecnologias de comunicação e informação assumem seu lugar no contemporâneo. Não há retrocesso. Faz-se necessário refletir sobre as imagens lidas de forma a extrair posturas e elementos que possam auxiliar no futuro, desconstruindo o efêmero. Nas imagens do contemporâneo, circulam a complexidade, a subjetividade e a educação. Assume-se o compromisso de formar sujeitos capazes de visualizar criticamente e reconstruir informações produtivas de cunho educacional, político e econômico.

A educação passa a ser pensada, nessa perspectiva, como algo que eleva o desenvolvimento do ser humano. Portanto, pensa-se em educar o sujeito para sobreviver às adversidades do contemporâneo. Trata-se de um compromisso social.

O pensar predomina como resposta às rupturas culturais e ao entrelaçar das mesmas. Vê-se uma nova forma de educação ao considerar as relações entre os sujeitos e o respeito à diversidade, ao articular aspectos socioculturais, políticos e econômicos, mediante ações contundentes e eficazes.

Referências

AUMONT, Jacques. *A imagem*. 3. ed. São Paulo: Papirus, 1993.

CANCLINI, Néstor García. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: Itáú Cultural. Iluminuras, 2008.

COSTA, Jurandir Freire. *O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo*. Rio de Janeiro: Garamond, 2004.

EAGLETON, Terry. *Depois da teoria*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2005.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. *Práticas interdisciplinares na escola*. 8. ed. São Paulo: CORTEZ, 2001.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1997.

GARCIA, Wilton. *Corpo e espaço: estudos contemporâneos*. São Paulo: Hagrado Edições, 2009.

_____. Cinema e educação: estudos contemporâneos. In: PRADOS, Rosália Maria Netto (Org.). *Semiótica, Discursos e Cultura*. São Paulo: Facash Editora, 2009.

GARCIA, Wilton; MELO; Eliana Menezes; PRADOS, Rosália Maria Netto. *Linguagens, tecnologias, culturas: discursos contemporâneos*. São Paulo: Factash, 2008.

KEHL, Maria Rita. Televisão e violência do imaginário. In: HAMBURGER, E.; BUCCI, E. et al. (Org.). *A TV aos 50 anos: criando a televisão brasileira no seu cinquentenário*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2000.

MACHADO, Arlindo. *Arte e vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

MORIN, Edgar. *Educação e complexidade: os sete saberes e outros ensaios*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

_____. *Introdução ao pensamento complexo*. 1. reimp. Porto Alegre: Meridional/Sulina, 2005.

ORTIZ, Renato. *Mundialização dos saberes e crenças*. São Paulo: Brasiliense, 2006.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Ver o invisível: a ética das imagens. In: NOVAES, Adauto (Org.). *Ética: Vários autores*. São Paulo: Cia. das Letras, 2007.

SANTORO, Luis Fernando. *A imagem nas mãos: O vídeo popular no Brasil*. São Paulo: Editora Summus, 1989.

SOUZA, Ozeias Teixeira de. Tecnologia digital e interatividade na televisão. *Cenários da comunicação*, São Paulo, v. 6, n. 2, p. 149-145, 2007.

SOUZA, Solange Jobim e (Org.). *Mosaico: imagens do conhecimento*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2000.

Artigos, periódicos e eventos

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Condições e desafios da inovação educativa e o desenvolvimento do currículo. In: V CONGRESSO EDUCARED, Madrid, 2009.

ALVARENGA, Augusta Thereza de. A transdisciplinaridade como crítica e resposta ao paradigma simplificado da ciência moderna. *Saúde e Sociedade*, São Paulo, v. 14, n. 3, p. 9-29, 2005.

BASTOS, Ascensão; RAMOS, Altina. Recursos digitais online para desenvolver o pensamento de ordem superior: Um estudo no ensino secundário em Portugal. *Boletim Técnico do Senac: a Rede de Educação Profissional*, Rio de Janeiro, v. 38, n. 2, maio/agosto 2012.

CORDEIRO, R. A. et al. Vídeos do youtube como ferramenta didática no ensino superior de Publicidade e Propaganda. In: XXXII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2009, Curitiba. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-0720-1.pdf>>. Acesso em: 02 de abril de 2014.

DALLACOSTA, Adriana. Possibilidades educacionais do uso de vídeos anotados no youtube. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <<http://www.ensino.eb.br/portaledu/conteudo/artigo9513.pdf>>. Acesso em: 02 de abril de 2014.

HANKE, Michael Manfred. Materialidade da comunicação – Um conceito para a ciência da comunicação. In: V ENCONTRO DOS NÚCLEOS DE PESQUISA DA INTERCOM, 2003.

HOLMES, E. G. La Inclusión de las TIC en educación: experiencias en el Modelo 1 a 1. Disponível em: <<http://losnuevosescenarioseducativosholmes.blogspot.com.br>>. Acesso em: 23/04/2014.

LOPES, Denilson. Beleza, beleza e nada mais. *Ilha do Desterro Florianópolis*, Florianópolis, n. 51, p. 151-181, jul./dez. 2006.

MACHADO, Arlindo. A arte do vídeo no Brasil. In: CATÁLOGO DA XVI SALÃO NACIONAL DE ARTES, 1998, São Paulo.

POLATO, Amanda. Tecnologia + Conteúdo = Oportunidades de Ensino. *Revista Nova Escola*. São Paulo, jun./jul. 2009.

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação: Um campo de mediações. *Comunicação & Educação*, São Paulo, v. 7, n. 19, p. 12-24, jan./abr. 2000.

_____. Gestão Comunicativa e Educação: Caminhos da Educomunicação. *Comunicação & Educação*, São Paulo, v. 8, n. 23, p. 16-25, jan./abr. 2002.

SOARES, Tiago. Por Uma metodologia de análise mediática dos videoclipes: Contribuições da semiótica da canção e dos estudos culturais. *UNIrevista*, v. 1, n. 3, p. 1-11, julho 2006.

TONDATO, Márcia Perencin. A tecnologia em favor da ficcionalização da violência, ou como tornar a violência atraente. *Revista Comunicação & Educação*, São Paulo. n. 2, p. 91-97, maio/agosto. 2009.