**As tecnologias midiáticas no contexto escolar**

**Neli Carvalho Gaboardi**

**Resumo**

O presente trabalho faz uma análise acerca da utilização das tecnologias midiáticas no contexto escolar, refletindo sobre os desafios e possibilidades que surgiram com o advento dessas ferramentas. Esses recursos estão cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas, provocando impacto nas mais diversas áreas da sociedade, sobretudo na educação, onde surgiram novas possibilidades para que o processo de ensino-aprendizagem aconteça de forma mais dinâmica e prazerosa favorecendo o olhar crítico e a reflexão comunicativa dentro do ambiente escolar conduzindo o aluno a uma atitude critico-reflexiva acerca desses meios.

**Palavras chave:** Tecnologia. Aprendizagens. Ferramentas. Mídias

**Abstract**

This paper analyzes on the use of media technologies in the school context , reflecting on the challenges and opportunities that have arisen with the advent of these tools. These features are increasingly present in the daily lives of people, causing impact in several areas of society , particularly in education, which led to new possibilities for the process of teaching and learning happen in a more dynamic and enjoyable way favoring the critical eye and communicative reflection within the school environment leading the students to a critical - reflexive attitude about these means.

**Keywords:** Technology. Learning. Tools. Media

**Introdução**

As tecnologias midiáticas estão presentes em nosso dia a dia de tal maneira que a todo o momento, estamos expostos a diversos produtos e conteúdos que nos divertem, seduzem e oferecem inúmeras oportunidades de acesso a informação, interação e troca de conhecimentos. Sendo, pois, envolvidos pelo poder e pela praticidade das mídias eletrônicas, cheios de fascínio e perplexidade pelas possibilidades inesgotáveis dessas tecnologias, cada vez mais, os indivíduos estão buscando sua inserção nesse contexto atual.

Porém, é sabido que essa inserção não é homogênica e que as classes menos favorecidas, que constituem uma grande parcela da população, tem pouca ou nenhuma chance de participar de forma efetiva dessa inclusão por razões óbvias em uma sociedade onde imperam as desigualdades sociais.

Pensando nisso, e sabendo que a escola é a instituição que abrange a maior parte da população (ou pelo menos deveria abranger), acredita-se que é através dela que o indivíduo deveria entrar em contato com o conhecimento que lhe foi negado pela condição social em que vive. Portanto, não há mais como negar a importância das tecnologias midiáticas no contexto escolar, considerando o processo educativo integral, em que o aluno possa desenvolver-se de forma plena, pois, além de ter acesso às tecnologias, é preciso saber utilizá-las, afim de que possa compreendê-las e interpretá-las, não se deixando influenciar por valores e comportamentos ditados por modismos ou pelo capitalismo através da publicidade.

Esta pesquisa procura investigar como os recursos tecnológicos midiáticos são utilizados no processo pedagógico atual, analisando suas implicações e potencialidades.

Como recurso para a realização do trabalho, foram utilizadas pesquisas bibliográficas na tentativa de explorar as potencialidades do uso das Tecnologias Midiáticas em sala de aula e como é feito o uso. Os fundamentos teóricos para esta investigação basearam-se principalmente nos apontamentos de José Manuel Moran, porém, vários outros autores foram consultados.

**1. As Mídias e suas potencialidades**

Muito tem se falado sobre os avanços tecnológicos e o poder da mídia. Mas afinal, como definir mídia?

De acordo com Ferreira (2008, p.553), mídia é a designação genérica dos meios, veículos e canais de comunicação, como por exemplo, jornal, rádio, revista, televisão, outdoor, etc. Moran (2005), afirma que Mídia é o termo usado para referenciar um vasto e complexo sistema de expressão e de comunicação. De acordo como autor, “mídia” é o plural de “meios”, cujos correspondentes em latim são “media e “médium”, respectivamente. Ainda, segundo o mesmo autor, na atualidade, mídias são terminologias usadas para: suporte de difusão e veiculação da informação (rádio, televisão, jornal) e para gerar informação (máquina fotográfica e filmadora). A mídia também é organizada pela maneira como é transformada e disseminada (mídia impressa, mídia eletrônica, mídia digital...), além de seu aparato físico ou tecnológico empregado no registro de informações (fitas de videocassete, CD-ROM, DVDs). Dessa forma, podemos definir que o termo “Mídia” designa de forma genérica, todos os meios de comunicação, todos os veículos que são utilizados para a divulgação de algum conteúdo, seja ele de publicidade e propaganda, de informação, lazer e diversão ou de cunho pedagógico.

Do ponto de vista conceitual, a questão mais importante é a integração destes dispositivos técnicos aos processos educacionais e comunicacionais. Nas sociedades contemporâneas, esta integração tende a ocorrer de modo bastante desigual: ela é alta e rápida nos processos de comunicação, onde os agentes (as “mídias”) se apropriam imediatamente das novas tecnologias e as utilizam numa lógica de mercado; e tende a ser muito baixa nos processos educacionais, cujas características estruturais e institucionais dificultam mudanças e inovações pedagógicas e organizacionais, que a integração de novos dispositivos técnicos acarreta (BÉVORT e BELLONI, 2009, p. 1084).

Diversos conceitos já foram criados e reformulados de acordo com a evolução das mídias e várias nomenclaturas foram surgindo para se referir às novas combinações de aparatos tecnológicos e formas de comunicação e suas funcionalidades. Dentre eles podemos citar o termo “multimídia”, que se refere à capacidade de um computador de usar elementos de várias mídias. A “telemática”, que diz respeito ao conjunto de informação e comunicação que resultante da junção entre os recursos das telecomunicações e da informática que possibilitou o processamento, a compreensão, o armazenamento e a comunicação de grandes quantidades de dados em curto prazo de tempo, entre usuários localizados em qualquer ponto do planeta. A “hipermídia” reúne, numa só linguagem os conceitos da não-linearidade, hipertexto, multimídia e interface.

São inúmeras as possibilidades das mídias, cada uma tem suas particularidades e não há como negar sua importância para a sociedade atual. É interessante lembrar os avanços alcançados pelas mídias através das tecnologias modernas. Há apenas alguns anos as mídias tradicionais como jornal, revista, rádio e televisão eram os principais meios de comunicação e informação. O computador conectado à internet estabeleceu interações, compartilhamento de informações e trocas.

A mais completa e dinâmica fonte de informações do planeta, a “internet” modificou vários aspectos da vida humana, trouxe novas formas de comunicação e novas formas de combinação de aparatos tecnológicos foram viabilizadas. Sua utilização nos permite, por exemplo, organizar, transformar e processar as informações em velocidade e capacidade cada vez maiores e com custos cada vez mais reduzidos. As formas de comunicação instantâneas como o MSN, o telefone pela internet como o Skype, o email, as redes sociais como o Orkut, entre outros, são ferramentas oferecidas pela internet que possibilitaram uma verdadeira revolução na forma como nos comunicamos e interagimos com outras pessoas. Ela permite a interligação entre os diversos pontos do planeta e coloca à disposição dos seus usuários ferramentas capazes de promover o maior grau de interação entre os indivíduos através de recursos tecnológicos moderníssimos e eficientes, fornecendo ligação entre o receptor da informação e o emissor, seja através do jornal on line, da televisão a cabo, da videoconferência, ou do próprio computador e suas ligações hipertextuais ou conectado à internet. Nesse contexto, um horizonte de possibilidades se abre e novas formas de comunicação e de aquisição, processamento, armazenamento, produção e distribuição de informação são possíveis.

É possível afirmar que encurtaram-se as distâncias e expandiram-se as fronteiras, o mundo ficou globalizado e as novas mídias e tecnologias estão relacionadas com todas essas transformações. É como se a tela do computador fosse uma janela que se abre para o mundo.

Antigamente, as pessoas saíam às ruas ou ficavam nas janelas de suas casas para se informar sobre o que estava acontecendo nas proximidades, na região e no mundo. A conversa com os vizinhos e os viajantes garantia a troca e a renovação das informações. Na atualidade, a “janela é a tela”, por meio da tela da televisão, é possível saber de tudo o que está acontecendo em todos os cantos- desde as mais longínquas partes do mundo até as nossas redondezas (KENSKI, 2005, p.93).

Para a maioria das pessoas, é impossível imaginar a vida sem o uso dos recursos tecnológicos que a cada dia ficam mais modernos e dinâmicos. Essas transformações são cada dia mais evidentes e cada vez mais as pessoas estão aderindo a elas.

Sabendo disso, a escola não pode perder de vista a preparação do aluno para que ele possa compreender todo este fenômeno e o seu uso, promovendo o crescimento das diversas competências dos educandos, entre elas, a capacidade de comunicação, de convivência com as diferenças, de interação, de cooperação e respeito mútuo, além de prepará-lo para enfrentar um mundo muito competitivo no ambiente de trabalho, onde terão as melhores chances, aqueles que tiverem melhor habilidade no campo tecnológico, de interação e comunicação com o mundo.

**2. A influência das mídias na Educação**

Os avanços das tecnologias midiáticas vêm provocando uma verdadeira revolução na vida das pessoas, pois, a fluidez e o desenvolvimento das telecomunicações proporcionaram uma interação do homem com o mundo nunca vista antes.

Esse novo modelo de comunicação e interação propõe também novos e constantes desafios à esfera educacional, visto que a instituição escolar como instrumento de formação do cidadão, não pode ficar alheia a esse processo.

Com a presença das novas tecnologias nos ambientes mais diversos da sociedade e, por consequência, na vida dos alunos, aliadas à constante e rápida evolução e utilização das mídias, novos e complexos desafios recaíram sobre educação e profissionais, o que tem levado as instituições de ensino a repensarem sua prática na tentativa de buscar novas maneiras atuação frente ao processo de ensino e aprendizagem.

Nessa ótica, é fundamental que o professor compreenda as potencialidades e as implicações do uso dos recursos midiáticos em seu fazer pedagógico e que crie situações de aprendizado visando à utilização das tecnologias disponíveis na escola, oferecendo amplas oportunidades de aprendizado ao aluno.

A inserção das diversas mídias na educação, embora ainda constitua um desafio para o professor, pode proporcionar ao aluno um aprendizado muito mais significativo, viabilizando um modo de aprender mais dinâmico e prazeroso. Nesse sentido, Moran (1994) diz:

“A escola pode utilizar esses recursos como motivação do conteúdo de ensino, como ponto de partida mais dinâmico e interessante diante de um novo assunto a ser estudado. Podem os Meios apresentar o próprio conteúdo de ensino (cursos organizados em vídeo, por exemplo), bem como ser, eles próprios, objeto de análise, de conhecimento (estudo crítico da televisão, do cinema, do rádio, dos jornais e das revistas)”.

A prática docente apoiada nos mais diversos recursos midiáticos disponíveis na escola deve envolver a interrelação de conceitos e princípios, sem os quais, a melhoria na prática educacional pode ser fragilizada em função das armadilhas que essas tecnologias podem esconder, em especial a internet, o que pode ser muito prejudicial para a vida de pessoas mal orientadas. Assim, é papel da escola trabalhar com as mídias e também educar para as mídias de maneira que tenhamos pessoas com maior formação crítica. Abordar com os alunos os perigos e principalmente os fatos reais conhecidos e que a própria mídia divulga pode ajudar a afastar o jovem dos perigos virtuais, mas não é tudo, é preciso um acompanhamento muito sério e contínuo, além de muito contato com as famílias dos estudantes e estar sempre alerta a quaisquer sinais no comportamento das crianças.

Além disso, as facilidades e a grande quantidade de informações na internet podem desviar a atenção dos alunos, neste sentido, Moran (1997) afirma:

“Há facilidade de dispersão. Muitos alunos se perdem no emaranhado de possibilidades de navegação. Não procuram o que está combinado deixando-se arrastar para áreas de interesse pessoal. É fácil perder tempo com informações pouco significativas, ficando na periferia dos assuntos, sem aprofundá-los, sem integrá-los num paradigma consistente. Conhecer se dá ao filtrar, selecionar, comparar, avaliar, sintetizar, contextualizar o que é mais relevante, significativo”.

Para dar conta de tantos desafios na realidade atual, o professor precisa sentir-se preparado para isso. É necessário que sejam oferecidos cursos de iniciação e aperfeiçoamento para o mundo tecnológico, pois, o professor não é apenas um usuário desses recursos, ele é também um formador de conceitos, é um mediador no processo de ensino e aprendizagem dos alunos e a utilização de recursos que já são bastante conhecidos dos jovens e que lhes desperte o interesse como o uso dos recursos tecnológicos poderá ajudar a transformar a escola em um lugar mais interessante, um espaço de vida, sonhos e produção de saberes. Nesse sentido, o docente deve perceber que os alunos precisam ser orientados, não apenas na maneira de como utilizar as mídias tecnológicas, mas principalmente, orientá-los para que desenvolvam a leitura crítica e consciente para a utilização das mídias. Por isso, é importante que, além de se apropriar desses recursos, o professor tenha condições de direcionar o bom uso dessas ferramentas.

Essa formação, portanto, deve proporcionar ao professor as bases para que possa superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica. (...) Deve criar condições para que o professor saiba recontextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante sua formação para sua realidade de sala de aula, compatibilizando as necessidades do aluno e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir (VALENTE, 1999, p.153)).

Na perspectiva de uma educação multimídia, o professor disponibiliza as possibilidades de caminhos que vão se abrindo para que os estudantes possam ser eles mesmos, os sujeitos de sua própria aprendizagem.

A televisão é um veículo que fala com bastante profundidade aos sentimentos, às emoções. Ela mexe com o imaginário, com os desejos, os instintos da pessoa. Toda a combinação de linguagens diversas (imagens, fala, escrita, música e os demais elementos que contribuem para a construção da mensagem televisiva) são elementos que fascinam, que dão vida e significado a todo o conjunto de conteúdos relacionados à TV.

Ao incorporar a TV ao processo de ensino e aprendizagem o professor pode oferecer inúmeras vantagens à sua classe, entre elas podemos citar a dinamização de temas significativos, a incorporação da transversalidade às atividades diárias, a inserção de temas, o debate acerca de assuntos atuais, entre outros. Nesse aspecto, a utilização da TV associada ao vídeo pode promover um maior interesse e prazer de estudar, além de promover a mediação entre os recursos humanos e tecnológicos.

Para Moran (1995), a linguagem audiovisual desenvolve múltiplas atitudes perceptivas: solicita constantemente a imaginação e reinveste a afetividade com um papel de mediação primordial no mundo, enquanto que a linguagem escrita desenvolve mais o rigor, a organização, a abstração e a análise lógica.

Agora, com a inserção da TV digital interativa, novas possibilidades estão surgindo. (NEVES 2005), afirma que “a TV digital valoriza a autoria e favorece o exercício da autonomia. Esse é o seu grande valor educacional, e, portanto, humano. Concretizar esse desafio exige que a escola assuma sua tarefa de educar para o uso das mídias.

A força da linguagem audiovisual, associada à habilidade do professor em fazer uso deste meio poderá ajudar os alunos a consumir com seletividade e criticidade, interpretando mensagens segundo uma visão mais critica do mundo.

Nas escolas públicas, é comum a escassez de recursos tecnológicos para uso pedagógico. Neste caso, o professor pode lançar mão de uma ferramenta muito comum na vida dos alunos, o celular. Esse aparelho, com formato cada vez menor, mas que a cada dia agrega mais funções pode ser muito bem aproveitado como ferramenta pedagógica. Apesar de toda a polêmica que envolve sua permanência na sala de aula por razões variadas, ele pode contribuir para a formação de alunos críticos da mídia. É preciso, nesse caso em especial, negociar com os alunos, o que pode e o que não pode, quando se deve e quando não se deve usar o celular, da mesma forma como se estabelece todas e quaisquer regras cotidianas. Descrever os objetivos do uso do celular nas atividades propostas pode ser uma boa forma de encontrar dentro da sala de aula a parceria desejada para o sucesso dessa missão. Moran (2007), afirma em entrevista à professores em seu blog que “as tecnologias que precisamos são todas, as simples e as sofisticadas. As melhores são as possíveis no momento. Podendo escolher, vale a pena utilizar as que sensibilizam o aluno” (...).

Todavia, é importante não deixar-se seduzir por essas tecnologias e se esquecer de que elas devem ser usadas com o propósito educacional, com objetivos e metodologias previamente definidos para evitar a dispersão. Se bem planejada, toda mídia pode oferecer subsídios para atingir determinados objetivos e fortalecer a ação pedagógica.

**A relação das crianças com a tecnologia midiática**

Cada vez mais cedo, os jovens estão tendo acesso aos diferentes tipos de tecnologias midiáticas. Os brinquedos infantis como carrinhos, bonecas e bolas vem disputando espaço com os jogos eletrônicos e demais mídias digitais que vem encantando as crianças e despertando o interesse do público infantil. As facilidades com que os aparelhos eletrônicos realizam diversas atividades ao mesmo tempo vem conquistando a garotada. Eles demonstram muito mais facilidade e desenvoltura para se inserir no contexto tecnológico do que os adultos, porém, são muito mais suscetíveis às influências e aos apelos do mundo digital e eletrônico.

Na relação mídia/infância é perceptível que ao mesmo tempo em que aprendem as crianças também se divertem com os produtos midiáticos. Os jogos eletrônicos, por exemplo, são muito utilizados pelas crianças e jovens. O desafio de passar fases e vencer obstáculos fascina esse público em especial, além de estimular o raciocínio, a criatividade a imaginação e a coordenação motora. Para muitas crianças, o jogo eletrônico torna-se tão fascinante que fazem dele sua principal forma de lazer. Mas, existem duas visões sobre o jogo eletrônico. A primeira diz que esse tipo de diversão é sadia e educativa e a segunda diz que os jogos eletrônicos são uma má influência para o comportamento da criança.

Para alguns pesquisadores, os jogos eletrônicos trazem consigo uma nova reestruturação e ressignificação do mundo do entretenimento, da informação e da educação. Segundo Tavares (2006, p.2), “eles envolvem, seduzem e divertem, imprimindo um novo texto e contexto comunicacional, disputando a atenção de crianças, com outros espaços de lazer e de organização e sistematização do conhecimento, como a escola”.

Nesse sentido, o jogo eletrônico pode se constituir num importante aliado à educação escolar, uma vez que este desperta a atenção da criança e a estimula no processo do aprendizado.

Por outro lado, existem críticos que condenam o jogo eletrônico e afirmam ser este um elemento que promove o aumento da violência.

Para esse grupo, as crianças e adolescentes tornam-se consumidores em potencial das imagens de violência e são constantemente seduzidos pelas grandes empresas — que investem em um marketing pesado — a comprarem versões diferenciadas dos jogos considerados violentos que apresentam cenas cada vez mais próximas do real. (ALVES, 2004, p.67).

Todavia, este fenômeno, bastante complexo, não pode ser analisado de forma isolada e reducionista, mas com o amparo dos diversos campos de saberes. Além disso, comportamentos violentos e agressivos devem ser analisados também e principalmente, a partir do contexto a que a criança está inserida.

Esta leitura linear, reducionista e acrítica limita-se a um olhar de causa e efeito sobre o epifenômeno que é a violência. A violência se constitui em um fenômeno complexo que envolve, ao mesmo tempo, questões sociais, econômicas, culturais, políticas e afetivas (ALVES, 2004, p. 2).

Nesse sentido, torna-se cada vez mais importante o acompanhamento familiar e das instituições escolares no sentido de propiciar às crianças a orientação necessária para um comportamento saudável diante do uso das mídias. Assim, o contato dessa nova geração com o ambiente virtual, seja através de jogos, internet, TV, ou outros recursos, como ambiente de aprendizagem ou, simplesmente, de diversão, é fundamental que ela seja estimulada a procurar produtos que satisfaçam seus interesses, mas que também lhes ofereça conteúdo saudável e seguro.

Desde muito cedo, é importante que as crianças aprendam a usar os recursos tecnológicos com ética e responsabilidade. Atualmente não existe uma lei específica para os casos de crimes virtuais, por isso é extremamente necessário que as crianças tenham boas noções de como usar essas ferramentas de maneira positiva.

A perspectiva do uso de qualquer tecnologia midiática por crianças, sem o controle ou acompanhamento de adultos responsáveis, seja de jogos, TV, ou, especialmente a internet pode conduzí-las a situações de perigo, podendo ser alvo de crimes, que, muitas vezes, acontecem devido à superexposição na rede, com destaque para uso não autorizado de imagem, cyberbullying e pedofilia.

É dever da família e da escola conscientizar, proteger, educar e prevenir as crianças e os adolescentes quanto ao uso ético, seguro e legal da internet, das informações e das novas ferramentas tecnológicas, que vão desde o uso do celular à proteção da reputação digital dos cidadãos (PINHEIRO, 2007, p. 8).

Portanto, é inegável que se faz necessário a orientação da criança e do adolescente quanto ao uso correto da rede e da tecnologia de um modo geral, alertando para as consequências de seu mau uso. Ao mesmo tempo, não podemos deixar de reconhecer que tais recursos propiciam ótimas situações de aprendizagem. Essas ferramentas são recursos que podem contribuir para o desenvolvimento pessoal, para estreitar laços sociais e para aprender mais e melhor.

Aprende-se a lidar com a diversidade, a abrangência e a rapidez de acesso às informações, bem como com novas possibilidades de comunicação e interação, o que propicia novas formas de aprender, ensinar e produzir conhecimento, que se sabe incompleto, provisório e complexo (SILVA, 2003, p.).

Estes são desafios que estão presentes no mundo atual e que geram muita discussão, uma vez que todo este aparato tecnológico da mídia trouxe e traz muitas inovações e progressos, muita informação e conhecimento, mas pode ser posta à prova no sentido de que também é passível de trazer influências negativas. Assim, segundo Moran, (2009, p.5): “A variedade de informações sobre qualquer assunto, num primeiro momento, fascina, mas, ao mesmo tempo, trazem inúmeros novos problemas: O que pesquisar? O que vale a pena acessar? Como avaliar o que tem valor e o que deve ser descartado?”

Esses são questionamentos que vem sendo feitos em decorrência do entusiasmo infantil diante das facilidades de acesso e do pouco de acompanhamento de pessoas responsáveis ao acesso das crianças, especialmente no que diz respeito à internet. Não se trata de banalizar ou proibir o uso das mídias pelas crianças. Ao contrário, elas devem ser incentivadas a fazer uso de forma correta e ética para que encontrem as informações necessárias e assim possam construir seu próprio repertório e visão crítica de mundo. Os riscos e os benefícios caminham lado a lado. É preciso que desde cedo as pessoas aprendam a se preservar e preservar a integridade moral, física e psicológica de toda a família. Não seria esta uma tarefa fácil, porém não impossível e é neste sentido que entra o papel da escola que aliada à família e à políticas públicas de qualidade, com a importante tarefa de orientar os educandos no sentido de que lhes seja oferecida uma educação para a mídia permanente, preparando esse público para que saiba defender-se dos perigos e das armadilhas da mídia de maneira geral.

**Considerações Finais**

Por se tratar de recursos largamente utilizados pela sociedade em geral, a escola precisa, em seu Projeto Politico Pedagógico, considerar a questão das tecnologias, dos Meios de Comunicação e da comunicação como parte integrante - e não marginal - do processo educativo integral do aluno-cidadão, visando construir uma sociedade realmente democrática, oportunizando ao educando uma visão crítica desses meios, afim de construirmos uma sociedade que não se deixe levar pelas aparências, para que as pessoas de fato, saibam ler nas entrelinhas dos anúncios, das publicações e das programações de maneira geral, interpretando as intencionalidades de cada um.

Em virtude de seu caráter contraditório, essa é uma discussão que ainda tem muito a caminhar. As preocupações da sociedade diante da relação criança/mídia sejam elas reais ou infundadas, as implicações sociais advindas dos avanços das novas tecnologias e o estabelecimento de parâmetros que normatizam seu uso, tem ainda um longo caminho a percorrer, mas é sabido que já existem muitos estudos de autores renomados que podem dar subsídio tanto às famílias, como às escolas e a sociedade de maneira geral, no sentido de garantir que crianças e adolescentes tenham boas informações e que construam seu conhecimento de forma ética e ao navegarem pela rede, o façam de maneira segura e responsável. Nesse sentido, a escola poderá ajudar também o aluno a desenvolver a capacidade de leitura crítica acerca dos conteúdos e programas a que tem acesso, preparando os cidadãos para não se deixar influenciar por valores e comportamentos ditados pelo capitalismo de consumo, bem como, Pinheiro (2007), “para um novo mercado de trabalho que exige postura adequada, segurança da informação, respeito às leis, inclusive na Internet, proporcionado situações que lhes permitam desenvolver habilidades e competências necessárias para a ávida tarefa tanto profissional quanto da vida pessoal de um mundo cada vez mais plano e mais globalizado”.

**Refêrencias Bibliográficas**

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Game over: jogos eletrônicos e violência. Salvador: L. R. G. 2004.

BÉVORT, Evelyne e BELLONI, Maria Luiza. Educ. Soc., Campinas, vol. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br. Acesso em 08/10/2015.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Miniaurélio: o dicionário da Língua Portuguesa; coordenação de edição Marina Barid Ferreira; equipe de lexicografia Margarida dos anjos, 7ª edição. Curitiba: Positivo, 2008.

KENSKI,Vani. In: Integração das Tecnologias na Educação/ Secretaria de Educação a Distância, Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005.

MORAN, José Manuel. Os meios de comunicação na escola Série Ideias n.9. São Paulo: FDE, 1994.

MORAN, José Manoel. in: Artigo publicado na Revista Ciência da Informação, Vol 26, n.2, 1997, pág. 146-153. Disponível em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/internet.htm - acesso em 09/10/2015.

MORAN, José Manoel. in: Artigo publicado na revista Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, 1995.

Disponível em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm#apresentação Acesso em 10/10/2015.

MORAN, José Manuel . As mídias na educação. Texto do livro Desafios na Comunicação Pessoal. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007, p. 162-166 Disponível em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/midias\_educ.htm Acessado em: 25/10/2015.

MORAN, José Manuel. Como Utilizar As Tecnologias Na Escola. 2009

Disponivel em: <http://www.educacaoetecnologia.org.br/?p=2931>. Acessado em: 09/10/2015.

NEVES, Carmen Moreira de Castro. In: Integração das Tecnologias na Educação/ Secretaria de Educação a Distancia, Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005.

PINHEIRO, Patrícia Peck. Boas práticas legais no uso da tecnologia dentro e fora da sala de aula: Guia Rápido para as instituições educacionais. São Paulo, 2007. Disponivel em : http://www.criancamaissegura.com.br/blog/wp- content/uploads/2009/11/CARTILHA\_TecnologianaEducacao.pdf. Acesso: 17/10/2015.

SILVA, Marco. Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2003. In: Integração das Tecnologias na Educação/ Secretaria de Educação a Distância, Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005.

TAVARES, Marcus Tadeu de Souza. JOGOS ELETRÔNICOS: EDUCAÇÃO E MÍDIA. Trabalho apresentado no II Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas. Salvador / Bahia. Disponivel em :http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/marcostavares.pdf Acesso: 16/10/2015.

VALENTE, José Armando. In: Integração das Tecnologias na Educação/ Secretaria de Educação a Distância, Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005.