

Repertório, Narratividade e Linguagem na Produção de Materiais Didáticos Audiovisuais para Educação Online¹

Márcio Henrique Melo de Andrade²
Renata Kelly Souza de Araújo³

Resumo

Este trabalho traz um relato de experiência em que se analisam as estratégias de criação de roteiros de materiais didáticos audiovisuais (MDAs) pelo roteirista-pesquisador para Educação Online. Para isso, faz-se uma discussão teórica acerca do cenário educativo online, enfatizando o estado da arte da produção de MDAs nesta modalidade, as principais estratégias de criação narrativa pelos roteiristas audiovisuais e como elas podem se relacionar à produção de MDAs. Como metodologia, faz-se uma breve análise de uma história em quadrinhos envolvendo temas físicos e matemáticos e apresentam-se três aspectos essenciais para o desenvolvimento do roteiro: a criação de estrutura narrativa envolvendo personagens, o uso de repertório cultural do roteirista-pesquisador e o emprego de linguagem coloquial. Conclui-se que roteirizar um MDA que contemple estes três aspectos podem ampliar as possibilidades didáticas no ensino online.

Palavras-chave

Material Didático Audiovisual; Roteiro Audiovisual; Prática Docente; Educação Online.

Introdução

Com a difusão massiva das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), o processo de ensino aprendizagem foi ressignificado, a partir da inserção destas tecnologias no contexto educativo, através de recursos como, por exemplo, computador, internet e outros recursos multimídia, que podem tornar o aprender mais dinâmico e interativo. A docência nesta nova conjuntura, denominada de Sociedade Digital ou Sociedade da Informação, precisa buscar não somente se capacitar para conseguir dar conta das múltiplas possibilidades de produção, publicação e comunicação que emergem a partir da internet e, por conseguinte, dos Ambientes

¹ Artigo apresentado no Eixo 1 – Educação, Processos de Aprendizagem e Cognição do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura, realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

² Mestre em Educação Matemática e Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco. Roteirista e Produtor Audiovisual e Assessor de Comunicação do Centro Tecnológico de Cultura Digital Nascledouro de Peixinhos – CTCD/ITEP.

³ Mestra em Educação Matemática e Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco. Docente do Curso de Licenciatura em Pedagogia a Distância da Universidade Federal Rural de Pernambuco. Docente do Ensino Fundamental e Coordenadora Pedagógica em Escola Municipal da Prefeitura da cidade do Recife.

Virtuais de Aprendizagem (AVAs), novo lócus de atuação deste profissional, mas criar formas de trabalho mais criativas e interativas para atrair os discentes imersos no universo cibercultural. A partir disso, pode-se afirmar que a produção de materiais didáticos audiovisuais (MDAs) pode complementar estratégias que envolvem outras plataformas ou ferramentas, como ambientes virtuais de aprendizagem, fóruns de discussão online, *chats*, material didático impresso ou eletrônico etc., com produtos como vídeos, animações, histórias em quadrinhos, programas radiofônicos, jogos eletrônicos e outros: a) *Vídeo ou teleconferência* - transmissão em tempo real que permite interação com estudantes (CRUZ, 2007); b) *Produção Multimídia ou Hipermídia* - apresentações no formato de Power Point, *softwares* educativos e realidades virtuais; c) *Teleaula ou Videoaula* - vídeo educativo que não permite a interação em tempo real (TIMM, 2003); d) *Série Ficcional Didática* - emprega a dramatização e a estrutura em episódios (CARNEIRO, 2003); dentre outras.

Contudo, por maiores que sejam os investimentos financeiros e humanos em capacitar os docentes a utilizar as novas tecnologias, além de alguns autores (BELLONI, 2001; IMBERNON, 2000) que problematizam a atual função do professor diante das mesmas, estamos distantes de uma realidade favorável no que concerne à formação docente na Sociedade Digital. De tal forma, este trabalho visa contribuir com debates em torno da prática docente, mostrando novas possibilidades a partir da Produção de Materiais Didáticos Audiovisuais. Para tal, partimos da seguinte indagação: na produção de materiais didáticos audiovisuais, que atribuições possuem ou precisa ter o roteirista/docente na criação deste tipo de material? Como o roteirista triangula a relação entre conteúdo e aluno, por meio de suas estratégias narrativas e uso dos recursos audiovisuais? A partir deste relato de experiência, pretende-se analisar brevemente estratégias de roteirização de MDAs, com uma dupla finalidade: uma, de permitir aos docentes conhecer as particularidades e demandas do uso da linguagem audiovisual àquele que pretende utilizá-la como recurso pedagógico; outra, conscientizar os empreendedores responsáveis pela produção de materiais didáticos em universidades e escolas a respeito das particularidades do trabalho do roteirista neste processo de produção.

A motivação para este estudo reside na prática do primeiro autor deste trabalho que, em sua vivência como roteirista audiovisual de materiais didáticos audiovisuais

diversos (como vídeos, programas radiofônicos, histórias em quadrinhos e animações) em uma instituição pública de ensino superior e em um instituto de tecnologia, começou a questionar as contribuições que poderia trazer para a área docente no que se refere à criação narrativa audiovisual como prática docente. Além disso, as pesquisas na área de Educação Online e as práticas de tutora e professora executora da segunda autora permitiram um olhar mais contextualizado do uso deste tipo de material. Desta forma, propõe-se que, a partir da análise do processo criativo deste tipo de material, possam ser trazidos à discussão alguns aspectos desconhecidos sobre o papel do roteirista neste tipo de produção, contribuindo, assim, para a melhoria nas qualidades técnica, estética e de contextualização de conteúdo na prática docente por meio da linguagem audiovisual.

Para atingir este objetivo, este artigo divide-se em quatro partes: na primeira, uma breve caracterização da modalidade educativa online, na segunda, uma introdução à história e aos pressupostos que conduziram a criação narrativa; na terceira, uma descrição das principais estratégias narrativas empregadas na produção de materiais didáticos audiovisuais (programas radiofônicos com temas matemáticos, mais especificamente) pelo roteirista-pesquisador; e na última, considerações iniciais a respeito do papel do roteirista no processo de produção de MDAs e das relações que podem ser estabelecidas com a prática docente.

Audiovisual para Educação Online - Tendências, Especificidades e Experiências

A educação a distância surgiu, de acordo com vários autores, a partir do começo do século XVIII, contudo é nas últimas décadas, a partir novas possibilidades trazidas pelas tecnologias da informação e comunicação, que apresenta um crescimento significativo em número de instituições e de discentes. A EAD “é uma modalidade de educação em que professores e alunos estão separados, planejada por instituições e que utiliza diversas tecnologias de comunicação” (MAIA; MATTAR, 2007, p.6), contudo, esta separação se dá apenas no sentido espaço tempo, pois os alunos podem estar em constante sintonia e interação a partir das múltiplas interfaces que favorecem a interatividade síncrona e assíncrona nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

No decorrer de seu processo histórico, a EAD foi evoluindo de acordo com as

tecnologias utilizadas, e de acordo com estas foram definidas, segundo Moore e Kearsley (2008), cinco gerações: a primeira, iniciada na década de 1880 com o estudo por correspondência; a segunda, no início do século XX, com o ensino por rádio e televisão; a terceira, entre os anos 60 e 70, com as universidades abertas; a quarta, entre 70 e 80, com a teleconferência; e a quinta geração, na década de 90, com as aulas virtuais na web. Importante salientar que as tecnologias não foram sendo substituídas ao longo das gerações, mas foram sendo ressignificadas e integradas, a fim potencializar a interação nos cursos online.

Estamos vivenciando a quinta geração da EAD, que através das tecnologias digitais de informação e comunicação possibilitam um novo olhar para a educação, através do ciberespaço, definido por Lévy (1999a, p.92), como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. É a partir deste que emergem os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) e a possibilidade de desenvolver mais a interatividade, conceituada por Silva (2002) como sendo a ênfase consciente nos processos comunicacionais de modo expressivamente complexo, promovendo mais e melhores interações, um novo prisma comunicacional, que possibilita novos papéis e relações entre docentes e discentes e favoreça a interação e a construção colaborativa de conhecimento. O docente não mais é a figura central do processo de ensino aprendizagem, o detentor do saber, passando a ser parceiro dos alunos, alimentador das inteligências coletivas Lévy (1999b) com o papel de auxiliar o aluno no seu processo de construção do saber. Este momento atual do educar a distância, caracterizado por Santos (2010) e Silva (2011) como Educação Online (EOL), que, segundo Santos (2010), não pode ser considerada uma evolução da EAD, mas um fenômeno da Ciberultura, enquanto Silva (2011) entende-a como outra modalidade educativa, possibilitada pela Web 2.0, que se distancia da visão de unidirecionalidade, tradicionalismo e de distância física, evidenciada pelo modelo fordista presente no histórico da EAD. Ainda segundo o autor, a Educação Online caminha para a coautoria, o processo dialógico e colaborativo do conhecimento baseado na interatividade.

Apesar da velocidade com que esta modalidade educativa vem se expandindo, os recursos humanos não se desenvolveram com a mesma agilidade (MAIA; MATTAR, 2007). São diversos os desafios que se colocam para que se possa concretizar uma

educação voltada para os princípios da EOL, contudo, para tal, os docentes precisam compreender o conceito de interatividade e os novos papéis que emergem neste cenário educativo, como, por exemplo, designer didático do ambiente virtual de aprendizagem, professor conteudista e executor e produtor de materiais didáticos audiovisuais (MDAs). Este trabalho foca neste último papel, partindo da seguinte indagação: na produção de materiais didáticos audiovisuais (MDAs), que atribuições precisa ter o roteirista/docente na criação deste tipo de material? Como se triangula a relação entre conteúdo e aluno a partir de estratégias narrativas? Este artigo consiste na descrição das estratégias de composição de um roteirista para permitir a docentes e empreendedores universitários conhecer as particularidades do trabalho do roteirista no uso pedagógico da linguagem audiovisual. Diante disto, é necessário compreender as estratégias de criação destes materiais, como os roteiristas de MDAs triangulam a relação entre conteúdo e aluno a partir da narrativa como sua matéria-prima. Este estudo parte da prática do primeiro autor como roteirista de MDAs (vídeos, programas radiofônicos, histórias em quadrinhos e animações) e nas pesquisas e práticas de docência online da segunda autora, propondo-se que, a partir desta análise, possa-se debater o papel do roteirista nesta produção.

Pode-se dizer que sobre a produção de materiais didáticos recai a maioria das pressões do sucesso de um curso de EAD, visto que boa parte da motivação de estudo pelos discentes e da forma de trabalho pelos professores executor e tutor advém da estruturação e conteúdo deste material. Sobre isso, Rodrigues e Padilha (2008), comentam que o produtor destes materiais - no caso, impresso - precisa considerar especificidades da EAD: a carência de interações entre professor e estudantes e a possível dificuldade de acesso a informações por conta da localização geográfica pode promover uma rotina de estudo mais solitária, tornando o estudante o principal responsável pela execução das atividades propostas. Desta forma, o material didático produzido necessita representar "o diálogo entre o professor e alunos, tornando os textos, as atividades e as relações entre os conteúdos dinâmicos e criativos" (RODRIGUES; PADILHA, 2008, p. 4).

Por conta destas demandas, a difusão massiva das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) tem possibilitado um uso mais recorrente de recursos como imagens e sons, a fim de tornar o processo de ensino e aprendizagem

mais dinâmico e diversificado. Então, os ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) começaram a ser empregados com mais frequência e ser complementados com recursos como fóruns de discussão online, *chats* e produtos como vídeos, animações, histórias em quadrinhos, programas radiofônicos, jogos eletrônicos e outros: a) *Vídeo ou teleconferência* - Transmissão audiovisual em tempo real (CRUZ, 2007); b) *Produção Multimídia ou Hiperídia* - abrange apresentações em Power Point, *softwares* educativos e realidades virtuais; c) *Teleaula ou Videoaula* - Transmissão audiovisual que não permitir a interação síncrona (TIMM, 2003); d) *Série Ficcional Didática* - Usa a dramatização e a estrutura em episódios (CARNEIRO, 2003); e) *Audiovisual ou Vídeo Didático* - Combina recursos de cinema, televisão, rádio, história em quadrinhos etc.

Contudo, por mais diversificada que seja a produção de materiais didáticos audiovisuais (MDAs), ainda pode ser considerada tímida, no contexto das faculdades e universidades brasileiras, visto que, diante das demandas dos professores em sala de aula, aprofundar-se em uma produção deste gênero requer motivação e conhecimentos técnicos.

Repertório, Linguagem e Narratividade em um MDA - Piratas, Integrais e HQs

Para a criação de MDAs motivadores, dinâmicos e contextualizados, fazem-se necessários aos docentes ou empreendedores responsáveis por sua produção compreenderem que transpor a lógica de sala de aula para o material não basta, é preciso uma adaptação do conteúdo à lógica midiática, calcada na narratividade característica deste meio. A criação narrativa perpassa as relações humanas, desde o início dos tempos, nascendo na tradição do contador de histórias - que conta narrativas para um determinado público. Sobre isso, Domingos (2009) e Campbell (1990) afirmam que, nas tribos primitivas, o contador de histórias entusiasmava o público com histórias de heróis e as façanhas de antepassados.

A partir da complexificação das artes da narrativa, outros tipos de contadores de história surgem - dramaturgos, escritores e roteiristas - criando produtos narrativos em diversos formatos - músicas, filmes, seriados, contos, depoimentos, etc. As narrativas multiplicam as possibilidades de o sujeito tomar consciência de sua própria condição,

pois, como afirma Moran (2000), ressignificamos o mundo “contando histórias, relatando situações que se interconectam, ampliam-se, que nos levam a novos significados importantes” (p.19). Dada a importância da arte narrativa na existência do homem, é possível relacioná-la ao ofício do roteirista audiovisual, que, ao lidar com a chamada narratividade audiovisual, assume o papel de contador de histórias, criando, como afirma Martin (2003) uma “realidade” resultante de uma percepção subjetiva. Sobre o processo de criação de roteiro, para Rodrigues (2007), Field (2009) e Comparato (2000), o roteiro se escreve em etapas: o primeiro passo está no *plot*, ou seja, num resumo mínimo da história; o segundo, no argumento, ou seja, uma descrição detalhada; e o terceiro, no roteiro, que contém cenas, diálogos e ações. E como este ofício se desenvolve quando se precisa incluir um componente didático?

No trabalho em uma instituição pública de ensino superior em Pernambuco, o primeiro autor pesquisador deste artigo, roteirizou MDAs em diversos formatos e temáticas – histórias em quadrinhos, programas radiofônicos, vídeos e animações para Graduações em Física, Matemática, Ciências da Computação e Sistemas de Informação. No objeto de estudo deste artigo - uma série de histórias em quadrinhos que tratam de temas de Física e Matemática com narrativas que remetem ao gênero literário e cinematográfico chamado '*swashbuckler*' (ou "capa e espada") -, criaram-se roteiros que fizessem o aluno compreender e se divertir. A partir de experiências acumuladas, em outros materiais que haviam sido criados anteriormente, percebeu-se que era preciso transmitir e problematizar os conteúdos de maneira eficaz, empregando o ato dramático a fim de permitir ao espectador identificar-se com as situações vivenciadas por personagens que precisariam tomar decisões e resolver conflitos (SARAIVA; CANNITO, 2004), experimentando os pontos de vista destes "sujeitos". Na criação de obras ficcionais, é imprescindível o processo de identificação do público com seu protagonista, a fim de “compartilhar [...] os sentimentos deste ou daquele personagem, de colocar-se em seu lugar [...], experiência que está no fundo do prazer do espectador” (AUMONT, 1995, p. 258). Com esta experiência, puderam-se delinear três aspectos a ser considerados na adaptação do conteúdo para torná-lo narrativamente didático e agradável de ser consumido: Repertório Cultural, Estrutura Narrativa e Linguagem, destrinchados a seguir.

Repertório Cultural

De acordo com Rabiger (2007) e Rey (2003) afirmam que, para o roteirista criar suas histórias, é necessário entrar em contato com ele mesmo, lembrar as histórias que já ouviu e que gostaria de contar. Quando entra em contato com esse repertório, o roteirista percebe suas referências (livros, filmes, programas televisivos e radiofônicos, experiências de vida etc.) e, quanto mais referências ele possui, mais rico será seu roteiro. Na criação do MDA, escolheu-se um gênero literário e cinematográfico que fosse divertido e auxiliasse na transmissão do conteúdo, além de explorar a criatividade do roteirista e dos estudantes. Os gêneros cinematográficos resultam da criação de universos figurativos e narrativos que exprimem uma cosmovisão e concepções estéticas e ideológicas (COSTA, 1987). O gênero "capa e espada", no cinema, encaixase no "filme de aventuras", que, segundo Paraise (1994), inclui aventuras no mar, filme-catástrofe etc. Nos anos 30 e 40, Hollywood se tornou líder nestas produções, contando com belas paisagens, peripécias e tramas simples e apresentando as famosas histórias de piratas e caças a tesouro, como *O gavião dos mares* (1940) e *O grande motim* (1935) etc.

Desta forma, escolheram-se dois protagonistas, para caracterização de personagens da história em quadrinhos em análise: o pirata e o marinheiro. O termo "Pirata" designa um homem à margem da sociedade, cujo principal objetivo é cruzar os oceanos para saquear navios e cidades. A figura do pirata data dos gregos e perpassa diversas épocas da História, tendo como apogeu o período entre os séculos XVI e XVIII. Nomes como Barba Ruiva, Barba Verde e outros fazem parte da cultura mundial (JOHNSON, 2003), ainda com o sucesso de filmes como *Capitão Blood* (1923; 1935), *Peter Pan* (1953; 1960; 2003) e *Piratas do Caribe* (2003; 2006; 2007; 2011), de histórias em quadrinhos com *Piratas do Tietê*, de Laerte; *O Mapa dos Piratas*, de Maurício de Sousa; e do clássico da literatura *A ilha do tesouro*, de Robert Louis Stevenson. Já o marinheiro também é um personagem predominante neste gênero, que, dentro deste universo masculino, funciona como um aprendiz do capitão, pois executa as ordens do mesmo. Para caracterizar o ambiente narrativo, empregou-se como cenário o navio pirata, formado pelo convés - onde acontece a maior parte das ações das

narrativas - e pelo porão - em que reinavam a escuridão, o mal-cheiro, a umidade e a falta de ar. Nestes espaços, desenvolvem-se os conflitos entre a tripulação e um dos maiores elementos das histórias de pirata: a caça a um tesouro escondido. Como o universo pirata está permeado de possibilidades de trabalhar a Física e a Matemática – por estar rodeado de terra, água e mar – este gênero foi frequente em outras disciplinas.

Estrutura Narrativa

Depois de delinear o conceito que guiará o MDA a ser produzido, o roteirista precisa conceber a estrutura da narrativa do roteiro, que, segundo McLeish (2001), pode ser sintetizada desta forma:

1. Explicar a situação
2. Introduzir um conflito ou ponto de virada
3. Desenvolver a ação
4. Resolver o conflito "(p. 180)

Como as histórias em quadrinhos, frequentemente, apresentam diversas aventuras dos mesmos personagens, selecionou-se o formato de narrativa seriada - caracterizado pela divisão em episódios diários ou semanais - para a estrutura do programa, optando-se por uma serialidade em que “cada emissão é uma história completa e autônoma [...] e o que se repete no episódio seguinte são apenas os mesmos personagens principais e uma mesma situação narrativa” (MACHADO, 1999, p. 152). Esta estrutura narrativa, a partir do que McLeish (2001) traz, no MDA em análise, foi delineada da seguinte forma nos roteiros produzidos:

Roteiro 01 - Área do Triângulo

1. Navio navega normalmente pelo mar.
2. Marinheiro vê que o navio avança ao Triângulo das Bermudas e fala ao Capitão.
3. Capitão não crê no Marinheiro. Este calcula a área do Triângulo das Bermudas.
4. Capitão vê que Marinheiro está certo, mas não desviam a tempo e navio desaparece.

Roteiro 02 - Hidrostática

1. Marinheiro avisa ao Capitão que o navio aproxima-se da terra dos normandos.
2. Normando para a passagem de Capitão até ele dizer como o navio não afunda.
3. Capitão responde ao normando a partir dos princípios da Hidrostática.
4. Satisfeito com a resposta, Normando deixa Capitão passar com seu navio.

Roteiro 03 - Integrais

1. Capitão está festejando em uma taverna com os marinheiros.
2. Capitão vê um marinheiro pensativo e se aproxima: este pensa em calcular a área da marca d'água da caneca com quadrados.
3. Capitão usa as integrais para resolver o problema do Marinheiro.
4. Marinheiro fica satisfeito com a explicação e vai à festa com Capitão.

Roteiro 04 - Atrito da lã com o âmbar

1. Capitão e Marinheiro chegam à terra firme para desenterrar o tesouro sob o "X".
2. Quando desenterram o tesouro, ao invés de ouro, acham uma pedra de âmbar.
3. Diante do desprezo, Capitão fala do valor do âmbar para eletricidade estática.
4. Marinheiro entende, mas diz que prefere ouro para entender eletricidade estática.

Roteiro 05 - Oscilação e Movimentos Harmônicos

1. Capitão empurra Marinheiro por trampolim porque este não entende a oscilação.
2. Capitão fala que trampolim exemplifica a oscilação e Marinheiro não entende.
3. Capitão afirma como funciona este movimento no trampolim.
4. Marinheiro entende e agradece ao Capitão pelo modo excêntrico de ensinar.

Com a estrutura narrativa definida, o passo seguinte foi caracterizar os personagens a partir de diálogos, ações e da personalidade dos protagonistas. Quanto aos personagens, no MDA em análise, procurou-se construir de maneira positiva a personalidade do Pirata e do Marinheiro, para gerar identificação dos alunos com o protagonista e a relação deste com o conteúdo didático: o Capitão sempre ensina a seu Marinheiro conceitos de Física e da Matemática em suas viagens. Quanto aos diálogos,

eles equilibram-se entre demonstrar a intimidade dos personagens e funcionar para a compreensão do assunto: o Capitão revela-se um sujeito convencido e esperto e o Marinheiro se mostra sempre disposto a aprender.

Linguagem

Quando se trata dos veículos de comunicação audiovisual (programas de TV, rádio etc.), a linguagem mostra-se essencial para que uma mensagem seja compreendida pelo público. Segundo Paternostro (2006) e Prado (2006) afirmam que, para que o público entenda de imediato o conteúdo que está sendo transmitido em qualquer um destes veículos, é necessário utilizar uma linguagem simples, coloquial, direta. Além da coloquialidade necessária ao andamento da história em quadrinhos (EISNER, 2001; MCCLOUD, 2005), era preciso fornecer aos estudantes elementos que os remetiam ao universo de capa e espada – a partir de expressões como "barco", "afunda", "trampolim", "tesouro", "marujo", "cavar", "ouro" e "Triângulo das Bermudas" - equilibrando explicações didáticas e desenvolvimento do enredo. A necessidade de aprofundar um assunto leva o roteirista a contextualizá-lo à linguagem da história, usando exemplos a fim de fixá-lo da melhor maneira possível. Nestas primeiras experiências, ainda se encontram certo formalismo instrucional, mas que, com pesquisa e prática, pode evoluir para uma produção mais contextualizada e criativa. A partir deste trabalho, exhibe-se como exemplo uma das histórias em quadrinhos criadas durante o processo:

dentro de uma estrutura narrativa que empregou arquétipos clássicos consagrados pela cultura *pop* e tornou estes personagens identificáveis com os alunos através de uma linguagem acessível contribuíram para expandir os limites na criação de roteiros para os MDAs concebidos para Educação Online.

Considerações Finais

A Educação Online possibilita, a partir deste novo universo do ciberespaço, novos desafios para a figura docente, sendo um deles a produção de materiais didáticos audiovisuais (MDAs). O enfoque que o som e a imagem têm assumido na era digital mostra-se pertinente para abordar a relevância dos MDAs para este contexto educativo, salientando a compreensão deste recurso pelo docente, a fim de favorecer a coerência entre conteúdo e didática de forma motivadora. Implementar o uso de MDAs na Educação Online demanda que os atores envolvidos na produção, na criação de enredos e de personagens, cativem os alunos a partir de uma estética visual e sonora adequada ao universo traçado pelo roteirista, o que pode contribuir em uma motivação maior dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem e na concretização de uma aprendizagem significativa, uma vez que os conteúdos são associados a situações reais. Ao trabalhar com um repertório comum aos produtores e receptores dos MDAs, pode-se criar uma relação mais horizontal e interativa entre os atores envolvidos neste processo, favorecendo a comunicação a partir destas estratégias narrativas. Para estudos futuros, considera-se analisar estratégias de que os MDAs se utilizam para transmitir o conteúdo escolar por meio da linguagem audiovisual, relacionando-as às práticas docentes, entrevistando professores e alunos que tenham contato com este tipo de produção.

Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. Campinas, SP: Papirus, 1995.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CARNEIRO, Vânia Lúcia. Televisão, vídeo e interatividade em educação a distância: aproximação com o receptor-aprendiz. In: FIORENTINI, Leda; MORAES, Raquel (orgs) *Linguagens e interatividade na educação a distância*. Rio de Janeiro: DP & A, 2003.

COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro: Teoria e Prática*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

- COSTA, Antonio. *Compreender o Cinema*. Rio de Janeiro: Globo, 1987. 93p.
- CRUZ, Dulce Maria. A produção audiovisual na virtualização do ensino superior: subsídios para a formação docente. *Educação e Temática Digital*. Santa Catarina, v. 8, n° 2, p. 23 – 44, jun. 2007.
- DOMINGOS, Adenil. Storytelling: Evolução, Novas Tecnologias e Mídia. In: *XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2009, Curitiba.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 3ª. Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FIELD, Syd. *Roteiro: Os fundamentos do roteirismo*. Curitiba: Arte & Letra, 2009.
- JOHNSON, Charles. *Piratas: Uma história geral dos roubos e crimes de piratas famosos*. E. San Martin editor, Editora Artes e Ofícios, Porto Alegre, 2003.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999a, 264p.
- _____. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1999b, 214p.
- MACHADO, Arlindo. Pode-se falar em gêneros na televisão? in *Famecos*, Porto Alegre, n° 10, junho de 1999, 152 p.
- MAIA, Carmem; MATTAR, João. *ABC da EAD*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007, p.142.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. M. Books, São Paulo, 2005.
- MCLEISH, Robert. *Produção de Rádio: um guia abrangente da produção radiofônica*. São Paulo: Summus, 2001, 180p.
- MOORE, Michael G.; KEARSLEY, Greg. *Educação a distância: uma visão integrada*. Tradução Roberto Galman. São Paulo: Cengage Learning, 2008, 398p.
- MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN; José Manuel; MASSETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 14 ed. São Paulo: Papirus, 2000, 11-65p.
- RODRIGUES, Cleide Oliveira; PADILHA, Maria Auxiliadora. Didática a Distância: Elaboração de Material Didático para um Curso de Formação De Professores. In: *14o Congresso Internacional ABED de Educação a Distância*, Santos, 2008.
- PARAIRE, Phillippe. *O cinema de Hollywood*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- PATERNOSTRO, Vera. *O Texto na TV – Manual de Telejornalismo*. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2006.
- PRADO, Magaly. *Produção de rádio: um manual prático*. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier,

2006.

RABIGER, Michael. *Direção de Cinema*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

REY, Marcos. *O roteirista profissional*. São Paulo: Ática, 2003.

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007.

SANTOS, Edméa. Educação Online para além da EAD: um fenômeno da Ciberultura. IN: SILVA, Marco; PESCE, Lucila; ZUIN, Antonio (orgs.). *Educação Online: cenário, formação e questões didático-metodológicos*. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2010. p. 29-48.

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. *Manual de Roteiro*, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV. São Paulo: Conrad, 2004.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. 3. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2002, 272p.

SILVA, Marco. *Formar professores para docência em cursos pela internet*. Anais do VI Seminário Internacional: as redes educativas e cotidianos na contemporaneidade. UERJ-Universidade do Estado do Rio de Janeiro: Faculdade de Educação, 06 a 09 de junho de 2011.

TIMM, Maria Isabel et al. Tecnologia Educacional: mídia e suas linguagens. *Novas Tecnologias de Educação*, Rio Grande do Sul, v. 1, nº 1, fevereiro, 2003.