

# A produção de banner em uma abordagem de iniciação para a Cultura Digital com base na prática educativa

FERREIRA, Cléa Rocha  
SIQUEIRA, Alexandra Bujokas de  
LINHARES, Martha Maria Prata

---

**Resumo:** Atualmente em um mundo cada vez mais digital, uma avassaladora onda de informação é enviada e recebida instantaneamente, através de meios diversos. Em sala de aula, um dos desafios do docente é aprender a utilizar as chamadas tecnologias digitais de Informação e Comunicação na prática. Refletir sobre estas questões é o objetivo deste trabalho. Afinal, a produção de conteúdo digital começa muito antes da conexão com a rede. Pretende-se, por meio de um apanhado de autores relacionados a uma prática específica, realizada em uma escola de nível médio-técnico, colocar em debate a alfabetização digital a partir da iniciação na produção científica por meio da produção de banner. Tal prática perpassa pelo aprendizado na produção de conteúdo, uma vez que o aluno quando na posição de produtor, confeccionando material que pode ser disponibilizado no meio digital, abre precedente para os questionamentos a cerca daquele conteúdo que consome no próprio meio.

---

**Palavras chave:** Banner; Cultura digital; Prática educativa.

---

**Abstract:** Currently in an increasingly digital world, an overwhelming wave of information is sent and received instantly, through various means. In the classroom, one of the challenges of the teacher is to learn how to use the so-called digital Information and Communication technologies in practice. Reflecting on these issues is the purpose of this paper. After all, the production of digital content begins long before the connection to the network. It is intended, through a collection of authors related to a specific practice, held in a middle-technical school, to debate digital literacy from the initiation in scientific production through the production of banner. This practice goes through learning in the production of content, since the student when in the position of producer, making material that can be made available in the digital environment, sets the precedent for the questions about the content that consumes in the medium itself.

---

**Keywords:** Banner; Digital culture; Educational practice.

---

## 1. Cultura Digital na prática educativa

Atualmente em um mundo cada vez mais digital, uma avassaladora onda de informação é enviada e recebida instantaneamente, através de meios diversos. Em sala de aula, o desafio dos docentes é aprender a utilizar as chamadas tecnologias digitais de Informação e Comunicação na prática. O avanço das tecnologias de programação trouxe à tona a internet que permite ao usuário comum produzir, remixar e compartilhar conteúdo. O digital é, de acordo com Pretto e Silveira (2008), uma metalinguagem que permitiu separar e liberar todos os conteúdos e formatos dos seus suportes físicos. E esse processo assegurou a possibilidade de recombinação constante dos bens intangíveis.

Nesse cenário, passamos rapidamente de uma situação de escassez de informação em que o acesso ao ensino superior significava a possibilidade de acessar livros, revistas e outras fontes de informação na biblioteca e na sala de aula para uma situação de abundância da informação. O ensino universitário se vê então diante da necessidade de revisão das práticas pedagógicas há muito estabelecidas, e neste novo momento os professores precisam se apropriar de novas abordagens. Uma dessas abordagens é a produção de conteúdo como estratégia de aprendizagem.

Aparentemente a urgência do aprendizado para a utilização das inovações tecnológicas se sobrepõem a experimentação dos mecanismos de produção para o contexto escolar. Embora Alonso (2008), aponte que a incorporação de tecnologias nesse âmbito contribui, na maioria das vezes, para acelerar a crise de identidade dos professores. Quando são integradas ao fazer pedagógico, necessitam ser significadas. E ainda que o sentido do objeto técnico na prática escolar termina por definir não somente determinado uso, mas a sedimentação de culturas. Existe uma grande dificuldade em meio a tantas inovações de encontrar uma porta pela qual todos possam entrar com conhecimento razoável para saber onde se está indo no que diz respeito à preparação de conteúdo digital.

A cultura digital modificou o processo da aprendizagem, no entanto o consumo de conteúdo midiático não encontra antagonismo na forma de análise para além de pequenos núcleos acadêmicos o que nem sempre é eficiente para alcançar os mecanismos educacionais no nível de ensino médio. De acordo com Freitas (2015), no ciberespaço, as pessoas falam/escrevem, intercambiam ideias em tempo real, criam grupos de amigos com pessoas de diferentes partes do mundo sem, no entanto, existir um encontro presencial. São rompidas assim, as fronteiras entre o real e o virtual. De maneira geral a maioria tende a fazer isso para fins de entretenimento, quando se trata de levar as habilidades de produção, remix e compartilhamento para situações de aprendizado, nem todos os alunos se sentem seguros o suficiente. Este é o desafio docente atual promover a interação entre a desenvoltura da utilização cotidiana da cultura digital que temos como consumidores de mídia com nossas situações de aprendizado no ensino formal.

Nossa vida, nossos relacionamentos, memórias fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia (JENKINS, 2009). O aproveitamento educacio-

nal ofertado pela utilização dos avanços tecnológicos está diretamente ligado ao letramento inicial. Embora aparentemente a utilização do meio eletrônico pareça satisfatoriamente instintivo, da mesma maneira que ocorreu a cada um a necessidade de aprendizado para a fala, também é necessário conhecimento relativo para utilização dos meios eletrônicos que formam a cultura digital vigente a nossa volta.

É importante considerar os novos desafios que as mídias trazem ao sistema de educação formal e à educação continuada dos cidadãos (PIMENTA; PRATALINHARES 2013, p. 798). É necessário ensinar conteúdos programáticos e também ensinar como produzi-lo para que não se deixe apanhar por conceitos errôneos desenvolvidos por mecanismos ou pessoas de pouca idoneidade na web. Imersos nessa nova cultura baseada nas tecnologias digitais, crianças e jovens vêm desenvolvendo novas formas de relacionamento, novos processos cognitivos, atenção multifocada e capacidade de exercer diferentes tarefas simultaneamente. Daí a importância do desenvolvimento de propostas pedagógicas que aproveitem esse potencial para promover novas formas de ensino e aprendizagem (FREITAS, 2015).

Refletir sobre estas questões é o objetivo deste trabalho. Afinal, a produção de conteúdo digital começa muito antes da conexão com a rede. Uma vez que a prática educativa se aproprie desta produção, o observador usual e esporádico tem melhores chances de compreensão dos mecanismos e informação difundidos nos meios eletrônicos. Pretende-se, por meio de um apanhado de autores relacionados a uma prática específica colocar em debate a letramento digital, a partir da iniciação na produção científica por meio da produção de banner.

## **2. Produzindo banner digital fora da rede**

O mecanismo escolhido para a prática aqui descrita foi à produção de banner com informações de anatomia, patologia e posicionamento relacionadas à radiologia. Para tanto foi proposto a um grupo de alunos de curso técnico de nível equivalente ao ensino médio em radiologia a produção de um banner com tema de livre escolha, relacionado ao curso.

Uma das grandes dificuldades de trabalho com inserção da cultura digital na prática é o desnivelamento de conhecimento. Enquanto que a maioria dos alunos conhece o banner como um representante de anúncios comerciais apenas alguns poucos têm ligeiro conhecimento de sua representatividade nos meios acadêmicos para demonstração de produção científica. Quando Alonso (2008), aponta para a utilização educativo-pedagógica das TIC, vistas como recurso e material, seria congruente com a necessidade de incorporar aos processos de ensino/aprendizagem codificações diferentes, que estariam sendo elaboradas nas distintas manifestações da cultura em nossos dias. Propõe uma ponderação a respeito da produção de conteúdo considerada como ferramenta pedagógica que neste aspecto não apenas amplia o espectro de linguagens disponíveis na educação formal, mas oferece ao produtor a possibilidade de resignificação na utilização do produto.

A nomenclatura que envolve este tipo de produção embora diante da grande utilização midiática no mundo virtual necessita chegar até o aprendiz para

que as atividades de produção de conteúdo se tornem uma via prática e produtiva. Afinal o que é um banner, um infográfico, um flyer ou um panfleto no mundo digital para aqueles que navegam inadvertidamente na web? O acesso às tecnologias é fundamental, mas precisa ser qualificado. De acordo com Freitas (2015), é preciso considerar também as diferentes formas de aprendizagem que são estabelecidas por tutoriais e vídeos explicativos na internet. Os internautas desenvolvem novas formas de relação com a aprendizagem, mais autônomas, nas quais os sujeitos vão guiando seus próprios processos desenvolvendo novas formas de pensamento e raciocínio.

Desta maneira a oficina que dá origem a esta descrição propôs de modo geral a produção de conteúdo pelo aluno utilizando o modelo de banner utilizado em apresentação de trabalhos científicos. Embora apresentando um texto maior sua disposição gráfica é semelhante aos anúncios veiculados, onde uma ideia ou conceito é exposto de maneira sucinta, porém eficiente. Para isto, inicialmente os alunos foram convidados a acessar os sites dos dois geradores de banner on line: Canva e Bannersnack para se familiarizarem com os mecanismos.

As tecnologias digitais, portanto, nada mais são do que mediadoras do exercício da mente humana, agentes de conexões. Oportunizam a extensão da presença. Os objetivos e os interesses de cada um são os provocadores dos caminhos trilhados, das trajetórias percorridas (FREITAS, 2015, p. 33).

Esta proposta de prática educacional para o desenvolvimento crítico da produção de conteúdo resultou em um grande desafio para os alunos envolvidos, uma vez que muitos deles desconhecem os softwares básicos utilizados para a produção de banner, assim como os produtores de infográficos disponíveis na internet. Embora os sujeitos fizessem parte de curso técnico de nível ensino médio com base em imagem encontraram grandes dificuldades com o layout das páginas e com os comandos embora estes sejam extremamente semelhantes aos de qualquer editor de imagens disponível.

A proposta desta produção se torna ainda mais desafiadora, pois não incluiu a utilização de imagens e sim apenas texto. Quando expostos inicialmente à proposta os alunos instintivamente se preocuparam com onde ficaria exposto cada trecho do texto. Demonstrando a relevância da acuidade visual desenvolvida através da exposição continua a qual esta sociedade está sujeita da gráfica visual envolvida nos componentes midiáticos. “A possibilidade de conectar o que está disperso em momentos da produção faz com que seja concentrado o controle sobre o que é produzido, definindo uma nova realidade”. (ALONSO, 2008, p. 65).

Quando estabelecida a sequência textual de acordo com a organização de redação descritiva tendo como componentes título, apresentação dos autores, introdução, objetivo, discussão, conclusão e referência, os alunos passaram então a trabalhar sistematicamente como quem preenche um gabarito. Satisfazendo o arranjo visual das divisões a serem preenchidas. “Vivemos em um mundo em que cada vez mais há uma centralidade da mídia na experiência cotidiana, no trabalho,

no estudo e no lazer e a qualidade das informações tem um papel importantíssimo em nossas decisões” (PIMENTA; PRATA-LINHARES, 2013, p. 45). No entanto o aluno não se questiona para onde vai o conteúdo que ele produz em meio eletrônico como apresentações e banners por exemplo. Da mesma maneira pouco se preocupa com quem produziu e a que se destina o conteúdo que consome diariamente nos meios eletrônicos para satisfazer suas buscas por conteúdo de estudo.

Ainda de acordo com Pimenta e Prata-Linhares (2013), a qualidade da informação que recebemos tem um papel importantíssimo e decisivo nas escolhas que fazemos nas nossas ações e na nossa capacidade de usufruir das liberdades. No entanto o aluno frequenta diversas vezes os meios eletrônicos em busca de conteúdo para satisfazer requisições educacionais como um autômato que preenche os espaços indicados com informação aleatória. Sem questionamento de fonte ou mecanismo de produção. Um adolescente fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador: navegar na internet, ouvir e baixar arquivos mp3, bater papo com amigos, digitar um trabalho e responder e-mails, alternando rapidamente as tarefas. (JENKINS, 2009)

Os alunos, objetos desta descrição, encontraram mais dificuldade na diagramação, e layout dos banners do que propriamente na produção de conteúdo relacionado ao seu curso de nível médio. O banner científico pode ser considerado como uma combinação entre formas gráficas, cores e informações que atraem a atenção por tempo suficiente para transmitir e fixar uma mensagem. Esta observação teve caráter introdutório e por tanto se utilizou apenas texto e sua distribuição dentro do espaço gráfico como chamariz.

A produção e a execução requerem um planejamento cuidadoso, baseado em critérios bem definidos, que permitam uma comunicação clara e efetiva de resultados, em um formato que estimule a interação e a discussão. Desta maneira foi estabelecido que a apresentação deveria constar de identificação da instituição no topo da imagem, identificação de aluno e professor logo a baixo. Em sequência introdução, desenvolvimento e conclusão como itens mínimos, e com livre escolha de disposição no layout. Obrigatoriamente as referências deveriam estar presentes no final da imagem, com livre escolha de posicionamento central ou lateral. De maneira geral todos fizeram a opção de centralizar toda a informação coletada e não ocorreu nenhuma variante para o layout produzido entre eles.

Tantas são as possibilidades de efeitos visuais que muitas vezes os alunos se tornaram indecisos. Algumas considerações que justificaram determinadas escolhas merecem ser destacadas, tais como quando indagados sobre a escolha de tamanho e fonte de letra um aluno afirmou que foi apenas porque ficou bonito assim como outro revelou que sua escolha se deveu ao fato de ter ficado “bom de olhar”. A cibercultura, com todos os dispositivos que são desenvolvidos e criados a cada dia, permite diferentes formas de encontros entre pessoas, ideias e novas formas de ações em conjunto que derivam em formas outras de pensar e de aprender (FREITAS, 2015). No entanto a hegemonia do estímulo visual sobre os outros dispositivos como os sonoros, por exemplo, estabelece o poder de venda do conteúdo.

Os banners desenvolvidos neste estudo, na sua totalidade foram executados em programa específico do pacote instalado no computador pessoal, embora a escolha pelo mecanismo de produção fosse livre, os estudantes não se sentiram confortáveis para a utilização de programas geradores disponíveis na internet. O que aponta para a necessidade de mediação do conhecimento dos mecanismos. Pois mesmo apresentando semelhanças e, até mesmo, maior eficiência, o fato de estar alocado na rede impõe ressalva entre os estudantes em sua utilização.

De acordo com Jenkins (2009), o status de cultura convergente para a qual caminhamos ao longo dos últimos anos não envolve apenas as reuniões entre empresas de telefone celular e produtoras de cinema para decidirem quando e onde vamos assistir a estreia de um filme. A convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias. Entretenimento não é a única coisa que flui pelas múltiplas plataformas de mídia.

A navegação pela internet hoje não se faz só com a leitura/escrita. Facebook, Whatsapp, Skype e tantos outros dispositivos permitem a interação por voz (áudio) e vídeo. Basta clicar e falar. A interação por voz e imagem já é uma realidade muito presente. Nesse sentido, posso compreender o papel mediador exercido por este instrumento que é ao mesmo tempo tecnológico e simbólico. Por isso cunhei a expressão indicando que os computadores são instrumentos culturais de aprendizagem (FREITAS, 2015, p. 85).

Insere-se aqui o conceito de analfabetismo funcional de maneira correlativa, quando descrito por Ribeiro (1997), ampliando seu conceito na tentativa de ir além de uma concepção acadêmica da alfabetização, que a limita ao desempenho de tarefas tipicamente escolares. Investigando o nível e o tipo de competências necessárias para que os indivíduos possam se desenvolver no seu contexto socio-cultural, tal perspectiva abre, inclusive, a possibilidade de se questionar a adequação dos currículos escolares com relação às demandas da sociedade. Tal descritor pode ser aplicado à capacidade de compreensão da utilização dos dispositivos *on line* ofertados dentro da cultura digital. Quando indagados a respeito da não utilização de sites e aplicativos disponíveis na web para a produção do banner a maioria dos alunos relacionou a produção de conteúdo escolar, segundo conceitos expressos pelos mesmos, a dispositivos do pacote básico do computador pessoal. Ou seja, desconsideram a possibilidade de utilização dos mecanismos *on line* na produção de conteúdo para a própria escola, quando o buscam a todo o momento pela sua disponibilidade de acesso.

Neste cenário ainda havemos de levar em conta a descrição de Wesz (2016), apontando que existe um amplo descompasso tecnológico entre um indivíduo nativo digital (aluno) e um indivíduo imigrante digital (professor), que precisa ser transposto e não há como encobrir esse desacerto. Diante disso, surgem várias proposições para as novas funções da escola, do professor e, consequentemente, também do aluno, ou seja, novas propostas que devem ser incorporadas ao sistema educativo para que todos estejam direcionados, visando a melhorias no processo de ensino-aprendizagem.

Freitas (2015), aponta ainda que só equipar as escolas com laboratórios de informática e acesso à internet não é garantia de um avanço pedagógico. Também a introdução do uso de tecnologias digitais não pode se dar apenas porque essa é uma demanda da sociedade atual, mas sim porque estes são úteis em si mesmos como meios de ensino e aprendizagem. Tais divergências de capacitação entre professores e alunos desenvolvem um distanciamento na prática educativa, uma vez que fica condicionada a conhecimentos externos trazidos por um ou outro elemento formador do contexto da sala de aula, quando ambos, aluno e professor poderiam construir um caminho mais firme trabalhando em conjunto.

A escola continua sendo uma das instituições privilegiadas, onde é possível construir um referencial crítico com os alunos. Esse referencial crítico: capacidade de analisar, avaliar e prever - que também contribui para qualificação profissional, deve servir para o questionamento dos papéis das várias instituições sociais, inclusive da escola e da empresa. Dessa forma, seria possível fortalecer a sociedade civil, e esta assumiria uma condição mais ativa (FREITAS, 2015). As formas tradicionais de “transmissão do conhecimento” são também questionadas, constringendo a busca por novos atributos culturais, em consequência, escolares. Esses fatores determinam e condicionam, pouco a pouco, o sentido e o significado da escola, apontando para enormes contradições entre o que se pretende e o necessário a uma formação que “atenda ao mercado”. No cenário educacional brasileiro, isso vem marcado pelo aligeiramento, pela produção em escala e centralizada de programas de formação (ALONSO, 2008). Estes dois conceitos se tornam quase antagônicos diante da necessidade de conhecimento para utilização dos mecanismos digitais pela escola. Quando o professor aprende? Quando o aluno aprende? Quando o professor ensina? Quando o aluno aprendeu?

As iniciativas de inclusão de conteúdo midiático e prática com dispositivos eletrônicos além do computador pessoal, apontam para a proposta de uma nova atitude, dentro da perspectiva do trabalho com alfabetização midiática que pode adequar-se tanto à Educação Básica, quanto aos cursos de formação de professores uma vez que as questões educacionais são exaustivamente discutidas nos vários produtos da indústria cultural (FREITAS, 2015). Faz parte de nosso cotidiano um grau de repetição, quase um automatismo, de ideias e de ações (inclusive do ato de consumir). “Associa-se a isto o fato da mídia utilizar-se da linguagem audiovisual que tem acesso ao imaginário, reduto dos desejos humanos – podendo chegar a manifestá-los” (PIMENTA; PRATA- LINHARES, 2013, p. 801). O fato é que a demanda por mais escolarização, pela universalização da escola fundamental e média, e por níveis mais elevados de educação, põe-se como condição necessária e suficiente para o avanço das forças produtivas ou de ajuste às demandas de trabalho. A contradição está justamente na crença de que a escola poderá solucionar tais problemas e, por isso, a sociedade exige “escola de qualidade”, entendida como extensão do mundo economicamente produtivo. As formas tradicionais de “transmissão do conhecimento” são também questionadas, constringendo a busca por novos atributos culturais, em consequência, escolares (ALONSO, 2008).



As iniciativas as quais este trabalho se refere são aquelas possíveis de execução com os materiais existentes dentro da própria escola e ainda com probabilidade de compreensão por todos os alunos envolvidos. Podemos retornar então ao questionamento anterior: Quando o professor aprende e os alunos aprendem? Nos últimos anos, problematizações e propostas sobre o aprender e ensinar escolar, a formação de professores, seja ela inicial ou continuada, têm fomentado algumas “saídas” para o “uso pedagógico”, como denominado por várias iniciativas governamentais, das TDIC nas escolas. O maior problema de tais iniciativas tem a ver, sobretudo, com o pensamento, ainda reducionista, de que bastaria trabalhar algumas competências/habilidades técnicas para que estas tecnologias fossem mais bem aproveitadas no cotidiano dos estabelecimentos escolares (ALONSO, 2008). Ao professor então cabe à função de utilizar os mecanismos disponíveis na escola, tais como computadores da sala de informática, enquanto que ao aluno resta concluir determinada tarefa independente dos meios utilizados.

A cibercultura, com todos os dispositivos que são desenvolvidos e criados a cada dia, permite diferentes formas de encontros entre pessoas, ideias e novas formas de ações em conjunto que derivam em formas outras de pensar e de aprender. (ALONSO, 2008). Esta talvez seja a significação mais apropriada para emprego na aplicação de atividades escolares.

Alonso (2008), ainda aponta que o computador é um instrumento cultural da contemporaneidade construído pelo homem. Um instrumento de linguagem, de leitura e escrita. Seus programas são construídos a partir de uma linguagem binária. Para acioná-lo tenho que seguir instruções escritas na tela, movimentando o mouse entre diferentes ícones ou usando o teclado (com letras e números) para redigir instruções e colocá-lo em ação. Ou seja, apenas a interação da pessoa com a máquina é que molda a cultura enquanto constrói o conhecimento na prática.

Assim deveria ser a prática na escola com base na interação para o conhecimento dos dispositivos e o desenvolvimento dos mecanismos e não apenas voltada a utilização do conteúdo disponível. Enfim, tudo que, em contraposição ao que é dado pela natureza, é obra do homem. É assim que compreendo as tecnologias digitais como criação humana, produto de uma sociedade e de uma cultura (FREITAS, 2015).

#### **4. A prática começa muito antes da Rede Digital**

A cultura digital modificou o processo da aprendizagem. Embora muitos apostem cegamente no papel transformador ocasionados na forma de ensinar e aprender. Existe ainda um longo caminho a ser percorrido pelos profissionais da educação no que diz respeito aos mecanismos envolvidos na cultura digital. Uma simples produção de banner para apresentação pode ocasionar a abertura de discussão que se amplia para uma rede de itens a serem observados dentro da prática docente relacionada à utilização dos mecanismos digitais pelo aluno. Mesmo que Prensky (2001), considere os adolescentes de hoje, verdadeiros nativos digitais,



boa parte destes adolescentes têm uma relativa alfabetização digital, mas não tem habilidade com as estratégias necessárias para transformar essa informação a que tem acesso em conhecimento aplicável ao contexto escolar.

Uma das maiores dificuldades na formação de professores é integrar as tecnologias à educação, principalmente unindo os conhecimentos interdisciplinares. Os projetos pedagógicos geralmente são voltados para a parte técnica como ligar, desligar, usar um software ou aplicativo. Entretanto, não será somente isso que o professor encontrará na prática escolar. Ele também encontrará uma miscelânea de alunos, cada um em um estágio de compreensão diferente dos meios digitais. E na verdade sua grande maioria apenas como consumidores passivos e não questionadores do produto que consomem. Caberá ao professor a mediação necessária para que o aluno saia da sala de aula com plena capacidade de usufruir das possibilidades que o universo digital oferece.

Chegamos a um ponto da cultura digital em que a prática docente implica seu uso não para reprodução de conceitos de ensino e aprendizagem, e sim para fomentar novas formas de aprender e ensinar em que o docente seja o mediador de uma prática que extrapole a sala de aula para incorporar os novos espaços de conhecimento disponibilizados pelos meios digitais. Tal prática perpassa pelo aprendizado na produção de conteúdo, uma vez que o aluno quando na posição de produtor, confeccionando materiais que pode ser disponibilizados no meio digital, abre precedente para os questionamentos a cerca daquele conteúdo que consome no próprio meio.

### Referências

ALONSO, K. M. Tecnologias da informação e comunicação e formação de professores: sobre rede e escolas. **Educação e Sociedade**. [online]. 2008, vol. 29, n.104, p. 747-768. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0629104.pdf> Acesso em; 15 de jun. de 2017.

FREITAS, M. T. A.. Tecnologias digitais: cognição e aprendizagem. In: **37a Reunião Nacional da Anped**: Plano Nacional de Educação: tensões e perspectivas para a educação pública brasileira, 2015, Florianópolis. 37a Reunião Anual da Anped: Plano Nacional de Educação: tensões e perspectivas para a Educação pública brasileira, 2015. Disponível em: < <http://www.anped.org.br/sites/default/files/trabalho-de-maria-teresa-de-assuncao-freitas-para-o-gt16.pdf>> Acesso em 15 de jun. de 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

PIMENTA, M.A.A.; PRATA - LINHARES, Martha M.. Conhecimento e Consumo: desafios para a educação na era da cultura midiática. **Revista e-Curriculum (PUCSP)**, v. 11, p. 794-812, 2013. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/11452>> Acesso em: 15 de jun. de 2017.

POZO, J. I. A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento. **Pátio Revista Pedagógica**, ano VIII, n.31, p.8-11, ago./out. 2004. Disponível em: < <http://www.udemo.org.br/A%20sociedade.pdf>> Acesso em; 20 de jun. de 2017.

PRETTO, N. L. and SILVEIRA, S. A., orgs. **Além das redes de colaboração**: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. [online]. Salvador: EDUFBA, 2008. 232 p. ISBN 978-85-232-0524-9. Available from SciELO Books < <http://books.scielo.org>> Acesso em: 20 de jun. de 2017.

PRENSKY, M. **Digital based-game learning**. New York: McGraw Hill, 2001.

RIBEIRO, Vera, Masagão. Alfabetismo funcional: Referências conceituais e metodológicas para a pesquisa. **Educação & Sociedade**, ano XVIII, n. 60, dezembro/97.

WESZ, Liziani Mello. **Os professores iniciantes e o uso das mídias digitais nas praticas educativas**. / Liziani Mello Wesz. – 2016. 201 f.: il. color. ; 30 cm.

- Cléa Rocha Ferreira

Licenciada em Ciências Biológicas, Universidade Federal do Triângulo Mineiro/UFTM, Programa de pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Brasil, [clearochaferreira@gmail.com](mailto:clearochaferreira@gmail.com). Currículo: <http://lattes.cnpq.br/8754342314119475>

- Alexandra Bujokas de Siqueira

Doutorado em Educação Escolar pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil (2005). Programa de pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Brasil, [alexandra.bujokas@midia-educacao.net](mailto:alexandra.bujokas@midia-educacao.net). Currículo: <http://lattes.cnpq.br/9128093573466760>

- Martha Maria Prata Linhares

Doutorado em Educação (Currículo) pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil (2008). Programa de pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Brasil, [martha.prata@gmail.com](mailto:martha.prata@gmail.com). Currículo: <http://lattes.cnpq.br/2261656066135090>