

## **CIBERVÍDEOS E MULTILETRAMENTOS NA EDUCAÇÃO ONLINE**

## **CYBERVIDEOS AND MULTILITERACY IN ONLINE EDUCATION**

## **CIBERVIDEOS Y MULTILETRAMENTOS EN LA EDUCACIÓN ONLINE**

**Edméa Santos<sup>1</sup>**  
**Vivian Martins<sup>2, 3</sup>**

### **RESUMO**

Pensando a partir das análises sobre multiletramentos, buscamos aprofundar conhecimentos a respeito dos vídeos na cibercultura, tendo como base a Educação Online. Em estudo exploratório, seis cibervídeos foram mapeados e serão abordados ao longo do texto: hipervídeo, microvídeo, videoaula, videoconferência, vídeo volátil e webinar. O objetivo principal é entrelaçar os cibervídeos com as produções, as teorias e as narrativas dos praticantes ciberculturais que emergiram de uma Oficina de Produção de Cibervídeos. O método para investigação foi a Pesquisa-formação na cibercultura, desenvolvida na graduação em Pedagogia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. O esforço em conversar com os dados oriundos do campo nos conduziu às seguintes noções subsunçoras: “videodocência” e “ciberexperiência audiovisual”.

---

<sup>1</sup> Pós-doutora pela Universidade Aberta de Portugal-UAB. Doutorado e Mestrado em Educação pela UFBA, Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ – Líder do Gpdoc – Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura. [www.docenciaonline.pro.br](http://www.docenciaonline.pro.br); E-mail: [edmeabaiana@gmail.com](mailto:edmeabaiana@gmail.com).

<sup>2</sup> Mestre em Educação (PROPED/UERJ), Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão da Educação a Distância (UFF), Graduada em Pedagogia (UERJ). Professora do Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ). E-mail: [vivian.martinst@gmail.com](mailto:vivian.martinst@gmail.com).

<sup>3</sup> Endereço de contato das autoras (por correio): Rua São Francisco Xavier, 524 Grupo 12.037 – Bloco F. CEP: 20550-013, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cibervídeos; Multiletramentos; Pesquisa-formação na Cibercultura; Educação Online.

### **ABSTRACT**

Thinking from the analyzes on multiliteracy, we seek to deepen knowledge about videos in cyberculture, based on Online Education. In an exploratory study, six cybervideos were mapped and will be approached throughout the text: hypervideo, microvideo, videoclass, videoconference, volatile video and webinar. The main objective is to interweave the cybervideos with the productions, theories and the narratives of the cyberculture practitioners who emerged from a Cybervideos Production Workshop. The research method was Research-formation in cyberculture, developed at the graduate degree in Pedagogy of the State University of Rio de Janeiro. The effort to talk with the data from the field led us to the following subsumption notions: "videoteaching" and "audiovisual cyberexperience".

**KEYWORDS:** Cybervideos; Multiliteracy; Research-formation in Cyberculture; Online Education.

### **RESUMEN**

Pensando a partir de las análisis sobre multiletramentos, buscamos profundizar conocimientos acerca de los vídeos en la cibercultura, teniendo como base la Educación Online. En un estudio exploratorio, seis cibervídeos fueron mapeados y serán abordados a lo largo del texto: hipervídeo, microvídeo, videoaula, videoconferencia, video volátil y webinar. El objetivo principal es entrelazando los cibervídeos con las producciones, las teorías y las narrativas de los practicantes ciberculturales que surgieron de un taller de producción de cibervideos. El método para investigación fue la Investigación-formación en la cibercultura, desarrollada en la graduación en Pedagogía de la Universidad del Estado de Rio de Janeiro. El esfuerzo en conversar con los datos provenientes del campo nos condujo a las siguientes nociones subsiguientes: "videodocencia" y "ciberexperiencia audiovisual".



revista  
Observatório

ISSN nº 2447-4266

Vol. 4, n. 5, Agosto. 2018

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/ufv.2447-4266.2018v4n5p231>

**PALABRAS CLAVE:** Cibervideos; Multiletramentos; Investigación-formación en la Cibercultura; Educación Online.

Recebido em: 30.11.2017. Aceito em: 16.05.2018. Publicado em: 01.08.2018.

## Introdução

Não mais a preparação da escola para a vida e sim a compreensão de que a escola é também um lugar de vida (BARBOSA, 2012, p. 70).

A cibercultura promoveu alterações nos hábitos, nas preferências e na forma como as pessoas conduzem suas vidas, até a maneira como o tempo é utilizado foi reconfigurada pelo uso das tecnologias. Os vídeos já representam a terceira atividade mais comum dos jovens na internet (TOME; SOARES, 2015). Como Barbosa (2012) ressalta, a escola é um lugar de vida, não podendo ficar estanque ao que passa ao seu redor. Então, faz-se necessário repensar a forma como a educação se posiciona, incluindo os multiletramentos, de forma a repensar os usos dos vídeos.

Realizamos análises sobre audiovisuais e educação online, com o objetivo de compreender os vídeos da cibercultura (denominados como cibervídeos durante a pesquisa). Após mergulho bibliográfico e a vivência como praticantes ciberculturais, observando quais os vídeos são utilizados nos desenhos didáticos da educação online, destacamos seis gêneros que dialogam com o contexto da pesquisa. Entre eles: hipervídeo, microvídeo, videoaula, videoconferência, vídeo volátil e webinar.

Na segunda etapa, entrando em campo, após compreender melhor o fenômeno, criamos o dispositivo de pesquisa<sup>4</sup>, em que foram desenvolvidos usos com os gêneros de vídeos mapeados, de forma a estimular nos praticantes da pesquisa a noção de autoria docente, mobilização de saberes para a produção audiovisual e compartilhamento em rede de suas produções.

---

<sup>4</sup> Assumimos o conceito de dispositivo a partir de Ardoino (2003), para quem os dispositivos são modos e meios utilizados pelos sujeitos para expressar noções necessárias ao pesquisador para compreender os fenômenos.

O método foi a Pesquisa-formação na Cibercultura (SANTOS, 2014), desenvolvida com os praticantes da turma de Tecnologias e Educação, disciplina da graduação em Pedagogia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Desenvolvemos um dispositivo de pesquisa sob a perspectiva dos multiletramentos (ROJO, 2013a), com a formação para diferentes linguagens, como a audiovisual, por exemplo.

Pensando a formação de professores, é importante refletir sobre o letramento para diferentes linguagens e não exclusivamente para leitura e escrita de textos impressos. Levando em consideração as práticas sociais que nos cercam e a necessidade de formar produtores leitores<sup>5</sup> de diferentes mídias oriundas da cibercultura, em especial os audiovisuais, julgamos oportunas as produções com base nos temas “educar para a mídia”, “educar por meio da mídia” e “educar com a mídia”<sup>6</sup>.

Desta forma, o objetivo principal deste texto é entrelaçar os cibervídeos com as produções, as teorias e as narrativas dos praticantes ciberculturais que emergiram de uma Oficina de Produção Audiovisual, manifestando a seguinte questão: quais saberes sobre cibervídeos são mobilizados pelos praticantes ciberculturais para atuar como docentes online?

O presente texto foi desenvolvido em tópicos específicos: na seção 1, esta introdução, apresenta a pesquisa, o método, o dispositivo e o objetivo principal do artigo; na seção 2, o cenário cibercultural e os multiletramentos; na seção 3, os cotidianos da pesquisa-formação na cibercultura; na seção 4, o entrelaçamento entre os cibervídeos e as experiências vivenciadas na Oficina de Produção Audiovisual; na seção 5, os achados da pesquisa através das noções

---

<sup>5</sup> A presente forma de escrita busca superar dicotomias impostas pela ciência moderna para termos importantes ao entendimento de pesquisa que adotamos.

<sup>6</sup> DUARTE, Rosália; ELEÁ, Ileana. Mídia-educação: teoria e prática. In: SANTOS, Edméa. (org.). Mídias e tecnologias na educação presencial e a distância. Rio de Janeiro: LTC, 2016, p. 3-17.

subsunçoras; e na seção 6, algumas considerações conclusivas como síntese dos conteúdos abordados.

### **O cenário cibercultural e os multiletramentos**

Santaella (2007) denomina a evolução histórica como ciclos ou lógicas culturais. Para a autora são seis: cultura oral, escrita, impressa, de massas, das mídias e cibercultura. Ela explica que o critério que fundamenta essa divisão “está baseado na gradativa introdução histórica de novos meios de produção, armazenamento, transmissão e recepção de signos no seio da vida social.” (SANTAELLA, 2007, p. 124)

Os signos são linguagens que possibilitam a conexão com o mundo, são instaurados na tessitura da vida em sociedade, são os divisores de águas, se assim podemos dizer, das ondas culturais. A forma como essas linguagens se relacionam com a vida social quebra as lógicas, alterando os ciclos. Ressaltamos que as seis lógicas são interconectadas, ou seja, não são estanques, pois há a possibilidade de estar em uma lógica cultural com fortes influências das demais.

Entre as lógicas culturais destacadas, nos ocuparemos da cibercultura, definida por Santos (2011, p. 05) como “a cultura contemporânea estruturada pelo uso das tecnologias digitais em rede, nas esferas do ciberespaço e das cidades. Compreendemos tais esferas como campos legítimos de pesquisa e formação, atribuindo-lhes o status de redes educativas”. Para nossa concepção, o ciberespaço não está apartado da cidade. Com a utilização dos dispositivos móveis esta relação fica ainda mais imbricada, tornando os múltiplos espaços potentes para a educação contemporânea.

Rojo (2013b) destaca que as lógicas culturais de Santaella ajudam a compreender as práticas de multiletramentos. Da cultura de massa para a

cultura das mídias houve a possibilidade de “adequar os bens de consumo simbólicos (filmes, vídeos, músicas etc.) ao meu gosto e às minhas coleções” (ROJO, 2013b, p. 37), preparando a sociedade para a cultura digital.

Aumentou nossa capacidade de decisão, escolha e seleção de quais produtos culturais preferimos ler, ver ou consumir e, com isso, nosso raio de ação e influência sobre a produção cultural. Também nos levou a práticas multiletradas de leitura de textos escritos, impressos ou não, mas também de imagens em movimento (vídeos e filmes) e de áudio. Mas a escola não incorporou centralmente essas linguagens em suas práticas: ateu-se, como os impressos, à imagem estática (foto, ilustração etc.), quando muito. Com isso, de certa forma, os multiletramentos ainda não adentraram a escola (ROJO, 2013b, p. 37).

Os multiletramentos são conceituados por Rojo (2013a) como a adição dos letramentos da imagem e do som aos letramentos textuais. Quando se refere às imagens, inclui as estáticas e as em movimento, de forma a contemplar todas as possibilidades ciberculturais. Ocupamo-nos com a análise dos vídeos, tendo em vista a dimensão que os usos audiovisuais tomaram na cibercultura, tornando-se acontecimentos a serem explorados, pelo destaque atribuído no cotidiano das pessoas.

Consideramos os multiletramentos para idealizar o dispositivo de pesquisa, pensando a cultura contemporânea e o impacto que o estudo sobre a criação e disponibilização de recursos educacionais, além do texto escrito, trará na formação desses futuros professores e proporcionará aos praticantes novos olhares para os vídeos no ciberespaço, em especial os cibervídeos mapeados e suas aplicações educacionais.

Com as novas tecnologias, os textos são cada vez menos só escritos. Basta pensar em um jornal do início do século passado. Eram apenas letras em uma diagramação. Hoje, a diagramação é muito mais sofisticada e apoiada em muitas imagens. Atualmente, o texto escrito também não é mais o principal em alguns gêneros. Existem muitos formatos para comunicar que consideram a relação da imagem com a

escrita ou da imagem com o movimento. Essas novas configurações motivaram a ideia de multiletramentos, que abrange os letramentos da letra e também os letramentos da imagem e do som (ROJO, 2013a, p. 08).

Ao delinear o planejamento ou o desenho didático é importante pensar nos multiletramentos e nas práticas pedagógicas inovadoras, que considerem as preferências de aprendizagem dos alunos. “Posso dizer que nem as tecnologias digitais nem os novos multiletramentos da cultura digital efetivamente chegaram ainda às práticas escolares, que continuam aferradas ao impresso e a suas práticas” (ROJO, 2013b, p. 37). A escola precisa acompanhar as demandas da sociedade, ao invés de ser algo apartado e estanque do que seus principais praticantes experienciam. A proposta de ação é estimular a noção de autoria docente e compartilhamento em rede, mobilizando saberes para a produção de vídeos com usos na educação online.

As novas linguagens, introduzidas pelo avanço tecnológico, têm caráter multissemiótico e multimodal, pois são compostas por múltiplos elementos linguísticos (verbais e não-verbais), e exigem uma capacidade elevada de compreensão e significação por parte do seu público, seja ele leitor ou espectador. Dessa forma, surge a necessidade de inserir o aluno numa nova prática de letramento, diferente da tradição escolar, que o torne capaz de compreender com clareza as semioses dos discursos existentes, os letramentos multissemióticos (FIEL, 2015, p. 04).

Rosália Duarte e Ileana Eleá, em seu texto denominado “Mídia-Educação: teoria e prática”, refletem sobre três conceitos importantes que foram utilizados ao longo da Oficina como temas centrais da produção audiovisual: “educar para a mídia”, “educar por meio da mídia” e “educar com a mídia”. Desta forma, poderíamos formar criticamente para os letramentos multissemióticos. Formar docentes para o reconhecimento do audiovisual como projetor do mundo, de saberes, de sensações, de sentidos e de emoção, sem desconsiderar a



criticidade que se deve ter, refletindo no poder que as mídias têm de manipular a verdade.

A partir do dispositivo formativo “Oficina de Produção Audiovisual”, construído para alcançar os objetivos da pesquisa, emergiram as noções que contribuíram para compreender os fenômenos envolvendo os cibervídeos. Relataremos, a seguir, os caminhos percorridos durante três encontros e inúmeros debates no ambiente virtual de aprendizagem no período de 06 de outubro a 15 de dezembro de 2016.

### **Os cotidianos da Pesquisa-formação na Cibercultura**

As pesquisas nos/dos/com os cotidianos supõem a imersão total do pesquisador nos cotidianos da pesquisa, compartilhando da cultura local, dos ambientes, sentindo cheiros, gostos, toques, experienciando o que nos passa e nos transborda. Autores, como Alves (2008) e Certeau (1994), salientam a importância de estar em constante interação, no compartilhamento, na construção conjunta de sentidos, observando as táticas dos praticantes culturais, sua “inventividade artesanal” (CERTEAU, 1994, p. 15) ao não se conformar com o instituído, com o dominante.

Foi delineada uma pesquisa-formação na cibercultura (SANTOS, 2014), dialogando com os pressupostos das pesquisas nos/dos/com os cotidianos, que valorizam a experiência do pesquisador formando e se formando, vivendo acontecimentos nos múltiplos cotidianos, sendo “capaz de buscar aproximar os conhecimentos criados em cada um, traçando analogias que melhor me permitam compreender os cotidianos vividos” (OLIVEIRA; ALVES, 2008, p. 25). Na compreensão do cotidiano, situando-nos e redescobrimo a cada oportunidade as delícias da docência na cibercultura, entendendo a pesquisa

como uma oportunidade de enfrentar dilemas com praticantes plurais, imersos em suas subjetividades. Na produção do conhecimento, que considere a cultura contemporânea e os cotidianos.

Na pesquisa-formação na cibercultura, o docente constrói juntamente com os participantes dispositivos formativos visando à produção de conhecimentos e a reestruturação de sua prática. (NOVOA, 2004) Esses dispositivos são, na verdade, táticas (CERTEAU, 2013) singulares que os sujeitos fazem cotidianamente para lidar com os dilemas vivenciados em sua docência. Os acasos revelam novas dimensões problemáticas convidando todos a “pensar diferente”, ou seja, livre de controle, classificação, distinção e comparação. (CERTEAU, 2011) A curiosidade, o envolvimento emocional e a implicação são essenciais para a participação coletiva propiciando a autonomia, a autoria, a troca de saberes e a interatividade. (SILVA, 2010) Nesse sentido, professores e estudantes se tornam simultaneamente sujeitos e objetos em formação (SANTOS; MADDALENA; ROSSINI, 2016, p. 98).

Partindo do pressuposto de que investigador e investigado são praticantes em interação e potenciais pesquisadores, o método não separa a formação da docência e da pesquisa. Todos estão sendo investigados, formando o outro e se formando com ela, não separando o fazer educacional da investigação acadêmica. Na pesquisa-formação na cibercultura, os dados também podem ser gerados nas interfaces digitais, pois as interfaces mobilizam enunciados (SANTOS, 2014). Como, por exemplo, em contexto de educação online, com ambientes virtuais de aprendizagem ou mídias sociais.

A educação online é concebida para promover a (co)autoria do aprendente, a mobilização da aprendizagem crítica e colaborativa, a mediação docente voltada para interatividade e partilha, traz a cibercultura como inspiração e potencializadora das práticas pedagógicas, visa a autonomia e a criatividade na aprendizagem (SANTOS; CARVALHO; PIMENTEL, 2016, p. 24).

A educação online não é definida exclusivamente pelas tecnologias digitais; também é amparada pela interatividade, afetividade, colaboração, coautoria, aprendizagem significativa, entre outros. Buscamos a visão de que aprendemos qualitativamente nas trocas e nas construções conjuntas. Estabelecendo comunidades de conhecimento mediadas pelo digital em rede, em espaços presenciais e no ciberespaço, a educação online assume paradigma que congrega a perspectiva comunicacional, com a tecnológica e a pedagógica.

O contexto do dispositivo de pesquisa foi a disciplina Tecnologias e Educação, da Licenciatura em Pedagogia da UERJ. A disciplina assumia os pressupostos da educação online, com encontros e atividades presenciais e no ciberespaço. Os praticantes, estudantes do primeiro período, com idade entre 18 e 42 anos, possuíam alguns conhecimentos sobre tecnologias e vídeos na cibercultura, pois eram usuários, mas não de forma sistematizada e direcionada para a educação, como era o objetivo após os encontros e a Oficina.

No cotidiano da disciplina muitas trocas, negociações e aprendizagens nos perpassavam; as narrativas emergiram e a percepção como pesquisadora apareceu. Os ambientes nos quais a imersão e as vivências ocorriam eram: duas salas no 12º andar da UERJ, o Laboratório de Educação Online e a sala da turma, com a estrutura básica das salas de aula da UERJ; o ambiente virtual de aprendizagem no Moodle da UERJ<sup>7</sup>, um espaço formal, com o desenho didático estruturado; e em um grupo no Facebook<sup>8</sup>, espaço para promover a conversação sobre conteúdos relacionados à disciplina, mediações e informações gerais.

---

<sup>7</sup> Software livre utilizado para desenvolver projetos educacionais online. Disponível em: [ead.uerj.br/ava\\_](http://ead.uerj.br/ava_).

<sup>8</sup> Acesso em: <https://www.facebook.com/groups/159822104353564/>

### **Entrelaçando cibervídeos e as experiências de campo**

O audiovisual contemporâneo não é mais de contemplação, é de ação. Além da ação do usuário que o modifica, sua própria ação reagindo, chamando para a prática e respondendo ao esperado. A interatividade é palavra-chave nesse processo de intervenção em rede, que atualiza a imagem na imersão do praticante no fazer, no montar, no mixar e no compartilhar o vídeo, atuado e atuante. É a arquitetura de participação e a inteligência coletiva que estruturam esse movimento feito por praticantes. Na cibercultura, quanto mais integrantes, maior a quantidade de informações e melhor a qualidade dos produtos.

O universo do digital em rede alterou a estrutura das linguagens, “não se pode mais ver a questão da leitura e da escrita de uma forma restrita a atividades mono modais, pois, no mundo contemporâneo, as pessoas, inclusive as crianças, passam boa parte do tempo vendo TV, manuseando computadores, convivendo com a mídia impressa” (TAVARES, 2010, p. 73). A promoção da leitura em diferentes formatos é uma demanda da convergência de mídias, da cibercultura, objetivando a formação de praticantes multiletrados. Não basta ser uma geração conectada; é preciso criticidade e didática no uso das tecnologias, compreender a produção de significados originários da linguagem audiovisual.

Além dos discursos tradicionalmente encontrados na modalidade escrita e impressa, a web, interface gráfica da Internet, tem ampliado o nosso acesso a outras modalidades discursivas que encontram sua essência na convergência de recursos visuais, verbais e sonoros. Por essa razão, tem crescido o volume de pesquisas em torno da teoria dos multiletramentos, visto que esta possibilita a problematização do novo status do leitor em face à multissensibilidade contemplada pelas mídias de modo geral (BALADELI, 2015, p. 02).

Procuramos elaborar cibervídeos que instiguem os multiletramentos a partir dos quais os futuros docentes formam-se analiticamente para trabalhar com as mídias em suas salas de aula, além da aprendizagem da linguagem verbal, para os saberes representados nas telas dos audiovisuais; ou seja, a leitura das linguagens verbal, sonora e visual. “Com isso, ficou perceptível que o incentivo às novas formas de leitura do mundo não deve se restringir somente às práticas da oralidade e escrita, mas também a atenta observação das imagens que nos cercam e dos seus múltiplos significados” (FIEL, 2015, p. 08).

Para a análise dos cibervídeos, traremos suas características principais, relacionando com os trabalhos apresentados pelos grupos ao longo das oficinas. Para assistir às produções na íntegra, basta acessar os links de acesso disponibilizados nos canais dos praticantes no YouTube ou no grupo da turma no Facebook, disponíveis nas legendas das fotos.

#### ➤ Hipervídeo

O hipervídeo é um vídeo interativo que permite diálogo com o usuário, por meio de hiperligações internas ou externas ao vídeo principal. O vídeo pode apresentar, por exemplo: sites, apresentações, imagens, mapas conceituais, outros vídeos, zonas clicáveis diversas, widgets<sup>9</sup>, perguntas múltipla escolha ou discursivas. As praticantes do grupo 6 produziram um Hipervídeo com o tema “Vídeos na Cibercultura”, utilizando o YouTube, que apresenta em seus recursos de edição a possibilidade de inclusão de outros vídeos, imagens, textos e hiperlink para qualquer conteúdo em rede.

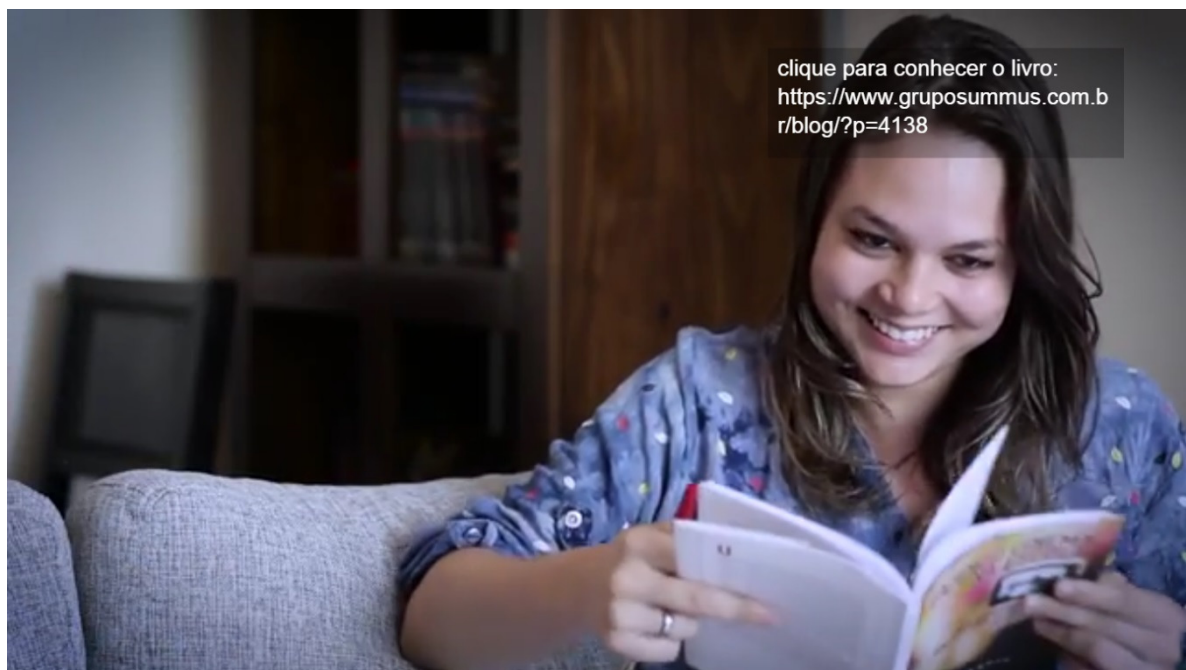
---

<sup>9</sup> Widget é um elemento de interface gráfica do usuário que inclui janelas, botões, menus, ícones, barras de rolagem e outros. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Widget>.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n5p231>

Com uma abordagem cinematográfica, elas contaram uma história, simulando o encontro de duas alunas para um trabalho em grupo. Demonstraram características da cibercultura, como as mídias sociais, o uso de tablets e de aplicativos de mensagens instantâneas. As conversas são relacionadas ao audiovisual na educação, com dicas de livros sobre o tema e filmes clássicos. O vídeo discorre ainda sobre a história do cinema e sobre o conceito de hipervídeo, já que, em cena, as personagens resolveram gravar um hipervídeo para um trabalho em grupo.

Figura 1: Captura da imagem do hipervídeo sobre Vídeos na Cibercultura.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=sU2USSbr91s&feature=youtu.be>

A captura da Figura 1 foi realizada no momento em que um hiperlink foi disponibilizado. No vídeo, as praticantes citam um livro e recomendam a sua leitura, disponibilizando o link para conhecer o material. Essa é uma das

possibilidades do hipervídeo e, dependendo da interface escolhida para produzir o cibervídeo, ela pode incluir outros recursos. O hipervídeo pode ser criado em softwares específicos e completos, como o Hapyak<sup>10</sup>, ou em plataformas online, como o YouTube<sup>11</sup>, que apresenta inclusão de recursos como outros vídeos, imagens, textos e hiperlink. Ou seja, o hipervídeo pode ser elaborado de forma mais complexa ou superficial, dependendo da necessidade ou da vontade do idealizador.

#### ➤ Microvídeo

Historicamente, o microvídeo teve origem na publicidade, como as propagandas na televisão, curtas e dinâmicas. Contudo, foram potencializados a partir da web 2.0 e das mídias sociais. Impulsionados com os compartilhamentos em redes sociais, como por exemplo: Snapchat – 10 segundos e Vine (do Twitter) - 6 segundos de vídeo. No Instagram, o máximo eram 15 segundos; em 2016, a empresa aumentou para 1 minuto. A grande facilidade está em precisar de poucos dados para download e upload, tornando um conteúdo educacional acessível. Ou seja, o microvídeo é um gênero de cibervídeo produzido com o intuito de ter curta duração e apresenta características fundamentais para a sua concepção, como conteúdo, duração e tecnologia (JUNIOR; SANTINI; CHAVES, 2015).

O grupo 1, com o tema Educar com a mídia, gravou uma sequência de microvídeos, cada um com aproximadamente 10 segundos. Eles não fracionaram o conteúdo, mas cada integrante apresentou uma questão sobre Educar com a mídia. Importante ressaltar o não fracionamento do conteúdo, no sentido dos vídeos não serem cortados ou resumidos; eles foram elaborados


<sup>10</sup> Acesso gratuito em: <https://corp.hapyak.com/>.

<sup>11</sup> Acesso gratuito em <https://www.youtube.com/>.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n5p231>


propositalmente com objetividade. Os praticantes que estão em outros grupos comentaram no ambiente virtual de aprendizagem da turma a produção dos colegas do grupo 1 e salientaram no Texto 1 (abaixo) a dificuldade de produzir vídeos curtos:

Texto 1: Transcrição das mensagens trocadas no Fórum de discussão do Grupo 1.



**Re: Oficina de Produção Audiovisual - Microvídeo e Vídeo Volátil**  
quarta, 14 dezembro 2016, 16:59

Parabéns paa o grupo !. É um desafio enorme com pouco tempo transmitir tanta informação, mas vocês conseguiram explicar de forma rápida e coerente.



**Re: Oficina de Produção Audiovisual - Microvídeo e Vídeo Volátil**  
quarta, 14 dezembro 2016, 18:13

Posso dizer que foi um dos que eu mais me surpreendi ainda mais por ser vídeos tão rápidos. De maneira dinamica e divertida trouxe a realidade eu literalmente adorei !!

Souza et al. (2016) realçam seis elementos que devem ser considerados na elaboração dos roteiros para a produção dos microvídeos: design, usabilidade, interatividade, linguagem, mobilidade e conectividade. Há a possibilidade de reconhecer todos os elementos na produção do grupo 1. A interatividade é proporcionada pelas mídias sociais em que os vídeos foram postados. Os elementos usabilidade, mobilidade e conectividade podem ser identificados pela duração do vídeo e estarem disponíveis em rede, ampliando possibilidades de comunicação e disseminação dos objetos de aprendizagem no ciberespaço.

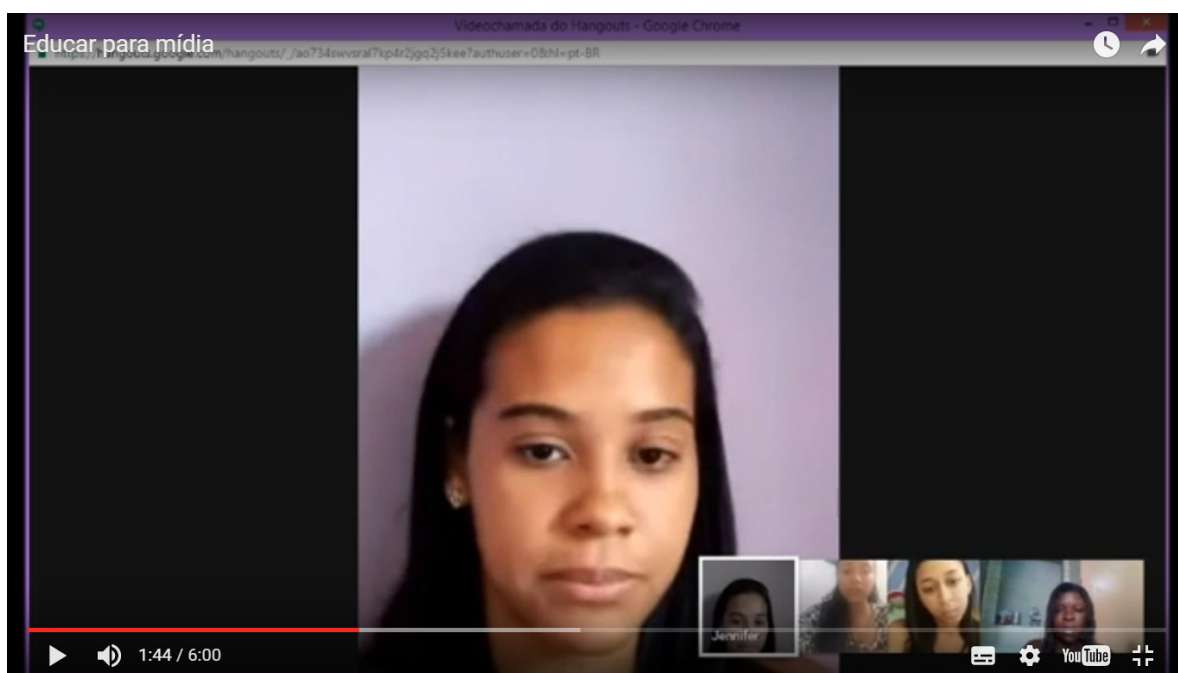


## ➤ Videoconferência

A videoconferência é uma tecnologia que permite que pessoas ou grupos se comuniquem por imagem e som através de telas e microfones, dando a sensação de estarem todos num mesmo espaço físico (CRUZ, 2010, p. 01).

Para uma boa videoconferência, é importante ter aprendizagem colaborativa, convergência de mídias, fluidez da oralidade e diminuição da sensação de distância entre docentes e discentes. É interessante considerar a interatividade no processo, para não tornar uma potência educacional em mais uma prática engessada. As praticantes do grupo 3 só não convidaram o restante da turma para participar por dificuldades técnicas de conexão. De acordo com os relatos no momento da apresentação, precisaram criar o vídeo algumas vezes até a versão final.

Figura 3: Captura da imagem da videoconferência sobre Educar para a mídia.



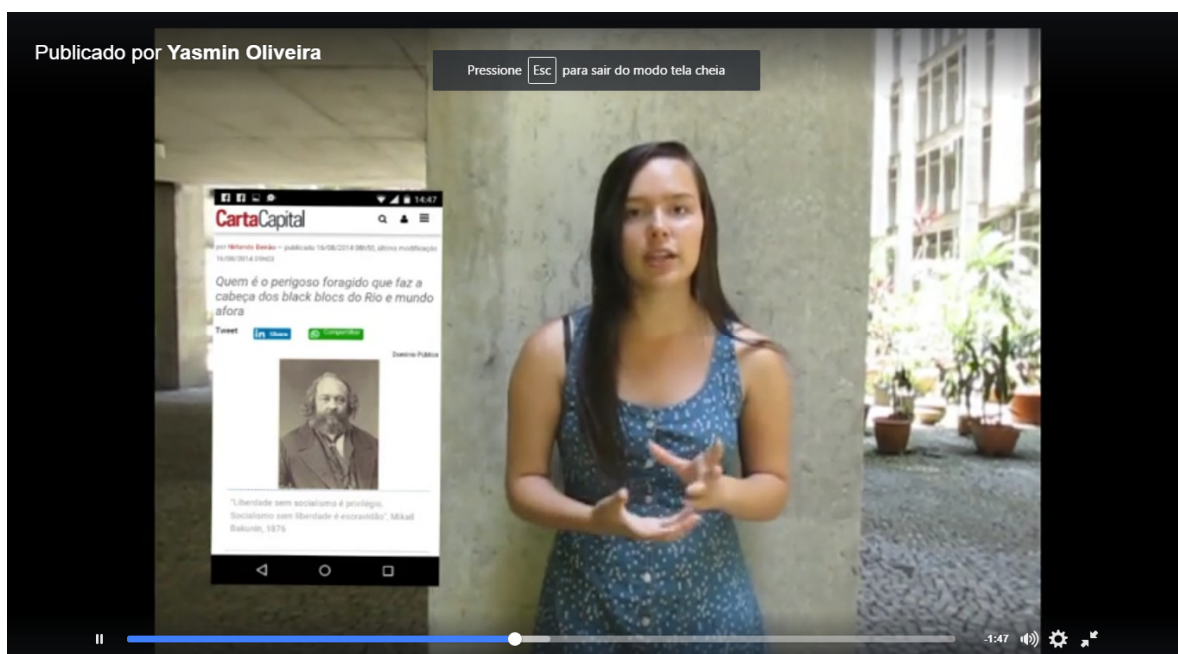
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=yIeZSd5yGpY>

Como é possível observar na Figura 3, a videoconferência apresenta como característica as interações audiovisuais síncronas. O grupo utilizou o aplicativo Hangouts, que de forma intuitiva possibilita a criação de salas gratuitas com mais de 10 participantes ao mesmo tempo, sem apresentar instabilidade.

➤ Videoaula

Videoaulas podem ser consideradas as mais tradicionais entre os cibervídeos. Não são necessariamente produzidas em estúdio, com elementos profissionais. Também podem ser realizadas de forma intuitiva, gravada com software de captura de tela e áudio disponíveis online (gratuitamente em alguns casos), e com dispositivos domésticos. Inclusive, grande parte dos praticantes desenvolve essas estratégias para comunicar e estar condizente com as mudanças sociotécnicas. O mais importante para o gênero não é a qualidade técnica, mas sim a pedagógica, que os conhecimentos disponibilizados estejam claros, fundamentados e exemplificados. É fundamental que, ao planejar uma videoaula, o praticante esteja atento e entregue às questões educacionais, como os praticantes do grupo 4.

Figura 4: Captura da imagem da videoaula sobre Educar para a mídia.



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/159822104353564/?fref=ts>

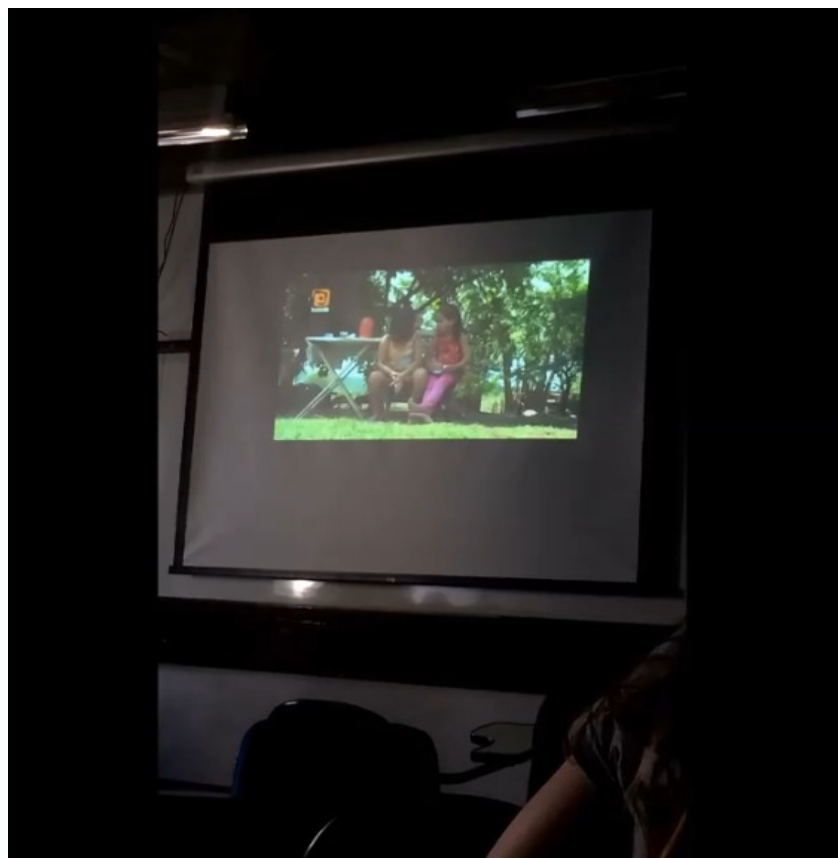
O grupo adicionou à videoaula recursos imagéticos (Figura 4) a cada notícia falsa abordada, para exemplificação do que estava sendo falado. Foi uma proposta didática elogiada pelos praticantes no momento de sua apresentação final. O grupo apostou em uma linguagem clara e coerente com os tempos contemporâneos, assumindo a característica fundante do cibervídeo: um objeto de aprendizagem com autoria de um praticante mediador de conteúdos que utiliza seus conhecimentos para explicar sobre determinado assunto.

#### ➤ Vídeo Volátil

O vídeo volátil tem como característica principal a ausência de arquivamento, pois é apagado rapidamente. O gênero, por sua natureza efêmera, propõe uma reflexão sobre a produção da subjetividade e a cultura do

espetáculo. Os educadores que desejam trabalhar com o vídeo volátil podem alcançar facilmente o público jovem, por contar com uma mídia social recente e de bastante sucesso. O grupo 1 transmitiu o Vídeo Volátil de uma aula na UERJ em que a professora utilizou recursos audiovisuais. Utilizaram a mídia social Snapchat<sup>12</sup> para disponibilizar em rede. Entretanto, no momento da edição, uniram o vídeo volátil com o microvídeo para que ele ficasse armazenado.

Figura 5: Captura da imagem do Snapchat sobre Educar para a mídia.

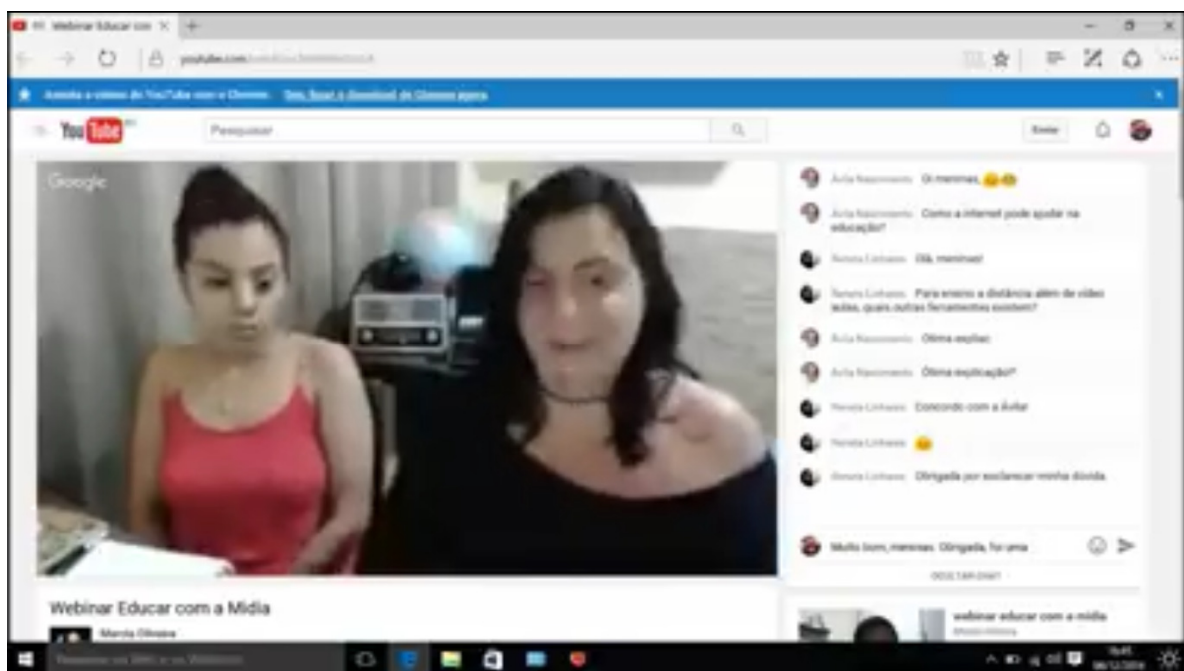


Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=q46BErGR0Kc>

<sup>12</sup> O aplicativo é uma mídia social de mensagens voláteis. Veja mais em: < [www.snapchat.com](http://www.snapchat.com) >

➤ Webinar

Figura 5: Captura da imagem do webinar sobre Educar com a mídia.





Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=FddY9kw8xTw>

Como é possível identificar a partir da Figura 5, no webinar a comunicação é de uma via por vídeo e de duas vias por chat (do lado direito na figura). É transmitido online, não requer edição, produção ou um estúdio específico. Apresenta intencionalidade pedagógica em sua característica original e já possui casos de inserção na educação online. Por se tratar de um gênero recente e utilizado em meios científicos, o webinar ainda gera dúvidas em relação às características técnicas. Foram compartilhados exemplos para um maior entendimento do que é webinar e, então, as praticantes afirmaram

entender a proposta, mobilizando novo saberes para a produção audiovisual, como se pode observar nas narrativas a seguir:

Texto 2: Transcrição das mensagens trocadas no Fórum de discussão do Grupo

|   |  |
|---|--|
|    | <p><b>Re: Oficina de Produção Audiovisual - Webinar</b><br/>quarta, 14 dezembro 2016, 13:47</p> <p>Este vídeo que foi compartilhado sobre a webinar é muito interessante. Não havia visto ele antes. A experiência de fazer uma webinar foi ótima, aprender coisas novas é maravilhoso. Foi engraçado, pois realmente fizemos o que a professora Edméa fala sobre Futucar rs</p> |
|  | <p><b>Re: Oficina de Produção Audiovisual - Webinar</b><br/>quarta, 14 dezembro 2016, 14:33</p> <p>Achei esse video da prof Edméa ótimo para ajudar ao grupo a ter uma noção de como fazer o trabalho!</p>   |

As narrativas demonstraram que o webinar não é um cibervídeo conhecido pela turma, já que os praticantes valorizaram a postagem do exemplo em vários comentários, diferente de outros cibervídeos, em que o destaque da conversação foram os vídeos produzidos. A seguir, abordaremos os achados da pesquisa por meio da triangulação entre as narrativas, os trabalhos elaborados pelos praticantes, a teoria estudada e as experiências em campo.

### **Noções subsunçoras: os achados da pesquisa.**

As noções subsunçoras são as categorias analíticas, frutos da análise e interpretação dialógica entre empiria e teoria num processo de aprendizagem significativa (SANTOS, 2005, p. 153).

Noções subsunçoras são o esforço para interpretar o que emerge do campo, o que se constrói e se aprende a partir da pesquisa, o que vem da empiria e da sua formação prévia. São noções que emergem da conversa com os dados, com a prática e com suas vivências, representam o que ficou de significativo após a pesquisa, na relação igualitária entre prática-teoria-prática. Durante a pesquisa, emergiram duas: “videodocência” e “ciberexperiência audiovisual”.

Videodocência, apresentando a compreensão da formação docente para o uso de vídeos, mobilizando saberes para a valorização do audiovisual como potencial pedagógico; e Ciberexperiência audiovisual, tendo em vista as experiências formativas vivenciadas por futuros professores, valorizando os multiletramentos em suas futuras propostas pedagógicas, representando um ganho para o que se pretendeu a pesquisa-formação na cibercultura.

## ➤ Videodocência

Estes diversos letramentos ou multiletramentos requerem estratégias pedagógicas específicas, necessárias para que se dê conta do aumento da complexidade dos textos (impressos, digitais ou de outra natureza) que circulam nas sociedades contemporâneas, apontando para um repertório de capacidades relacionadas às especificidades de cada linguagem (fotografar, assistir a um filme, produzir um vídeo-clipe, jogar vídeo-game) (SOUZA, 2016, p. 87).

Texto 3: Transcrição das mensagens trocadas no Fórum de discussão do Grupo 1.



**Re: Oficina de Produção Audiovisual - Microvídeo e Vídeo Volátil**

quarta, 14 dezembro 2016, 18:59

O grupo tá de parabéns, pois usaram um app que nós usamos para postar fotos e vídeos como meio de educar né, realmente educaram com a mídia!! Muito bom e divertido o vídeo!!!

A praticante salientou que o grupo utilizou um aplicativo que muitos usam para o lazer e a distração, como estratégia pedagógica (SOUZA, 2016). Essa era uma das finalidades do trabalho, que os praticantes pudessem ver os vídeos com fins educacionais, independente da interface em que estão inseridos, o “vídeo como conteúdo de ensino” (MORAN, 1995).

Vídeo como conteúdo de ensino. Vídeo que mostra determinado assunto, de forma direta ou indireta. De forma direta, quando informa sobre um tema específico orientando a sua interpretação. De forma indireta, quando mostra um tema, permitindo abordagens múltiplas, interdisciplinares. (MORAN, 1995, p. 05)

Moran, em seu artigo denominado “O vídeo na sala de aula” (1995), reconhece o potencial do vídeo para a formação de alunos conscientes, com visão crítica da mídia. Destaca usos inadequados, como, por exemplo, o vídeo tapa-buraco e o vídeo-enrolação. E como proposta de uso, dentre as possibilidades elencadas pelo autor, destacamos o vídeo como produção, em especial, como intervenção, propondo a interferência ou a modificação de um material audiovisual, e como expressão, “como nova forma de comunicação adaptada à sensibilidade principalmente das crianças e dos jovens” (MORAN, 1995, p. 31). Ou seja, com base nos exemplos dados pelo autor, identificamos uma opção de trabalhar a formação para os multiletramentos.

Denominamos como videodocência os processos de elaboração e/ou utilização de vídeos por docentes que desejam inovar em suas práticas pedagógicas, ou seja, são vídeos direcionados, intencionais e com características específicas. Inspirada em Moran (1995), que evidencia propostas de utilização desses vídeos, incluímos ações qualificadoras para a videodocência, como sensibilização, ilustração, simulação, produção,



intervenção, expressão e avaliação. Quando o docente ampara sua práxis em audiovisuais, cria ou seleciona vídeos para algum desses substantivos acima, como, por exemplo, a ilustração para demonstrar um procedimento ou uma época histórica, pode-se dizer que há um processo de videodocência.

A formação desses praticantes aconteceu com um acompanhamento dialógico. A proposta do dispositivo de pesquisa buscou a autoria, para que vivenciassem experiências com os vídeos e houvesse a aprendizagem significativa. A videodocência pretende o reconhecimento dos vídeos para uma ampla utilização em contexto de cibercultura, onde tecnologias, em especial mídias digitais, chamam atenção dos alunos para além do conteúdo. É importante formar docentes para a utilização de vídeos, compreendendo suas potencialidades e suas características técnicas; mas estimular praticantes ciberculturais à mobilização de saberes éticos, estéticos e políticos faz com que a formação vá além da docência, siga para a cidadania.

➤ Ciberexperiência audiovisual

Larrosa (2002, p. 21) enfatiza que “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca”. Com isso, assume-se uma característica pessoal, um ponto de vista do praticante em formação, algo que o atravessa e o mobiliza. Ou seja, é pessoal e intransferível. Caso os praticantes não falassem no que os tocou, o que os atravessou ou o que vivenciaram, nós não poderíamos dizer que as experiências aconteceram.

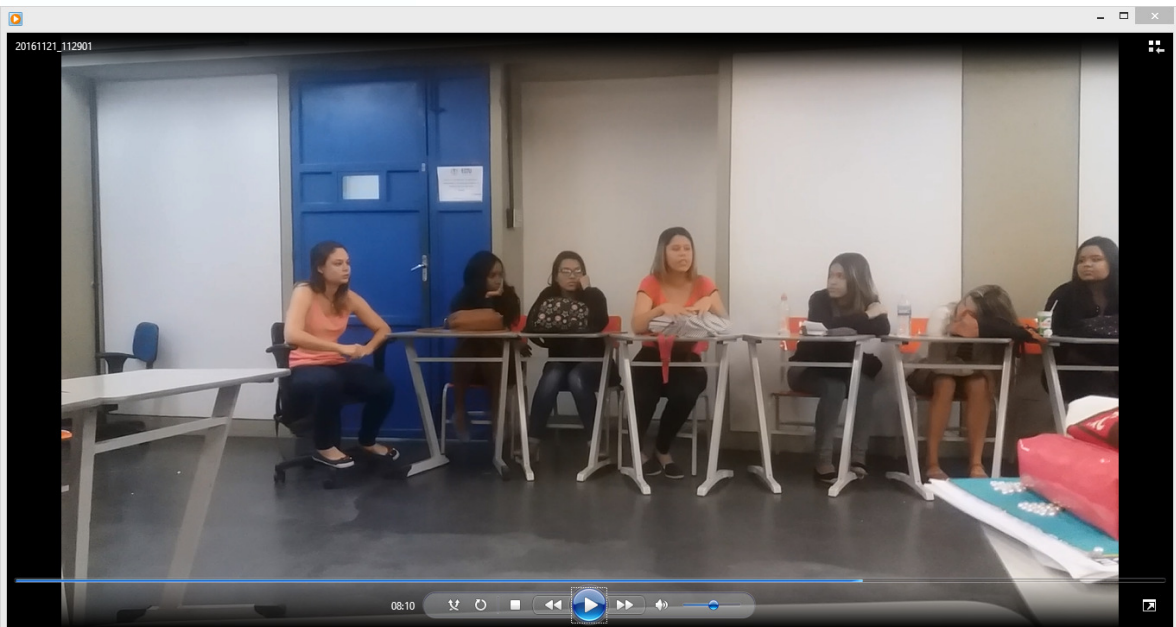
Importante valorizar e refletir sobre o modo como os professores em formação produzem audiovisuais, compreendem o referencial simbólico, os códigos e as práticas daquele universo e com qual finalidade são utilizados no

ciberespaço. Enquanto profissionais da educação, preocupados com a formação e com as experiências a partir do audiovisual, desejamos proporcionar múltiplas sensações, que fiquem marcadas e atravessadas por aprendizagens significativas.

Em relação ao grupo 6, destacou-se a narrativa de Karen Rodrigues, que emergiu de uma conversa após a apresentação do Hipervídeo produzido pelo grupo. Quando questionada sobre quais saberes mobilizaram para a construção do trabalho e o que seria levado daquela oficina, ela respondeu:

Eu na verdade estou muito agradecida com a experiência, além do gênero hipervídeo, eu acho que a gente aprendeu com uma professora que coloca o coração em tudo em que faz. Então cada passo, cada coisinha que ela fazia, ela explicava e parava. "Olha, essa câmera a gente faz assim", aí ela botava a gente para ficar atrás da câmera, ela subia lá em cima e colocava a gente atrás do computador e mostrava a edição, então foi uma experiência incrível. Acho que para o meu primeiro semestre, esse trabalho vai ser o que eu vou levar assim como lembrança realmente. Para além do gênero hipervídeo, que agora eu aprendi, porque eu não conhecia. Na verdade, eu via as vezes na internet, mas não via a fundo. E essa coisa de se conectar com as outras coisas que a pessoa está falando do vídeo, conseguir ver e conhecer o que a pessoa leu. Mas além disso, com certeza, a participação, a filmagem, a edição, isso foi espetacular (Karen Rodrigues, 2016).


Figura 6: Captura da imagem da videogravação da apresentação do trabalho sobre Vídeos na Cibercultura.



Fonte: Elaborada pelas autoras.

Interessante ressaltar a emoção que a praticante reflete sobre as experiências vivenciadas ao longo da construção colaborativa do audiovisual. Compreendi com as narrativas que a colaboração e a interatividade entre os praticantes são fundamentais para uma aprendizagem significativa, em uma proposta que se caracteriza por uma educação todos-todos (SANTOS; SILVA, 2014).

Texto 7: Transcrição das mensagens trocadas no Fórum de discussão do Grupo 6.



**Re: Oficina de Produção Audiovisual - Hipervídeo**  
quarta, 14 dezembro 2016, 16:18

Não posso deixar de vir aqui deixar um comentário do trabalho que fiz parte, porque foi muito importante toda a produção e o resultado dele. Apesar de o conhecimento sobre audiovisual ser dominado por nossa amiga Shênia, o mais interessante foi o compartilhamento desse saber. Sem nos deixar de fora de nada, ensinando e nos pondo para fazer tudo além da liberdade de opinar

na construção ao longo de todo o trabalho. Foi uma experiência incrível e gratificante. Valeu TODO o esforço. PARABÉNS as minhas amigas e parceiras de trabalho!.

[Mostrar principal](#) | [Editar](#) | [Excluir](#) | [Responder](#)

O desejo iminente na Oficina de proporcionar a autorização e a consequente criação original por parte dos praticantes trouxe experiências significativas para que pudéssemos soltar as amarras e os engessamentos comuns na dinâmica educacional tradicional, propiciando “oportunidades de múltiplas experimentações e expressões”, como alertam Santos e Silva (2014, p. 55 e 56) sobre os princípios básicos para construir a sala de aula interativa.

### **Avistando um farol de possibilidades: a conclusão**

O texto iniciou apresentando a pesquisa, o método, o dispositivo e o objetivo principal do artigo. Abordamos o cenário cibercultural e os multiletramentos, em especial a análise dos vídeos, tendo em vista a proporção que os audiovisuais tomaram na cultura contemporânea. Passamos para um aprofundamento do método, a pesquisa-formação na cibercultura, dialogando com os estudos nos/dos/com os cotidianos.

Relacionamos o estudo sobre os cibervídeos com a Oficina de Produção Audiovisual, desenvolvida a partir da pesquisa empírica e de campo mencionadas. Os grupos produziram ótimos recursos educacionais e refletiram sobre questões como “educar para a mídia”, “educar por meio da mídia” e “educar com a mídia”, para aprofundar os conhecimentos a respeito dos multiletramentos e desenvolver atitudes problematizadoras sobre as mídias – vídeos em especial.

Partimos, então, para os resultados da Ciberpesquisa-formação, de onde emergiram narrativas textuais, imagéticas e audiovisuais. Foi nesse movimento

cotidianista que os achados da pesquisa se revelaram: as noções subsunçoras videodocência e ciberexperiência audiovisual. As noções revelam-se a partir da triangulação entre as questões de pesquisa, narrativas emergentes do campo e o referencial bibliográfico que ampara a dialogia entre práticateoriaprática.

A pergunta que amparou o texto (Quais saberes sobre os cibervídeos são mobilizados pelos praticantes ciberculturais para atuar como docentes online?) foi respondida a cada entrelaçamento com as produções dos vídeos, no mergulho sobre as narrativas a respeito do processo de elaboração audiovisual, nas análises das videograções e nas noções subsunçoras. Tais noções retratam o processo de implicação e aprendizagem percorrido pelos praticantes, formativo para a atuação na docência online.

Não há proposta melhor do que todos navegando juntos e colaborando para chegar ao destino comum. Aos poucos a turma dimensionou a importância dos multiletramentos para a sua formação profissional, compreendendo que os vídeos na cibercultura proporcionam interações antes nunca vistas. Explorar as suas potencialidades faz parte de uma pedagogia condizente com as mudanças ciberculturais.

## Referências

ARDOINO, Jacques. **Para uma pedagogia socialista**. Brasília: Editora Plano, 2003.

ALVES, Nilda. **Decifrando o pergaminho**: o cotidiano das escolas nas lógicas das redes cotidianas. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; ALVES, Nilda (orgs.). Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas. 3ª ed. Petrópolis: DP&A, 2008, p.13-38.

BALADELI, Ana Paula Domingos. Formação do professor para os multiletramentos: relato de experiência de projeto de extensão. **Língua,**

**Linguística & Literatura.** DLCV - João Pessoa, v.Esp., n.2, jul/dez, 2015. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/index.php/dclv/article/download/18857/17040>. Acesso em: 26 jul 2017.

BARBOSA, Joaquim Gonçalves. Uma escola multirreferencial: a difícil arte de se autorizar, o pensamento plural de Jacques Ardoino e a educação. In: MACEDO, Roberto Sidnei; BARBOSA, Joaquim Gonçalves; BORBA, Sergio (Orgs.). **Jacques Ardoino & a Educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.

CRUZ, Dulce Maria. A potencialidade educacional e dialógica da videoconferência na EAD. In: Marco Silva; Lucila Pesce; Antônio Zuin. (Org.). **Educação online**. 1 ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2010, v. 1, p. 279-308.

DUARTE, Rosália; ELEÁ, Ileana. Mídia-educação: teoria e prática. In: SANTOS, Edméa. (org.). **Mídias e tecnologias na educação presencial e a distância**. Rio de Janeiro: LTC, 2016, p. 3-17.

FIEL, Arthur Felipe de Oliveira. O cinema como meio e forma de multiletramento. **Anais do XII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação**. Pernambuco, 2015. Disponível em: <http://www.pe.senac.br/congresso/anais/2015/arquivos/pdf/comunicacao-oral/O%20CINEMA%20COMO%20MEIO%20E%20FORMA%20DE%20MULTILETRAMENTO.pdf> Acesso em: 26 jul 2017.

JUNIOR, Edson Estavarengo; SANTINI, Marisa Coelho Pereira; CHAVES, Rogerio E. Silva. Microvídeo: definições. **Revista Inovaeduc**. Nº 03 | Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas (FE-Unicamp), 2015. Disponível em: < <http://www.lantec.fe.unicamp.br/inovaeduc/wp-content/uploads/2015/n3.art3.pdf> > Acesso em: 24 jun 2016.

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira de Educação**. N. 19. Rio de Janeiro, 2002. pp. 20-28. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf> Acesso em: 19 jul 2017.

MORAN, José M. O vídeo na sala de aula. **Comunicação e Educação**, São Paulo, (2): 27 a 35. jan./abr, 1995. Disponível em:

<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131> Acesso em: 17 jul 2017.

ROJO, R. H. R. Cenários futuros para as escolas. **Cadernos da Fundação Telefônica nº 3: Multiletramentos na escola**. São Paulo, SP, p. 19 - 22, 2013.

\_\_\_\_\_. **Desafios dos (multi)letramentos nas nuvens**. Revista Na Ponta do Lápis, São Paulo, SP, p. 36 - 37, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. 2 ed. São Paulo: Palus, 2007.

SANTOS, Edméa. O. **Educação online: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente**. Salvador. Tese (Doutorado em Educação). FACED. Universidade Federal da Bahia, 2005.

\_\_\_\_\_. Introdução. In: SANTOS, Edméa O.; SILVA, MARCO; PESCE, Lucila. **Cibercultura: o que muda na educação**. Rio de Janeiro: TV Escola (Ministério da Educação), 2011 (Boletim).

\_\_\_\_\_. **Pesquisa-formação na cibercultura**. 1. ed. Santo Tirso: Whitebooks, 2014. v. 1. 202p.

SANTOS, Edméa O.; CARVALHO, Felipe S.; PIMENTEL, Mariano. Mediação docente online para colaboração: notas de uma pesquisa-formação na cibercultura. ETD - **Educação Temática Digital**, v. 18, n. 1, p. 23-42, 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/index>. Acesso em: 28 jul. 2017.

SANTOS, Edméa O.; MADDALENA, T. L.; ROSSINI, T. Diário hipertextual on-line de pesquisa: uma experiência com o aplicativo Evernote. In: Edvaldo Couto, Cristiane Porto, Edméa Santos. (Org.). **App-Learning: experiências de pesquisa e formação**. 1ed.Salvador: EDUFBA, 2016. p. 93-108.

SANTOS, Edméa O.; SILVA, Marco. **A pedagogia da transmissão e a sala de aula interativa**. Coleção Agrinho, Paraná, 2014. Disponível em: [http://www.agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2\\_02\\_A-pedagogia-da-transmissao.pdf](http://www.agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2_02_A-pedagogia-da-transmissao.pdf) Acesso em: 24 jul. 2017.

SOUZA, Maria Izabel et al. Produção de microvídeos para dispositivos móveis na temática do Código Florestal brasileiro. EAD em Foco - **Revista de Educação a Distância**. Rio de Janeiro, v. 6, p. 87-101, 2016. Disponível em: <http://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/370> . Acesso em: 24 jul. 2017.

SOUZA, Terezinha Fernandes Martins. **Ondas em ressonância**: letramentos digitais de estudantes na Universidade Aberta de Portugal. Santa Catarina. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina.

TAVARES, L. H. M. C. Gêneros e multimodalidade discursiva em histórias em quadrinhos. **Revista Prolingua**, vol. 5, n.2, jul./dez, 2010, p. 69-80. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/prolingua/article/view/15309>  
Acesso em: 13 jul. 2013.

TOMÉ, Vítor Manuel Nabais; SOARES, Maria do Carmo Tomé. Educação para os media: atividades de análise e produção de mensagens media na disciplina de português. In: Luiz Alexandre da Silva Rosado; Giselle Martins dos Santos Ferreira. (Org.). **Educação e tecnologias**: parcerias. 1ed. Rio de Janeiro: Editora Universidade Estácio de Sá, 2015, v. 4, p. 259-299.